

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab1 Pasal1(1) Pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan adalah suatu elemen penting dalam kehidupan berbangsa. Menurut Dewa K (2013:20) pendidikan merupakan kunci dari pembangunan sebuah bangsa. Menurut Siti Karimah Choirumisak (dalam Rousseau 2013:69) pendidikan adalah memberikan pembelakalan yang tidak ada pada waktu anak-anak,akan tetapi dibutuhkan saat dewasa. Sedangkan tujuan pendidikan menurut Kristoforus Garnodin dan Sebastian Hagoldin (2020:1320) adalah membentuk manusia bebas, merdeka tanpa tekanan ataupun ikatan, dan tidak untuk tujuan tertentu. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia yang dapat membantu agar manusia mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi menuju kearah yang lebih baik.

Sesuai yang dipaparkan Komara (dalam Istirani dan Pulungan,2018:10), “proses belajar mengajar bersifat individual, artinya tiap individu memperlihatkan perbedaan dalam kecepatan belajar, tingkat dan batas- batas dalam berbagai bidang”. Salah satu cara utama dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah peran guru sebagai dinamisator dalam proses pembelajaran, hendaknya dapat mengembangkan suasana dan iklim pembelajaran yang kondusif sehingga memudahkan terciptanya interaksi yang

dapat membangun kreativitas siswa agar prestasi belajar yang diinginkan dapat tercapai secara optimal. Menurut Musdiani, dkk (2020:54) tentang penyebab pembelajaran tidak maksimal tidak hanya bersumber dari siswa tetapi juga guru. Penyebab dari siswa yaitu (1) siswa cenderung belajar individual dan kompetitif akibatnya terjadi persaingan pada siswa yang berkemampuan tinggi sementara yang kemampuannya rendah semakin tertinggal, jadi keterlibatan emosional, sosial, dan intelektual belum dilakukan secara optimal; (2) siswa beranggapan bahwa guru sebagai satu-satunya pusat dan sumber belajar, namun pada kenyataannya jika ada permasalahan atau hal yang tidak jelas, siswa takut bertanya kepada guru dan lebih senang bertanya kepada temannya yang lebih akrab. Selain itu, penggunaan media-media pembelajaran yang efektif, inovatif dan inspiratif oleh guru sangat menentukan nilai psikomotorik siswa. Hal yang perlu diwujudkan dalam proses belajar mengajar yaitu bagaimana guru mampu memunculkan partisipasi aktif siswa.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah, antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Nilai psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Berdasarkan yang dipaparkan Sudjana (2014:30) ada enam tingkatan keterampilan, yakni: a) Gerakan rileks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar. c) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain, d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan. e) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif. Menurut Sudaryono

(2013:58) ranah motorik adalah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Maka dapat didefinisikan bahwa nilai psikomotor adalah perubahan bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar.

Aspek keterampilan atau psikomotorik termasuk kemampuan guru menggiring siswa untuk menemukan konsep yang sedang dipelajari melalui deduksi (*discovery learning*). Siswa sebisa mungkin diajak untuk mencari tahu, bukan langsung diberi tahu. Keterampilan guru dalam menjelaskan pengetahuan input kepada siswa untuk menghasilkan output berupa keterampilan siswa dan bermuara pada pembentukan sikap siswa sebagai outcome pembelajaran. Menurut Arnol Arone (dalam Hamalik 2022) aspek psikomotorik yang dilatih melalui praktik secara berulang-ulang akan menjadi kebiasaan dan otomatis dilakukan. Keberhasilan pengembangann aspek pengetahuan juga akan berdampak positif terhadap perkembangan psikomotorik siswa.

Berdasarkan pengamatan yang saya lakukan dilapangan yaitu kelas V SDN Ngadirejan terdapat beberapa hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar pada perkembangan psikomotorik siswa. Pada mata pelajaran IPA siswa menganggap bahwa pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang sangat mudah, berbeda dengan pelajaran Matematika yang lebih banyak berhitung dan berpatokan dengan rumus. Yang kedua, pengelolaan kelas yang digunakan guru kurang tepat sehingga membuat rendahnya nilai pada pelajaran IPA. Pada umumnya kegiatan belajar mengajar selama ini masih berpusat pada guru (*teacher center*). Kondisi seperti ini, membuat tingkat keterampilan siswa menjadi terbatas.

