

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Salah satu permasalahan yang saat ini masih terjadi di sistem pendidikan yang ada di Indonesia dan menjadi perhatian seluruh pelaku pendidikan adalah minat belajar dari siswa yang rendah. Minat belajar siswa dipicu oleh beberapa indikator yaitu lingkungan, teknologi dan sistem pembelajaran yang ada. Akibat dari minat belajar siswa yang rendah mengakibatkan penurunan pemahaman materi pada siswa.

Di beberapa daerah masih menjadikan minat belajar siswa menjadi suatu kendala dalam proses pembelajaran. Contoh permasalahan seperti pada Sekolah Dasar Negeri Baturetno. Seperti halnya pada sekolah dasar yang berada di daerah lain, proses pembelajaran terus dilakukan guna meningkatkan pemahaman belajar siswa sehingga menjadikan siswa menjadi cerdas. Akan tetapi, kurangnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran menjadi sebuah persoalan yang harus diatasi. Oleh karena itu, seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat. Untuk mengatasi hal tersebut, peran teknologi disini sangatlah penting.

Sistem pendukung seperti Media Pembelajaran Interaktif merupakan salah satu cara yang bisa digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu pilihan karena media ini menggunakan teknologi yang berkembang saat ini, hal ini berbeda dengan sistem pembelajaran yang sekarang dimana masih menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak yang cenderung dapat membuat siswa menjadi jenuh. Media pembelajaran interaktif dapat berupa gambar, video, dan game yang mana dapat meningkatkan interaksi siswa dengan materi menjadi baik. Serta media pembelajaran interaktif dapat menjadikan siswa menjadi lebih kreatif. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran interaktif diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa dan juga pemahaman materi pada siswa.

Media pembelajaran interaktif yang dibangun ini merupakan media berbasis desktop dimana penerapannya dapat menggunakan PC/Laptop. Keunggulan dari media pembelajaran berbasis desktop ini yaitu penggunaannya yang cenderung mudah dan dapat dipahami. Media pembelajaran interaktif ini cenderung menekankan siswa untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas, karena faktor lingkungan kelas yang ramai akan meningkatkan minat dan motivasi belajar pada siswa. Dengan media pembelajaran interaktif akan menuntut siswa untuk belajar aktif, kreatif, dan inovatif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu diharapkan mampu membantu guru dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi pada siswa.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah penelitian ini yaitu:

Bagaimana pengaruh media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar bagi siswa?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar cakupan dalam batasan tidak meluas, maka diperlukan batasan masalah, sehingga hasil yang selanjutnya lebih terarah sesuai dengan tujuan. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini sistem yang dirancang yaitu berbasis desktop
2. Menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle
3. Data yang diperoleh langsung dari guru Kelas V SD Negeri Baturetno

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian sebagai bahan penunjang pembelajaran di dalam kelas guna membantu meningkatkan minat belajar siswa dan juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Penelitian ini juga membantu guru dalam memudahkan proses mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Bagi penulis:

1. Sebagai salah satu syarat menempuh jenjang strata satu untuk mendapatkan gelar sarjana
2. Menerapkan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan dan dapat diterapkan pada penelitian yang akan dilakukan
3. Menerapkan perancangan media pembelajaran untuk siswa kelas V SD Negeri Baturetno guna membantu jalannya proses pembelajaran

Bagi orang lain:

4. Mempermudah guru dalam mengajar di dalam kelas
5. Membantu meningkatkan minat belajar siswa dan juga meningkatkan pemahaman belajar siswa

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat agar mempermudah dalam penyusunan laporan yang diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, dan rencana kegiatan. Adapun sistematika penulisan laporan dan penelitian ini adalah sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini memuat tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang mendukung, pembuatan yang beserta pembahasannya dan adapun penjelasan yang dijabarkan secara detail. Pada bab ini juga

pembahasan dari referensi yang dijadikan rujukan mengenai masalah yang berkaitan dengan yang diteliti, juga akan disampaikan tentang tools dan software yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini membahas tentang langkah-langkah dalam penelitian yang akan diuraikan mengenai hasil dari penelitian, mulai dari tahap desain, hasil testing dan implementasi. Penerapan tersebut berupa penjelasan teori, adapun berupa penjelasan mengenai proses kerja sistem, pengujian sistem dan analisis kesalahan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menerangkan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan laporan yang sudah dirancang oleh peneliti atau penulis.