

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan secara arti luas yaitu proses terjadinya hubungan lingkungan alam dengan individu, budaya, ekonomi, politik dan masyarakat. Menurut Mudryahardjo (2014:3), pendidikan secara luas diartikan sebagai semua pengalaman yang bersifat belajar sepanjang hidup atau berlangsung pada seluruh lingkungan. Pendidikan adalah keseluruhan situasi yang dialami dalam kehidupan yang mungkin memberikan pengaruh untuk pertumbuhan bagi individu.

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dapat dilakukan dalam mengembangkan suatu potensi yang ada pada diri individu agar berguna dan bermanfaat bagi kehidupannya. Untuk menjadi seorang individu yang berkualitas, harus melalui proses pendidikan yang berlangsung dilembaga formal maupun nonformal. Proses pendidikan yang berlangsung tentunya melibatkan berbagai komponen yang terlibat dalam proses belajar mengajar. Komponen-komponen tersebut salah satunya adalah pendidik atau guru. Guru adalah seorang yang mempunyai tugas utama mengajar disamping mendidik. Sedangkan anak didik adalah anak yang belum dewasa yang memerlukan bimbingan dan pertolongan dari orang lain yang dewasa, untuk dapat melaksanakan tugasnya pribadi dan peranannya sebagai makhluk Tuhan.

Pelaksanaan proses mengajar antara guru dan peserta didik selalu memiliki keterkaitan, dimana seorang guru berusaha mendidik, membimbing dan memberikan pertolongan kepada peserta didik. Sedangkan peserta didik merupakan anak yang belum dewasa, yang di dalam proses belajarnya, masih memerlukan bimbingan dan pertolongan dari orang yang sudah dewasa dalam menjalankan perannya sebagai makhluk sosial dan makhluk Tuhan. Dalam hal ini seorang guru dituntut untuk dapat memberikan kemudahan belajar bagi anak didik, supaya tujuan pendidikan tercapai dengan baik, harus memperhatikan beberapa unsur dalam kegiatan belajar mengajar. Unsur yang harus diperhatikan dalam belajar yaitu tujuan yang ingin dicapai, karakteristik pelajar, isi bahan yang harus dipelajari, cara atau metode atau strategi yang digunakan, alat ukur atau evaluasi.

Metode adalah cara yang didalam fungsinya, merupakan alat untuk mencapai tujuan. Hal ini berlaku bagi guru maupun bagi siswa, dimanan semakin baik metode yang digunakan maka akan semakin baik pula pencapaian tujuan. Akan tetapi selain menggunakan metode, salah satu faktor lain untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien juga dapat meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran adalah penggunaan media belajar sebagai alat peraga dalam belajar. Media yang paling dikenal dalam pelayanan anak disebut juga dengan alat peraga.

Alat peraga seringkali disebut dengan alat modern, karena kesadaran pentingnya menggunakan media mengajar dalam pelayanan anak masih baru. Melalui alat peraga, imajinasi anak dirangsang untuk aktif berpikir dan diharapkan dapat berinteraksi dengan lingkungan belajar secara baik. Setiap melaksanakan kegiatan pembelajaran, panca indera siswa perlu dirangsang maksimal sekaligus harus digunakan, sehingga tidak hanya mengetahui, melainkan dapat memakai dan dapat melakukan berbagai hal apa yang dipelajari. Panca indera yang umum digunakan dalam pembelajaran adalah mendengar. Melalui mendengar, anak dapat mengikuti peristiwa demi peristiwa dan ikut merasakan apa yang disampaikan. Namun seringkali hanya dengan mendengar akan sulit diingat di kemudian hari untuk suatu konsep tertentu. Kesan yang jauh lebih mendalam dapat dihasilkan jika apa yang diceritakan, dapat pula dilihat melalui sebuah gambar, melalui mendengar, dan dapat dikerjakan langsung oleh siswa yang belajar. Siswa tingkat sekolah dasar dan siswa tingkat sekolah menengah pertama belajar melalui aktivitas kerja, dimana siswa membutuhkan kerja dengan benda konkret sebagai media belajarnya.

Berdasarkan praobservasi yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 05 Peninjau khususnya di kelas II pada tema 4 subtema 1 pada mata pelajaran PPKN yang membahas tentang hidup rukun dimana materi ini sangat dekat dengan lingkungan kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu siswa harus mengetahui bagaimana menerapkan hidup rukun di dalam

masyarakat dan di dalam keluarga sehingga memungkinkan siswa bisa dapat berkomunikasi dengan lingkungannya dan berhubungan baik dengan masyarakat, dan di dalam menyampaikan materi ini di perlukan adanya pengalaman nyata berupa alat peraga yang berupa gambar agar siswa dapat memahami materi yang di sampaikan oleh guru.

