

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses terjadinya transfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa. Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, maka diperlukan suatu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan semua alat atau bahan yang dapat digunakan untuk memfasilitasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pembelajaran. Sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

Pembelajaran akan efektif apabila terjalin komunikasi dua arah antara guru dengan siswa yaitu guru bisa berperan sebagai pemberi aksi atau penerima aksi. Sebaliknya, siswa bisa menjadi penerima aksi maupun pemberi aksi. Dialog akan terjadi antara guru dan siswa, akan tetapi pembelajaran akan menjadi lebih hidup dan menyenangkan apabila guru mengajar menggunakan media.

Media itu sendiri merupakan perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Salah satu alasan dibutuhkan media pembelajaran dalam dunia pengajaran dan pembelajaran hal itu seperti pendapat menurut Indriana (2011:37) yaitu pembelajaran aktif. Media pembelajaran akan memberikan sesuatu yang lebih banyak dan tepat guna dibandingkan hanya dengan verbalisme guru. Penggunaan media pembelajaran akan membuat siswa ikut terlibat aktif secara fisik, mental, dan emosional.

Satu hal yang juga tidak boleh dilupakan oleh guru atau pendidik di sekolah dasar adalah guru hendaknya memahami karakteristik siswa yang diajarnya. Anak yang berada di sekolah dasar masih tergolong anak usia dini terutama dikelas awal, peserta didik yang masih dikelas awal merupakan masa peralihan dari usia dini menuju ke usia anak-anak.

Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki peserta didik perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal. Siswa sekolah dasar merupakan masa transisi dari sekolah taman kanak-kanak (TK) ke sekolah dasar.

Dalam upaya memahami alam sekitarnya, mereka tidak lagi terlalu mengandalkan informasi yang bersumber dari panca indera, karena ia mulai mempunyai kemampuan untuk membedakan apa yang tampak oleh mata dengan kenyataan yang sesungguhnya, dan yang bersifat sementara dan yang bersifat menetap. Misalnya mereka akan tahu bahwa air dalam gelas besar pendek dan apabila dipindahkan ke dalam gelas kecil tinggi jumlahnya tetap sama karena tidak ada yang tumpah. Hal ini karena mereka tidak lagi mengandalkan persepsi penglihatannya, melainkan sudah mampu menggunakan logikanya. Mereka dapat mengukur, menimbang, dan menghitung jumlahnya.

Dalam menganalisis peserta didik, Yaumi (2013: 119) mengajukan tiga faktor kunci yang menentukan keberhasilan yang mencakup karakteristik umum (*general characteristics*), kemampuan awal khusus (*specific entry competencies*), dan gaya belajar (*learning styles*).

Guru akan mudah dalam memilih strategi, model dan metode yang akan digunakan untuk mengajar serta siswa akan lebih antusias dan bergairah untuk mengikuti pembelajaran. selain itu, dengan adanya media, akan lebih memperjelas pesan pembelajaran, dan memberikan penjelasan yang konkret. Tetapi guru dihadapkan pada kenyataan yang sulit, seperti sarana dan prasarana yang kurang menunjang proses pembelajaran dan kelangkaan media pembelajaran yang menyebabkan guru mengajar secara konvensional.

Pembelajaran konvensional sering disebut juga pembelajaran tradisional atau metode ceramah, pada metode ini peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas. Mengakibatkan siswa menjadi pasif dan kurang bisa menyerap pelajaran dengan baik karena pembelajaran yang hanya terpusat pada guru, siswa hanya menjadi audiens atau pendengar saja.

Seperti dalam pembelajaran tema lingkungan sehat dan bersih, guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi tersebut kepada siswa karena kurangnya media yang menjadi pengantar pembelajaran. Selain itu pada saat dijelaskan siswa terlihat bosan dan tidak sedikit juga siswa yang bermain sendiri. Guru hanya mengandalkan gambar yang tersedia didalam buku tema. Sehingga berdampak pada hasil belajar kognitif siswa pada tema lingkungan bersih dan sehat menjadi rendah. Dengan begitu peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah produk untuk pembelajaran di kelas I yang berupa modul.

Bahan ajar modul berbasis gambar merupakan salah satu media yang diyakini mampu mengatasi permasalahan diatas. modul berbasis gambar menurut Munadi (2013: 99) mengatakan bahwa modul merupakan bahan belajar yang

dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri dengan bantuan seminimal mungkin dari orang lain. Jadi materi yang akan disampaikan oleh guru sudah teringkas didalam modul, guru tinggal menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan yang ada di dalam modul.

