

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mencerdaskan kehidupan bangsa adalah tujuan Negara Indonesia yang tertuang dalam UUD 1945 alinea keempat. Upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan ini adalah melalui jalur pendidikan. Menurut Citriadin (2019:5) Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan pengajaran atau latihan yang berlangsung di dalam sekolah dan di luar sekolah, baik formal, nonformal, maupun informal dan dilakukan seumur hidup untuk mengoptimalkan potensi manusia. Dalam pendidikan terdapat beberapa komponen meliputi, 1) tujuan, 2) pendidik, 3) siswa, 4) isi/materi, 5) metode, dan 6) situasi lingkungan. Salah satu komponen pendidikan yang disebutkan adalah komponen pendidik atau guru. Guru sebagai pendidik mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Guru diharapkan mempunyai keterampilan untuk memanfaatkan berbagai sumber daya demi menarik perhatian siswa supaya memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan, salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi. Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan telah mengubah paradigma pendidikan yang menempatkan guru sebagai fasilitator dan agen pembelajaran dimana peserta didik dapat memiliki akses yang seluas - luasnya kepada beragam media untuk kepentingan pendidikan. Aunurrahman, (2022:5)

Namun pada kenyataannya, pembelajaran di banyak sekolah didapati kurang memanfaatkan teknologi yang ada. Di sekolah proses pembelajaran masih mengandalkan metode konvensional, artinya metode yang berpusat pada guru, siswa dianggap sebuah tabung yang mesti terus diisi. Metode ini seringkali kurang mendukung keaktifan belajar siswa. Keaktifan belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:115), merupakan proses pembelajaran yang mengarah kepada pengoptimalisasian yang melibatkan intelektual emosional siswa dalam proses pembelajaran dengan melibatkan fisik siswa. Dari beberapa definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa keaktifan belajar siswa adalah segala keadaan dimana siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Sedangkan menurut Hamalik (2005:171), aktivitas adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar.

Berdasarkan pengertian keaktifan yang dikemukakan oleh beberapa tokoh di atas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan adalah proses dinamis yang melibatkan seluruh potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan pembelajaran. Sumber belajar dan lingkungan pembelajaran yang efektif dapat direalisasikan guru melalui penggunaan kurikulum. Kurikulum sebagai suatu proses meliputi penentu dalam tujuan pembelajaran berdasarkan beberapa aspek seperti aspek kebutuhan, pemilihan materi dan metode pembelajaran, pengembangan materi dan aktivitas pembelajaran, evaluasi hasil pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan perkembangan

karakteristik peserta didik (Suratno, dkk, 2022: 940–942.) dalam Ardianti dan Amalia (2022:400). Rancangan dari kurikulum ini berisi terkait adanya aturan dalam perencanaan pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan, isi, bahan ataupun materi pembelajaran, serta cara mengaplikasikannya sehingga tujuan dari kurikulum ini tergolong sangat penting dalam mencapai tujuan kurikulum.

Desain kurikulum melibatkan penyusunan rencana pembelajaran yang mencakup: Tujuan pembelajaran yakni hasil atau pencapaian yang ingin dicapai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran; Standar kompetensi yakni standar yang menetapkan kemampuan dan keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik pada akhir proses pembelajaran; Materi pelajaran adalah bahan atau konten yang akan diajarkan dalam proses pembelajaran; Strategi pengajaran adalah cara atau metode yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik; dan media pembelajaran yakni alat atau bahan yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Menurut Smith & Symanski, (2013) dalam Riza (2023:124-124).

Berdasarkan komponen desain kurikulum tersebut, maka diperlukan landasan kebijakan yang mengatur penerapannya dalam satuan pendidikan agar perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran berjalan secara sistematis dan sesuai dengan arah pendidikan nasional. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang mengatur kurikulum yang dipakai di

Sekolah Dasar saat ini adalah Permendikbudristek Nomor 13 Tahun 2025 tentang kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah yang menekankan pembelajaran mendalam (*deep learning*) dan penyesuaian kegiatan kokurikuler/ekstrakurikuler, dengan tujuan meningkatkan relevansi pendidikan menghadapi tantangan digital dan abad 21.

Kurikulum ini membantu guru untuk merancang pembelajaran sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik dengan fokus pada pengembangan kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan secara menyeluruh. Disamping itu ada empat ciri materi pembelajaran yang berisi informasi pengetahuan dan keterampilan, yaitu fakta, konsep, prinsip dan prosedur. Melalui kurikulum merdeka guru dapat membantu menciptakan keempat ciri pembelajaran tersebut, termasuk dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif. Pesan yang terkandung dalam media pembelajaran visual dapat berupa pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal dapat berupa kata-kata dalam bentuk tulisan atau teks. Sementara pesan non-verbal dapat berupa pesan yang dituangkan dalam simbol (Pagarra, dkk, 2022:10). Adapun Scramm (Nurfadillah, 2021:373) mengemukakan bahwa, media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media

pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari seorang guru kepada peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah media visual gambar. Media visual sendiri adalah media yang melibatkan indera pengelihatan.