Pembelajaran dengan alat peraga dapat mendorong siswa untuk bekerja dan memanfaatkan benda-benda konkret sebagai media belajar, seperti gambar peta, papan tulis, dan sebagainya yang dapat membantu anak dalam mengingat materi pembelajaran yang sudah diajarkan. Agar belajar terlaksana lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna, perlu dihadirkan alat peraga yang tepat oleh guru. Guru harus kreatif dalam menciptakan alat peraga dengan memanfaatkan benda-benda yang ada dan menjadikan siswa aktif dalam membangun pemahaman atas suatu konsep tertentu.

Berkenan dengan rendahnya pemahaman dan kualitas hasil belajar, maka dalam kegiatan pembelajaran perlu mendapatkan perhatian penuh. Oleh sebab itu perlu adanya upaya-upaya untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa, yaitu dengan merancang dan menggunakan media secara sistematis dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Dengan demikian perlu adanya komitmen para guru yang lebih menekankan pada pemberdayaan media pembelajaran dikelas.

Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep (Arikunto, 2009: 118). Pengertian pemahaman siswa dapat diurai dari kata

“Faham” yang memiliki arti tanggap, mengerti benar, pandangan, ajaran. Disini ada pengertian tentang pemahaman yaitu: kemampuan memahami arti suatu bahan pelajaran, seperti menafsirkan, menjelaskan atau meringkas atau merangkum suatu pengertian kemampuan macam ini lebih tinggi dari pada pengetahuan. Pemahaman juga merupakan tingkat berikutnya dari tujuan ranah kognitif berupa kemampuan memahami atau mengerti tentang isi pelajaran yang di pelajari tanpa perlu mempertimbangkan atau memperhubungkannya dengan isi pelajaran lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media gambar dalam pemahaman siswa kelas II SD Negeri 05 Peninjau”

B. Rumusan Masalah

1. Rumusan Masalah Umum

Rumusan Masalah Secara Umum di dalam Penelitian ini adalah Bagaimanakah Pengaruh Penggunaan Media Gambar Dalam Pemahaman Siswa Kelas II SD Negeri 05 Peninjau?

2. Pertanyaan Masalah Khusus

- a. Apakah terdapat perbedaan *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dikelas II SD Negeri 05 Peninjau?
- b. Apakah terdapat perbedaan hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dikelas II SD Negeri 05 Peninjau?

- c. Apakah terdapat perbedaan hasil pre-test dan post-test siswa kelas eksperimen dikelas II SD Negeri 05 Peninjau?
- d. Apakah terdapat perbedaan hasil pre-test dan post-test siswa kelas Kontrol dikelas II SD Negeri 05 Peninjau?
- e. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan Media Gambar di kelas II SD Negeri 05 Peninjau?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Penelitian Umum

Untuk Mengetahui Bagaimanakah Pengaruh Penggunaan Media gambar Dalam pemahaman Siswa Kelas II SD Negeri 05 Peninjau.

2. Tujuan Penelitian Khusus

- a. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dikelas II SD Negeri 05 Peninjau.
- b. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dikelas II SD Negeri 05 Peninjau.
- c. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil pre-test dan post-test siswa kelas eksperimen dikelas II SD Negeri 05 Peninjau.
- d. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil pre-test dan post-test siswa kelas kontrol dikelas II SD Negeri 05 Peninjau.
- e. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan Media Gambar di kelas II SD Negeri 05 Peninjau.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi kita semua dan dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan pengembangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan. Sehingga pengembangan ilmu pendidikan khususnya dalam hal pelaksanaan pembelajaran tidak terpaku pada satu media pembelajaran, tetapi dapat lebih bervariasi guna meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai langkah yang nyata dalam mewujudkan penerapan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, serta dapat menambah wawasan yang lebih luas sebagai bekal penulis apabila sudah terjun langsung sebagai tenaga pendidik.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat memberikan informasi dan memotivasi guru agar lebih memperhatikan media pembelajaran dan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran dalam usaha meningkatkan hasil belajarsiswa.

c. Bagi Siswa

Agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga membentuk suatu pribadi yang berkualitas, berdayaguna tinggi, meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian untuk meningkatkan hasil belajar siswa siswi khususnya dan peningkatan pembangunan pendidikan pada umumnya.

E. Definisi Operasional

Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam desain penelitian dan landasan teori ini adalah sebagai berikut:

1. Media Gambar

Media gambar adalah suatu media visual yang hanya bisa dilihat saja, akan tetapi tidak mempunyai unsur audio atau suara. Menurut Sadiman Arief S. (2003:21) media gambar adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berguna untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini bisa membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut bisa terlihat dengan lebih jelas.

2. Pemahaman Siswa

Pemahaman adalah suatu kemampuan untuk menangkap informasi yang diberikan oleh guru, serta mampu menyajikan kembali informasi

yang didapat dalam bentuk lain secara sistematis. Menurut Widiaworo (2017:81) bahwa pemahaman merupakan kemampuan untuk menghubungkan atau mengasosiasikan informasi-informasi yang dipelajari menjadi satu gambar yang utuh di otak kita.