

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dianggap sebagai alat untuk menerapkan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pembentukan manusia secara menyeluruh. Selain itu, pendidikan merupakan upaya mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi lingkungan yang terus berubah dengan cepat (Syafriil & Zen, 2018, h. 41). Pendidikan harus dilihat sebagai suatu proses dengan. Ki Hajar Dewantara, sebagai tokoh pendidikan nasional Indonesia memberikan pengertian pendidikan, "Pendidikan berarti daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti baik kekuatan, batin, karakter, pikiran (intelektual dan tubuh anak); dalam Taman Siswa tidak boleh dipisah-pisahkan bagian-bagian itu supaya kita memajukan kesempurnaan hidup, kehidupan dan penghidupan anak-anak yang di didik, selaras dengan dunianya" (Syafriil & Zen, 2018, h. 30). Sedangkan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2003 bab 1 pasal 1 menyebutkan bahwa, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan kemampuan, karakter dan peradaban bangsa dengan tujuan mencerahkan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional juga bertujuan membentuk warga negara yang beriman, berakhlak baik, berpengetahuan, terampil, sehat, inovatif, mandiri dan demokratis (Husamah, dkk , 2019, h. 32). Pendidikan sangat berpengaruh dalam

perkembangan dan membentuk manusia. Menurut (Mulyasa, 2018, h. 3), sementara bidang-bidang seperti ekonomi, perindustrian, dan pertanian berfokus pada penciptaan infrastruktur serta fasilitas untuk manusia, pendidikan memiliki peran sentral dalam membentuk dan mengembangkan manusia secara langsung.

Dalam dunia pendidikan, guru merupakan salah satu elemen yang mendukung proses pendidikan dengan perannya penting. Menurut (Noor, 2019, h. 1) Seseorang yang bekerja sebagai pendidik dan memiliki pengaruh besar terhadap kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) suatu negara disebut guru. Guru yang berkualitas akan menghasilkan peserta didik yang berkualitas. Semua orang meyakini bahwa peran guru sangat signifikan dalam mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah. Guru memiliki peranan yang sangat besar dalam mendukung perkembangan peserta didik agar mencapai tujuan hidup mereka secara optimal. Tanpa bantuan guru, kemampuan, minat, bakat, dan potensi peserta didik tidak akan berkembang (Mulyasa, 2018, h. 35).

Peran guru termasuk dalam pengelolaan kelas, yang mengartikan bahwa guru harus mampu mengatur kelas dengan efisien. Kelas berfungsi sebagai tempat dimana peserta didik dan guru berkumpul untuk menerima materi pelajaran dari guru (Djamarah, 2018, h. 46). Guru memiliki tanggung jawab untuk membuat pembelajaran di kelas menarik sehingga peserta didik tidak jenuh dan dapat terlibat. Guru juga berperan sebagai perantara, yang berarti mereka harus memahami berbagai macam media pendidikan. Media membantu komunikasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kemampuan untuk menggunakan media pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan. (Djamarah, 2018, h. 47).

Istilah "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium," yang secara harfiah mengacu pada "perantara atau pengantar." Menurut (Scharamm,1991) Media pembelajaran adalah teknologi yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan yang dapat dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Seels dan Richey (1994), media pembelajaran mencakup semua alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan mendorong siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan proyeksi gambar. Namun, menurut Rohani (1997), media pembelajaran mencakup berbagai jenis alat pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar-mengajar dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pendidikan. Termasuk dalam kategori ini adalah media grafis dan media yang menggunakan alat peraga, peta, model, globe, dan lainnya. (Mudlofir & Rusydiyah, 2018, h. 122–123) .

