

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan peranan penting dalam kehidupan manusia, karena dapat menghasilkan generasi-generasi penerus bangsa. Pendidikan adalah salah satu cara untuk mencerdaskan bangsa dan juga mencapai tujuan pendidikan nasional.

Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 pasal 3 dengan Fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional, yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 diatas, pendidikan bukan hanya membentuk karakter siswa menjadi lebih baik tapi pendidikan juga dapat memajukan peradaban bangsa dan kehidupan bangsa. Hal ini sejalan dengan pengertian pendidikan yang tercantum dalam UU No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1, yaitu: “Pendidikan mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, sesuai dengan yang di kehendaki pendidikan yang bersifat pengembangan dan humanis, yaitu berusaha mengembangkan segenap potensi didik bukan pembentukan secara behavioristik”.

Suasana belajar dan proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas memiliki keterbatasan ruang maka dari itu, Menurut Sanjaya (2014:103) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh berbagai hasil dari teknologi yang umumnya dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan belajar siswa yang merupakan subjek utama di dalam pembelajaran. Dari hal tersebut maka terlihat jelas bahwa siswa dituntut untuk beraktivitas secara penuh yang artinya harus aktif mengikuti proses pembelajaran. Begitu juga dengan guru, dalam istilah mengajar pasti pikiran kita akan langsung tertuju pada guru, mengapa demikian? Karena guru merupakan peran utama di

dalam pembelajaran yang memiliki banyak peran mulai dari sebagai sumber, fasilitator dan termasuk pada fasilitas dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan pendapat di atas, di dalam dunia pendidikan siswa akan menjadi pemeran utama karena adanya penggunaan alat canggih (teknologi) yang sekarang begitu memiliki nilai dengan memanfaatkannya untuk kebutuhan belajar siswa sehingga siswa dapat beraktivitas secara penuh dalam kegiatan pembelajaran sedangkan guru sebagai fasilitator yang mengatur sumber dan fasilitas yang sesuai untuk dipelajari siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Untuk mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran diperlukan sistem penggunaan media pembelajaran yang mendukung kebutuhan siswa. dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kemajuan teknologi masa kini untuk terciptanya siswa yang aktif mengembangkan potensinya. Alat yang dapat mempermudah dalam penyampaian informasi atau materi pada siswa didalam pembelajaran bisa menggunakan media pembelajaran, dimana dalam penggunaannya akan sangat membantu membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar sehingga kegiatan pembelajaran akan terasa lebih efektif, juga dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa, memudahkan dalam menyajikan dan penafsiran data yang juga berpengaruh kepada keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah penggunaan media visual. Menurut teori Piaget dalam Surya (2015:143) usia siswa sekolah dasar masuk ke dalam kategori perkembangan kognitif periode *Concrete Operational* yaitu siswa sekolah dasar sudah dapat berfikir secara logis dan konkret mengenai berbagai hal. Arsyad (2013:89) menjelaskan bahwa media visual dapat memberikan keterkaitan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran visual dapat membantu dan mendukung proses kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Keberhasilan dalam belajar sangat ditentukan dengan hasil belajar siswa. Menurut Sudjana (2016:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia mendapatkan pengalaman belajarnya. Hasil belajar bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan

yang dimiliki siswa. Dengan demikian apabila media yang akan dipakai semakin dirancang dan di rangkai dengan matang maka keiatan pembelajaran akan efektif dan tingkat keberhasilan belajar siswa akan meningkat. Hal yang diharapkan setelah pembelajaran yang disertai penggunaan media visual diberikan adalah terbentuknya perubahan perilaku pada diri siswa seperti dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa dan menjadikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dikatakan holistic, bermakna bagi siswa dan autentik. Pembelajaran tematik dilakukan dengan memberikan pengalaman langsung sesuai dengan tingkat kebutuhan dan perkembangan kognitif, afektif serta psikomotor siswa. Hal ini menjadikan penggunaan media visual dapat mendukung proses pembelajaran tematik karena siswa diberikan materi pembelajaran yang sifatnya konkrit atau nyata sesuai dengan pengalaman yang mereka temukan di kehidupan sehari-hari.

Pada kenyataannya, dari hasil pengamatan observasi di kelas III SDN Cilampeni 2 Katapang, peneliti menemukan masalah di dalam kegiatan proses pembelajaran yakni guru tidak menggunakan media pembelajaran visual ke dalam rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) sehingga berpengaruh terhadap proses penyampaian materi pembelajaran yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran visual tidak digunakan karena guru hanya bisa menyampaikan materi pembelajaran tematik menggunakan metode ceramah dan siswa tidak disediakan buku siswa yang akhirnya tidak menarik respon dan aktivitas siswa selama proses penyampaian materi pembelajaran tematik berlangsung.

Dengan memperhatikan keadaan tersebut, peneliti mencoba menggunakan media visual untuk diterapkan dan diuji pada kegiatan pembelajaran, dengan harapan penggunaan media visual dapat memberikan pengaruh yang baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu, penulis mengangkat judul dalam penelitian ini dengan judul: “Penggunaan Media Pembelajaran Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia di Kelas III SDN Cilampeni 2 Katapang Bandung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Guru tidak menggunakan media pembelajaran visual sehingga berpengaruh terhadap proses penyampaian materi pembelajaran yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa;
2. Guru tidak menyertakan media pembelajaran visual sebagai media pembelajaran di dalam rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP);
3. Guru masih menggunakan metode ceramah;
4. Siswa tidak disediakan buku siswa;
5. Kurangnya respon dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran tematik yang sedang berlangsung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Subtema Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia di kelas III SDN Cilampeni 2 Katapang?
2. Bagaimana penerapan penggunaan media pembelajaran visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Subtema Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia di kelas III SDN Cilampeni 2 Katapang?
3. Adakah peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran visual pada Subtema Pertumbuhan dan Perkembangan MakhluK Manusia di kelas III SDN Cilampeni 2 Katapang?

