

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut teknologi dan komunikasi pendidikan (*association of education and communication technology/ AECT*) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Upaya guru adalah serangkaian tindakan dan inisiatif yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk memastikan proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Tindakan ini meliputi berbagai aspek, mulai dari perencanaan materi, pemilihan metode pengajaran yang tepat, hingga pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung pemahaman siswa. Guru perlu mempertimbangkan kondisi dan kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran berjalan dengan optimal.

Dalam pelaksanaannya, upaya guru terlihat dari kemampuannya menciptakan suasana belajar yang kondusif,

menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk aktif terlibat. Guru dituntut untuk kreatif dalam menyajikan materi, seperti melalui permainan edukatif, diskusi kelompok, atau media visual seperti gambar dan video. Hal ini bertujuan agar siswa tidak hanya memahami materi secara teori, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, upaya guru sangat berperan dalam meningkatkan kualitas belajar siswa. Dengan berbagai pendekatan dan strategi yang diterapkan, guru membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan. Upaya yang konsisten dan disesuaikan dengan dinamika kelas akan menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Adapun media pembelajaran adalah media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Gerlach & Ely), Arif S Sadirman (2011:243) menyatakan sebagai berikut:

“media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

Beberapa definisi di atas media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. media ini dapat diartikan sebagai berbagai alat atau sumber yang digunakan untuk membantu menyampaikan informasi, baik itu berupa gambar, foto, atau teknologi elektronik. Dalam konteks ini, media tidak hanya terbatas pada alat fisik saja, tetapi juga mencakup manusia, materi, atau kejadian yang mampu menciptakan kondisi bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang diinginkan. Melalui media ini, informasi dapat disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran.

Membaca adalah salah satu kegiatan penting yang harus dikuasai oleh semua siswa. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa pendidikan dasar, seperti di SD, adalah langkah awal untuk menyiapkan anak-anak agar siap melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Artinya, belajar membaca dan memahami isi bacaan sangat penting agar anak-anak bisa lebih mudah belajar pelajaran lain juga.

Perintah membaca diberikan ayat 1–5 Surat Al-Alaq.

٣ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٢ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ١ أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ
٥ يَعْلَمُ عِلْمَ الْإِنْسَانِ مَا لَمْ يَلْمَسْ بِالْقَلَمِ

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”.

Penafsiran ini membantu peneliti memahami betapa pentingnya bagi siswa memperhatikan bacaan sehingga dapat memperoleh berbagai pengetahuan. Dalam Al-Qur'an, tepatnya Surat Al-Alaq ayat 1 sampai 5, Allah memerintahkan kita untuk membaca. Allah juga mengajarkan manusia melalui tulisan dan memberikan pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui. Ini menunjukkan bahwa membaca adalah awal dari belajar, dan Allah sangat menghargai ilmu pengetahuan

Namun, tidak semua anak bisa langsung paham saat membaca buku atau teks. Karena itu, guru harus punya cara agar siswa bisa lebih mudah memahami pelajaran. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media gambar. Gambar bisa membantu anak-anak membayangkan isi bacaan, membuat pelajaran jadi lebih menarik, dan tidak membosankan. Dengan bantuan gambar, siswa kelas 4 di SDN 41 Kota Bengkulu bisa lebih cepat memahami materi yang diajarkan.

Melalui penggunaan media gambar, guru bisa membantu siswa yang kesulitan membaca atau belum terlalu paham isi teks.

Gambar bisa menjelaskan hal-hal yang sulit hanya dengan kata-kata. Dengan begitu, hasil belajar siswa bisa meningkat karena mereka lebih mudah mengerti, Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari atas buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, dan komputer. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajarana juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, di antaranya adalah Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Mengamati dengan teliti binatang binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap.

Perkembangan media gambar, terutama dalam konteks digital, membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan. Di bidang pendidikan, misalnya, gambar digunakan untuk memperjelas materi ajar, meningkatkan daya tarik pembelajaran, dan membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami hanya dengan teks. Dalam dunia hiburan, gambar dan animasi digital menjadi elemen kunci dalam pembuatan film, game, dan media sosial. Desain grafis dan ilustrasi digital juga memainkan peranan penting dalam dunia pemasaran dan branding.

Namun, seiring dengan kemajuan ini, ada juga permasalahan yang sering di temui dalam proses pembelajaran di Indonesia yaitu terkait dengan penggunaan media pembelajaran, Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, namun kenyataannya penggunaan media pembelajaran di banyak sekolah masih belum optimal. Beberapa factor yang menyebabkan hal ini di antara lain adalah terbatasnya waktu yang di miliki guru untuk menyiapkan materi dan media pembelajaran yang tepat, kesulitan dalam mencari model dan jenis media yang sesuai dengan karakteristik materi ajar serta kendala biaya yang seringkali menjadi hambatan dalam pengaadaan media pembelajaran yang memadai selain itu, kondisi tersebut dapat berujung pada rendahnya motivasi dan minat belajar siswa, yang pada gilirannya mempengaruhi

efektivitas proses pembelajaran itu sendiri, Ketika guru tidak mampu menyediakan variasi media yang menarik dan relevan siswa cenderung merasa jenuh dan kehilangan minat untuk mengikuti pelajaran secara maksimal.

