

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia kini telah mengalami perubahan kurikulum secara berulang kali dari tahun 2004 yang terkenal dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), berikutnya pada tahun 2006 yang disebut dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Adapun kurikulum yang sedang berjalan di Indonesia sekarang ini yaitu kurikulum 2013.

Pada dasarnya kurikulum 2013 merupakan upaya penyederhanaan dan tematik-integratif yang disiapkan untuk mencetak generasi yang siap di dalam menghadapi masa depan. Oleh karena itu, kurikulum disusun untuk mengantisipasi perkembangan masa depan. Seperti dalam permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 yang menyatakan bahwa:

“Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar berdasarkan Kurikulum 2013 mengakomodasi pembelajaran tematik-terpadu, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya”.¹

Pembelajaran tematik terpadu pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.²

¹Apri Damai Sagita Krissandi dan Rusmawan, “Kendala Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Kurikulum 2013”, *Cakrawala Pendidikan*, XXXIV, No. 3, 2015, h. 458.

Menurut Rusman, pembelajaran tematik adalah salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.³

Berdasarkan pengertian di atas, tematik adalah model pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran yang bertujuan agar peserta didik aktif dalam menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

Kompetensi inti pada pembelajaran tematik, yaitu:

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak

²Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 147.

³Rusman, *Model-Model Pembelajaran Tematik: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2010), h. 254.

sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.⁴

Salah satu tema pada pembelajaran tematik adalah tema kayanya negeriku. Adapun kompetensi dasar pada pembelajaran tema kayanya negeriku subtema kekayaan sumber energi di Indonesia, pada pembelajaran 5 yaitu:

1. SBdP

- Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.
- Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.

2. IPS

- Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
- Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

Alasan pemerintah menerapkan pembelajaran tematik terpadu ini antara lain:

1. Pola pikiran anak masih holistik artinya pola pemikiran anak masih satu kesatuan.
2. Masih bersifat operasional kongkrit (nyata).
3. Saat proses belajar untuk mengenalkan suatu konsep tidak lepas dari kehidupan yang paling dekat dengan peserta didik, karena melalui payung

⁴Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kayanya Negeriku: buku guru Edisi Revisi*. (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), h. 45.

tema yang menarik perhatian peserta didik, guru dapat membelajarkan mata pelajaran seperti IPA, IPS, Bahasa Indonesia SBdP dan PKN.⁵ Namun demikian, penerapan pembelajaran tematik tidak semulus yang diharapkan oleh pemerintah. Dalam penerapannya masih banyak kendala-kendala dari berbagai pihak.

Hasil penelitian terdahulu ditemukan beberapa kendala dalam menerapkan pembelajaran tematik di sekolah dasar diantaranya:

1. Pembuatan RPP.
2. Keterbatasan pengetahuan guru mengenai penerapan model pembelajaran tematik terpadu.
3. Keterbatasan pengalaman mengajar guru menggunakan pendekatan tematik masih minim.
4. Guru masih merasa sulit untuk menentukan metode dan media yang tepat untuk mata pelajaran yang dipadukan pada pembelajaran tematik.
5. Keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik.⁶ Berdasarkan penelitian terdahulu, diketahui banyak kendala yang dialami guru dalam pembelajaran tematik, sehingga hasil belajar pada pembelajaran tematik kurang memuaskan.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik

⁵Hilda Karli, "Penerapan Pembelajaran Tematik SD di Indonesia", dalam *Jurnal Upi edu index php eduhumaniora*, 2752/1792 No. 8 Januari, 2019, h. 7.

⁶Indah Fajar Friani., Sulaiman, Mislinawati, "Kendala Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Kurikulum 2013", dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, Vol. 2 No.1 Januari, 2019, h. 23-26.

pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.⁷ Hasil belajar menunjukkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang.⁸ Jadi dengan adanya hasil belajar, maka dapat diketahui seberapa jauh peserta didik dapat menangkap dan memahami materi pelajaran setelah mengikuti pembelajaran.

Salah satu cara untuk mengatasi kesulitan-kesulitan guru dalam memahamkan konsep pembelajaran tematik dan keberhasilan peserta didik pada pembelajaran tematik adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, karena guru yang profesional sudah seharusnya mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Zaman sekarang kemajuan teknologi telah membawa perubahan pesat dalam peradaban manusia. Pekerjaan yang dilakukan manusia secara manual, kini dapat digantikan dengan mesin. Hal tersebut menuntut manusia untuk berpikir lebih maju dalam segala hal agar tidak dianggap tertinggal. Oleh karena itu, Komputer sebagai salah satu bentuk dari kemajuan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dimanfaatkan oleh manusia sebagai teknologi informasi dan komunikasi sehingga dapat mendorong manusia untuk lebih meningkatkan efisien dan efektivitasnya dalam penggunaan media pembelajaran.

⁷M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), h. 82.

⁸Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), h. 42.

Sektor pendidikan misalnya, pemanfaatan komputer sudah berkembang tidak hanya sebagai alat yang hanya dipergunakan untuk membantu urusan keadministrasian saja, melainkan juga sangat memungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran. Sebagai contoh, dengan adanya komputer yang mampu menampilkan gambar maupun tulisan yang diam dan bergerak, komputer dijadikan sebagai salah satu alternatif pilihan media pembelajaran yang menarik. Hal semacam ini perlu ditanggapi secara positif oleh para guru, khususnya guru wali kelas, sehingga komputer dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tuntutan zaman mendorong manusia untuk lebih kreatif dalam mengembangkan atau menerapkan pembelajaran tematik terlebih pada tema 9 kayanya negeriku supaya guru dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tematik.

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin di singkat dengan MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin adalah salah satu madrasah yang berada di kota Banjarmasin yang lebih tepatnya lagi beralamat di Komplek Kadar Permai 2 Jl. Sultan Adam, Sungai Miai Banjarmasin, Kalimantan Selatan. MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin merupakan madrasah yang masih dalam tahap perkembangan menuju madrasah yang dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas, baik itu dibidang akademik maupun non akademik. Maka dari itu diperlukan suatu perubahan-perubahan yang lebih positif agar dapat menunjang kemajuan sekolah tersebut.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, setelah melakukan pengamatan dan wawancara pada hari Selasa 12 Maret 2019 dengan Bapak Ahmad Ghazali S.Pd., M.Pd. sebagai kepala sekolah MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin menyatakan sarana dan prasarana IT yang terdapat di MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin sudah cukup memadai. Namun, inovasi dalam menggunakan dan mengembangkan berbagai media dalam proses pembelajaran dirasa masih kurang maksimal, termasuk salah satunya penggunaan media yang berbasis komputer dalam pembelajaran tematik di MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin.

MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin meskipun beberapa tahun belakangan sudah menerapkan kurikulum 2013, tetapi tidak menutup kemungkinan masih ada diantara beberapa kelas yang masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006. Untuk itu peneliti menetapkan kelas IV MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan lah yang menjadi objek penelitian, karena pada kelas ini guru-gurunya termasuk masih dalam tahap belajar menggunakan Kurikulum 2013.⁹

Selain itu, pada peninjauan awal diketahui pula bahwa pembelajaran tematik baru diterapkan pada tahun ajaran 2017/2018 di kelas 1 dan 4. Media berbasis komputer belum pernah digunakan dalam pembelajaran tematik di madrasah tersebut, Sehingga sebagian peserta didik kurang berperan aktif dan hasil belajar peserta didik belum mencapai tujuan yang diinginkan. Hal ini dibuktikan pada nilai rata-rata kelas hasil mengerjakan soal harian peserta didik

⁹Ahmad Ghazali, Kepala MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin, Wawancara pribadi, Banjarmasin, Pukul: 11.00 Wita, 2 Desember 2018.

kelas IV A dan IV C pada tema 9 peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai rata-rata yang diperoleh kelas IV A dan IV C adalah 59,3 dan adalah 59,6.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik diantaranya dapat dilakukan melalui perbaikan proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru sepatutnya mampu mencari media pembelajaran yang tepat untuk tercapainya pembelajaran secara efektif, dan hasil belajarnya diharapkan dapat lebih ditingkatkan. Mencermati hal tersebut, guru dianjurkan untuk memilih media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana menyenangkan bagi peserta didik agar dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar pembelajaran tematik yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran itu adalah dengan media pembelajaran berbasis komputer.