Sebagaimana dijelaskan oleh Sanaky (2013), tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membuat pengalaman belajar di kelas lebih menarik dan meningkatkan efisiensi proses belajar-mengajar. Suryani & Agung (2018) juga menekankan bahwa salah satu peran media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam mengajar, yang membantu guru mengatur dan membuat lingkungan dan kondisi belajar yang ideal. (Suryani & Setiawan, 2018, h. 9). Penggunaan media harus dipersiapkan dengan mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran dan kemampuan peserta didik, sambil mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Dengan demikian perlunya perancangan dalam penggunaan media pembelajaran (Arsyad, 2018, h. 76). Oleh karena itu, untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran, lingkungan belajar yang interaktif harus dirancang dan dikembangkan. Ini termasuk membuat kegiatan pembelajaran yang menggunakan media yang efektif

untuk memaksimalkan proses pembelajaran. (Arsyad, 2018, h. 79). Terdapat beberapa jenis media yang digunakan, termasuk media berbasis manusia (seperti guru, instruktur, tutor, peran aktif, dan kegiatan kelompok), media berbasis cetakan (seperti buku, panduan, buku kerja, dan lembaran kerja), media berbasis visual (seperti buku, grafik, peta, gambar, transparan, dan slide), media berbasis audio-visual (seperti video, film, slide dengan rekaman audio, televisi), serta media berbasis komputer (seperti pengajaran komputer dan video interaktif) (Arsyad, 2018, h. 79–80).

Menurut (Suryani & Setiawan, 2018) cara komunikasi memiliki pengaruh terhadap kemampuan ingatan peserta didik. Apabila komunikasi hanya bersifat verbal tanpa melibatkan media pembelajaran, tingkat kemampuan ingatan peserta didik dalam jangka waktu 3 jam hanya mencapai 70%. Namun, ketika media visual digunakan, kemampuan ingatan meningkat menjadi 72%. Lebih lanjut, ketika media visual digunakan bersamaan dengan komunikasi verbal, peserta didik dapat mencapai tingkat kemampuan ingatan sebesar 85%. Ashyar (2011) juga menyatakan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan kemampuan ingatan peserta didik karena media tersebut dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka terhadap materi pembelajaran (Suryani & Setiawan, 2018, h. 9).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi adalah kekuatan, baik yang berasal dari dalam diri seseorang maupun yang datang dari luar, yang mendorong individu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Istilah "motivasi" berasal dari kata "motif," yang merujuk pada kekuatan yang ada di dalam diri individu dan mendorong mereka untuk bertindak. Motif itu sendiri tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan

melalui tindakan, dorongan, atau rangsangan yang muncul dalam perilaku individu (Uno, 2022, h. 3). Motif dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu motif intrinsik dan motif ekstrinsik. Motif intrinsik adalah dorongan yang timbul tanpa adanya pengaruh dari faktor eksternal karena sudah ada dalam diri individu sebelumnya. Sementara itu, motif ekstrinsik adalah dorongan yang muncul sebagai hasil dari pengaruh faktor luar, seperti dalam konteks pendidikan, motif ekstrinsik dapat muncul karena adanya minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan yang dipicu oleh manfaat yang dilihat dari luar. (Uno, 2022, h. 4).

Motivasi merupakan faktor penting bagi peserta didik dalam proses belajar, dan tingkat motivasi ini juga sangat terkait dengan keberhasilan belajar (Sardiman, 2020, h. 85). Motivasi belajar juga dapat berperan sebagai pendorong untuk mencapai prestasi yang lebih baik. Oleh karena itu, peran guru sebagai motivator sangatlah penting. Untuk mencapai ini, tentu saja diperlukan perencanaan pembelajaran yang baik. Guru dapat mengatur pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa, terutama saat mereka terlibat dalam kegiatan di kelas (Suryani & Setiawan, 2018, h. 9).

Proses belajar dan motivasi berpengaruh satu sama lain. Karena berdampak besar pada tindakan belajar, motivasi belajar dapat berasal dari berbagai sumber. Sumber intrinsik termasuk kebutuhan dan keinginan untuk sukses, serta keinginan untuk mencapai tujuan tertentu. Faktor ekstrinsik, seperti penghargaan, lingkungan belajar yang mendukung, dan kegiatan belajar yang menarik, juga dapat mempengaruhi motivasi belajar. Guru memiliki tanggung jawab untuk membuat dan menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan

memotivasi siswa. Kegiatan ini biasanya melibatkan penggunaan media (Uno, 2022, h. 23).

