

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam berkehidupan di lingkungan masyarakat, dan perubahan globalisasi membawa dampak yang semakin meningkat terhadap kehidupan sosial. Dengan situasi seperti ini, masyarakat harus menyadari bahwa kehidupan di masa depan tidak mudah untuk dihadapi, semakin sulit menciptakan sumber daya manusia yang dapat mengimbangi perubahan globalisasi yang semakin maju. Pendidikan diperlukan bagi masyarakat, dan diharapkan masyarakat dapat menjadi manusia yang berkualitas melalui proses pembelajaran di sekolah. Dalam proses pembelajaran juga diharapkan menciptakan karakter, moralitas dan cara berperilaku manusia yang baik untuk membentuk kehidupan masa depan.

Meningkatnya kemampuan manusia ialah tujuan dari pendidikan secara nasional. Hal tersebut berbanding lurus dengan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pasal (1) mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan UU Sisdiknas Pasal (1) No 20 Tahun 2003, bahwasanya proses pendidikan yang layak terwujud adalah pendidikan yang dalam proses pembelajarannya dapat menimbulkan suasana pembelajaran yang efisien, dan siswa mampu mengembangkan potensinya, sehingga proses pendidikan kegiatan pembelajaran dapat bermanfaat bagi siswa itu sendiri.

Belajar adalah proses yang rumit, dan itu dilakukan seumur hidup untuk semua orang. Proses pembelajaran terlaksana akibat adanya interaksi satu sama lain yaitu interaksi manusia dengan lingkungan disekitarnya. Oleh karenanya, belajar bisa dilakukan di mana dan oleh siapa saja. Tanda ketika seseorang sudah belajar adalah dengan terciptanya perubahan perilaku, yang ditimbulkan oleh

adanya perubahan pengetahuan, keterampilan atau sikap (Azhar Arsyad, 2011, hlm.1). Sedangkan Brunner yang dikutip oleh Trianto, menjelaskan bahwasannya belajar merupakan proses aktif yang dilakukan oleh siswa untuk mendapatkan pengetahuan yang baru diketahuinya berdasarkan pengetahuannya.

Pembelajaran ialah proses interaksi dan berkomunikasi antara guru dan siswa dalam satu lingkungan pendidikan yang ditujukan untuk dapat memperoleh tujuan pembelajaran (Rustaman, 2001, hlm. 461). Dalam kegiatan pembelajaran, pendidik dan peserta didik ialah dua bagian yang tidak terpisahkan. Interaksi yang saling mendukung harus dibangun antara dua komponen ini untuk mencapai hasil belajar siswa yang terbaik. Menurut Hermawan, halaman 4 (2012), menjelaskan bahwa komunikasi ialah sebuah proses penyampaian informasi yang berupa pemikiran, topik dan gagasan dari pihak satu ke pihak lain, sehingga menimbulkan pengaruh timbal balik antara keduanya. Diseminasi meliputi pentingnya penyebaran informasi, berita, berita, pengetahuan, dan norma/nilai yang bertujuan untuk membangkitkan partisipasi dan menjadikan konten yang disebarluaskan menjadi milik bersama antara penyebar dan penyebar. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, tercapainya pembelajaran yang efektif tidak selalu bergantung pada proses komunikasi berjalan, tetapi juga pada cara pendidik memberikan materi. Lembaga pendidikan yang dimaksud disini adalah media pembelajaran.

Hal ini berbanding lurus dengan keadaan saat ini yang dimana pandemi Covid-19 membuat kegiatan pembelajaran tidak bisa dilakukan secara langsung seperti biasanya. Sehingga pembelajaran dianjurkan untuk diadakan dalam jaringan (daring), yang dimana kegiatan belajar mengajar tetap dilaksanakan namun menggunakan bantuan teknologi tertentu untuk menunjang keberhasilannya.

Pesatnya perkembangan dunia teknologi saat ini telah menghasilkan berbagai macam aplikasi yang terkoneksi internet. Kemajuan teknologi ini harus didukung oleh guru untuk mewujudkan keberhasilan kegiatan pembelajaran di bidang pendidikan. Hal ini karena tanpa bantuan teknologi, kemajuan dalam dunia pendidikan tidak mungkin terjadi.

Menurut berbagai sumber dan data yang saya terima di tempat, banyak siswa sebenarnya kurang termotivasi untuk mengungkapkan keinginan dan gagasannya dalam pelaksanaan pembelajaran online. Menurut Rimbarizki, R. (2017), siswa

yang merasa bosan selama proses pembelajaran akan menurunkan hasil belajarnya. Oleh karena itu, perlu mendorong siswa untuk menggerakkan minat belajarnya, sehingga tercapai keberhasilan belajar.

Siswa dapat memperoleh semangat belajar melalui motivasi belajarnya. Motivasi belajar merupakan faktor pendorong yang dapat membuat seseorang tertarik untuk terus belajar. Tingkat motivasi yang rendah akan mengakibatkan prestasi akademik memburuk, sehingga menurunkan prestasi akademik siswa. Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat mempermudah peserta didik dan pendidik untuk mengembangkan kegiatan belajar serta dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran juga dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam bidang teknologi pembelajaran (Rimbarizki, 2017).