Salah satu media pembelajaran berbasis komputer yaitu multimedia pembelajaran interaktif (MPI). Multimedia ini melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam (foto), visual gerak dan audio.¹⁰ Keuntungan penggunaan multimedia ini dalam pembelajaran, diantaranya dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep abstrak dengan lebih mudah, selain itu juga penggunaan media komputer dalam bentuk multimedia dapat memberikan kesan positif kepada guru karena dapat membantu guru menjelaskan isi pelajaran kepada

¹⁰Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2012), Cet. ke-1, h. 45.

tanpa alat dan tanpa usaha manusia. Walaupun berbeda, keduanya berasal dari satu sumber, yaitu Allah Swt.¹²

Tafsiran ayat di atas menjelaskan, bahwa guru yang profesional akan mampu melaksanakan suatu pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Flash merupakan salah satu *software* yang memiliki kemampuan mengembangkan multimedia pembelajaran yang mampu menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. *Macromedia flash* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *adobe systems*. Program ini tepat digunakan untuk mengembangkan Multimedia pembelajaran interaktif karena mendukung animasi, gambar, teks dan pemrograman.

Sedangkan media *powerpoint* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyampaian data (data storage).¹³

Media *powerpoint* akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan mudah. *Powerpoint* akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan. *Powerpoint* akan membantu dalam pembuatan *slide*, *outline* presentasi, presentasi elektronika, menampilkan *slide* yang dinamis, termasuk *clip art* yang menarik, yang semuanya mudah ditampilkan di layar monitor komputer.

¹²M. Quraish Shihab, Tafsir Al-Mishbah, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 434.

¹³Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), Cet ke-1 h. 301.

Powerpoint digunakan melalui beberapa tipe penggunaan, sebagai berikut:

1. *Personal Presentation*: Pada umumnya *powerpoint* digunakan untuk presentasi dalam kelas klasikal *learning*. Seperti kuliah, *training*, seminar, *workshop* dan lain-lain. Pada penyajian ini *powerpoint* sebagai alat bantu bagi instruktur atau guru untuk presentasi menyampaikan materi bantuan media *powerpoint*. Hal ini kontrol pembelajaran terletak pada guru atau instruktur.
2. *Stand Alone*: Pada pola penyajian ini, *powerpoint* dapat dirancang khusus untuk pembelajaran individual yang bersifat interaktif, meskipun kadar interaktifnya tidak terlalu tinggi namun *powerpoint* mampu menampilkan *feedback* yang sudah diprogram.
3. *Web Based*: Pada pola ini *powerpoint* dapat diformat menjadi *file web* (html) sehingga program yang muncul berupa *browser* yang dapat menampilkan internet. Hal ini ditunjang dengan adanya fasilitas dari *powerpoint* untuk *mempublish* hasil pekerjaan anda menjadi *web*. Selain itu beberapa pengembang multimedia telah membuat *software-software* yang dapat mengubah file *powerpoint* menjadi *file exe* atau *swf*, sehingga dengan ekstensi tersebut program presentasi anda aman dari penjiplakan dan manipulasi karena tidak dapat dimodifikasi dan ukuran file yang lebih kecil.¹⁴

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada Rabu 13 Maret 2019 di MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin, dengan ibu Ida Laila, S.Ag., sebagai wali kelas IV A dan ibu St. Noor Aida, S.Pd., sebagai wali kelas IV C, beliau mengatakan bahwa belum pernah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *macromedia flash 8* dan media *powerpoint*. Khususnya pada pembelajaran tematik. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik masih kurang maksimal dikarenakan konsep pembelajaran yang diajarkan oleh guru tersebut kurang dipahami dengan benar oleh peserta didik. Pada tema 9 kayanya negeriku khususnya, peserta didik masih banyak kesalahan dalam menjawab soal. Tema kayanya negeriku merupakan salah satu materi yang diajarkan pada peserta didik kelas IV semester genap sesuai kurikulum 2013, sehingga jika diberikan pengetahuan tema kayanya negeriku yang lebih luas lagi

¹⁴*Ibid*, h. 301-302.

maka peserta didik mengalami kebingungan untuk memahami materi tersebut. Karena itulah dibutuhkan media lain yang lebih jelas memperlihatkan konsep dari pembelajaran tematik tema kayanya negeriku. Upaya untuk lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik diantaranya dapat dilakukan dengan memperbaiki proses pembelajaran. Dalam perbaikan proses pembelajaran ini peranan guru sangat penting.

