

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor penting dalam terlaksananya pembelajaran yang baik dan tertib. Dalam menentukan media pembelajaran yang tepat ada beberapa aspek yang harus diperhatikan, antara lain metode pembelajaran, tujuan, jenis tugas dan respon. Pemanfaatan media pembelajaran bertujuan agar siswa cepat dan mudah dalam memahami pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dan sesuai diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan meningkatnya semangat belajar siswa diharapkan juga mampu dalam meningkatkan motivasi belajar.

Dapat dikatakan bahwa salah satu unsur utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pengajaran yang juga berdampak pada lingkungan, kondisi, dan iklim belajar yang dirancang dan dibuat dengan sempurna oleh pengajar.<sup>1</sup> Sementara itu, Briggs berpendapat bahwa media pembelajaran adalah cara aktual untuk merencanakan konten/materi pembelajaran, misalnya buku, film, rekaman, dll.<sup>2</sup> Dengan demikian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar perannya juga tidak kalah penting dengan metode pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran yang tepat sasaran akan mempermudah guru dalam proses

---

<sup>1</sup> Anas Malikhah, “pengembangan media berbasis *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa arab kelas IV di MI Mambaul Hudabanjarsari”, Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru MI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2014, hal. 2-3

<sup>2</sup> Arif S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1993), h. 6

transfer ilmu kepada peserta didik dengan efektif dan efisien, sehingga terciptanya lingkungan belajar yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media memiliki kepentingan yang benar-benar signifikan. Hamalik mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam interaksi pembelajaran dan pembelajaran dapat menghasilkan hasrat dan minat baru, menciptakan inspirasi dan dorongan latihan pembelajaran, dan bagaimanapun juga, menyambut konsekuensi mental bagi siswa.<sup>3</sup> Dengan demikian adanya media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada proses belajar mengajar di kelas.

Allah telah menyeru kepada manusia agar mereka menggunakan telinga, mata dan hati sebagai media untuk mencari ilmu pengetahuan karena ketiganya merupakan anugrah yang telah diberikan oleh Allah dan akan diminta pertanggung jawabnya, seperti dalam al-Qur'an:

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا (٣٦)

Ayat ini merupakan dorongan untuk guru sebagai seorang pendidik untuk senantiasa merancang pembelajaran dengan baik salah satunya dapat menggunakan media pembelajaran yang yang bisa memotivasi siswa untuk menggunakan panca indranya untuk hal-hal yang positif.

Pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru yaitu pembelajaran dengan media papan tulis. Terkait dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, dulunya berbentuk *hardcopy* terkadang menyulitkan peserta didik dalam

---

<sup>3</sup> Sadirman A.M., *interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: RajaGrafindo, 2007) h. 75

mengakses dan menerima informasi secara cepat dan *realtime*, tidak jarang juga memberikan rasa jenuh bagi peserta didik, sehingga tidak sedikit siswa mengalami penurunan motivasi belajar. Penggunaan media yang tepat diharapkan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, penggunaan media yang bervariasi juga akan membuat siswa belajar dengan suasana, kondisi dan semangat yang berbeda. Sudjana dan Rivai berpendapat bahwa penggunaan media yang bervariasi dalam proses belajar mengajar akan membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.<sup>4</sup> Oleh karena itu perlu adanya pemanfaatan media bervariasi yang diharapkan mampu menghasilkan proses belajar mengajar yang menyenangkan sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Sardiman mengungkapkan bahwa inspirasi belajar memiliki pekerjaan baru, mengingat untuk mengembangkan semangat, perasaan ceria dan energik tentang belajar. Siswa yang ceria dan bersemangat dalam belajar berarti memiliki inspirasi yang tinggi. Siswa yang memiliki inspirasi yang tinggi dalam belajar kemungkinan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi inspirasi maka semakin diperhatikan daya upaya dan tenaga yang dilakukan maka semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh.<sup>5</sup>

Pemerintah melalui Rencana Strategi Kementerian Pendidikan Nasional (Renstra Kemendiknas) tahun 2010-2014 mengharapkan adanya penggunaan teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran, lebih

---

<sup>4</sup> Rusman, dkk, *pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), h. 62

<sup>5</sup> A. M. Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 75.

tepatnya pemerintah merencanakan penyediaan sarana dan prasarana TIK serta muatan pembelajaran berbasis TIK untuk penguatan dan perluasan e-pembelajaran pada semua jenjang pendidikan. Selain itu pendidikan juga tidak luput dari sentuhan teknologi. UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional: Desentralisasi pendidikan telah memberi kesempatan besar bagi pengembangan pendidikan, termasuk pengembangan media pembelajaran yang digunakan.

