

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini kualitasnya terbelah cukup rendah. Indonesia mengalami ketertinggalan dalam mutu pendidikan. Baik pendidikan formal maupun informal Indonesia mengalami ketertinggalan. Memperbaiki kinerja pendidik merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Kinerja pendidik dapat dilihat dari bagaimana cara mengkondisikan kelas, menyampaikan materi dan berkomunikasi dengan siswa. Hal tersebut merupakan salah satu cara untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Berhubungan dengan itu, menurut Dirman dan Juarsih (2014, hlm. 1) menyatakan dalam konteks upaya peningkatan mutu pendidikan, pembelajaran merupakan cara paling strategis dalam proses dan hasil belajar siswa, karena hal tersebut mempengaruhi secara langsung.

Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001, hlm. 461). Dua komponen yang tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran adalah guru dan siswa. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal. Sejalan dengan hal itu Hamalik (2006, hlm. 162) menyatakan proses pembelajaran adalah suatu interaksi antara pelajar, pengajar, dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, yang berlangsung dalam suatu lokasi tertentu dalam jangka waktu tertentu pula. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006, hlm. 3) proses pembelajaran adalah suatu interaksi antara pendidik dan siswa dimana hal tersebut akan diakhiri dengan evaluasi hasil belajar.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa proses suatu interaksi antara pendidik dan siswa yang diakhiri dengan evaluasi hasil belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berlangsung dalam suatu lokasi dan jangka waktu tertentu.

Pemerintah telah mengatur proses pembelajaran pada kurikulum 2013, yang mana telah dipaparkan secara jelas pada Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa “Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.” (Permendikbud, 2016).

Proses pembelajaran merupakan salah satu unsur penting untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran itulah terjadi proses transformasi ilmu pengetahuan serta nilai-nilai. Ketika proses pembelajaran berlangsung, terjadi interaksi antara pendidik dan siswa yang memungkinkan bagi pendidik untuk dapat mengenali karakteristik serta potensi yang dimiliki siswa. Demikian pula sebaliknya, pada saat proses pembelajaran siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga potensi tersebut dapat dioptimalkan. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada pendidik tetapi berpusat pada siswa dan pendidik hanya sebagai fasilitator serta pembimbing. Siswa memiliki kesempatan yang luas untuk mengembangkan kemampuannya seperti mengemukakan pendapat, berpikir kritis, menyampaikan ide atau gagasan dan sebagainya.

Proses pembelajaran ideal tidak terfokus kepada hasil yang dicapai siswa saja, tetapi mampu memberikan pemahaman yang baik, ketekunan, kesempatan, dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran yang ideal juga akan melatih dan menanamkan sikap demokratis bagi siswa dan juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

. Berdasarkan Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013 proses pembelajaran terdiri atas 5 langkah pembelajaran, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/eksperimen, mengasosiasikan/mengolah informasi, dan mengkomunikasikan. Mengamati dapat dilakukan dengan membaca, mendengar, menyimak, melihat (tanpa atau bantuan alat). Menanya dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang

diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati. Mengumpulkan informasi/eksperimen dilakukan dengan membaca sumber lain, mengamati objek, dan wawancara dengan narasumber. Mengasosiasikan/mengolah informasi berupa pengolahan informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati. Mengkomunikasikan dilakukan dengan menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pendahuluan terdiri dari menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, memberi motivasi belajar siswa, mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang akan dicapai, dan menyampaikan cakupan materi. Kegiatan inti sesuai dengan Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013. Kegiatan penutup terdiri dari memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, melakukan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok, dan menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

Kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping siswa menunjukkan kegairahan yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya diri sendiri yang sesuai dengan Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013. Sehingga upaya dalam mengembangkan keaktifan siswa sangatlah penting dan menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. “Hasil belajar diukur melalui bagaimana proses itu dilakukan apakah sesuai dengan prosedur atau kaidah yang benar. Bukan pada produk saat itu, karena proses yang benar, kelak akan menghasilkan sesuatu yang bermanfaat ketika kembali ke masyarakat sebagai *outcome*” (Rusman, 2017, hlm. 78).