Dengan modul ini, siswa belajar dari pengalaman konkret melalui pembelajaran yang disajikan dalam modul berbasis gambar. Sehingga diharapkan modul berbasis gambar dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan baik.

Menurut hasil observasi dan wawancara di SD N Galuhtimur 02 peneliti mendapat informasi bahwa di SD tersebut belum ada guru yang mengajar menggunakan media, pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan perantara, sehingga banyak siswa yang tidak bisa menerima pembelajaran dengan baik. Seperti yang kita ketahui bahwa anak usia sekolah dasar terutama kelas I merupakan masa peralihan dari taman kanak-kanak, mereka masih memiliki rasa penasaran yang tinggi terhadap sesuatu. Menurut narasumber banyak nilai siswa yang rendah pada tema lingkungan sehat dan bersih di karenakan guru tidak memberikan contoh konkret kepada siswa hanya melihat contoh di buku saja. Sedangkan pada tema tersebut mengharapakan siswa mampu mengaplikasikan pada kehidupan sehari-hari. Serta pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa cepat merasa bosan.

Penerapan modul berbasis gambar di harapkan mampu menarik perhatian siswa untuk ikut aktif dalam belajar tema lingkungan bersih dan sehat dan siswa mampu memahami pelajaran tema lingkungan sehat dan bersih,

sehingga hasil belajar kognitif siswa meningkat. Sehingga penulis mencoba mengembangkan modul berbasis gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD N Galuhtimur 02.

B. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan di atas agar masalah dapat diatasi secara lebih khusus dan dapat mencapai target yang diharapkan. Batasan masalah yang dilakukan hanya sampai pada langkah pengembangan Modul berbasis gambar dan materi yang digunakan hanya tema hidup sehat bersih dan asri. Hasil belajar yang ingin diteliti hanya hasil belajar ranah kognitif dari C1-C3 saja.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana langkah dan hasil pengembangan modul berbasis gambar untuk pembelajaran di kelas I ?
2. Adakah pengaruh modul berbasis gambar terhadap hasil belajar siswa kelas I ?
3. Seberapa besar pengaruh modul berbasis gambar terhadap hasil belajar siswa kelas I ?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui langkah-langkah dan hasil pengembangan modul berbasis gambar untuk pembelajaran di kelas I
2. Untuk mengetahui pengaruh modul berbasis gambar terhadap hasil belajar siswa kelas I

3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh modul berbasis gambar terhadap hasil belajar siswa kelas

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan akan menambah pengetahuan serta sebagai bahan referensi dalam mengembangkan modul bergambar untuk siswa kelas I agar hasil belajar siswa kelas I meningkat. Serta dapat membantu guru untuk memberikan pembelajaran yang berbeda sehingga siswa tidak bosan dengan pembelajaran yang monoton.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi guru

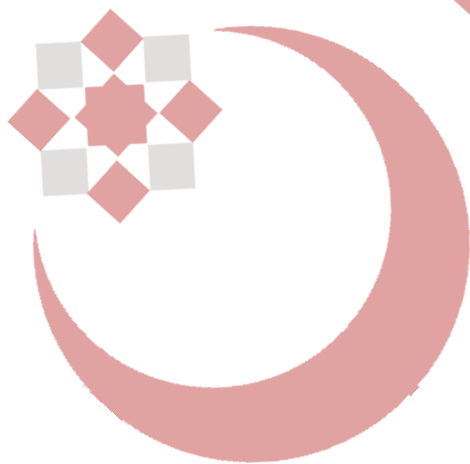
Modul berbasis gambar ini dapat memberi referensi kepada guru dalam pengembangan pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran.

b) Bagi siswa

- (1) Siswa akan lebih tertarik dalam belajar terutama dalam tema lingkungan sehat dan bersih karena di dalam modul terdapat gambar dan cara menjaga lingkungan di sekitar mereka
- (2) Meningkatkan kemampuan membaca siswa secara mandiri serta memberikan kesadaran kepada siswa akan lingkungan sekitar mereka.

c) Bagi mahasiswa

- (1) Menambah wawasan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran.
- (2) Mendapat pengalaman untuk mengembangkan dan membuat buku cerita berbasis gambar untuk siswa kelas 1.



universitas
peradaban