

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses penyempurnaan diri yang dilakukan manusia secara terus menerus. Hal ini disebabkan karena pada dasarnya manusia memiliki kekurangan dan keterbatasan, maka untuk melengkapinya manusia berproses dengan pendidikan.

Pembelajaran di Indonesia sudah bukan berpusat pada guru tetapi siswa dituntut untuk menemukan sendiri materi pembelajaran. Sedangkan guru hanya memberikan garis besarnya. Dalam hal ini guru harus pintar dan kreatif dalam menemukan media pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa. Guru dapat merancang atau mendesain suatu kegiatan pembelajaran pada kondisi apapun, meskipun dengan sarana prasarana yang minim, lingkungan yang kurang kondusif, bahkan siswa yang memiliki latar belakang kemampuan afektif, kognitif, psikomotor, dan fisik yang berbeda, namun guru dituntut untuk selalu kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran guna menciptakan keberhasilan dalam pembelajaran.

Mutu pendidikan di Indonesia perlu adanya peningkatan. Menurut Nugrahani (2007: 35) salah satu kebijakan Pemerintah yang disebutkan dalam butir-butir Arah Kebijakan Pendidikan Nasional Bidang Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2001/2004 adalah melakukan pembaruan dan pematapan sistem pendidikan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan

agar guru (pendidik) maupun siswa (yang dididik) memiliki kualitas yang optimal dalam melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Salah satu indikator keberhasilan mutu proses dalam hasil belajar siswa, selain guru dapat mengembangkan materi, sumber pembelajaran, metode, strategi, evaluasi dan penggunaan media. Anitah (2008: 1) Media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti sesuatu yang terletak ditengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Media juga dapat diartikan sebagai perantara atau penghubung antara dua pihak, yaitu antara sumber pesan dengan penerima pesan atau informasi. Oleh karena itu media pembelajaran yaitu sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan.

Media pembelajaran dapat berfungsi menunjang keberhasilan pembelajaran apabila digunakan dengan optimal. Kemp & Dayton dalam Arsyad (2007: 19) Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: 1) memotivasi minat atau tindakan, 2) menyajikan informasi dan 3) memberikan instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.

Pemanfaatan media pembelajaran tentunya mengembangkan pola pikir guru. Guru harus kreatif dalam pemanfaatannya, dan tentunya guru tidak perlu terlalu banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan, serta siswa lebih

cepat mengerti tentang materi yang diajarkan. Media pembelajaran dipergunakan untuk memudahkan dalam penyampaian materi kepada siswa. Siswa akan terbantu dalam memahami materi yang kompleks. Pemanfaatan media juga berperan besar dalam memberikan pengalaman belajar siswa.

Media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Onasanya (2004: 128) mengemukakan bahwa

some of the advantages inherent in the use of learning media, namely: 1. Media that is used effectively is very important to encourage and facilitate student learning, 2. Through the use of media, the quality of teaching delivered by teachers can be improved because the content can be delivered in a regular manner, consistent, specific, and clear, 3. The delivery of instructions can be more standardized because students with varying abilities can receive the same message and their respective differences according to media usage. Artinya yaitu beberapa kelebihan yang melekat dalam penggunaan media pembelajaran, yaitu: 1. Media yang digunakan secara efektif sangat penting untuk mendorong dan memfasilitasi pembelajaran siswa, 2. Melalui penggunaan media, kualitas pengajaran yang disampaikan oleh guru dapat ditingkatkan karena konten dapat disampaikan dengan cara yang teratur, konsisten, spesifik, dan jelas, 3. Penyampaian instruksi dapat lebih terstandarisasi karena siswa dengan kemampuan yang bervariasi dapat menerima pesan yang sama dan perbedaan masing-masing sesuai dengan penggunaan media.

Salah satu contoh nyata permasalahan dalam pendidikan salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran. Pada umumnya media pembelajaran di beberapa sekolah dasar sudah tersedia lengkap namun tidak dimanfaatkan secara optimal oleh guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, Sekolah Dasar Negeri Karang Sari kurang memanfaatkan media sebagai bahan ajar. Contohnya ketika guru mengajarkan materi pada tema 8 subtema 3, KD 3.3 menghubungkan

gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar, guru tidak menggunakan media pembelajaran, padahal terdapat media ketapel yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran. Melalui media pembelajaran tersebut dapat mengubah pola pikir siswa agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu siswa juga lebih kreatif untuk memecahkan suatu permasalahan pada materi yang sulit menjadi mudah untuk dipahami. Media pembelajaran akan berperan besar dalam mengkomunikasikan pesan yang disampaikan guru kepada siswa.

Uraian tersebut diatas merupakan alasan yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri Karangsari. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR NEGERI KARANGSARI**. Dengan melakukan penelitian ini akan dapat mengetahui segala sesuatu mengenai pemanfaatan media pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Karangsari tersebut.

B. Fokus Penelitian

1. Pemanfaatan media pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Karangsari.
2. Dampak penggunaan media pembelajaran terhadap kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar Negeri Karangsari.

C. Rumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Karang Sari?
2. Bagaimana dampak penggunaan media pembelajaran terhadap kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar Negeri Karang Sari?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Karang Sari.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran terhadap kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar Negeri Karang Sari.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis penelitian ini ialah diharapkan mampu memberikan masukan untuk Sekolah Dasar Negeri Karang Sari mengenai pemanfaatan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk guru

Penelitian ini mengkaji dan mendeskripsi cara kerja guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Manfaat penelitian ini untuk guru adalah agar guru mampu memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan fungsi media tersebut, agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan penelitian ini juga besar harapan saya agar guru tidak banyak membuang waktu yang lama untuk berceramah.

b. Untuk siswa

Manfaat bagi siswa dari penelitian ini yaitu agar siswa mampu memahami tiap materi yang diajar dan lebih memahami lagi ketika dijelaskan dengan bantuan media pembelajaran. Selain itu manfaat lain agar siswa termotivasi dengan media yang ada.

c. Untuk peneliti

Sebagai calon guru, peneliti dapat mengklasifikasi dan membedakan pemanfaatan media pembelajara sesuai dengan jenis media tersebut. Peneliti lebih banyak lagi mengetahui dan menambah wawasan tentang kehidupan seorang guru ketika dihadapkan dengan paradigma-paradigma pendidikan yang baru. Agar ketika menjadi seorang guru, dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

d. Untuk Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yaitu agar sekolah mampu mengolah dan mempergunakan serta merawat media pembelajaran dan bisa digunakan untuk kelancaran proses belajar mengajar.