Peran guru dalam proses pembelajaran tidak terbatas pada pengiriman informasi kepada peserta didik. Sesuai dengan tujuan pendidikan dan tuntutan zaman sekarang, guru juga perlu memiliki keterampilan untuk memahami peserta didik dengan karakteristik yang beragam, sehingga dapat memberikan bantuan kepada mereka yang menghadapi kesulitan belajar. Dalam konteks ini, guru diharapkan memiliki pemahaman yang luas tentang berbagai model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran. Dalam perencanaan pembelajaran, guru juga dituntut untuk melakukan persiapan pengajaran yang efektif dan efisien. (Mulyasa, 2018, h. 21). Selanjutnya, dalam hal proses pembelajaran, terdapat aktivitas yang menciptakan kondisi atau proses yang mengarahkan peserta didik. Dalam situasi ini, peran guru sangat penting. Guru berusaha dengan sungguh-sungguh untuk mendorong dan menginspirasi siswa mereka untuk terlibat dalam aktivitas belajar dengan efektif. Motivasi peserta didik didefinisikan sebagai dorongan untuk melakukan sesuatu atau keinginan untuk melakukan sesuatu.

Namun pada kenyataannya, sebagian guru belum sepenuhnya memahami bahwa peran seorang guru sangat penting dalam memotivasi belajar peserta didik terlebih dengan penggunaan media pembelajaran. Seorang guru tidak hanya sekedar bertugas menyampaikan materi pelajaran atau hanya sekedar mentransfer ilmu. Namun harus benar-benar mengetahui kondisi peserta didiknya di sekolah. Guru perlu merencanakan pembelajaran dengan baik, melaksanakan pembelajaran dengan sebaik mungkin serta adanya pengawasan. Sebelumnya, peneliti telah mengamati bagaimana peran guru dengan media pembelajaran dalam memotivasi belajar peserta didik di SD Baptis Palembang. Media

pembelajaran yang sering digunakan guru SD Baptis Palembang yakni berupa alat peraga dan *Audio Visual Aids (AVA)*, *Visual*, seperti penggunaan papan tulis, buku pelajaran, proyektor, globe, gambar, video dan alat peraga pembelajaran lainnya. Media pembelajaran ini digunakan oleh beberapa guru, termasuk guru kelas dan guru bidang study. Teknik Informasi Komputer (TIK) merupakan salah satu mata pelajaran yang menggunakan media pembelajaran. Dimana SD Baptis Palembang membuat buku pelajaran utama peserta didik sendiri yang disusun oleh guru-guru komputer yang ada di SD Baptis. Serta di SD Baptis Palembang terdapat mata pembelajaran Robotik, dimana mata pelajaran robotik menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk dapat lebih memahami pembelajaran yakni melalui robot MRT yang dirakit. Keunikannya terlihat adanya pengawasan eksternal pendidikan pada mata pelajaran robotik hal ini juga yang akan menjadi novelty dalam penelitian ini. Jika pada sekolah lain umumnya hanya dijadikan kegiatan ekstrakurikuler, namun tidak dengan SD Baptis Palembang. SD Baptis Palembang menjadikan pelajaran robotik sebagai mata pelajaran wajib di sekolah. Karena Yayasan Perguruan Baptis Palembang telah bekerja sama dengan Club Robotik Palembang.

