

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam sebuah pembelajaran yang menarik dibutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran diartikan sebagai segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Dalam pembelajaran guru harus memiliki kompetensi atau kemampuan mengelola pembelajaran dengan menggunakan berbagai media pembelajaran, sebagaimana dikatakan oleh Arsyad bahwa guru harus memiliki pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran dimana media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan pembelajaran.¹

Jadi, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi agar siswa lebih mengerti materi yang sedang disampaikan oleh guru. Ada beberapa media pembelajaran yang biasa digunakan guru dalam proses pembelajaran seperti poster, komik, gambar fotografi, dll, dan salah satu media yang dipakai adalah media gambar. Media gambar adalah suatu media visual yang hanya

¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Bahasa* (Yogyakarta: Deepublish Digital, 2023), 98.

bisa dilihat saja, akan tetapi tidak mempunyai unsur audio atau suara, dimana media gambar dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut bisa terlihat lebih jelas.² Media gambar juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang bisa diimplementasikan secara visual dalam wujud 2 dimensi sebagai pemikiran ataupun curahan yang beragam, contohnya seperti foto/ benda tiruan yang ditunjukkan secara langsung kepada siswa.³ Jadi media gambar merupakan media visual yang berfungsi untuk menjelaskan atau memperkuat materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa.

Guru menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran dikarenakan gambar merupakan media pembelajaran yang mudah dan murah serta memiliki makna yang besar untuk meningkatkan nilai pengajaran karena gambar akan memberikan pengalaman dan pengertian yang lebih luas, lebih jelas, dan tidak akan mudah dilupakan oleh siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media gambar memiliki manfaat yang sangat besar bagi siswa yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih mengembangkan kemampuannya dalam menelaah setiap objek pembelajaran yang diberikan. Hal ini di karenakan dalam kegiatan pembelajaran, siswa dituntut untuk lebih aktif dalam belajar melalui kegiatan

²Zunan Setiawan, *Pendidikan Multimedia* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing, 2023),76.

³Nina Sundari, "Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar," *Jurnal Akademik, prosiding konferensi* (2015). 3

belajar secara langsung.⁴ Jadi, penggunaan media gambar dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Dalam menentukan alat bantu atau media yang digunakan dalam pembelajaran maka Edgar Dale memberikan gambaran penggunaan media yang dikenal dengan kerucut pengalaman Edgar Dale. Kerucut pengalaman ini merupakan salah satu gambaran yang dijadikan landasan teori dalam penggunaan media pembelajaran.⁵ Pengalaman belajar siswa akan diperoleh melalui proses mengamati, melakukan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari pada saat itu. Menurut Edgar Dale pembelajaran lebih mengutamakan keaktifan peran serta siswa dalam berinteraksi dengan situasi belajarnya melalui panca inderanya baik melalui penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman dan pengecap, sehingga pada modus berbuat yaitu katakan dan lakukan.⁶

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dirangkum bahwa dalam proses pembelajaran siswa akan lebih mengerti dan memahami materi pembelajaran melalui proses mengamati apa yang sedang dipelajarinya pada saat itu. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Secara umum pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan

⁴R. Angkowo Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran* (Jakarta: Grasindo, 2007), 67.

⁵Eka Wahyuni, *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran* (Sumatra Barat: Gita Lenteraa, 2023),85.

⁶Tanto Trisno Mulyono, *Teori Komunikasi Pendidikan* (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022),198.

secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar. Hasil belajar siswa juga dapat diartikan sebagai nilai yang diperoleh siswa selama kegiatan pembelajaran.⁷ Salah satu penilaian guru untuk hasil belajar adalah ranah kognitif, dimana ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai bahan pengajaran. Ranah kognitif memiliki enam jenjang atau aspek yaitu: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.⁸ Berdasarkan penjelasan diatas dapat dirangkum bahwa hasil belajar merupakan nilai akhir yang diperoleh oleh siswa selama proses pembelajaran yang didalamnya mencakup tentang bagaimana peserta didik menguasai materi yang telah di belajarkan kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 25 Mengkendek, ditemukan bahwa telah diterapkan media gambar berdasarkan teori Edgar Dale, namun faktanya bahwa masih terdapat 44% siswa kelas III yang memiliki nilai dibawah KKM yaitu nilai 75 pada semester ganjil tahun ajaran 2023. Akan tetapi ada juga fakta yg lain bahwa 56% siswa kelas III memiliki nilai di atas KKM. Berdasarkan dari latar belakang tersebut, sebagai peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul "Analisis penggunaan media gambar berdasarkan teori Edgar Dale terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAK SDN 25 Mengkendek".

⁷Fajjin Amik, *Menuju Guru dan Siswa Cerdas* (Yogyakarta: LeutikaPrio, 2016), 311.

⁸Ika Sriyanti, *Evaluasi Pembelajaran Matematika* (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 66.

B. Fokus Masalah

Mengingat karena luasnya pembahasan tentang hasil belajar, maka penulis membatasi pada ranah kognitif oleh sebab itu penelitian ini berfokus pada analisis penggunaan media gambar berdasarkan teori Edgar Dale pada mata pelajaran PAK kelas III terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan mengingat karena luasnya pembahasan tentang tingkatan kerucut pengalaman Edgar Dale maka penulis membatasi pada tingkat lambang kata sampai pada gambar diam, rekaman radio.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media gambar berdasarkan teori Edgar Dale terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran PAK kelas III SDN 25 Mengkendek?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan media gambar berdasarkan teori Edgar Dale terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa kelas III SDN 25 Mengkendek.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan tulisan ini dapat memberikan manfaat serta pengetahuan positif untuk mengembangkan di IAKN Toraja, khusus di Pendidikan Agama Kristen dalam mata kuliah Media Pembelajaran PAK dan Teknologi Pembelajaran PAK.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa, untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada ranah kognitif.
- b. Bagi sekolah, untuk meningkatkan program-program yang telah direncanakan oleh pihak sekolah secara khusus dalam menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran.

F. Sistematika Penulisan

Bab I Merupakan Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang permasalahan, fokus permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Merupakan kajian teori yang membahas tentang pengertian media pembelajaran gambar berdasarkan teori Edgar Dale, kelebihan dan kelemahan media gambar berdasarkan teori Edgar Dale, dampak penggunaan media gambar berdasarkan teori Edgar Dale, pengertian hasil

belajar ranah kognitif, indikator hasil belajar ranah kognitif, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ranah kognitif, serta penelitian terdahulu.

Bab III Merupakan metode penelitian, berisi tentang jenis penelitian, sumber data, Teknik pengumpulan data, Teknik analisis data, menguji keabsahan data, dan jadwal penelitian.

Bab IV merupakan hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V merupakan kesimpulan dan saran