

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sangat penting bagi suatu bangsa. Karena dengan adanya pendidikan dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang sanggup menghadapi tantangan dunia modern. Dengan adanya pendidikan pula, generasi muda dapat membuat terobosan baru dalam dunia teknologi pendidikan tidak hanya dalam lingkup kognitif, akan tetapi juga dalam afektif serta psikologis. Melihat begitu pentingnya pendidikan di sebuah Negara, sudah sepantasnya pemerintah secara berkala melakukan perbaikan-perbaikan untuk memajukan kecerdasan bangsa. Beberapa hal yang dianggap menghambat perkembangan pendidikan seharusnya lebih mendapat keseriusan dari pemerintah agar terwujudnya pendidikan yang benar-benar baik.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak, yaitu siswa sebagai subyek maupun obyek pembelajaran dan guru sebagai fasilitator. Kehidupan seorang siswa di lingkungan sekolah di satu sisi tampaknya merupakan salah satu bagian kehidupan yang sangat menyenangkan, tetapi mungkin pula menjadi hal yang paling mencemaskan. Setiap hari mereka mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas, selain itu siswa dituntut untuk menyelesaikan tugas sekolah dari kegiatan proses belajar mengajar. Kendalanya ada ketika mereka tidak sulit menerima pembelajaran. Hal tersebut bisa disebabkan oleh materi pembelajaran yang disampaikan guru bersifat monoton. Karena pada kenyataannya saat ini guru sangat jarang menggunakan media pengajaran dalam kegiatan belajar mengajar, padahal seorang guru seharusnya dapat mendesain pembelajaran supaya dapat berjalan secara efektif dan efisien sehingga dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Pendidikan merupakan masalah yang sangat penting dan actual sepanjang zaman, sebab dengan pendidikan orang menjadi maju. Di samping itu pendidikan merupakan salah satu wahana dan sarana untuk membangun dan mencerdaskan suatu bangsa, sehingga bangsa tersebut mampu menyesuaikan diri dalam menghadapi kemajuan saat ini. Dengan adanya perkembangan dan kemajuan teknologi serta ilmu pengetahuan, maka orang akan mampu mengelolah alam semesta serta isinya yang telah dikaruniakan oleh Allah Swt. Hal ini akan membawa pengaruh yang sangat luas, tidak hanya perubahan pada tuntunan dan kebutuhan hidup, ekonomi dan komunikasi tetapi juga dalam bidang sosial budaya khususnya dalam bidang pendidikan Azizah, Nurhayati, dan Suryani (2023).

Leview & Lentz mengemukakan ada empat fungsi media gambar yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Menciptakan sumber daya pendidikan yang memenuhi kebutuhan siswa dengan tetap memperhatikan Kurikulum yang ada saat ini adalah tujuan pembelajaran persiapan media. Khususnya instruksional sumber daya yang sesuai dengan sifat, lingkungan, dan konteks sosial siswa. untuk membantu siswa dalam memperoleh instruksional sumber daya selain buku pelajaran. Itu media sumber pendidikan yang telah ada yang dipilih adalah instrumen dan strategi untuk membantu menyederhanakan proses pembelajaran bagi siswa dan menambah keseruan dalam proses belajar mengajar proses. Media pembelajaran berupaya untuk sama-sama kekesalan minat siswa dalam belajar dan memfasilitasinya pemahaman terhadap materi pelajaran. Sedang belajar media dimaksudkan untuk melakukan penyampaian konten instruksional lebih menarik dan kurang membosankan. Oleh karena itu, ini dirancang sebagai alat untuk mendukung proses belajar mengajar dan membuat siswa memahami materi tersebut lebih mudah Syaidah et.al., (2020).

Dalam media pembelajaran, media gambar merupakan media yang paling banyak digunakan karena siswa lebih menyukai gambar dari pada menulis apalagi jika gambar yang disajikan sesuai dengan kebutuhan yang baik pasti akan terjadi meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media gambar dikelompokkan menjadi visual media yaitu media yang mengandalkan indra

penglihatan. Dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam pengajaran dan dalam proses pembelajaran, sebagian besar siswa merasa cukup sulit memahaminya jika hanya menggunakan metode ceramah. Jadi media gambar sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar agar lebih mudah dipahami oleh siswa dan memahami materi yang disampaikan. Media gambar memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media gambar dapat memfasilitasi memahami dan memperkuat ingatan. Gambar juga dapat menumbuhkan minat siswa dan memberikan keterkaitan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Pengertian media ditinjau dari terminology cukup bervariasi menurut sudut pandang para ahli media.