Hasil pengamatan peneliti sebelumnya, didapatkan bahwa sebagian guru di SD Baptis Palembang telah memahami perannya sebagai orang guru namun untuk peran guru dengan penggunaan media pembelajaran didapatkan bahwa hanya sebagian guru yang telah menerapkannya dalam proses belajar karena pada sebelumnya tidak begitu mengetahui bahwa media pembelajaran dapat berhubungan dengan motivasi belajar peserta didik. Sebelumnya peneliti melakukan wawancara kepada beberapa guru di SD Baptis Palembang tentang peran guru dengan media pembelajaran dalam memotivasi belajar peserta didik,

didapatkan data: 1). Penggunaan media pembelajaran oleh guru hanya terjadi ketika mereka menghadapi materi yang dianggap sulit untuk disampaikan; 2). Buku pelajaran dianggap sebagai media pembelajaran yang sudah mencukupi dalam proses pembelajaran; 3) Sebagian guru belum menyadari bahwa penggunaan media pembelajaran dapat berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik; 4) Bagi guru memotivasi belajar peserta didik cukup hanya menjadi guru yang bersemangat ketika menyampaikan materi pelajaran; 5) menggunakan media pembelajaran memerlukan waktu yang lama dalam mempersiapkannya sehingga sedikit merepotkan guru.

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas yang telah dituliskan secara detail, penulis tertarik untuk melakukan studi dan penelitian di SD Baptis Palembang dengan menekankan pengkajian pada aspek Peran Guru Dengan Media Pembelajaran Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik.

1.2 Fokus dan Subfokus Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Fokus penelitian adalah langkah untuk menentukan dan menjelaskan dengan rinci apa yang akan diteliti dalam suatu penelitian. Ini mencakup penentuan area atau topik utama yang akan dijelaskan secara detail dalam penelitian.

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat difokuskan penelitian ini pada peran guru dalam penggunaan media pembelajaran untuk memotivasi belajar peserta didik (Studi Kasus di SD Baptis Palembang).

1.2.2 Subfokus Penelitian

Dari fokus penelitian ini terdapat subfokus, peran guru dalam perencanaan penggunaan media pembelajaran dalam memotivasi belajar peserta didik, peran guru dalam pelaksanaan penggunaan media pembelajaran dalam memotivasi belajar peserta didik, peran guru dalam pengawasan penggunaan media pembelajaran dalam memotivasi belajar peserta didik.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana peran guru dalam perencanaan penggunaan media pembelajaran untuk memotivasi belajar peserta didik?
2. Bagaimana peran guru dalam pelaksanaan penggunaan media pembelajaran untuk memotivasi belajar peserta didik?
3. Bagaimana peran guru dalam pengawasan penggunaan media pembelajaran untuk memotivasi belajar peserta didik?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini yakni guna mengetahui dan menganalisa peran guru dengan media pembelajaran dalam motivasi belajar peserta didik di SD Baptis Palembang, secara terperinci. Tujuan umum penelitian ini yakni untuk mengetahui dan mendeskripsikan:

1. Peran guru dalam pelaksanaan penggunaan media pembelajaran untuk memotivasi belajar peserta didik SD Baptis Palembang.

2. Peran guru dalam pelaksanaan penggunaan media pembelajaran untuk memotivasi belajar peserta didik SD Baptis Palembang.
3. Peran guru dalam pengawasan penggunaan media pembelajaran untuk memotivasi belajar peserta didik SD Baptis Palembang.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, harapannya bahwa temuan penelitian ini akan melengkapi pengetahuan saat ini dan memajukan bidang ilmu manajemen pendidikan mengenai peran guru dalam penggunaan media pembelajaran untuk memotivasi belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau sebagai pedoman dalam menyiapkan sarana dan prasarana guna meningkatkan mutu sekolah.
- b. Bagi Kepala SD Baptis Palembang, sebagai acuan kepala sekolah untuk mengetahui perannya dalam memperhatikan perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan kepada guru di sekolah
- c. Bagi guru, hasil penelitian ini akan menjadi panduan yang membantu mereka memahami peran mereka dalam memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar.peserta didik

- d. Bagi orangtua, hasil penelitian ini dapat berfungsi sebagai sumber informasi tambahan tentang motivasi belajar peserta didik dalam konteks proses pembelajaran di sekolah.