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, rumusan masalah yang telah di utarakan, diperoleh gambaran permasalahan yang begitu luas. Namun, menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, maka dalam penelitian ini peneliti memandang perlu memberi batasan masalah secara jelas sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas III semester I SDN Cilampeni 2 Katapang pada subtema Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia;
2. Dalam penelitian ini hanya akan mengkaji pembelajaran pada pokok bahasan subtema Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia;
3. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini hanya media visual gambar atau foto;
4. Objek dalam penelitian ini hanya pada siswa kelas III SDN Cilampeni 2 Katapang.

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui rencana pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Subtema Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia di kelas III SDN Cilampeni 2 Katapang;
2. Untuk mengetahui penerapan penggunaan media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Subtema Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia di kelas III SDN Cilampeni 2 Katapang;
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Subtema Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia di kelas III SDN Cilampeni 2 Katapang.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini ada dua manfaat yang harus diketahui, baik secara teoritis maupun praktis yang di jelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi keajegan penggunaan media visual pada pembelajaran di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini memiliki beberapa manfaat, salah satunya adalah manfaat bagi guru. Diantaranya yaitu:

1. Bagi Guru

- a. Pelaksanaan pembelajaran yang baik dengan menggunakan media visual untuk meningkatkan hasil belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III SDN Cilampeni 2 Katapang;
- b. Guru mampu menerapkan pembelajaran dengan penggunaan media visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III SDN Cilampeni 2 Katapang;
- c. Mendorong untuk meningkatkan hasil belajar siswa ketika guru menggunakan media visual dalam proses pembelajaran;
- d. Meningkatkan pengetahuan guru tentang penggunaan media visual.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini selain bermanfaat bagi guru, juga memiliki manfaat bagi siswa, diantaranya yaitu:

- a. Mengembangkan kemampuan berpikir siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung;
- b. Menarik perhatian siswa dalam materi pembelajaran yang sedang disampaikan;
- c. Memfokuskan pikiran siswa terhadap materi pembelajaran yang sedang disampaikan;
- d. Memudahkan siswa dalam memahami maksud materi pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Dalam penelitian ini selain memiliki manfaat bagi guru dan siswa, juga memiliki manfaat bagi sekolah, manfaat bagi sekolah yaitu:

- a. Agar memberikan kesempatan kepada kepala sekolah dan para guru untuk mampu membuat perubahan ke arah yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa;
- b. Agar memberikan masukan kepada dunia Pendidikan pada umumnya, dan sekolah dasar khususnya dalam rangka meningkatkan hasil belajar pembelajaran tematik;
- c. Diharapkan dapat meningkatkan kerja sama antar guru dengan warga sekolah.

4. Bagi Peneliti

Manfaat dalam penelitian ini adalah bagi peneliti. Manfaat bagi peneliti, diantaranya yaitu:

- a. Menambah wawasan dan mendapatkan pengalaman dalam merencanakan, melaksanakan kegiatan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan;
- b. Agar mengetahui pengaruh penggunaan media visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik;
- c. Memberikan masukan dalam bekal sebagai pendidik di masa yang akan datang.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan untuk menghindari terjadinya salah pengertian terhadap masalah yang terdapat dalam judul didefinisikan sebagai berikut:

1. Sanjaya (2014:172) mengungkapkan bahwa “pembelajaran yang menggunakan media visual adalah pembelajaran yang mempunyai unsur yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara, yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, transparansi, lukisan, gambar, dan lain sebagainya”.
2. Susanto (2013:5) mengungkapkan bahwa “hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”.

Sesuai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang berlangsung jika didukung oleh media pembelajaran visual dapat membantu memberikan perubahan-perubahan yang baik dalam hasil belajar siswa dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

H. Sistematika Skripsi

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisikan pendahuluan yaitu, latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, pembatasan masalah, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

2. Bab II dan Kerangka Pemikiran

Bab ini membahas mengenai landasan teori, prinsip-prinsip, ciri-ciri, jenis-jenis media pembelajaran, media visual, hasil belajar, dan analisis dan pengembangan subtema Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia. Terdapat pengertian, faktor, indikator sikap santun dan peduli yang didapatkan dari pembahasan tersebut, relevansi hasil penelitian terdahulu dengan kerangka pemikiran.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini membahas mengenai metode penelitian yang akan digunakan saat pra teknis hingga teknis oleh peneliti. Yakni, subjek dan objek penelitian, metode penelitian, desain penelitian tahapan pelaksanaan PTK, rancangan pengumpulan data, pengembangan instrumen penelitian, rancangan analisis data dan indikator keberhasilan penelitian yang dilakukan di SDN Cilampeni 2 Katapang.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini terdiri dari deskripsi penelitian, mulai dari pengumpulan data pengolahan data, hingga hasil dari penelitian sesuai dengan situasi dan kondisi SDN Cilampeni 2 Katapang. Dalam hal ini penjelasan mengenai perkembangan dari siklus ke siklus hingga tingkat keberhasilan yang didapat saat dilakukannya penelitian. Relevansi data dengan fakta dijelaskan secara sistematis dan terperinci untuk memudahkan peneliti dalam menyajikan hasil penelitian.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran. Intisari dari hasil penelitian yang dilakukan di SDN Cilampeni 2 Katapang dan rekomendasi yang ditujukan untuk para pembaca serta saran yang membangun untuk dapat menyempurnakan hasil penelitian.