Penggunaan media pembelajaran dengan dukungan teknis memiliki fungsi untuk menciptakan proses adaptif melalui pembuatan, pemanfaatan dan pengelolaan sumber daya teknis yang tepat. Teknologi dapat dipergunakan sebagai media dalam proses belajar yang berorientasi pada inovatif yang mengikuti perkembangan zaman (Sadiman, Arief S, 2012).

Maswan & Muslimin (2017) mengatakan bahwa dalam bidang pendidikan, teknologi dan pendidikan seperti dua sisi mata uang yang sama dan tidak dapat dipisahkan. Kemajuan teknologi dan berbagai konsekuensi lainnya juga perlu berperan lebih besar dalam bidang pendidikan, khususnya guru menerapkan berbagai teknologi, metode, dan metode untuk mentransformasikan materi atau nilai menjadi siswa.

Menurut Huitt, W. (2001), apabila siswa sudah mendapatkan motivasi belajar yang kuat, maka proses pembelajaran dianggap berhasil. Karena dengan adanya motivasi belajar siswa maka kemampuan siswa berkembang. Sehubungan dengan adanya pandemi Covid-19 yang sedang terjadi saat ini, sehingga hanya bisa belajar dengan sistem daring maka guru, siswa, dan orang tua harus berkolaborasi penuh untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang efektif. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan media yaitu Media Interaktif Ceria sebagai alternatif media yang dapat digunakan siswa belajar mandiri dirumahnya masing-masing.

Media Interaktif Ceria (MIC) adalah sebuah media yang menyatukan teks, foto, grafik, suara, animasi, dan video (Munir, 2015, hlm. 2). Media Interaktif Ceria (MIC) dapat memberikan pemahaman materi yang lengkap, menarik, efektif dan efisien. Menurut Munir (2015, hlm. 114), Media Interaktif Ceria ialah sebuah multimedia yang tersusun dari beberapa elemen audio visual seperti kartun atau animasi, suara, video, dan teks yang dapat memperoleh suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan penggunaan musik dan warna yang didisuguhkan.

Berdasar pada hasil beberapa penelitian terdahulu yang telah rampung dilaksanakan, terbukti bahwa pemanfaatan media interaktif ceria sangat memberikan pengaruh terhadap terciptanya motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Dalam hal ini, media interaktif memberikan banyak keleluasaan sehingga siswa dapat memperoleh umpan balik tentang kegiatannya. Penggunaan media interaktif ceria dalam proses belajar bertujuan untuk membekali siswa dengan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajarannya.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran yang telah dipaparkan, peneliti sangat tertarik pada topik tersebut dengan mengambil judul penelitian yang berjudul *“Analisis Penggunaan Media Interaktif Ceria (MIC) Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasar pada hal-hal yang telah disampaikan diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan penelitian diantaranya adalah:

1. Pandemi Covid-19 menghambat proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Masih sedikit media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk dapat menciptakan semangat belajar peserta didik dalam proses belajar di rumah, sehingga menurunkan motivasi belajar siswa.
3. Masih banyak ditemui tenaga pendidik yang belum menguasai media pembelajaran, sehingga proses atau kegiatan belajar mengajar dirasa vbelum sepenuhnya efektif.

C. Batasan Masalah

Berdasar pada identifikasi masalah yang dijabarkan, maka dalam penelitian ini penulis membatasi masalah, yang diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang akan dianalisis berbentuk Media Interaktif Ceria di Sekolah Dasar.
2. Penelitian ini hanya menelaah mengenai seberapa efektif penggunaan media interaktif ceria dalam pembelajaran khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Apa saja faktor-faktor penyebab motivasi belajar siswa muncul?
2. Bagaimana pengaruh Media Interaktif Ceria (MIC) terhadap motivasi belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Menyesuaikan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pada penelitian ini ialah untuk “Mengetahui kelayakan penggunaan Media Interaktif Ceria (MIC) yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Berdasar pada tujuan peneliti yang ingin dicapai, maka pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam lingkup pendidikan. Adapun beberapa manfaat penelitian ini sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Pada penelitian ini diharapkan mampu menambah bukti dan referensi pemanfaatan teknologi dan media informasi khususnya Media Interaktif Ceria (MIC) yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

b. Manfaat Praktis

1) Pendidik

Penelitian ini diharapkan mampu menciptakan pemahaman dan wawasan kepada pendidik tentang media pembelajaran yang menarik di masa pandemi Covid19.

2) Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan alternatif metode pembelajaran baru untuk siswa, sehingga siswa dapat belajar kapan, dan di mana saja.

3) Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber referensi pengembangan bahan ajar berbasis Media Interaktif Ceria (MIC).

G. Definisi Variabel

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa variabel ialah suatu objek dalam penelitian yang kondisinya dapat berubah. Adapun variabel yang dipergunakan dalam penelitian ini meliputi:

1) Variabel Bebas (Variabel Independen)

Menurut Sugiyono (2013, hlm.39), pengertian variable bebas adalah variable yang menyebabkan perubahannya Dalam hal ini variabel bebasnya ialah penggunaan media interaktif ceria.

2) Variabel Terikat (Variabel Dependen)

Menurut Sugiyono (2013, hlm.39) variable terikat merupakan variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel independen. Dalam penelitian ini, Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar sebagai variabel dependen.

Adapun Definisi Operasional yang dipergunakan dalam penelitian ini meliputi:

1) Motivasi Belajar

Menurut Huit (2011), motivasi adalah ketika keadaan seseorang (kadang diartikan sebagai keinginan, kebutuhan, atau keinginan) menyebabkan seseorang terus melakukan tindakan untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi adalah serangkaian kegiatan atau usaha yang ditujukan untuk menciptakan suasana tertentu yang memungkinkan seseorang mengembangkan kemauan dan keinginan yang kuat untuk mencapai suatu tujuan.2). Media Interaktif Ceria (MIC)

2) Media Interaktif Ceria (MIC)

Merupakan media yang tersusun dari penggabungan dari beberapa grafik, teks, suara, video, dan animasi dan menjadi sebuah kesatuan yang secara bersamaan menampilkan informasi, pesan, atau isi pembelajaran (Azhar Arsyad, 2016, hlm.171).

H. Landasan Teori

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media mengacu pada sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Biasanya, media berupa bentuk jamak dari “*medium*”, yang berarti perantara. Media biasa dimanfaatkan dalam pembelajaran atau pendidikan, sehingga istilah tersebut menjadi media pendidikan atau media pembelajaran. Akan tetapi, media tidak hanya sekedar alat atau bahan saja, tetapi media menjadi topik lain yang juga dapat membuat siswa memperoleh ilmu baru.

Menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran ialah suatu hubungan komunikasi yang interaktif, apabila digunakan suatu alat yang disebut media komunikasi dapat berjalan dengan efektif sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal. Dalam peranan interaksi, media adalah alat untuk mentransfer informasi atau pesan dari sumber kepada penerima.

Menurut Schram, media pembelajaran ialah sebuah teknologi yang membawa pesan yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Suparno juga mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk mengirimkan informasi dari sumber tertentu kepada si penerima pesan.

Dalam kegiatan pembelajaran, media adalah salah satu sumber belajar yang dapat mentransfer informasi pendidikan kepada siswa. Penggunaan media dapat menghilangkan perbedaan cara belajar, minat intelektual, keterbatasan indera, jarak dan waktu. Sanaky juga secara lebih ringkas mendefinisikan media pembelajaran, yaitu alat yang efektif yang bisa dipergunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Oleh sebab itu, media pembelajaran ialah alat yang diperuntukan untuk menjelaskan bagian-bagian dari keseluruhan proses belajar yang sukar apabila dijelaskan secara lisan.

Gagne dalam Rahmiyanti (2014) berpendapat mengenai media pembelajaran meliputi berbagai komponen dalam lingkungan belajar yang bisa memotivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran harus mampu dipahami sebagai segala sesuatu untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa (dan sebaliknya). Untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan

perhatian siswa, menyederhanakan proses pembelajaran. Media juga mencakup alat, metode, dan teknik yang dipergunakan untuk membuat komunikasi dalam proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Menurut Wandah Wibawanto (2017), media pembelajaran ialah alat yang mendukung kegiatan pembelajaran yang berhubungan dan berkaitan dengan indera pendengaran dan penglihatan. Keberadaan media pembelajaran bahkan dapat mengefektifkan waktu belajar mengajar sehingga lebih efisien.

Berdasarkan beberapa paparan dari para ahli, dinyatakan bahwa media pembelajaran ialah komponen komunikasi yang dapat dipergunakan untuk menunjang kebutuhan pembelajaran dan menyampaikan informasi pembelajaran dari guru kepada siswa, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi efektif.

Untuk mencapai target pembelajaran, selain ketersediaan media pembelajaran, komponen terpenting juga meliputi guru dan siswa, yang dianjurkan untuk bisa berpartisipasi dalam proses pengajaran secara interaktif. Menurut KBBI, interaksi berarti interaksi, hubungan timbal balik.

Dalam hal ini sangat dibutuhkan peranan dan keterampilan yang mumpuni untuk mengendalikan media pembelajaran berbasis interaktif ceria, mengingat media tersebut merupakan bentuk pengembangan dari media pembelajaran yang ada.

b. Pengertian Media Interaktif Ceria

Saat ini pembelajaran menggunakan media interaktif menjadi trend tersendiri. Pemanfaatan media dapat berpengaruh bagi kegiatan pembelajaran khususnya bagi siswa di bangku Sekolah Dasar yang sangat membutuhkan pembelajaran yang tidak monoton.

Media Interaktif Ceria (MIC) adalah media yang berisikan berbagai grafis, teks, suara, video dan animasi, yang saling berhubungan untuk menampilkan lembaran informasi, berita atau konten pengajaran secara bersama-sama (Azhar Arsyad, 2016, hlm. 171). Ceria Interactive Media (MIC) adalah kombinasi dari operasi digital teks, foto, grafik, suara, animasi, dan elemen video.

Munir (2012 hlm.110) mengemukakan bahwasannya media interaktif merupakan sejenis multimedia, yang dibuat sedemikian rupa sehingga mewujudkan fungsi pertukaran informasi dan berinteraksi dengan pengguna. Pemahaman ini terkait dengan kemampuan multimedia interaktif untuk berkomunikasi dengan penggunanya yang dirancang agar pengguna bisa menerima informasi yang interaktif.