Media pembelajaran visual memiliki peran dalam proses pembelajaran menurut Amin (2019:117-118) Media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian; Media memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atas kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan; Media mempunyai kemampuan untuk menampilkan suatu objek atau kejadian yang mengandung makna.

Media visual berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Jenis media pembelajaran visual dibedakan menjadi dua, yaitu: Media visual diam yakni, foto, ilustrasi, *flashcard*, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, dan peta. Adapun media visual gerak yakni, gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu.

Salah satu dari jenis – jenis media visual diatas yang dianggap dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah media gambar. Menurut Sadiman (2003:21) media gambar adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan materi

pelajaran yang berguna untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini bisa membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut bisa terlihat dengan lebih jelas.

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, *slide*, film, *strip*, *opaque proyektor* (Hamalik, 1994:95). Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa, serta ukurannya relative terhadap lingkungan (Soelarko, 1980:3). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah perwujudan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikir atau ide-ide yang divisualisasikan ke dalam bentuk dua dimensi.

Peran media visual gambar ini memiliki kontribusi yang sangat besar atas keberhasilan suatu proses pembelajaran karena semua yang disampaikan oleh guru harus dijelaskan dengan memperlihatkan apa yang sedang dijelaskan. Dengan penggunaan media yang tepat maka materi pembelajaran akan tersampaikan dengan baik sehingga peserta didik dapat mengerti dan memahami materi atau bahan ajar yang disampaikan dan pada akhirnya dapat pula meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai memungkinkan rendahnya keaktifan belajar siswa.

Dengan demikian, pemanfaatan media visual gambar sangat relevan

dan sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan kontekstual, sehingga media visual menjadi alat penting untuk membantu guru menyampaikan materi secara konkret dan menarik, sekaligus meningkatkan keaktifan belajar siswa di Sekolah Dasar. Hal ini sejalan dengan Standar Nasional Pendidikan yang diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan dan telah disempurnakan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022, yang memuat kriteria minimal sistem pendidikan di Indonesia, termasuk standar isi, proses, penilaian, dan tenaga kependidikan, serta sarana prasarana yang mendukung tercapainya pembelajaran efektif dan berkualitas. Adapun pengadaan media gambar yang biasa dilakukan di sekolah ada tiga cara, yaitu melalui perencanaan pembelian, pengadaan melalui anggaran dengan mengajukan proposal dan dibuat sendiri media gambar oleh guru.

Namun, keterbatasan dalam pengadaan dan pemanfaatan media pembelajaran di sekolah berdampak pada pelaksanaan pembelajaran di kelas, khususnya dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa. Berdasarkan fakta yang ada di sekolah dasar negeri kuasaet, pada tahun ajaran 2024/2025 khususnya di kelas II, pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, ditemukan bahwa keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa berani bertanya, menjawab pertanyaan, maupun mengemukakan pendapat. Rendahnya keaktifan belajar siswa tersebut

disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor utama adalah metode dan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru lebih sering menggunakan metode ceramah tanpa didukung oleh media pembelajaran yang menarik. Guru lebih sering menerapkan metode ceramah sebagai strategi pembelajaran utama, mengingat keterbatasan dana sekolah yang menghambat penyediaan serta percetakan media pembelajaran pendukung.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis bermaksud menulis sebuah karya ilmiah dengan judul "Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Gambar Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Sekolah Dasar Negeri Kuasaet, Kecamatan Maulafa, Kota Kupang Tahun Ajaran 2024/2025."

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah - masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Minimnya Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Gambar dalam mata pelajaran PAK
2. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti belum optimal karena masih didominasi metode ceramah.
3. Keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen

dan Budi Pekerti di kelas II SD Negeri Kuasaet masih tergolong rendah.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penelitaian ini dibatasi pada Penerapan Media Pembelajaran Visual gambar Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas II SD Negeri Kuasaet.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran visual gambar terhadap keaktifan belajar siswa kelas II SD Negeri Kuasaet?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah di rumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran visual gambar terhadap keaktifan belajar siswa kelas II SD Negeri Kuasaet.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang dikemukakan, maka penelitian ini diharapkan dapat memiliki kegunaan atau manfaat sebagai berikut:

- 1.6.1 Manfaat Teoritis:** Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan sumbangan konseptual bagi perkembangan ilmu pendidikan. Penelitian ini juga dapat disumbangkan pada program studi Ilmu Pendidikan

Teologi, khususnya pada mata kuliah Strategi Pembelajaran dan Media Pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis: Secara praktis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak yang terkait diantaranya:

- 1) Bagi Siswa Proses belajar menggunakan media pembelajaran berupa media visual dapat meningkatkan pemahaman siswa dan memaksimalkan aktivitas belajar siswa.
- 2) Bagi Guru Memperoleh pengetahuan tentang kelebihan dan kekurangan dari media visual gambar sehingga dapat dijadikan acuan atau bahan pertimbangan dalam penggunaan media, serta memberikan kontribusi positif kepada guru agar dapat meningkatkan kualitas pengajarannya dengan menggunakan media visual sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien.
- 3) Bagi Sekolah Penelitian ini diharapkan menjadi inspirasi dan rujukan dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu pembelajaran khususnya mata pelajaran PAK