Oleh karena itu, peneliti merasa perlu melakukan penelitian mengenai penggunaan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *macromedia flash* 8 dan media *powerpoint*, pada tema kayanya negeriku untuk tercapainya pembelajaran secara efektif dan hasil belajar peserta didikpun diharapkan dapat lebih meningkat. Maka dari itu penelitian ini dituangkan dalam sebuah skripsi dengan judul: “Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis *Macromedia Flash* 8 dengan Media *Powerpoint* Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Kayanya Negeriku Kelas IV MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin”.

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran tentang penelitian ini, maka penulis perlu memberikan penegasan istilah atau definisi operasional sebagai berikut:

1. Perbandingan

Perbandingan adalah perbedaan (selisih) kesamaan.¹⁵ Perbandingan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penelitian yang bersifat membandingkan hasil belajar peserta didik menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *macromedia flash 8* dengan hasil belajar peserta didik menggunakan media *powerpoint* pada pembelajaran tematik tema kayanya negeriku materi SBdP: Menyanyikan Lagu sesuai tempo dan tinggi rendah nada, serta materi IPS: Menjelaskan pengaruh kondisi geografis terhadap kegiatan manusia pada kelas IV MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran.¹⁶

Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif atau pemahaman konsep dalam bentuk skor yang diperoleh dari tes

¹⁵Tim Penyusun Kamus Pusat dan Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h.100.

¹⁶Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), Cet ke-4, h. 200.

berupa 10 soal pilihan ganda setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *macromedia flash 8* dan *media powerpoint*.

3. Multimedia pembelajaran interaktif (MPI)

Multimedia pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai kombinasi dari berbagai media yang dikemas (diprogram) secara terpadu dan interaktif untuk menyajikan pesan pembelajaran tertentu.¹⁷ Adapun Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) yang dimaksud pada penelitian ini yaitu *macromedia flash 8* dan *media powerpoint*.

4. *Macromedia Flash 8*

Macromedia flash 8 merupakan salah satu *software* komputer yang digunakan untuk mengembangkan Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) karena mendukung animasi, gambar dan cepat untuk membuka situs atau halaman internet tertentu, biasanya terdapat animasi objek grafis yang bergerak dari besar menjadi kecil, dari terang menjadi redup, dari bentuk satu menjadi bentuk lain dan masih banyak lagi yang lain. Adapun animasi-animasi objek grafis tersebut dapat dikerjakan dengan *software macromedia flash 8*.¹⁸ Adapun *macromedia flash 8* pada penelitian ini tentang menyanyikan lagu “Pemandangan” sesuai dengan tempo dan rendah lagu serta pengaruh kondisi geografis terhadap kegiatan manusia.

5. *Media Powerpoint*

¹⁷Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 154.

¹⁸Rayandra Arsyad, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran....* h. 187.

Powerpoint adalah suatu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (*data storage*).¹⁹ Adapun media *powerpoint* pada penelitian ini tentang lagu “Pemandangan” sesuai dengan tempo dan rendah lagu serta pengaruh kondisi geografis terhadap kegiatan manusia.

6. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah salah satu bentuk atau model dari pembelajaran terpadu, yaitu model terjala, (*webded*).²⁰ Adapun tema yang diambil pada materi ini adalah tema 9 “Kayanya negeriku”, sub tema “Kekayaan sumber energi di Indonesia materi menyanyikan lagu sesuai dengan tempo dan tinggi rendah nada (SBdP), serta menjelaskan materi pengaruh kondisi geografis tentang keadaan manusia.

7. Tema Kayanya Negeriku

Tema pada penelitian ini adalah kayanya Negeriku yang terdiri dari tiga subtema, diantaranya: (1) Kekayaan sumber energi di Indonesia, (2) Pemanfaat kekayaan alam di Indonesia, (3) Pelestarian kekayaan sumber daya alam di Indonesia.²¹ Disetiap subtema terdapat enam pembelajaran. Adapun subtema yang

¹⁹Rusman, Deni Kurniawan, Cipi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi...*, h. 301.

²⁰Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*, (Bandung: Alfabeta Bandung, 2014), h. 95.

²¹Fransiska dkk, *Tematik Terpadu Tema Kayanya Negeriku*, (Jakarta: Erlangga, 2016), h. 5.

peneliti pilih, yaitu subtema satu, kekayaan sumber energi di Indonesia pembelajaran 5.

Jadi, yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perbandingan hasil belajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *macromedia flash 8* dan media *powerpoint* pada pembelajaran tematik, tema 9 kayanya negeriku subtema kekayaan sumber energi di Indonesia pembelajaran 5.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) Berbasis *macromedia flash 8* pada kelas IV MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin?
2. Bagaimana hasil belajar dengan menggunakan media *powerpoint* pada kelas IV MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *macromedia flash 8* dengan media *powerpoint* pada kelas IV MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk:

1. Hasil belajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *macromedia flash 8* pada kelas IV MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin.
2. Hasil belajar menggunakan media *powerpoint* pada kelas IV MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *macromedia flash 8* dengan media *powerpoint* pada kelas IV MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin.

E. Alasan Memilih Judul

Ada beberapa faktor yang mendorong penulis untuk mengangkat judul tersebut adalah:

1. Berdasarkan dari hasil tes bahwa peserta didik yang diajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *macromedia flash 8* dengan media *powerpoint* memiliki perbedaan dalam kegiatan hasil belajar.
2. Kurangnya kreatifitas dan inovasi para guru dalam mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran, sehingga membuat peserta didik pasif dan pembelajaran kurang menarik atau tidak bervariasi yang berakibat pada hasil belajar peserta didik.

3. Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *macromedia flash 8* dan media *powerpoint* merupakan media pembelajaran yang dapat lebih menarik perhatian peserta didik dalam belajar.
4. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan peserta didik aktif dalam belajar dan mengalami proses belajar yang sebenarnya, maksudnya disini bahwa peserta didik tidak diminta bertanya pun mereka akan menimbulkan pertanyaan sendiri. Dengan mengalami proses belajar yang sebenarnya juga akan membuat ingatan peserta didik tentang materi pelajaran akan bertahan lama, sehingga hasil belajar siswa pun diharapkan akan lebih meningkat.
5. Hasil observasi yang dilakukan terhadap MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin belum pernah ada guru yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *macromedia flash 8* dan media *powerpoint* pada pembelajaran tematik.

F. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *macromedia flash 8* dan media *powerpoint* peserta didik akan merasa tertarik mempelajari pembelajaran tematik khususnya tema kayanya negeriku karena dalam pembelajaran menggunakan media sebagai alat bantu ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu dengan multimedia pembelajaran interaktif

(MPI) berbasis *macromedia flash 8* dan media *powerpoint* peserta didik akan lebih kritis dalam proses pembelajaran sehingga secara tidak langsung akan memperkuat kemampuan kognitifnya dengan demikian pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tujuan pembelajaran tematik dapat tercapai.

2. Bagi Guru

Sebagai pertimbangan dan alternatif pilihan media pembelajaran bagi guru untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dan lebih menambah pemahaman peserta didik karena proses pembelajaran menggunakan media sebagai alat bantu serta memudahkan pelaksanaan pembelajaran tematik pada waktu yang akan datang.

3. Bagi Sekolah

Adanya penelitian ini, dapat memberikan informasi dan bahan pertimbangan bagi sekolah dalam rangka inovasi sistem pengajaran dan kualitas pendidikan salah satunya melalui menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *macromedia flash 8* dengan media *powerpoint*.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini, dapat digunakan untuk menambah wawasan terhadap masalah yang diteliti dan menjadikan motivasi agar terus berkreaitifitas dalam penerapan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) peneliti bisa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang berguna mengenai multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *macromedia flash 8* dan media *powerpoint* pada tema kayanya negeriku, sehingga bisa diterapkan saat mengajar nanti.

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Anggapan Dasar

Penelitian ini mengasumsikan bahwa multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *macromedia flash 8* dengan media *powerpoint* dapat diterapkan guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dapat meningkatkan aktifitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan pada penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.²² Dalam hal ini penulis mengambil hipotesis:

- a. Hipotesis alternatif (H_a): Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *macromedia flash 8* dengan media *powerpoint* pada kelas IV MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin.
- b. Hipotesis nol (H_0): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis *macromedia flash 8* dengan media *powerpoint* pada kelas IV MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin.