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari proses belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar juga dapat diperoleh setelah mendapat proses pembelajaran. Untuk memperoleh hasil belajar, ada faktor yang harus diperhatikan oleh siswa, seperti: kesiapan belajar siswa, guru dan lingkungan belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Russeffendi dalam Susanto (2013, hlm. 14) yang mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi pendidik, dan kondisi masyarakat.

Menurut Hamalik (2007, hlm. 30) “hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.” Hasil belajar diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai seorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Hasil belajar merupakan bukti dari usaha yang dilakukan oleh siswa dalam proses belajarnya. Hasil belajar diperoleh setelah siswa melalui proses pembelajarannya yang dinyatakan dalam bentuk angka. Dengan adanya hasil belajar, guru bisa mengetahui siswanya dalam menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu guru dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.

Indikator hasil belajar menurut Muhibbin Syah (2011, hlm. 39) berdasarkan teori Taksonomi Bloom “hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang meliputi 5 jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks

nilai. Ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati)”.

Menurut Hamalik (2004, hlm. 30) (dalam Turrohman, 2017, hlm. 21) Hasil belajar yang dicapai dalam proses pembelajaran merupakan ukuran hasil upaya yang dilakukan oleh pendidik dan siswa dengan segala faktor yang terkait. Tingkatan keberhasilan belajar dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Istimewa/maksimal bila semua bahan pelajaran dikuasai 100%
2. Baik sekali/optimal bila sebagian besar materi dikuasai antara 76-99%
3. Baik/minimal, bila bahan dikuasai hanya 60-75%
4. Kurang, bila bahan yang dikuasai kurang dari 60%.

Untuk menentukan sebuah keberhasilan belajar ditentukan dengan Ketuntasan Belajar Minimal (KBM). KBM antara mata pelajaran berbeda-beda bahkan sekarang ini satuan pendidikan diberikan sebuah kewenangan untuk dapat menentukan Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) sendiri-sendiri. Nilai KBM tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 1.1 KBM Ulangan Harian (Kognitif)

| No | Skor | Kualitas |
|----|-----------|-------------|
| 1 | ≤ 69 | Rendah |
| 2 | 70 – 80 | Cukup |
| 3 | 81 – 90 | Baik |
| 4 | 91 – 100 | Sangat Baik |

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas V SDN 077 Sejahtera Bandung terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang sudah disampaikan sebenarnya sudah cukup baik, karena guru tidak terpaku hanya menggunakan metode ceramah saja, namun diselipkan dengan diskusi, hanya saja keaktifan siswa belum mencapai taraf optimal sehingga proses pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Siswa cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran, kondisi ini mengakibatkan aktivitas siswa di dalam kelas terasa membosankan. Hal tersebut tampak dari sikap siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran. Permasalahan lain yang ditemukan yaitu penggunaan media yang kurang optimal karena guru kurang

kreatif dalam penggunaan media yang bervariasi. Hal tersebut dapat menjadikan siswa kurang memahami materi dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kondisi tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai nilai KKM dalam pelaksanaan ulangan harian. Hasil ulangan harian yang telah dilaksanakan tercatat hanya terdapat 50% dari banyaknya siswa yang belum mencapai KKM. Hal itu tentunya menjadi permasalahan penting dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah tersebut, dibutuhkan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Hasil belajar siswa ditentukan oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya. Salah satu faktor yang ada di luar diri siswa adalah tersedianya media pembelajaran yang memberikan kemudahan bagi siswa untuk mempelajari materi pembelajaran, sehingga menghasilkan belajar yang lebih baik.

Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran selain metode mengajar. *Association for Education and Communication Technologi* (AECT) mengartikan media sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Media digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan berupa informasi.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan menumbuhkan kebermaknaan belajar, dimana para siswa akan lebih tertarik, merasa senang, dan termotivasi untuk belajar, juga menumbuhkan rasa ingin tahu (*curiosity*) terhadap sesuatu yang dipelajarinya.

