BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan didefinisikan sebagai proses mengubah, melalui pengajaran dan pelatihan, sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang untuk mencari kedewasaan manusia. Pendidikan adalah mewujudkan proses belajar dan suasana belajar secara sadar dan terencana, agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual, keyakinan beragama, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta memiliki keterampilan peserta didik. kebutuhan, sosial, kebangsaan dan negara (Ahmat,T.2017). Pendidikan di Sekolah Dasar tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan sebagai proses pengembangan diri dan sosial untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Ngongo dan Gafur, 2017). Sementara itu, menurut definisi John Dewey (Afriyani, 2018), pendidikan adalah proses pengembangan kemampuan mendasar untuk berpikir (intelektual) dan merasakan (emosional) tentang kemanusiaan dan manusia biasa

Berdasarkan pengertian ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pendidikan adalah proses atau usaha seseorang membangun kemampuannya dalam mengembangkan pengetahuan melalui kegiatan instruksional yang melekat pada dirinya sendiri. Di era digital sekarang ini, Media grafis berpotensi besar untuk hasil belajar siswa karena dapat memvisualisasikan konsep yang kompleks dengan lebih jelas dan menarik perhatian siswa. Untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Indonesia, Pemerintah Indonesia mengesahkan UU Pendidikan No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa: “Pendidikan adalah mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara sadar dan terencana , agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya dan memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, keahlian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya , masyarakat .bangsa dan Negara”.

Belajar adalah proses kompleks yang terjadi sepanjang hidup seseorang. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara manusia dengan

lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja, di mana saja (Putri & Setiawan, 2021).

Tanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku orang tersebut, yang dapat disebabkan oleh perubahan pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Jika proses pembelajaran di formalkan di sekolah, tujuannya adalah secara sistematis mendorong perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran dipengaruhi oleh lingkungan yang meliputi siswa, guru, perpustakaan, kepala sekolah, materi atau topik (buku, modul, leaflet, majalah, video, radio atau audio, dll), dan berbagai sumber belajar. dan Fasilitas (infokus, speaker, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain) (Ndae & Widyaningrum, 2020).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya reformasi untuk menggunakan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk dapat menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, yang mungkin sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan zaman (Nurjannah, 2019). Hal yang diperhatikan dalam pembelajaran adalah pendekatan, metode dan teknik, harus dikuasai oleh guru. guru dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif. Keberhasilan siswa dalam belajar sangat ditentukan oleh besar kecilnya semangat belajar siswa yang bersangkutan serta kesulitan dari materi tersebut.

Tugas guru adalah untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, dan menilai peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan, dan pendidikan menengah. Maka dari itu guru harus memiliki jiwa yang kuat dan membutuhkan kesabaran lebih dalam mendidik dan membimbing para peserta didik. Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, materi yang disampaikan, kemampuan siswa dan kemampuan guru. Kegiatan pembelajaran, dimungkinkan adanya berbagai media yang digunakan. Untuk memilih media yang baik dan tepat perlu membandingkan beberapa media yang akan digunakan (Prasasti,A 2022).

Media gambar merupakan salah satu alat yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran (Fatmawati, 2019), Pesan yang disampaikan melalui

media gambar melalui Indera penglihatan (Cecep Kusnandi, dkk, 2013). Ada beberapa tujuan dari media gambar, diantaranya dapat memusatkan perhatian siswa, siswa lebih mudah untuk memahami materi, mengilustrasikan fakta dan informasi. Minat siswa untuk mengikuti pembelajaran dapat di bantu menggunakan gambar. Adanya gambar dapat membantu siswa dengan mudah mengingat-ingat materi dari buku serta membantu kemampuan siswa dalam berbahasa, seni, dan pernyataan kreatif (Sardiman,A.M 2009).

Melalui media gambar dapat menjadikan pengetahuan dan pengalaman siswa lebih luas dan tidak mudah di lupakan (Hasan, 2010 : 59). Dari pernyataan dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa media gambar menjadi sarana pembelajaran untuk menyampaikan materi dari guru kepada siswa yang bertujuan untuk memudahkan siswa memahami materi, mengingat-ingat isi materi yang dijelaskan oleh guru, menambah wawasan siswa, membantu siswa untuk mengikuti pembelajaran, serta memfasilitasi aktivitas, dalam proses pembelajaran.

Dalam hal ini peneliti menggunakan media gambar untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Jika suatu proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) hanya terpaku pada satu pembelajaran saja, maka siswa akan mudah bosan dan materi tidak akan tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar siswa tergantung dengan cara guru menjelaskan materi dan kenyamanan siswa belajar didalam kelas, Penggunaan media gambar diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan membantu hasil belajar (Yanti et al., 2018).

Masalah pendidikan merupakan masalah yang kompleks. Demikian juga masalah pembelajaran, yang selalu mengalami perubahan dan penyempurnaan, terutama sarana dan media pembelajaran yang akan di pakai dalam pembelajaran. Pada umumnya guru menerangkan kepada peserta didik dikelasnya, masih banyak dijumpai penggunaan strategi dan pendekatan pembelajaran yang tidak sesuai, yaitu tidak dimanfaatkannya media dan sumber belajar secara optimal guna mendukung metode pembelajaran yang diterapkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Kurikulum pendidikan yang berkembang saat ini menuntut

metode pengajaran yang lebih dinamis dan interaktif untuk menjawab kebutuhan peserta didik yang semakin beragam.