²²Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), Cet. ke-13, hal. 71.

H. Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Tahun	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Wahyudi	2015	Perbedaan Hasil Belajar Dengan dan Tanpa Menggunakan <i>Macromedia Flash 8</i> dalam Pembelajaran Bangun Ruang Siswa Kelas VIII MTsN 2 Gambut.	Peserta didik mendapatkan nilai rata-rata kelas pada tes akhir adalah 8,9.	<p>-Penelitian terdahulu membandingkan hasil belajar menggunakan <i>macromedia flash 8</i> dengan kelas yang tidak menggunakan <i>macromedia flash 8</i>, sedangkan penelitian sekarang membandingkan hasil belajar peserta didik menggunakan <i>macromedia flash 8</i> dengan media <i>powerpoint</i>.</p> <p>-Penelitian terdahulu dilakukan di MTsN, sedangkan penelitian sekarang dilakukan di MI.</p> <p>-Penelitian terdahulu meneliti Mata pelajaran Matematika, sedangkan penelitian sekarang meneliti pembelajaran tematik.</p>	<p>- Sama-sama meneliti dua kelas</p> <p>- Sama-sama meneliti aspek kognitif.</p>

2.	Noorfaridah	2015	<p>Pengaruh Pengguna-an Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) Berbasis <i>Macromedia Flash 8</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Segitiga yang Sebangun Kelas XI SMPN 4 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2014/2015.</p>	<p>Peserta didik mencapai keberhasilan persentase bahwa perubahan perilaku yang terjadi, lebih antusias dan percaya diri aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran.</p>	<p>-Penelitian terdahulu meneliti pengaruh hasil belajar peserta didik dengan penggunaan Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis <i>macromedia flash 8</i>, sedangkan penelitian sekarang membandingkan hasil belajar peserta didik menggunakan <i>macromedia flash 8</i> dengan media <i>powerpoint</i>.</p> <p>-Penelitian terdahulu dilakukan di kelas XI SMPN, sedangkan penelitian sekarang dilakukan di MI.</p> <p>-Penelitian terdahulu meneliti mata pelajaran Matematika materi Segitiga yang Sebangun, sedangkan penelitian sekarang meneliti pembelajaran tematik tema 9 kayanya negeriku.</p> <p>-Penelitian</p>	<p>Sama-sama meneliti dua kelas.</p>
----	-------------	------	---	---	--	--------------------------------------

					terdahulu meneliti aspek psikomotorik, sedangkan penelitian sekarang meneliti aspek kognitif.	
3.	Nilawati 2 A. Suherman Noris Putra Utama	2015	Penggunaan <i>Macromedia Flash 8</i> Pada Pembelajaran Geometri Dimensi Tiga	Hasil belajar matematika siswa kelas X SMA Negeri 1 Payakumbuh dengan menggunakan <i>software macromedia flash 8</i> lebih baik daripada hasil belajar matematika dengan menggunakan pembelajaran konvensional	<p>-Penelitian terdahulu meneliti penggunaan <i>macromedia flash 8</i>, sedangkan penelitian sekarang meneliti perbandingan Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis <i>macromedia flash 8</i> dengan <i>powerpoint</i>.</p> <p>-Penelitian terdahulu meneliti di SMA, sedangkan penelitian sekarang meneliti di MI.</p> <p>-Penelitian terdahulu meneliti Pembelajaran materi Geometri Dimensi Tiga, sedangkan penelitian sekarang meneliti pembelajaran tematik</p>	-Sama-sama meneliti aspek kognitif.

I. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih Judul, signifikansi penelitian, anggapan dasar dan hipotesis penelitian, penelitian terdahulu serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori yang terdiri dari hasil belajar, media pembelajaran, media pembelajaran berbasis komputer, multimedia pembelajaran interaktif (MPI), *macromedia flash 8*, media *powerpoint*, pembelajaran tematik.

Bab III Metode Penelitian yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, metode dan desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik pengolahan data dan analisis data, prosedur penelitian.

Bab IV Penyajian Data dan Analisis Data yang terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup yang terdiri dari simpulan dan saran.