Dengan menggunakan alat peraga, isi pembelajaran dapat disajikan melalui media gambar sumber media pembelajaran yang dapat menggambarkan mata pelajaran tersebut. Hal ini memungkinkan siswa untuk memeriksa, memahami, dan merasakan item presentasi secara dekat selain melihat dan melihat secara langsung. Seorang guru harus selalu menggunakan media pembelajaran, seperti *flip chart*, *papan tulis*, *proyektor*, dan sebagainya, saat menyajikan isi pelajaran. Oleh karena itu, penggunaan berbagai alat dan bahan media pengajaran, seperti foto demonstratif, foto, dan lain sebagainya, merupakan inti dari pengajaran media. Pemanfaatan benda nyata sebagai alat peraga sangatlah krusial Mayasari et al., ( 2021).

Menurut Perry (2013) menyatakan bahwa Pengetahuan guru tentang cara menggunakan teknologi dapat mempengaruhi seberapa besar teknologi tersebut digunakan. Saat memilih representasi visual, hal ini dapat berperan, karena teknologi sering digunakan untuk membuat dan menampilkan representasi visual. Karakteristik siswa dan konten yang dipelajari merupakan faktor penting lainnya. Banyak penelitian menunjukkan bahwa media gambar dapat bermanfaat dan juga memotivasi siswa, dan dapat meningkatkan prestasi ujian dan pemahaman.

Media gambar adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan menggunakan alat – alat media pelajaran yang dapat memperagakan bahan – bahan tersebut. Hal ini agar dapat mempermudah siswa dalam melakukan proses belajar di dalam kelas. Jenis media yang lazim digunakan dalam proses pembelajaran antara lain ; *media non proyeksi*, *media proyeksi*, *media audio*, *media gerak*, *media*

*komputer, komputer multimedia, hypermedia dan media jarak jauh* Azizah, Nurhayati & Suryani (2023). Media yang dirancang dengan baik dalam batas waktu tertentu dapat merangsang timbulnya semacam dialog internal dalam diri siswa yang belajar. Dengan perkataan lain terjadi komunikasi antara siswa dengan sumber pesan atau guru. Media gambar berhasil membawakan pesan belajar bila kemudian terjadi perubahan kualitas dalam diri siswa. Peranana media dalam pembelejaran memiliki tiga keistimewaan yang dimiliki oleh media tersebut :

1. Media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian.
2. Media memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan, dan
3. Media mempunyai kemampuan untuk menampilkan sesuatu objek atau kejadian yang mengandung makna.

Hasil belajar digunakan untuk mengukur dan mengetahui tingkat pencapaian secara akademis melalui ujian, tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan dalam suatu pelajaran. Indikator hasil belajar siswa adalah (1) ketercapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individu maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan kriteria ketuntasan minimal (KKM); (2) perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran yang telah dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok. Indikator yang banyak digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan adalah daya serap. Perbedaan tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda sering kali menjadi kendala bagi guru dalam menyampaikan materi. Sebab, guru mampu memilih media pembelajaran sesuai konteks materi Pelajaran, agar memacu keaktifan proses belajar yang lebih efektif dan dapat membangkitkan perhatian siswa agar termotivasi dalam belajar Herdianti dan Ningsih (2019).

Hasil belajar merupakan penentu hasil belajar sejauh mana seorang siswa telah memenuhi persyaratan akademik ditentukan oleh skor yang mereka terima pada tes yang mencakup berbagai mata pelajaran. Pada hakikatnya hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang ditimbulkan oleh proses belajar. modifikasi tersebut

dapat bermanifestasi sebagai pergeseran dalam pengetahuan, pemahaman, kemampuan, atau sikap; sering kali diwakili oleh angka atau simbol huruf yang memenuhi standar yang telah ditentukan. Hasil belajar yang dicapai siswa mungkin dapat memberikan rincian pemahamannya terhadap mata pelajaran yang telah disampaikan guru selama proses belajar mengajar di kelas Badruzaman, Nurdin, dan Apriliya (2015). Setiap individu sering kali harus menempuh cara berbeda untuk bisa memahami sebuah informasi atau pelajaran yang sama. Hal ini disebut sebagai gaya belajar atau modalitas belajar. Gaya belajar merupakan cara seseorang merasa mudah, nyaman, dan aman saat belajar, baik dari sisi waktu maupun secara indra.