Media pembelajaran interaktif dapat diakses berulang-ulang, namun beberapa media seringkali hanya dimainkan sekali oleh pemirsa atau siswa karena dianggap cukup. Agar media terkesan tidak monoton, diperlukan kreativitas dalam menyampaikan materi dan visualisasi yang berbeda. Dengan adanya multimedia atau media pembelajaran interaktif, muncullah beberapa fungsi interaktif. Tingkat interaktivitas tersebut menjadi tolak ukur seberapa sering siswa berpartisipasi dalam menjalankan program. Partisipasi siswa dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Pembelajaran media interaktif merupakan sebuah program pembelajaran yang meliputi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, dan simulasi. Perangkat komputasi dapat digunakan secara terintegrasi dan kolaboratif agar mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Dapat disimpulkan dari pemaparan di atas bahwasannya media pembelajaran interaktif ialah segala sesuatu, termasuk perangkat keras, seperti buku, modul, ruang kelas, serta perangkat lunak (software) yang merupakan gabungan dari teks, gambar, dan grafik, suara, video, animasi, dan simulasi secara terpadu dan kolaboratif, seperti penggunaan program komputer untuk mengolah data, sehingga siswa dapat berinteraksi secara aktif secara mandiri dari perangkat pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Adapun informasi yang disajikan dengan menggunakan bantuan media ini bersifat interaktif dan menyenangkan bagi pengguna.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif Ceria Dalam Pembelajaran

Media diperuntukan untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar agar lebih mudah. Namun, penggunaan media pembelajaran juga tidak selamanya tepat sasaran. Dalam penggunaannya media memiliki kekurangan dan kelebihan yang perlu kita pahami dengan seksama.

Menurut Yudhi Munadi (2012) multimedia interaktif sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, antara lain: (1) kelebihan multimedia interaktif meliputi : (a) Interaktif, yang dimana program multimedia yang dirancang dan layak digunakan, (b) menciptakan suasana emosional sendiri, yaitu lebih personal dan emosional, tidak pernah lupa, tidak pernah merasa bosan, dan melaksanakan instruksi dengan sangat sabar sesuai kebutuhan, (c) Dapat meningkatkan motivasi untuk belajar, (d) Memberikan jawaban dan (e) Diprogram untuk belajar mandiri dan penggunaannya sepenuhnya terserah pengguna. (2) kekurangan multimedia interaktif ialah: (a) membutuhkan tim yang mumpuni dalam pengembangannya, dan (b) membutuhkan waktu yang cukup panjang dalam proses pengembangannya.

Media interaktif adalah media yang menguntungkan, dimana siswa mendapatkan pengalaman yang berbeda. Penggunaan media juga dapat mengikis rasa bosan siswa, karena melihat media lebih banyak ragamnya dan sangat cocok dipergunakan untuk kegiatan belajar secara mandiri. Adapun manfaat yang bisa didapat ialah menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik dan efektif, mempersingkat waktu mengajar, meningkatkan kualitas belajar siswa, dan melaksanakan proses belajar mengajar kapan dan dimana saja. Sehingga dimanapun, sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Keunggulan media interaktif ceria ini adalah:

- 1) Mampu memperbesar objek kecil yang tidak terlihat oleh mata telanjang.
- 2) Meminimalkan barang-barang besar yang tidak mungkin dibawa ke sekolah.
- 3) Menampilkan objek atau peristiwa yang sangat kompleks dan rumit yang akan terjadi.
- 4) Menampilkan objek atau peristiwa yang tidak dapat dijangkau.
- 5) Pengenalan barang atau insiden yang berbahaya.
- 6) Meningkatkan daya tarik pada peserta didik.

Munir (2012) juga memaparkan beberapa manfaat multimedia dalam memberikan dan menerima informasi, diantaranya adalah:

- 1) Karena informasinya menggunakan gambar dan animasi, maka lebih komunikatif, sehingga memudahkan pengguna untuk memahami. Dalam

hal ini, komunikasi berarti bahwa informasi disajikan dalam bentuk gambar atau animasi.

- 2) Perubahan sederhana, informasi dapat dirubah, ditambahkan, dikembangkan lebih lanjut, atau digunakan sesuai dengan kebutuhan.
- 3) Interaktif, pengguna dapat secara interaktif memilih bahan yang mereka butuhkan, dan menggunakan tombol navigasi untuk berulang kali menelusuri bagian tertentu yang terdapat di halaman sebelumnya.
- 4) Lebih kreatif, perangkat dan program bahasa untuk mendukung operasi aplikasi kreatif, dapat mengekspresikan kreativitas dengan lebih bebas, untuk membuat informasi lebih komunikatif, indah dan ekonomis sesuai kebutuhan.

Penggunaan teknologi multimedia sebagai metode pembelajaran yang interaktif merupakan salah satu peluang belajar bagi para siswa, dan memiliki berbagai keunggulan mendasar, seperti yang telah dikemukakan oleh Phillips (1997) dalam Hasrul (2010), yaitu: (1) Blending. Media yang menggunakan teknologi dapat menggabungkan berbagai media tradisional yang ada menjadi semacam media interaktif, seperti teks, audio, video, dan lain-lain. (2) Kontrol pengguna, memungkinkan pengguna untuk mencari bahan ajar berdasarkan keterampilan dan latar belakang pengetahuan mereka sendiri, dan juga memudahkan pengguna untuk mengulang konten media pembelajaran. (3) Simulasi dan visualisasi, sebagai fungsi khusus dari multimedia interaktif, memungkinkan pengguna untuk memperoleh informasi yang lebih realistis dari informasi abstrak melalui animasi, simulasi dan teknik visualisasi komputer. Beberapa mata kuliah memerlukan pemahaman tentang proses yang sangat kompleks, abstrak, dinamis, dan mikro sehingga mahasiswa dapat menggunakan simulasi dan visualisasi untuk mengembangkan model mental kognitif mereka. (4) Metode pembelajaran yang berbeda. Multimedia interaktif memiliki potensi untuk menyesuaikan pengguna dengan gaya pembelajaran yang beragam.