Peranan teknologi informasi pada aktivitas manusia pada saat ini memang begitu besar. Teknologi informasi telah menjadi fasilitator utama bagi berbagai kegiatan tak terkecuali pada bidang pendidikan, diantaranya dalam bentuk teknologi komputasi multimedia yang merupakan suatu era baru dalam dunia informasi modern yang telah berkembang pesat beberapa tahun terakhir.<sup>6</sup> Sebab karena itulah perlu adanya pendayagunaan TIK dalam pembelajaran untuk menunjang serta mempermudah guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar kepada pelaku pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga terciptanya proses belajar-mengajar yang efektif dan efisien serta memacu motivasi belajar siswa.

Salah satu media yang berkembang mengikuti perkembangan teknologi saat ini adalah media audio-visual. Kemampuan audio-visual dapat menampilkan gambar dan suara yang akan memberi daya tarik tersendiri. media pembelajaran berbasis audio-visual yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah

---

<sup>6</sup> Deni Dermawan, 2012. Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, PT. Remaja Rosdakarya: Bandung. h.53

power point, pembelajaran intraktif, video pembelajaran, dan lain-lain. Dalam dunia pendidikan media audio-visual berupa *software* komputer. Salah satu *software* komputer yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah *Macromedia Flash*. *Macromedia Flash* dapat menampilkan bagian-bagian yang kecil yang sangat sulit dilihat pada bentuk atau benda aslinya.<sup>7</sup> *Macromedia Flash* tentunya dapat menjadi ragam baru bagi pengembangan media. Visual efek dan animasi yang interaktif akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga materi ajar yang ingin disampaikan guru bisa diserap oleh siswa dengan lebih optimal. Menurut Madcoms, *Macromedia Flash* adalah *software* yang dipakai oleh *designer web*, karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antar grafis, teks, animasi, dan suara.<sup>8</sup> Penggunaan media *Macromedia Flash* dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga materi yang disampaikan dapat tersimpan lebih lama dalam ingatan siswa.

Beberapa bulan terakhir ini internet merupakan suatu hal yang wajib keberadaanya bagi madrasah dan dunia pendidikan karena di masa pandemi virus Corona ini maka pendidikan di madrasah dilakukan dengan pembelajaran di rumah via daring. Sudah hampir 9 bulan belakangan ini materi, tugas, ataupun praktek

---

<sup>7</sup> Hafiq Nurbiyanto, "Pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* professional 8 pada standar kompetensi perbaikan sistem kemudi kelas XI di SMK Muhammadiyah 1 Bantul", Skripsi, Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2016, hal. 2-3

<sup>8</sup> Andi Tia Astria, "Pengembangan media pembelajaran matematika jeopardy game berbasis *Macromedia Flash* di SMA negeri 8 model bulukumba", Skripsi, jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Malang, 2017, hal. 3

dilakukan di rumah dan disampaikan melalui daring. Kebutuhan internet pun menjadi hal yang wajib bagi peserta didik mulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Guru dapat menyampaikan materi via Group *WhatsApp Messenger*, aplikasi *Zoom Meeting*, aplikasi *Google Class*, dll. Internet sangatlah membantu dan mempunyai peranan yang sangat sangat penting karena di masa pandemi ini dunia pendidikan bisa tetap berjalan dengan bantuan internet. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang sudah dikombinasikan dalam bentuk video pembelajaran sangat diperlukan pada masa-masa belajar daring seperti saat ini.

Matematika adalah ilmu yang diajarkan pada setiap tingkat pelatihan. Kualitas aritmatika dinamis, untuk memahaminya membutuhkan fokus dan kesungguhan yang tinggi dan bahkan menghabiskan sebagian besar hari penuh dengan gambar yang kadang-kadang sulit untuk dipahami.<sup>9</sup> Menurut Zulkardi, salah satu masalah utama dalam pelatihan sains di Indonesia adalah tidak adanya premium dalam belajar matematika karena mereka menganggap aritmatika adalah mata pelajaran yang merepotkan.<sup>10</sup> Oleh karena itu dibutuhkan pemanfaatan multimedia interaktif guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan motivasi belajar siswa yang meningkat maka hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Penyampaian materi secara manual yang dilakukan oleh guru terkadang sangatlah monoton dan kurang menarik bagi siswa. Sehingga hal ini mengakibatkan rendahnya minat dan keaktifan belajar siswa di kelas khususnya pelajaran