Hasil belajar tidak lepas dari proses belajar yang dijalani oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar sedangkan dari sisi siswa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa. Hasil belajar dipengaruhi beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti kondisi fisiologi, kecerdasan, bakat, minat, motivasi dan kemampuan kognitif. Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada tanggal 16 Februari 2025 dengan guru mata pembelajaran IPA di Mts Negeri 03 Labuhanbatu beliau mengatakan : antusias siswa dalam mengikuti pelajaran IPA masi kurang serta kurang adanya respon positif , masih ada siswa yang kurang aktif bertanya dan konsentrasi siswa dalam belajar kurang baik. kebanyakan siswa yang mudah bosan dan beranggapan pelajaran IPA tidak ada aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. kurangnya media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. media yang digunakan hanyalah sekedar buku bacaan dan papan tulis, jarang guru menggunakan media pembelajaran ketika mengajar. Semua masalah tersebut berdampak buruk pada hasil belajar IPA siswa. Hasil belajar IPA siswa yang kurang memuaskan, tidak sedikit siswa yang mendapatkan nilai IPA rendah dibandingkan dengan nilai mata pelajaran yang lainnya. Dari hasil pengecekan hasil belajar IPA siswa yang kurang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 27 April 2025 di kelas VIII Mts Negei 3 Labuhanbatu diikuti 35 siswa, penulis memperoleh informasi bahwa penggunaan media gambar oleh guru di sekolah tersebut masih

belum optimal dan merata pada semua siswa. Selain itu pembelajaran yang dilakukan guru masih mengacu pada pembelajaran tradisional, Pembelajaran tradisional merupakan pembelajaran yang menggambarkan guru kurang melihat aktivitas siswa selama proses pembelajaran, akibatnya matapelajaran IPA dianggap sebagai salah satu pelajaran yang sulit di sekolah tersebut.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Masalah yang teridentifikasi dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Guru kurang memanfaatkan sarana atau media yang berkembang saat ini guna menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA.
2. Siswa kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran IPA.
3. Pembelajaran yang bersifat monoton sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, di atas maka peneliti membatasi permasalahan ini, yaitu Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jamur (Fungi) Di Kelas Viii Mts Negeri 03 Labuhanbatu Tahun Pembelajaran 2024-2025.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut ditemukan rumusan masalah yaitu apakah penggunaan Media Gambar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII tentang jamur di MTS Negeri 03 Labuhanbatu?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII tentang jamur di MTS Negeri 03 Labuhanbatu.

## **1.6 Manfaat Peneliti**

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa

- a. Memperoleh pengalaman belajar yang baru serta melatih kemampuan berfikir, kreatif dan teliti.
- b. Melatih siswa dalam merencanakan dan mengorganisir waktu dalam pelaksanaan suatu proyek pembelajaran tertentu.
- c. Siswa diberi kesempatan kebebasan belajar dalam menentukan pembelajaran serta menyelesaikan proyek yang mereka kerjakan.

## 2. Bagi Guru

- a. Memberi informasi kepada guru mengenai manfaat model pembelajaran media gambar sebagai salah satu model pembelajaran
- b. Memberi motivasi kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, sehingga materi pembelajaran akan lebih menarik.

## 3. Bagi Sekolah

- a. Melalui hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi yang baik bagi sekolah masa yang akan datang.
- b. Sekolah dapat menjadikan tolak ukur sekolah terhadap suatu model pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat diterapkan di sekolah yang bersangkutan.

## 4. Bagi peneliti

- a. Memperoleh gambaran mengenai penerapan model pembelajaran media gambar terhadap hasil belajar siswa.
- b. Memperoleh pengalaman dalam menguji coba suatu model pembelajaran di sekolah.
- c. Memperoleh kesempatan untuk menerapkan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah.