

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan yang sangat dibutuhkan setiap individu dan sangat penting dalam proses mengubah sikap, tata laku seseorang dan saling bersaing untuk meraih keberhasilan dalam memenuhi kebutuhan hidup kedepannya. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dilaksanakan oleh setiap orang baik individu maupun kelompok supaya bisa berguna untuk masa depan. Sehingga manusia yang mau menuntut ilmu berhak memperoleh pendidikan dan mengembangkan potensi dirinya untuk mempersiapkan dalam melanjutkan hidup selanjutnya.

Pembelajaran tidak hanya pengetahuan lewat buku-buku yang dicetak dan menjadi buku paket atau lembar kerja siswa yang disajikan dikelas atau sekolah. Tetapi media gambar dapat digunakan dalam pembelajaran bagi siswa untuk menunjang proses pembelajaran dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas setidaknya bukan hanya dengan menggunakan satu metode, seperti ceramah tetapi juga harus menggunakan model pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dimaksud disini ialah desain pembelajaran. Nilai-nilai dalam pendidikan jiwa merdeka seperti cara berpikir yang positif, berperasaan luhur dan indah, dan berkemauan mulia dapat dimasukkan dalam desain pembelajaran, bagian komponen tujuan pembelajaran bersandingan dengan Pendidikan karakter bangsa.

Tujuannya agar pembelajaran tersebut lebih menarik perhatian siswa/i sehingga lebih cepat dipahami dan melekat pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang bisa membuat siswa tertarik dan tidak bosan adalah pembelajaran yang menggunakan media. Pembelajaran yang dirancang adalah pembelajaran yang menggunakan media sehingga dapat disimpulkan, bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah media gambar yang ditampilkan dikelas.

Dengan adanya pemanfaatan media gambar ini dianggap mampu menarik perhatian dan meningkatkan daya berpikir anak dalam proses pembelajaran Ips, penggunaan media gambar diharapkan dapat memberikan motivasi dan inspirasi bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuannya dalam pembelajaran Ips . Penulis juga berpendapat bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa dapat memperhatikan media gambar yang disajikan.

Menurut Ambarwati (2017:280) menyebutkan bahwa media gambar adalah sarana pendorong untuk diterimanya proses belajar mengajar atau alat perantara dengan memanfaatkan indra penglihatan siswa guna mengoptimalkan tujuan keberhasilan suatu proses dengan menggunakan alat bantu berupa gambar yang menyalurkan pesan atau gagasan, sehingga materi yang disampaikan bisa tercapai dengan optimal. Media diperlukan oleh guru guna untuk menunjang proses pembelajaran dikelas sehingga siswa bisa merespon dengan baik. Setiap ilmu yang disampaikan dalam proses pembelajaran hendaknya ditujukan untuk mendorong rasa ingin tahu dan pengembangan anak didik terhadap dunia mereka dimana mereka tinggal. Proses pembelajaran Ips SD tidak hanya sekedar

menyampaikan materi secara verbal, tetapi juga melatih siswa melakukan keterampilan.

Mata pelajaran IPAS membutuhkan media dalam pengajarannya, seperti materi yang berhubungan dengan makhluk hidup misalnya manusia, hewan, dan tumbuh-tumbuhan, proses pembelajarannya tidak akan berjalan dengan maksimal apabila materinya hanya dihadapkan dengan apa yang ada dalam buku ajar saja. Dalam pengajaran guru membutuhkan media yang tepat guna mempermudah siswa untuk memahami materi-materi yang ada dalam tiap mata pelajaran tersebut. Solusi untuk mengatasi permasalahan dan penyebab yang timbul dalam pembelajaran IPAS adalah menggunakan media gambar. Adanya penggunaan media gambar, siswa dapat melihat gambar habitat berbagai makhluk hidup yang tidak bisa dijangkau.

Pemanfaatan media gambar ini dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil dari pra observasi yang telah dilakukan di SDN 5 Batang Antu, diketahui bahwa banyak kendala guru didalam menerapkan media gambar seperti sarana dan prasarana yang kurang memadai, tidak adanya jaringan internet dan tidak adanya listrik di SDN 5 Batang Antu atau lebih tepatnya di desa Panding Jaya yang bisa dibbilang jauh dari kota akses jalan yang rusak dan sehingga berpengaruh untuk guru dalam memanfaatkan media gambar dan guru hanya mengandalkan buku paket karena mereka kurang untuk memanfaatkan media pembelajaran.

Kemampuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran masih kurang dilihat dari nilai mereka ada beberapa yang masih rendah dan belum mencapai KKM.

Guru didalam proses pembelajaran IPAS belum menggunakan media pembelajaran, prosesnya masih dengan buku paket atau menggunakan metode ceramah. Hal ini diakibatkan pada saat pembelajaran peserta didik cenderung kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran seperti kegiatan bertanya, menulis, membaca, menjawab dan menanggapi.

Dalam kegiatan pembelajaran kurangnya pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPAS, serta kurangnya konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Dengan itu, penulis akan mencoba menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran IPAS, sehingga dianggap bisa membantu pengetahuan siswa dan respon siswa, dibandingkan dengan hanya mengajar dengan menggunakan metode ceramah tanpa ada alat bantu atau media yang dijadikan sumber untuk menambah pengetahuan atau wawasan mereka. Media gambar yang digunakan yaitu dalam bentuk print out dengan ukuran F4 dan dibagikan dalam bentuk kelompok didalam kelas

Pelajaran IPAS di SD tidak dapat terpisahkan oleh media pembelajaran, karena banyak materi pembelajaran IPAS yang sulit dijelaskan dengan buku saja dan sulit menjangkau tempat hidup hewan secara langsung. Selain itu, penggunaan media gambar dalam pelajaran IPAS di SD sangatlah bermanfaat, karena media gambar memiliki fungsi-fungsi tertentu dalam proses belajar, diantaranya yaitu membangkitkan keinginan dan minat siswa, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar IPAS, membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran, serta intensifikasi penggunaan media gambar diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar

dalam pembelajaran yang pada gilirannya akan pula meningkatkan hasil belajarnya. Sehingga media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan suasana yang menyenangkan yang mampu membangkitkan motivasi ingin tahu, mempercepat pemahaman, meningkatkan aktivitas dan pengetahuan siswa dalam belajar.

Maka mata pelajaran IPAS dapat dibuat menjadi menyenangkan, tergantung bagaimana niat dan kemauan guru untuk menciptakannya. Pembelajaran yang dikemas dalam situasi yang menyenangkan, jenaka, dan menggelitik sangat diharapkan oleh anak didik saat ini yang sangat rawan stres karena saratnya materi ajar yang harus dikuasai. Dengan media gambar di harapkan siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran sehingga siswa tersebut menjadi aktif bertanya, menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat dalam pembelajaran. Selain menumbuhkan keaktifan siswa, dengan menggunakan media gambar guru lebih mudah menyampaikan materi karena siswa dapat melihat langsung hal - hal yang berkaitan dengan penjelasan dari guru.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, fokus penelitian mempermudah penelitian dalam memanfaatkan penggunaan media gambar. Adapun fokus penelitian secara khusus yaitu upaya pemanfaatan media gambar dalam menunjang proses pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III SDN 5 Batang Antu.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas maka rumusan permasalahan yang di ajukan dalam penelitian ini adapun rumusan masalah yang sesuai dengan latar belakang penelitian yang telah diuraikan:

- 1) Bagaimanakah pembelajaran melalui pemanfaatan media gambar dalam menunjang proses pembelajaran IPAS kelas III ?
- 2) Bagaimanakah hasil belajar kognitif siswa melalui pemanfaatan media gambar dalam menunjang proses pembelajaran IPAS kelas III ?
- 3) Bagaimanakah respon siswa dengan menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran IPAS di kelas III ?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menjawab rumusan masalah, maka dari itu tujuan penelitian ini

- 1) Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan pemanfaatan media gambar dalam menunjang proses pembelajaran IPAS kelas III
- 2) Untuk mendeskripsikan hasil belajar kognitif siswa melalui pemanfaatan media gambar dalam menunjang proses pembelajaran IPAS kelas III
- 3) Untuk mendeskripsikan respon siswa dengan menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran IPAS di kelas III

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi penulis dalam bidang ilmu pendidikan yang di tempuh, bagi mahasiswa yang berkepentingan dan bagi semua pihak yang terkait. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat memberikan masukan berharga berupa studi tentang upaya pemanfaatan media gambar dalam menunjang proses pembelajaran Ips untuk meningkatkan hasil kognitif siswa kelas III SDN 5 Batang Antu sebagai upaya untuk peningkatan dan pengembangan ilmu pengetahuan sehingga dapat diciptakan Pendidikan yang tepat untuk mengembangkan kemampuan menulis karangan siswa dan dapat menciptakan iklim belajar yang memicu partisipasi siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini sebagai bahan masukan untuk meningkatkan pemanfaatan media sederhana di sekolah. Tugas guru/sekolah adalah menggali kecerdasan tersebut agar dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan belajar anak.

b. Bagi Guru

Penelitian ini sebagai bahan masukan dan informasi untuk dapat digunakan dalam perbaikan dan peningkatan kualitas media sederhana dalam menunjang proses pembelajaran deskripsi, dan diharapkan dapat menjadi referensi guru

dalam melakukan kasus kesulitan pemanfaatan media sederhana, sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran sebisa mungkin guru harus melatih, mengasah dan mengembangkan kemampuan siswa, khususnya pada penggunaan media gambar.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas media gambar dalam menunjang proses pembelajaran disekolah.dan memberikan masukan bagi guru dan sekolah bahwa dengan kemampuan menggunakan media gambar yang terasah siswa mampu menjadi siswa yang berbakat.

d. Bagi Dosen STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan. Manfaat bagi dosen adalah dapat memberikan bimbingan pada mahasiswa dengan topik judul skripsi sesuai dengan keahlian dosen dan juga pengalaman dosen dalam bimbingan, dan kampus mampu mencetak calon guru yang kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan.

e. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi untuk referensi tentang cara menanggulangi kesulitan pemanfaatan media sederhana dalam menunjang proses pembelajaran, serta dapat menjadi acuan dalam penelitian selanjutnya.

F. Definisi Istilah

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran. Ada banyak jenis media pembelajaran yang bisa dikembangkan dan dimanfaatkan oleh guru, dari media sederhana sampai pada media modern.

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk 2 dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, proyektor. Sedangkan menurut Sadiman media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari 2021). Hasil belajar kognitif