Media diperlukan agar suatu pembelajaran lebih efektif dan efisien. “Untuk memperoleh nilai efektifitas yang tinggi dari sebuah media pembelajaran guru seyogyanya harus memahami cara dan teknik dalam menggunakan media tersebut”. (Asep Herry, dkk, 2007, hlm. 173). Guru harus memahami betul cara kerja dan teknik penggunaan media yang akan digunakannya agar proses pembelajaran yang berlangsung berjalan dengan lancar dan lebih efektif.

Selain proses pemilihan media yang tepat, guru juga harus memikirkan kesulitan maupun besar dana yang akan dibutuhkan, agar media yang diinginkan sesuai dengan materi pembelajaran. Secara umum media yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah media visual atau grafis, karena media ini

begitu mudah dalam pembuatannya, membutuhkan waktu yang tidak terlalu lama, dan relatif terjangkau dari segi finansialnya.

Media grafis merupakan bagian dari media visual, yang di dalamnya terdapat berbagai produk-produk media seperti gambar, foto, poster, bagan, dan grafik. Media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, warnanya, dan dapat pula diulang-diulang penyajiannya.

Kelebihan dari Media Grafis yaitu bentuk medianya yang sederhana, ekonomis, dapat menyampaikan rangkuman, dapat divariasikan antara media satu dan yang lainnya, dapat membandingkan suatu perubahan, dan mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Sedangkan kelemahan dari Media Grafis ini yaitu membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya terutama untuk grafis yang lebih kompleks sehingga guru dituntut untuk kreatif. Media grafis juga hanya menyajikan pesan berupa unsur visual saja.

Secara umum media grafis sering dijumpai, akan tetapi media grafis yang menarik sangat jarang ditemui. Banyak hal dari bagian-bagian tersebut yang bisa dibuat menjadi satu media grafis yang menarik. Jadi peneliti ingin mengaplikasikan media grafis pada pembelajaran di kelas V untuk mengetahui hasil belajar yang mereka lakukan. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Grafis Terhadap Proses dan Hasil Belajar Siswa di Kelas V SDN 077 Sejahtera Bandung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kurang optimalnya proses pembelajaran
2. Rendahnya hasil belajar siswa
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal
4. Guru kurang kreatif dalam penggunaan media yang bervariasi
5. Siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran
6. Kesulitan menangkap pelajaran
7. Motivasi belajar siswa rendah

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diutarakan, maka penelitian ini difokuskan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media grafis terhadap proses dan hasil belajar siswa di kelas V SDN 077 Sejahtera Bandung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh penggunaan media grafis terhadap proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar? Ada beberapa masalah yang dikaji dalam penelitian ini. Permasalahan tersebut selanjutnya dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional?
2. Berapa nilai rata-rata yang diperoleh siswa dengan menggunakan metode konvensional?
3. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media grafis?
4. Berapa nilai rata-rata yang diperoleh siswa dengan menggunakan media grafis?
5. Adakah perbedaan hasil belajar antara penggunaan metode konvensional dan media grafis?
6. Adakah pengaruh penggunaan media grafis terhadap hasil belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hal-hal yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media grafis terhadap proses dan hasil belajar siswa. Secara khusus, tujuan penelitian ini dapat dioperasionalkan sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional?
2. Mengetahui nilai rata-rata yang diperoleh siswa tanpa menggunakan media grafis?
3. Mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan media grafis?
4. Mengetahui nilai rata-rata yang diperoleh siswa dengan menggunakan media grafis?

5. Mengetahui perbedaan hasil belajar antara penggunaan metode konvensional dan media grafis?
6. Mengetahui pengaruh penggunaan media grafis terhadap hasil belajar siswa?

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teori hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan berharga dalam menambah wawasan bagi pendidikan terutama yang berhubungan dengan penggunaan media grafis dalam proses pembelajaran mengajar di sekolah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penelitian, memberikan sumbangan pikiran dan bahan informasi bagi tenaga pendidik dan peneliti lain untuk dijadikan referensi dan landasan berpijak guna menindak lanjuti penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih luas.
- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk guru; untuk dipertimbangkan dalam pemilihan media sebelum pelaksanaan proses pembelajaran mengajar demi memperbaiki kualitas pengajaran.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran demi meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Bagi penulis, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tersendiri pada diri penulis dan dapat melatih kesabaran dalam mengerjakan sesuatu yang rumit.