Pendekatan tradisional yang cenderung monoton dan berbasis teks tidak lagi cukup efektif dalam menjaga perhatian siswa serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka (Hasibuan et al.,2024). Hal ini mendorong para pendidik untuk mencari inovasi, salah satunya dengan memanfaatkan media visual, termasuk gambar, sebagai alat bantu belajar. Namun, keberagaman literasi visual siswa serta kemampuan guru dalam mengintegrasikan media gambar secara tepat sering kali menjadi hambatan. Sebagai akibat dari perkembangan kebutuhan dalam pendidikan, media gambar berkembang pesat sebagai sarana penyampaian yang dianggap mampu menjembatani kesenjangan tersebut (Cahyana et al., 2024).

Model pembelajaran media gambar adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan gambar sebagai alat utama dalam menyampaikan materi pelajaran. Gambar-gambar yang digunakan dapat berupa ilustrasi, diagram, foto, atau grafik yang relevan dengan materi yang sedang diajarkan. Tujuan utama dari model pembelajaran ini adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak, membuat pembelajaran lebih menarik, dan daya serap materi.

Berdasarkan hasil observasi dikelas IV SD Negeri 060934 Tahun Ajaran 2024/2025, ditemukan permasalahan pada pembelajaran IPAS yaitu hasil belajar yang masih berada dibawah KKTP, siswa kurang fokus dalam memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran di depan kelas, masih banyak siswa yang kurang aktif dan kurang berminat mengikuti proses pembelajaran, siswa yang memiliki kesibukan masing-masing ketika pembelajaran seperti mengganggu sesama teman dan keluar masuk kelas saat proses belajar mengajar terjadi. Salah satu faktor yang dapat menyebabkan siswa dapat merasakan hal-hal tersebut adalah siswa merasa bosan, mengantuk dan kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru saat proses belajar mengajar berlangsung, penyampaian materi yang kurang menarik, kurangnya interaksi antara siswa dan guru yang mengakibatkan

suasana kelas yang tidak hidup dan tidak adanya umpan balik dari materi yang disampaikan oleh guru sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang maksimal.

Tabel 1.1 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 060934 Medan T.A 2024/2025

KKTP	Jumlah Siswa	Persen%
80	19	65%
	15	35%
Jumlah	34	100

***Sumber* : Peserta didik kelas IV**

Berdasarkan hasil wawancara singkat yang peneliti lakukan dengan guru kelas IV di SD Negeri 060934 menyatakan bahwa minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 060934 masih rendah yaitu 19 peserta didik (65%) belum mencapai KKTP, dan 15 peserta didik (35%) sudah mencapai KKTP. Hal ini terlihat dari masih ada siswa yang tidak mengerjakan tugas dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 060934 diperoleh bahwa pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan secara kurang menarik. Selain itu, pengggunaan metode pembelajaran masih bersifat konvensional yaitu guru menjelaskan materi, siswa mendengar dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan membuat sebagian siswa merasa bosan dan tidak diajak untuk aktif dalam proses belajar mengajar. Diharapkan dengan menggunakan media gambar dapat dimanfaatkan dengan maksimal. Minat belajar siswa khusunya pada mata pelajaran IPAS.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, identifikasi beberapa masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa yang belum mencapai KKTP.
2. Siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Siswa kurang fokus dalam memperhatikan guru saat menjelaskan pembelajaran.
4. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga siswa merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti perlu membatasi pada satu permasalahan penelitian untuk memaksimalkan hasil penelitian, yaitu penggunaan media pembelajaran gambar pada mata pelajaran IPAS di kelas IV UPT SD Negeri 060934 Kwala BekalaTahun Ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah Pengaruh hasil belajar IPAS siswa dengan menggunakan media gambar model picture and picture di kelas IV UPT SD 060934 Kwala Bekala T.A 2024/2025?
2. Bagaimana Pengaruh hasil belajar IPAS siswa tanpa menggunakan media gambar model picture and picture di kelas IV UPT SD 060934 Kwala Bekala T.A 2024/2025?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikansi antara pengaruh media gambar dan tanpa media gambar model picture and picture terhadap hasil belajar IPAS siswa di kelas IV UPT SD 060934 Kwala Bekala T.A 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar IPAS siswa dengan menggunakan media gambar model picture and picture di kelas IV UPT SD 060934 Kwala BekalaT.A 2024/2025.
2. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar IPAS siswa tanpa menggunakan media gambar model picture and picture dikelas IV UPT SD 060934 Kwala Bekala T.A 2024/2025.

3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikansi antara media gambar dan tanpa media gambar picture and picture terhadap hasil belajar IPAS siswa di kelas IV UPT SD 060934 Kwala Bekala T.A 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat diharapkan memberikan manfaat untuk kemampuan siswa dalam memahami pelajaran IPAS, penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak antara lain :

1. Bagi guru: Memberikan alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa: Memotivasi belajar dan pemahaman konsep IPAS.
3. Bagi sekolah: Kualitas pembelajaran IPAS di sekolah.
4. Bagi peneliti lain: Menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

UNIVERSITAS
QUALITY