Media yang saya baca di kota Bengkulu, sebagian besar Sekolah Dasar (SD), termasuk SD 41 Kota Bengkulu, sudah mulai mengimplementasikan berbagai media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar. Penggunaan media seperti komputer, aplikasi edukasi, serta bahan ajar berbasis digital sudah banyak diterapkan untuk meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa. Sekolah sekolah di Bengkulu juga sudah banyak yang berkarya dalam media pembelajaran seperti mengadakan workshop pelatihan penggunaan media pembelajaran di SDN 8 dan penggunaan metode gasing untuk belajar matematika di SDN 72 Kota Bengkulu Namun tidak sedikit juga yang belum memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mengajar.

Berdasarkan hasil observasi peneliti mengenai penggunaan media pembelajaran di SDN 41 Kota Bengkulu yang ber alamat di jalan rinjani RT 10, Kel Jembatan kecil, Kec Singaranpati, Kab Kota Bengkulu Sekolah tersebut di setiap kelas nya mempunyai media pembelajaran seperti papan tulis, peta dan globe, alat praga, foto pahlawan dan lukisan berdasarkan observasi awal media pembelajaran tersebut jarang mendapatkan perhatian atau interaksi dari siswa. Selain

itu media gambar yang tersedia lebih banyak di gunakan sebagai elemen dekorasi ruangan dan belum di manfaatkan secara maksimal untuk mendukung proses pembelajaran di perlukan peningkatan kreativitas dari guru dalam mengembangkan dan melibatkan siswa dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik.

Peneliti belum mengetahui mengapa belum ada aktivitas siswa yang menunjukkan adanya upaya untuk memahami mengapa kurangnya interaksi siswa dengan media pembelajaran yang tersedia, dari posisi pengamatan, belum terlihat kreativitas siswa dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah.

Peneliti mengambil penelitian ini di karenakan ingin memahami mengapa media pembelajaran belum di gunakan secara optimal media media tersebut di gunakan sebagai dekorasi ruangan kelas belum di gunakan sebagai alat pembelajaran yang mendukung proses belajar siswa. hal ini memunculkan pertanyaan tentang factor factor yang menyebabkan rendahnya penggunaan media pembelajaran tersebut apakah factor penyebabnya adalah kurangnya daya Tarik visualmedia, ketidaksesuaian materi dengan kebutuhan siswa, selain itu apakah kurangnya pengenalan terhadap media media pembelajaran tersebut oleh guru menyebabkan siswa merasa bosan dengan metode ceramah yang dominan.

Melalui penelitian ini, peneliti juga berharap dapat menggali potensi media pembelajaran gambar dalam meningkatkan keterampilan literasi dengan kognitif siswa seperti pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, serta kreativitas siswa dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana upaya guru dalam menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana media gambar dapat membantu siswa lebih memahami materi pelajaran, khususnya di kelas IV SDN 41 Kota Bengkulu.

Melalui penelitian ini, peneliti ingin mengetahui apakah media gambar dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam menyampaikan materi pelajaran, serta apakah penggunaan media tersebut dapat meningkatkan minat, perhatian, dan pemahaman siswa yang berdampak pada hasil belajar mereka.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah ini yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah.

“Bagaimana upaya guru menggunakan media gambar pada mata pelajaran PPKn kelas IV SD 41 kota Bengkulu?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

“Untuk mengungkap upaya Penggunaan media gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas IV SD N 41 Kota Bengkulu

D. Manfaat Penelitian

Kegiatan penelitian ini memiliki banyak manfaat. Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran yang efektif dan dapat memberikan sumbangan bagi peneliti lebih lanjut dalam bidang pembelajaran media.

2. Manfaat Praktis

a. Kegiatan penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media gambar.

b. Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan media gambar bagi siswa kelas IV SDN 41 Kota Bengkulu

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang suatu paparan penjelasan dari istilah yang digunakan pada judul penelitian. Definisi istilah ini dibuat untuk menjelaskan arti dari judul penelitian agar menghindari kesalahpahaman dari judul yang telah digunakan. Istilah yang dipakai pada penelitian ini Pembelajaran merupakan suatu kegiatan saling bertukar informasi yang terjadi antara guru dengan siswa dan sumber belajar di dalam lingkungan belajar.

Upaya guru menggunakan media gambardlam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPkn merujuk pada serangkaian tindakan yang di lakukan oleh guru untuk memanfaatkan gambar sebagai alat bantu pengajaran dalam proses belajar mengajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) Penggunaan media gambar ini bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta membantu siswa dalam mengingat materi pelajaran lebih efektif. Dengan demikian, diharapkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran

PPKn baik darisekipungetahuan, sikap, maupun keterampilan yang diukur melalui evaluasi atau penilaian pembelajaran.