Selain itu, terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan dalam media. Susilana dan Riyana (2008) menunjukkan kelemahan multimedia, yaitu bahwa multimedia memiliki harga yang lumayan mahal sehingga membutuhkan biaya

lebih. Biaya yang dimaksudkan ialah biaya pembelian perangkat keras pendukung yang mendukung kelangsungan multimedia, seperti: player, LCD monitor, dan speaker. Bahkan dalam proses pembuatannya, multimedia dibuat oleh programmer yang memahami software dan hardware serta memiliki spesifikasi biaya tertentu. Selain itu, pengguna multimedia juga membutuhkan keterampilan khusus untuk memahami program interaktif untuk dapat memprediksi hambatan yang ada.

Selain itu, E. Sharon (2011 hal.174) menyebutkan kelemahan multimedia lainnya, seperti:

- 1) Hak cipta program, untuk membuat program multimedia interaktif tidak sepenuhnya gratis.
- 2) Ekspektasi guru yang memiliki harapan yang tinggi bahwa pembelajaran komputer dapat meningkatkan pembelajaran, meskipun tidak dapat dilakukan secara asal.
- 3) Program kompleks yang tinggi dapat menjadi hambatan bagi pengguna.
- 4) Kurangnya informasi secara tersruktur yang diterima.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat menunjukkan bahwa multimedia interaktif memiliki kelebihan dan keterbatasan. Meskipun begitu, keterbatasan yang dipaparkan diatas dapat diatasi dengan mengutamakan peningkatan kemampuan dalam proses penggunaan media interaktif yang dipilih dan digunakan. Mengingat mayoritas kendala penggunaan media adalah ketidak mampuan penggunaan atau pengoprasian media itu sendiri.

d. Karakteristik dan Fungsi Media Interaktif Ceria (MIC)

Media berperan begitu penting dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran ada beberapa hal yang dapat menentukan efektifitas dan efisiensi untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Mc Kown* dalam bukunya "*Audio Visual Aids To Instruction*" yang dirujuk oleh Pramono mengemukakan ada beberapa fungsi dari media. Pertama, kita harus mengubah penekanan yang ada pada pendidikan formal, artinya dengan menggunakan media pembelajaran yang sebelumnya abstrak dan teoritis menjadi lebih praktis. Kedua, menciptakan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi eksternal siswa, karena

penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa. Ketiga, menciptakan kejelasan, membuat pengetahuan dan pengalaman siswa lebih jelas dan mudah dipahami, karena media dapat memperjelas. Keempat adalah stimulus belajar yang dapat menciptakan rasa ingin tahu siswa. Rasa ingin tahu harus dirangsang, agar selalu ada dan timbul rasa ingin tahu dengan menyediakan media (Pramono. 2004).

Menurut Daryanto (2010), Karakteristik media pembelajaran dibagi kedalam beberapa aspek yaitu:

- 1) Memiliki media yang konvergen, semisal audio visual dan visual.
- 2) Bersifat interaktif
- 3) Memberikan kemudahan atau bersifat mandiri.

Menurut Daryanto (2010, hlm. 53-54) selain memenuhi tiga karakteristik, sebaiknya media juga memenuhi fungsinya yaitu:

- 1) Dapat memperkuat respon secepat mungkin.
- 2) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat mampu mengontrol kecepatannya sendiri.
- 3) Memperhatikan siswa agar memiliki runtutan yang jelas.

Media yang dibuat secara maksimal dapat memajukan proses belajar dengan tingkat keberhasilan media pembelajaran tergantung pada guru yang bertugas sebagai fasilitator. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral terpenting didalam pembelajaran (Molenda, Russell, dan Smaldino, 2002).

Teknologi dalam pembelajaran merupakan hasil perpaduan dari ketiganya, meliputi: media dalam pendidikan, psikologi pembelajaran, dan sistematika metode dalam pendidikan (D. Alosio, 2008). Perkembangan teknologi pembelajaran modern terjadi setelah Perang Dunia Kedua. Edgar Dale dan James Finn adalah dua pakar pendidikan yang berperan penting dalam lahirnya teknologi pembelajaran modern. Dale terkenal dengan "Kerucut Pengalaman"-nya. Kerucut pengalaman ini digunakan sebagai hierarki visual yang konkret dan abstrak untuk metode pengajaran dan media pembelajaran (Arsyad, 2010).



1.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman ini bertujuan untuk mewakili berbagai tingkat pengalaman, baik pengalaman langsung atau konkret hingga pengalaman yang paling abstrak atau simbolis. Hubungan konkret dan abstrak ini merupakan suatu kontinum.

Berdasarkan fungsi Media Interaktif Ceria (MIC), dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan teknologi dan kematangan pemanfaatan teknologi merupakan sebuah cara untuk membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajar dan mengajar. Kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media dapat dikatakan berhasil apabila memenuhi aspek-aspek terkait, seperti halnya dilakukan dengan semaksimal mungkin. Media menjadi bagian integral yang diperlukan keberadaannya dalam proses pembelajaran. Maka dari itu pemanfaatannya harus dilakukan secara maksimal.

e. Evaluasi Media Interaktif Ceria (MIC)

Evaluasi multimedia pembelajaran dilakukan dengan melalui beberapa tahapan. Dalam penelitian ini evaluasi yang digunakan adalah evaluasi formatif yang dapat dilakukan dengan cara berikut (Abdullah Winarno, dkk, 2009, hlm. 74-80).

1) Isi materi (*Subject matter*)

Dalam teknologi material, analisis tugas yang ditentukan oleh pengembang selama fase desain digunakan untuk mengevaluasi penggunaan material. Kedalaman materi penting dan dievaluasi oleh subjek. Dampak afektif (*Affective considerations*)

2) Keterkaitan (*Interface*)

Hal ini berhubungan dengan interaktif adapun yang dievaluasi disini ialah interaktivitas pengguna dengan materi itu sendiri.

3) Navigasi (*Navigation*)

Navigasi harus dibuat semudah dan sejelas mungkin, mengingat navigasi diperuntukan untuk materi mana yang akan dipelajari dan mana yang tidak.

4) Pembelajaran (*Pedagogy*)

Penggunaan computer merupakan jalan terbaik dalam menyampaikan materi belajar yang hendak dikembangkan.

5) Fitur Tersembunyi (*Invisible features*)

Fitur ini berkaitan tentang data apa yang terjadi ketika pengguna memasuki dan meninggalkan pemrograman.

6) Materi pendukung (*Supplementary materials*)

Berdasarkan skor Happy Interactive Media (MIC), dapat dijadikan acuan skor para ahli dan pengguna produk Happy Interactive Multimedia. Agar hasil evaluasi membaik, peneliti harus melengkapinya dengan perencanaan selama pengembangan.

f. Pengertian Motivasi Belajar

Mengingat maraknya masalah mengenai rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran dirasa perlu mendapat perhatian penuh. Berdasarkan hal tersebut, dirasa perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan minat dan semangat siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan ialah merancang pembelajaran secara tersusun dengan memperkuat teknik pembelajaran di kelas dan media pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus lebih memperhatikan penguatan teknik pembelajaran di kelas dan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Motivasi mengacu pada sebuah upaya dalam menciptakan kondisi tertentu bagi seseorang untuk ingin melakukan suatu kegiatan. Ketika mereka tidak menyukai sesuatu, mereka akan berusaha untuk menyangkal. Dengan cara ini, motivasi dapat ditimbulkan menggunakan dorongan dari luar, agar motivasi ini tumbuh dari dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar, motivasi sebagai penggerak dalam tubuh siswa, menciptakan kegiatan belajar, menjamin

kelangsungan kegiatan belajar, membimbing kegiatan belajar, dan mencapai tujuan objek belajar yang telah ditentukan.

Menurut Sudaryono dalam Moslem, dkk (2019, hlm. 259-260) faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah:

- 1) Faktor Internal ialah sebuah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang meliputi kondisi jasmani, rohani, cita-cita, aspirasi, kemampuan dan perhatian.
- 2) Faktor Internal yaitu faktor yang bersumber dari luar diri siswa yang meliputi segala kondisi lingkungan siswaitu sendiri.

Secara khusus, ketika kita berbicara tentang motivasi dalam belajar, yang kita maksudkan adalah segala sesuatu yang dapat mendorong mereka yang mau belajar untuk belajar lebih aktif untuk mencapai hasil yang lebih baik. Motivasi bisa datang dari luar atau dari dalam diri individu.

I. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian kepustakaan, yang dimana diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkaitan dalam mengumpulkan data kepustakaan yang meliputi artikel dan jurnal ilmiah. Abdul Rahman Sholeh menjelaskan bahwa penelitian kepustakaan merupakan suatu cara untuk memperoleh informasi dan data dengan menggunakan fasilitas yang sudah ada seperti buku, majalah, jurnal, dokumen, dan lain-lain.

Adapun berdasarkan hal tersebut, berikut penulis memaparkan prosedur penelitian yang tersusun diantaranya adalah:

1) Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan sebuah studi mengenai tingkat keefektifan media interaktif ceria berdasarkan beberapa jurnal penelitian dan artikel yang ada. Pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan (*library research*).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan model pendekatan *Analisis Deskriptif Kualitatif*. Adapun penelitian ini bersifat membahas secara mendalam

mengenai isi suatu informasi yang tertulis untuk mendapatkan informasi berupa data penelitian secara menyeluruh, luas dan mendalam (Sugiyono, 2008 hlm.35).

2) Sumber Data

Didalam penelitian ini, sumber data tertulis yang dipergunakan cukup signifikan untuk bisa dijadikan sebagai sumber rujukan pustaka. Terutama untuk pembahasan tentang Tingkat Keefektifan Penggunaan Media Interaktif Ceria Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini terdapat dua sumber data penelitian diantaranya sebagai berikut:

a) Sumber Data Primer

Sumber data primer dapat diperoleh secara langsung dari subjek penelitian sebagai sumber informasi yang dicari. Data ini biasa disebut data langsung. Adapun sumber data dalam penelitian ini meliputi beberapa jurnal penelitian terkait mengenai Efektifitas Media Interaktif Ceria di Sekolah Dasar.

b) Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder dalam penelitian ini meliputi buku-buku yang mendukung penulis untuk melengkapi isi serta interpretasi dari Jurnal Penelitian yang dianalisis.

c) Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini ialah Tingkat Efektifitas Media Interaktif Ceria di Sekolah Dasar, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

3) Teknik Pengumpulan Data

Teknologi pengumpulan data berisikan langkah terpenting dalam proses penelitian. Tujuan utama penelitian ialah untuk menghasilkan data. Jika tidak memahami teknologi pengumpulan data, peneliti tidak akan menerima data yang memenuhi standar yang telah ditetapkan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berasal dari beberapa dokumen terkait.

Adapun teknik analisis deskriptif kualitatif berdasarkan pendapat *Maxwell* (Alwasilah, 2008:107-110, Robiansyah: 2010), desain penelitian kualitatif memiliki beberapa ciri diantaranya ialah:

a) Memahami makna;

Pemikiran arti dalam penelitian kualitatif tidak memiliki batas pada pelaporan yang terjadi mengenai suatu kejadian yang ada pada perspektif itu sendiri.

b) Pemahaman konteks tertentu;

Penelitian kualitatif berisikan tentang perilaku para responden yang terlihat berdasar pada konteks serta pengaruh konteks terhadap perilaku.

c) Mengidentifikasi fenomena dan pengaruh yang tidak terduga;

Penelitian kualitatif berisikan bahwa setiap informasi, peristiwa, perilaku, suasana dapat memberikan data untuk melakukan penelitian.

d) Munculnya data berbasis data (*grounded theory*);

Beberapa teori yang ada tidak memberikan efek keaslian, karena pada teori tersebut akan menimbulkan konteks yang baru berdasar pada aspek peristiwa, suasana dan informasi.

e) Pemahaman proses;

Dalam penelitian ini peneliti dituntut untuk dapat lebih faham dalam menganalisa peristiwa yang sedang diamati.

Arikunto, 2006:15-18, Robiansyah: 2010) menambahkan bahwa pendekatan kualitatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) bersifat induktif, (2) melihat setting dan respon secara keseluruhan atau holistik, (3) memahami responden dari titik tolak responden sendiri, (4) validitas penelitian ditekankan pada kemampuan peneliti, (5) setting penelitian bersifat alamiah, (6) mengutamakan proses daripada hasil, (7) menggunakan non-probability sampling, (8) peneliti sebagai instrumen, (9) merekomendasikan menggunakan triangulasi, (10) menguntungkan diri sendiri pada teknik dasar studi lapangan, dan (11) melakukan analisis data sejak awal.

4) Teknik Analisis Data

Teknik ini merupakan sebuah proses sistematis dalam mencari dan menyusun data yang telah diperoleh. Analisis data dapat dilakukan dengan cara

mengorganisasikan data, memecahnya menjadi unit-unit tertentu, mensintesis, memilah-milah model, memilih konten penting dalam penelitian, dan menarik kesimpulan yang dapat dibagikan kepada orang lain.

Analisisnya meliputi penyajian data dan pembahasan yang bersifat kualitatif dan konseptual. Analisis data harus dikaitkan dengan konteks dan struktur analisis. Konteks mengacu pada hak atas struktur karya, dan konstruksi adalah bentuk analisis arsitektur konseptual. Struktur ini menjadi kerangka analisis.

Proses analisis data dilakukan dengan diawali dengan menelaah data yang tersedia yaitu pada beberapa jurnal dan buku mengenai topik yang peneliti analisis. Proses ini untuk membaca dan mengumpulkan data. Setelah membaca, mempelajari, dan mereview, langkah selanjutnya adalah melakukan reduksi data melalui abstraksi. Langkah selanjutnya adalah menyusunnya dalam satuan-satuan ke dalam bab yang sesuai dengan urutan pola berpikir. Kemudian, mengklasifikasikan unit-unit ini pada langkah berikutnya. Klasifikasi dilakukan dengan cara menyandikan data (berusaha menyederhanakan data penelitian).

Tahap akhir dari proses analisis data ialah dengan pemeriksaan keabsahan data. Adapun proses pemeriksaan keabsahan data menyesuaikan berdasarkan dengan teknik yang dipilih, yaitu Studi Kepustakaan

Studi penulisan kepustakaan dilakukan untuk mengumpulkan informasi logis dari berbagai karya sastra untuk menyelesaikan penyelidikan hipotetis mengenai seberapa efektif penggunaan media interaktif ceria dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Studi pustaka juga dilakukan untuk mengumpulkan informasi logis dari berbagai karya sastra yang diidentifikasi dengan hipotesis berbeda yang membantu pemeriksaan. Dalam memperoleh informasi logis ini, pencipta melihat referensi tulisan dari makalah, web, majalah, jurnal, dan berbagai sumber.

Dengan demikian penelitian dalam metode ini menganalisa berdasarkan kajian tekstual yang ada dalam literatur tentang seberapa efektif dan berpengaruh Media Interaktif Ceria (MIC) dalam meningkatkan motivasi belajar di sekolah dasar. Berdasarkan analisis keefektifan yang telah dipaparkan di atas, bahwa media pembelajaran yang dihasilkan dikatakan efektif apabila hasil penelitian literatur yang ditujukan pada pokok efektifitas media interaktif ceria dapat

meningkatkan motivasi siswa dan memenuhi kriteria yang sudah dihitung dengan presentase ketuntasan dan terbukti keabsahabannya bahwasannya penelitian tersebut berhasil.

5) Prosedur Penelitian

Pada bagian ini menjelaskan tahapan penelitian yang dilakukan peneliti. Penulis membagi tahapan tersebut menjadi tiga tahapan, yaitu sebagai berikut:

a) Persiapan Penelitian

Pada tahapan ini menggambarkan tahap awal yang penulis lakukan. Pada tahap ini, penulis melakukan beberapa langkah, antara lain:

- (1) Penulis menentukan dan mengajukan tema penelitian kepada pihak fakultas untuk disetujui.
- (2) Penyusunan rancangan penelitian dengan berbentuk proposal dan setelah mendapatkan SK (Surat Keputusan) Bimbingan Skripsi dilanjutkan dengan penunjukan dosen pembimbing oleh Ketua Jurusan yang dikeluarkan di Bulan Februari 2021. Untuk pembimbing yang dimaksudkan adalah Ibu Dra. Hj. Aas Saraswati, M. Pd dan Ibu Nurul Fazriyah, M.Pd.
- (3) Konsultasi (Bimbingan), penulisan skripsi dibimbing oleh dosen pembimbing oleh Ibu Dra. Hj. Aas Saraswati, M. Pd dan Ibu Nurul Fazriyah, M.Pd.

b) Pelaksanaan penelitian

Dalam proses pelaksanaan penelitian, peneliti mengambil metode penulis sebagai pedoman pada setiap tahapan, yaitu metode deskriptif. Terdapat beberapa tahapan-tahapan dalam pelaksanaan penelitian, antara lain:

(1) Pengumpulan Sumber

Data atau sumber dikumpulkan untuk memudahkan proses analisis. Pada tahap ini, penulis mengumpulkan sumber data yang dianggap relevan dengan topik penelitian. Sumber yang digunakan berupa karya, baik itu buku, kamus, karya ilmiah.

(2) Membatasi Masalah Yang Diteliti

Pada tahapan ini peneliti memfokuskan objek penelitian akan diteliti. Dari seluruh materi yang membahas mengenai keefektifan media interaktif ceria dalam pembelajaran, maka peneliti bermaksud untuk membatasi pada lingkup sekolah dasar dan motivasi belajar.

(3) Menentukan Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media interaktif di sekolah dasar guna meningkatkan motivasi belajar anak di sekolah.

(4) Interpretasi dan Penulisan

Konstruksi etis digunakan pada tahap ini, yaitu sudut pandang peneliti. Tujuan dari penjelasan tersebut adalah untuk mengungkap data, kemudian menuliskannya ke dalam laporan penelitian berdasarkan Pedoman Penulisan Ilmiah UNPAS 2021.

c) Penulisan laporan penelitian

Bagian ini merupakan tahap akhir dari penelitian. Kemudian menyusun hasil penelitian dan menyusunnya secara sistematis menjadi karya ilmiah. Sistem yang digunakan diberikan dalam “Pedoman Penulisan Karya Ilmiah” (2021) Universitas Pasundan Bandung.

J. Sistematika Penulisan Penelitian

Alasan agar mampu memperoleh bayangan yang jelas secara menyeluruh mengenai pembahasan skripsi ini. Maka secara keseluruhan penulis merincikan menggunakan sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. Bab I (Pendahuluan)

Bab I ini meliputi latar belakang masalah apa yang dijadikan sebagai fakta dalam pembuatan skripsi penelitian, mengantarkan para pembaca untuk dapat memahami pokok permasalahan yang sedang diteliti, kemudian menyusun masalah apa yang akan dibahas serta bagaimana tujuan dan manfaat penelitian tersebut, sehingga dapat menjelaskan definisi dari variabel penelitian, landasan teori yang mendukung penelitian, metode penelitian dan sistematika pembahasan tersebut.

2. Bab II (Faktor Penyebab Motivasi Belajar Muncul)

Bab II ini berisikan tentang pembahasan untuk kajian masalah pertama yaitu faktor-faktor penyebab motivasi belajar siswa muncul yang membahas mengenai teori-teori hasil dari analisis jurnal penelitian mengenai konsep pembelajaran dengan menggunakan media dalam pembelajaran.

3. Bab III (Pengaruh Media Interaktif Ceria (MIC) Terhadap Motivasi Belajar Siswa)

Bab III ini berisikan pembahasan untuk kajian masalah kedua yaitu pengaruh media interaktif ceria dalam meningkatkan motivasi belajar siswa muncul dengan berdasarkan pada hasil analisis jurnal penelitian yang sudah ada dari penelitian sebelumnya.

4. Bab IV (Temuan dan Pembahasan Hasil)

Bab IV ini berisikan mengenai temuan-temuan selama proses pengkajian jurnal penelitian sebelumnya. Temuan tersebut meliputi perbedaan, kelebihan, kekurangan, persamaan dan lain sebagainya. Adapun pembahasan hasil dalam penelitian ini berisikan tentang aspek-aspek penelitian secara keseluruhan dengan berdasarkan pada beberapa temuan pada kajian jurnal.

5. Bab V (Simpulan Dan Saran)

Bab V ini berisikan tentang simpulan dan saran. Adapun simpulan merupakan ringkasan pendek yang berisi tentang latar belakang, inti-inti dari sebuah hasil kajian yang telah rampung dilakukan, sedangkan saran merupakan rekomendasi yang ditunjukkan untuk para peneliti selanjutnya yang berminat melakukan penelitian dengan pembahasan yang sama.