

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Guru dan siswa memiliki hubungan tersendiri untuk saling berdiskusi mengelaborasi gagasan dan pengetahuan dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Kurangnya minat dan semangat belajar siswa menjadi pemicu sering adanya penyimpangan dalam hubungan kegiatan belajar mengajar antara siswa dengan guru menjadi tidak berhasil dan tidak optimal untuk saling berdiskusi mengelaborasi gagasan dan pengetahuan (Huda, 2016).

Penggunaan metode dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dikelas yang kurang menarik cenderung membuat siswa menjadi lebih cepat bosan sehingga menjadi salah satu faktor penyebab kurangnya minat belajar siswa, terkhusus pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dalam kegiatan belajar mengajar biasanya sering menggunakan metode pembelajaran konvensional. Guru melakukan penyebaran pengetahuan kepada siswa lebih kearah repetisi atau pengulangan, otak siswa diminta untuk menghafal bukan untuk menganalisis secara tajam,hal ini merupakan pengertian metode pembelajaran konvensional (Nurgiansah, 2022).

Mendapatkan ilmu pengetahuan secara permanen dan berkualitas merupakan tujuan awal pencapaian dalam belajar yang selalu direncanakan oleh para tenaga pendidik untuk para siswa baik dari tingkat SD, SMP, SMA, maupun mahasiswa di Universitas. Penggunaan metode pembelajaran yang berulang-ulang dan tidak

adanya perubahan dalam kegiatan belajar mengajar membuat siswa menjadi lebih cepat bosan, cepat mengantuk, dan menjadi pemicu adanya faktor penyebab kurangnya minat belajar siswa. Pengetahuan yang didapatkan oleh siswa malah terkesan terpaksa dan siswa menjadi cepat lupa sehingga tidak melekat di otak sebagaimana mestinya. (Nurgiansah, 2022) guru sebagai tenaga pendidik yang professional harus selalu memperhatikan usaha-usaha apa yang akan dilakukan agar tujuan dalam kegiatan belajar tercapai, siswa akan merasa senang dan tertarik jika diikut sertakan untuk bertanya jawab dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa akan lebih memperhatikan materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru dan siswa akan merasa diakui keberadaanya didalam kelas bukan hanya sebagai penyimak biasa.

Self-directed learning atau pembelajaran mandiri dilakukan atas dasar ide sendiri dimana siswa belajar berdasarkan pengalaman pribadi, nilai pengetahuan apa yang tercantum akan didapatkan baik dari yang telah dilihat maupun yang telah didengar dengan dibantu atau tidak dibantu orang lain (Hanik, 2020).

(Fikri &Madona, 2018, p. 25) kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif diperlukan adanya interaksi dua arah antara manusia sebagai pengguna produk dengan komputer sebagai alat produk (*software* / aplikasi / produk dalam format *file* tertentu). Menggunakan komputer atau alat elektronik lainnya sebagai pendukung dalam penyampaian materi, dirancang dengan bantuan teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi sehingga akan terbentuknya variasi media pembelajaran interaktif berupa video pembelajaran, games digital, buku digital, *power point*, dan lain sebagainya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif terdiri dari berbagai macam variasi bentuknya, salah satunya yaitu video pembelajaran sebagaimana yang akan digunakan sebagai media pendukung pada penelitian ini. Video pembelajaran memiliki arti dimana siswa diminta untuk mengamati penjelasan materi pembelajaran terkait yang ada pada video tersebut dan ditampilkan pada layar infokus ataupun proyektor agar bisa dilihat oleh semua siswa yang ada di kelas tersebut, terutama pada penelitian ini, peneliti menggunakan kelas II-5 sebagai subjek dan objek penelitian.

Karena berbentuk animasi, teks, video, dan audio sehingga lebih menarik minat belajar siswa sekolah dasar, siswa tidak hanya menyimak penjelasan saja tetapi diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang ada pada video pembelajaran terkait mata pelajaran bahasa Indonesia materi mengartikan makna kata. Sehingga siswa akan merasa senang seolah-olah seperti belajar sambil bermain, karena tertarik dengan media nya siswa juga akan lebih memahami ilmu pengetahuan yang lebih kuat dibandingkan dengan hanya menghafal dan tujuan dalam kegiatan belajar akan tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SDN 88 Kota Palembang pada tanggal 25 Januari 2023, dapat diketahui bahwa guru kelas II di SDN 88 Palembang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional selama kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, metode pembelajaran konvensional memiliki arti lebih mengedepankan siswa untuk menghafal dibandingkan berpikir secara responsif untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, tidak ada yang salah dengan metode pembelajaran konvensional semua metode memiliki kelebihan dan

kekurangan nya masing-masing, tetapi peneliti melihat masih banyak para siswa yang merasa bosan, terutama bagi siswa yang tidak tergolong pintar akan lebih kesusahan karena ilmu pengetahuan yang didapatkan hanya karena menghafal dan tidak melekat di otak secara permanen sebagaimana mestinya, alhasil para siswa tersebut menjadi tidak mengerti terkait materi pelajaran yang sudah dijelaskan.

Peneliti mendapatkan data dari wali kelas II-5 atas nama ibu Eliyati, S.Pd bahwa nilai siswa di kelas II-5 pada mata pelajaran bahasa Indonesia tergolong masih banyak yang rendah dapat dilihat bahwa minat belajar siswa kelas II-5 terhadap mata pelajaran bahasa masih kurang, masih banyak para siswa yang tidak fokus, tidak serius, dan tidak paham dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, tenaga pendidik khususnya guru perlu berpikir mencari ide yang tepat dan memperhatikan banyak hal salah satunya dengan cara menggunakan komputer atau alat elektronik lainnya sebagai alat bantu pendukung media pembelajaran interaktif pada proses belajar mengajar dikelas (Huda, 2016) karena media pembelajaran interaktif terkesan menyenangkan dan diyakini akan menarik minat belajar siswa SD.

Tujuan awal pencapaian dalam belajar adalah siswa menjadi paham akan ilmu pengetahuan yang didapatkan, tentunya dalam pemahaman materi otak siswa dilatih untuk lebih berkembang dan menelaah secara responsif. Metode *self-directed learning* dengan media pembelajaran interaktif merupakan dua hal yang bisa dikaitkan atau dihubungkan satu sama lain. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbentuk video pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar diyakini

dapat menarik adanya kemajuan dalam minat belajar siswa SD dan terbentuknya belajar berdasarkan pengalaman sendiri (*self-directed learning*) tentang mendapatkan nilai-nilai yang terkandung pada ilmu pengetahuan dari yang telah dilihat maupun yang telah didengar dengan dibantu atau tidak dibantu orang lain, siswa menjadi lebih bertanggung jawab atas pelajarannya.

Seperti yang sudah dijelaskan diatas, peneliti menemukan permasalahan yang ada pada siswa kelas II-5 yaitu kurangnya minat belajar siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia dikarenakan penggunaan metode dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dikelas terkesan membosankan dan kurang menarik. Siswa sekolah dasar pada jaman sekarang cenderung lebih banyak dan lebih senang bermain games serta apapun yang berbentuk elektronik sesuai dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang ada.

Peneliti memutuskan mengambil penelitian dengan menggunakan metode *self-directed learning* dengan media pembelajaran interaktif sebagai bahan pendukung dalam penelitian ini, dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dimana bisa membuat siswa kelas II SD lebih tertarik akan minat belajar terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul **“Hubungan *Self-Directed Learning* Dan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini agar tidak terlalu luas menyebar dari sasaran yang akan dituju, maka ditentukan pembatasan lingkup masalah yang ada pada penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 88 Palembang.
- 2) Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah bahasa Indonesia, berdasarkan buku tema 5 subtema 2 pembelajaran 6, materi tentang puisi, mengartikan makna kata dalam kosakata baru yang terdapat pada puisi anak tentang alam dan lingkungan.
- 3) Penelitian ini ditunjukkan untuk menentukan ada atau tidak ada nya hubungan *self-directed learning* dan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa SD.
- 4) Media pembelajaran interaktif yang digunakan adalah video pembelajaran dengan bantuan infokus atau proyektor.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan lingkup masalah diatas, maka peneliti mengambil kesimpulan yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Apakah terdapat hubungan antara *self-directed learning* (X_1) terhadap minat belajar siswa (Y) ?
- 2) Apakah terdapat hubungan antara media pembelajaran interaktif (X_2) terhadap minat belajar siswa (Y) ?
- 3) Adakah secara bersamaan *self-directed learning* (X_1) dengan media pembelajaran interaktif (X_2) mempunyai hubungan terhadap minat belajar siswa (Y) ?
- 4) Bagaimana hambatan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran pada proses belajar mengajar ?
- 5) Sebutkan kendala yang terdapat dalam penerapan metode *self-directed learning* pada proses pembelajaran siswa kelas II SD ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian untuk mengetahui :

- 1) Hubungan *self-directed learning* (X_1) terhadap minat belajar siswa (Y) kelas II SD Negeri 88 Palembang.
- 2) Hubungan media pembelajaran interaktif (X_2) terhadap minat belajar siswa (Y) kelas II SD Negeri 88 Palembang.
- 3) Hubungan *self-directed learning* (X_1) dan media pembelajaran interaktif (X_2) terhadap minat belajar siswa (Y) kelas II SD Negeri 88 Palembang.

- 4) Hambatan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran pada proses belajar mengajar di kelas II SD Negeri 88 Palembang.
- 5) Ada atau tidak adanya kendala dalam penerapan metode *self-directed learning* pada proses pembelajaran siswa kelas II SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam penelitian yang selanjutnya. Karena penelitian yang dilakukan ini masih berkaitan dengan metode pembelajaran dan juga media pembelajaran yang akan digunakan oleh para calon guru, guru, dan tenaga pendidik. Sebagai pedoman bagaimana cara merubah atau mengganti suasana belajar agar terkesan lebih menarik minat belajar siswa sekolah dasar seiring diikuti oleh perkembangan zaman dan perkembangan teknologi yang setiap tahun nya terus berkembang.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Siswa

Membantu para siswa yang belum mengerti dan belum mengenal tentang komputer ataupun teknologi lainnya agar menjadi tahu. Membantu memotivasi kemandirian dalam belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif.

2) Guru

Meningkatkan kualitas guru dalam proses belajar mengajar menggunakan sistem metode dan media pembelajaran yang bervariasi agar dapat menarik minat belajar siswa SD.

3) Sekolah

Memotivasi pihak sekolah untuk peningkatan kualitas pembelajaran dan sumber daya manusia yang lebih mengenal dunia perteknologian khususnya komputer, dan laptop. Dan memotivasi sekolah untuk belajar menggunakan bahkan membuat variasi bentuk media pembelajaran interaktif yang ada, bisa dimulai dari video pembelajaran dulu.

4) Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini bisa berguna sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya, dan tentunya ada perubahan-perubahan yang baru dalam penelitian selanjutnya.