Menurut Hadi Gunawan, dkk (2020:1320) untuk meminimalisir proses pembelajaran yang disampaikan guru menggunakan buku teks atau pembelajaran tradisional, pembelajaran tradisional dipandang pembelajaran yang membuat siswa tidak bersemangat dalam proses pembelajaran. Menurut Budi Herijanto (2014:26) media dan sumber pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran karena berkaitan dengan pengalaman belajar dan kebermaknaan hasil belajar siswa. Angkowo (dalam Poerwanti, 2015:390) berpendapat bahwa media gambar adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar. Dengan adanya media gambar, akan dapat membantu guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima pelajaran, serta dapat menarik dan membantu daya ingat siswa. Media gambar menjadi pilihan karena adanya kecenderungan banyak siswa, terutama siswa SD lebih menyenangi bacaan media hiburan seperti media gambar dan majalah jika dibandingkan dengan membaca buku pelajaran.

Pengelolaan kelas yang digunakan guru kurang tepat karena hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi sehingga pembelajaran menjadi monoton. Guru yang profesional menggunakan media sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, penggunaan media merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar artinya harus melihat tujuan dan bahan pelajaran, menggunakan media bukan semata-mata alat hiburan artinya digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa, penggunaan media dalam pembelajaran dan membantu untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian dan pemahaman diri proses pembelajaran

yang diberikan guru, penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk meningkatkan dan mempertinggi mutu belajar. Dari kegunaan media pembelajaran yang telah diuraikan diatas, maka diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif untuk memecahkan masalah tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “PENGUNAAN MEDIA GAMBAR POSTER SEBAGAI ALTERNATIF UNTUK PERKEMBANGAN PSIKOMOTORIK SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SDN NGADIREJAN TAHUN AJARAN 2022/2023”. Tujuan penelitian adalah membangun perkembangan psikomotorik anak dengan penerapan media gambar pembelajaran di kelas V SDN Ngadirejan. Selain itu, juga mengidentifikasi dan menganalisis berbagai hambatan yang muncul dan faktor yang mempengaruhi perkembangan psikomotorik setelah diterapkan media gambar pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih kurangnya penggunaan media gambar pada proses pembelajaran kelas V sehingga aktivitas belajar siswa berkurang.
2. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya kemampuan guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran.
4. Penggunaan strategi atau metode yang kurang tepat dalam pembelajaran.
5. Pembimbingan pembelajaran belum dilaksanakan secara maksimal.
6. Materi membutuhkan daya ingatan, pengetahuan, dan kemampuan memahami yang cukup tinggi. Mampu mengingat,

1. Mengetahui bagaimana hasil penggunaan media gambar sebagai alternatif untuk perkembangan psikomotorik siswa kelas V SDN Ngadirejan
2. Mengetahui bagaimana perkembangan psikomotorik siswa kelas V SDN Ngadirejan dengan menggunakan media gambar

C. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini antara lain:

1. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru ialah sebagai masukan guru kelas untuk dapat memilih metode serta media pembelajaran terutama media gambar guna membangun psikomotorik siswa. Selain itu dalam penelitian tindakan kelas ini, guru kelas dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga menjadi kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini adalah membangun perkembangan psikomotor siswa dan dapat memanfaatkan media gambar dalam pembelajaran. Disamping itu siswa diharapkan lebih antusias dan berperan aktif dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian tindakan kelas ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan yang berhubungan dengan pemanfaatan media gambar dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Institusi

Dari hasil penelitian ini nantinya dapat dipergunakan sebagai referensi bagi mahasiswa lain untuk penulisan yang relevan, serta dapat menambah koleksi pustaka dan bahan bacaan bagi mahasiswa.