---

<sup>9</sup> Rubhan Masykur, "Pengembangan media pembelajaran Matematika dengan *Macromedia Flash*". Dalam jurnal *Al-Jabar: Pendidikan Matematika* Vol. 8, No. 2, 2017, Hal 177-186, hal. 178

<sup>10</sup> Yuliani Indrawaty, "factor-faktor yang mempengaruhi kinerja guru Matematika dalam pelaksanaan KBK", dalam *Jurnal Manajemen & Bisnis Sriwijaya*, No. 7, Vol. 4 (Juni 2006), h. 42

matematika. Matematika menggunakan media animasi akan lebih enak ditonton dan menarik perhatian siswa disamping teori yang disampaikan oleh guru dalam proses belajar mengajar.<sup>11</sup> Sehingga peneliti memilih menggunakan media *Macromedia Flash* dalam pembelajaran matematika. Pemilihan media *Macromedia Flash* dikarenakan media ini jarang digunakan untuk menyampaikan materi matematika. Dan dapat dijadikan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi siswa, media menggunakan animasi yang bergerak dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat berkonsentrasi penuh terhadap pembelajaran.

MI Darut Taqwa merupakan sekolah dengan sarana dan prasarana yang cukup memadai, terutama pengadaan LCD. Fasilitas LCD di sekolah tersebut sudah cukup lengkap akan tetapi berdasarkan peninjauan awal di sekolah tersebut, LCD belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran. Guru matematika MI Darut Taqwa mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komputer tidak pernah digunakan, dikarenakan model pembelajaran yang selama ini diterapkan hanya menggunakan media papan tulis dan media 2D lainnya. Hal ini tidak jarang membuat siswa merasa jenuh dan bosan selama proses pembelajaran berlangsung hal ini juga akan berdampak langsung pada menurunnya motivasi belajar siswa di kelas.

Pada masa pandemi saat ini MI Darut Taqwa sudah memfasilitasi kegiatan belajar mengajar dengan berbagai macam aplikasi yang mendukung pembelajaran secara daring sehingga pembelajaran masih tetap jalan walaupun masih belum

---

<sup>11</sup> Fatkur Rohman, dkk. "Media interaktif pembelajaran matematika berbasis *Macromedia Flash* mempeemudah pemahaman pelajaran: studi kasus pada siswa SDN 01 karangmalang". Dalam jurnal Informatika vol.1, No.1 februari 2013, hal. 3

seefektif pada masa tatap muka. Pembelajaran daring di MI Darut Taqwa selama masa pandemi ini menggunakan aplikasi *Google Classroom*, penggunaan aplikasi sudah berjalan dari awal masa pandemi sampai saat ini, dikarenakan aplikasi ini dinilai jauh lebih efektif dilakukan pada tingkat madrasah dibanding aplikasi lain. Sehingga dengan ini peneliti tertarik untuk mengkombinasikan antara media pembelajaran dengan video pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di masa pandemi saat ini.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk meneliti dan mempelajari lebih lanjut mengenai masalah ini dengan mengangkat judul **“Efektivitas media *Macromedia Flash* terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Matematika di MI Darut Taqwa Banjarmasin”**.

## **B. DEFINISI OPERASIONAL**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran maksud dan tujuan penelitian serta permasalahan yang dibahas maka penulis merasa perlu untuk memperjelas dan mempertegasnya kembali maksud dari istilah-istilah dalam judul penelitian ini, sebagai berikut:

1. Efektivitas adalah suatu tahapan untuk mencapai tujuan sebagaimana mestinya.<sup>12</sup> Adapun yang dimaksud efektivitas disini adalah pengaruh penggunaan media *Macromedia Flash* pada materi Bangun Ruang (Kubus dan Balok) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V di MI Darut

---

<sup>12</sup> Saliman dan Sudarsono, *kamus pendidikan pembelajaran dan Umum*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1994), h. 16



Taqwa Banjarmasin yang diukur melalui perbedaan nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*.

2. Media secara harfiah berarti perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.<sup>13</sup> Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagaimana pengertian media pembelajaran yang merupakan alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.<sup>14</sup>
3. *Macromedia Flash* adalah *platform* multimedia dan perangkat lunak yang digunakan untuk animasi, *game*, dan aplikasi pengayaan internet yang dapat dilihat, dimainkan, dan dijalankan di *Adobe Flash Player*.<sup>15</sup> Dalam proses pembelajaran media *Macromedia Flash* digunakan sebagai media dalam bentuk presentasi multimedia yang interaktif.
4. Motivasi belajar, motivasi yang berawal dari kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif.<sup>16</sup> Motivasi belajar dalam penelitian ini maksudnya adalah hasil ataupun output setelah peserta didik mengikuti pembelajaran.
5. Matematika adalah ilmu tentang lapangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang dipergunakan dalam menyelesaikan masalah

---

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Press, 2000), hal. 3

<sup>14</sup> *Ibid.*, h.4

<sup>15</sup> Rubhan Masykur, “Pengembangan media pembelajaran Matematika dengan *Macromedia Flash*”. Dalam jurnal *Al-Jabar: Pendidikan Matematika* Vol. 8, No. 2, 2017, Hal 177-186, hal. 178

<sup>16</sup> Sadirman A.M., *interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: RajaGrafindo, 2007) h. 75

mengenai bilangan.<sup>17</sup> Materi bangun ruang yang akan dijabarkan di dalam media ini adalah sifat dan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok).

### C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang mendasari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media *Macromedia Flash* dalam proses pembelajaran matematika?
2. Bagaimana motivasi belajar matematika siswa kelas V dengan menggunakan media *Macromedia Flash* di Madrasah Ibtidayah Darut Taqwa Banjarmasin?
3. Apakah penggunaan media *Macromedia Flash* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V di Madrasah Ibtidayah Darut Taqwa Banjarmasin?

### D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan media *Macromedia Flash* dalam proses pembelajaran matematika.

---

<sup>17</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2001), h. 75

2. Untuk mengetahui motivasi belajar matematika siswa kelas V dengan menggunakan media *Macromedia Flash* di Madrasah Ibtidayah Darut Taqwa Banjarmasin.
3. Untuk mengetahui efektif atau tidak efektifnya penggunaan media *Macromedia Flash* dalam meningkatkan motivasi belajar matematika Siswa Kelas V di MI Darut Taqwa Banjarmasin.

#### **E. ALASAN MEMILIH JUDUL**

Alasan yang mendasarkan peneliti untuk mengadakan penelitian ini adalah:

1. Penulis ingin mengetahui bagaimana penggunaan media *Macromedia Flash* dalam proses pembelajaran matematika.
2. Penulis ingin mengetahui bagaimana motivasi belajar matematika siswa kelas V dengan menggunakan media *Macromedia Flash* di Madrasah Ibtidayah Darut Taqwa Banjarmasin.
3. Penulis ingin mengetahui apakah penggunaan media *Macromedia Flash* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V di Madrasah Ibtidayah Darut Taqwa Banjarmasin.

#### **F. KEGUNAAN PENELITIAN**

1. Secara teoritis adalah sebagai upaya memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam pengembangan wawasan akan media pembelajaran matematika. Sehingga dapat membantu memperbaiki pendidikan di sekolah serta referensi tambahan pada perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin.
2. Secara praktis

## a. Sekolah

Menjadi masukan bagi lembaga pendidikan tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

## b. Guru

Bagi pendidik merupakan suatu bahan informasi untuk upaya meningkatkan dan menambah pengetahuan serta keahlian dan kreatifitas dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

## c. Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.

## d. Peneliti yang akan datang

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan/masukan dalam pengadaan penelitian lanjutan.

## G. PENELITIAN TERDAHULU

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Pendekatan, Metode dan Hasil Peneletian
1	Nida Ruysda <sup>18</sup>	“Efektivitas Pembelajaran matematika dengan	Mengkaji tentang efektivitas penggunaan	1. hasil atau output dari efektivitas penggunaan	Pendekatan Kuantitatif, Metode Eksperimen.

<sup>18</sup> Nida Rusyda, “Efektivitas Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Robot Bangun Datar pada Siswa Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Taman Pemuda Islam Keramat Banjarmasin”, Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan., 2017, hal. 5

		Menggunakan Media Robot Bangun Datar pada Siswa Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Taman Pemuda Islam Keramat Banjarmasin.”	media terhadap pembelajaran matematika.	media, subjek dan objek penelitian. 2. Media yang digunakan dalam penelitian. 3. Materi yang akan dikaji.	Hasil: Media robot bangun datar efektif digunakan dalam pembelajaran matematika materi sifat-sifat-bangun datar yang mana mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80,45 yang berada pada kualifikasi amat baik sedangkan matematika dengan menggunakan media gambar mendapatkan nilai rata-rata sebesar 76,17 yang berada pada kualifikasi baik.
2	Muhammad Tajuddin <sup>19</sup>	“Pengaruh Penggunaan	1. Menggunakan media	1. hasil output dari	Pendekatan Komparasional,

<sup>19</sup> Muhammad Tajudin, “Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Pythagoras Berbasis Adobe Flash CS3 Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP

		<p>Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Pythagoras Berbasis Adobe Flash CS3 Terhadap Hasil Belajar matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2015/2016.”</p>	<p><i>Macromedia Flash</i> terhadap pembelajaran matematika.</p>	<p>penggunaan media pembelajaran <i>Macromedia Flash</i> terhadap hasil belajar matematika.</p> <p>2. subjek dan objek penelitian.</p> <p>3. Alasan memilih judul.</p>	<p>Metode Eksperimen.</p> <p>Hasil: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis Adobe Flash CS3 terhadap hasil belajar matematika kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Banjarmasin tahun pelajaran 2015/2016 dan di indikasikan dengan perhitungan indeks gain siswa yaitu 0,81 berada pada klasifikasi peningkatan hasil belajar dan</p>
--	--	---	--	--	---

					pengaruh yang tinggi.
3	Iis Nurfitri Lestari <sup>20</sup>	“Pengaruh Metode Permainan terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas II SDN Plebengan.”	1. Kesamaan dalam hasil atau output dari perlakuan terhadap motivasi belajar matematika	1. Beda perlakuan. 2. Subjek dan objek penelitian. 3. Alasan memilih judul.	Pendekatan Kuantitatif, Metode Quasi Eksperimen. Hasil: Ada perbedaan yang signifikan motivasi belajar matematika antara kelompok siswa yang diajar dengan metode permainan dan metode ceramah bervariasi ( $t_{hitung} = 2,375 > t_{tabel} = 2,00$ )

## H. ANGGAPAN DASAR DAN HIPOTESIS

### 1. Anggapan Dasar

Terciptanya hasil belajar yang tinggi menunjukkan adanya indikasi tingginya motivasi belajar siswa, keberhasilan belajar sering disebabkan adanya motivasi yang kuat. Peneliti menganggap bahwa media *Macromedia*

---

<sup>20</sup> Iis Nurfita Lestari, “Pengaruh metode permainan terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas II SDN PLEBENGAN”, Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru SD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2015, hal. 7

*Flash* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

## 2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori diatas maka penulis mengajukan hipotesis dimana penggunaan media *Macromedia Flash* sebagai variabel independent (X) dan motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat (Y), sebagai berikut:

### a. Hipotesis kerja atau hipotesis alternative (Ha)

Efektivitas penggunaan media *Macromedia Flash* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa MI Darut Taqwa.

### b. Hipotesis Nol atau hipotesis Nihil (H<sub>0</sub>)

Penggunaan media *Macromedia Flash* tidak efektif dan tidak memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar Mntematika siswa MI Darut Taqwa.

## I. KERANGKA PEMIKIRAN

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah ada keefektifan penggunaan media *Macromedia Flash* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V MI Darut Taqwa. Berdasarkan judul tersebut, maka dalam penelitian ini memiliki 2 variabel, yaitu variabel terikat, sebagai suatu gejala yang muncul karena adanya pengaruh/dipengaruhi (motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika) dan variabel bebas, sebagai faktor yang mempengaruhi gejala (penggunaan media *Macromedia Flash* pada mata pelajaran matematika).



Variabel tersebut dapat dilihat dari skema di bawah ini:



Keterangan:

X = Penggunaan media *Macromedia Flash*

Y = Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MI Darut Taqwa Banjarmasin.

## J. SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk lebih mempermudah pembaca dalam memahami isi dari skripsi ini dan agar penulisannya tersusun secara sistematis sehingga dapat memenuhi kriteria penulisan secara ilmiah, maka penulis menganggap perlu untuk membuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I merupakan pendahuluan, berupa garis besar penulisan skripsi yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, definisi operasional, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, anggapan dasar dan hipotesis, kerangka pemikiran, dan sistematika penelitan.

BAB II adalah landasan teori, bab ini merupakan studi literar yang membahas tentang media pemebelajaran, media *Macromedia Flash*, motivasi hasil belajar pada mata pelajaran matematika, dan efektivitas penggunaan media *Macromedia Flash* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MI Darut Taqwa Banjarmasin.

BAB III adalah metode penelitian terdiri dari metode penelitian, pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, desain pengukuran, dan teknik analisis data.

BAB IV adalah laporan hasil penelitian, yang meliputi deskripsi lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data, pembahasan hasil penelitian.

BAB V adalah penutup, yang berisi kesimpulan dan saran.