

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Globalisasi pada saat ini sudah tidak dapat terbendung lagi dan telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia. Hayati & Murdy(2017:20) mengatakan salah satu aspek yang terdampak karena adanya globalisasi adalah ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dan berkembang. Hal ini dapat diketahui dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi yang kian canggih dan modern serta telah merambah ke semua lini kehidupan manusia salah satunya yaitu pendidikan. Kebutuhan akan adanya pendidikan yang semakin sempurna menuntut seluruh elemen pendidikan untuk terus dikembangkan termasuk dalam proses pembelajaran seperti kurikulum, metode, strategi, media, dan lain sebagainya, agar sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

Irafahmi & Andayani(2016:20) mengatakan bahwa peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas sangatlah penting dalam bidang pendidikan. Melalui pendidikan dan pengembangan kemampuan, peningkatan mutu, dan mewujudkan manusia yang terampil, berpotensi, kreatif dan berkualitas maka akan terlaksananya pembangunan sebagai perwujudan tujuan pembangunan nasional. Sekolah-sekolah tentu memiliki strategi dan cara masing-masing dalam meningkatkan kualitasnya. Selanjutnya peranan yang dapat mewujudkan sekolah agar memiliki kualitas yang baik yaitu

pendidik yang profesional. Seorang pendidik yang baik adalah ia yang mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan.

Ditambah di era seperti sekarang ini, informasi sangat mudah untuk didapat dan disebarluaskan (Eli, 2017:18). Dunia pendidikan tidak bisa mengelak dan mengasingkan diri dari kemajuan dan perkembangan zaman tersebut. Sebagaimana dengan apa yang disampaikan oleh Nasution dalam bukunya *Teknologi Pendidikan*(2017:20), ia mengatakan bahwa: “Revolusi industri sebagai akibat kemajuan teknologi dan pengetahuan sejak akhir abad ke-19 turut mempengaruhi pendidikan dengan menghasilkan alat-alat yang dapat dipakai untuk pendidikan.

Hal ini berkaitan dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab. Sebagai mana yang dikatakan (Nurjanah dkk, 2019:56) Potensi yang baik sebenarnya sudah dimiliki manusia sejak lahir, akan tetapi potensi yang dimiliki tersebut harus terus menerus dibina dan dikembangkan melalui sosialisasi baik dari keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Oleh karena itu, penanaman pendidikan karakter sangat penting untuk ditanamkan pada anak sejak usia dini. Dalam dunia pendidikan, mendidik seorang anak tidak hanya sebatas mentransfer ilmu saja, tetapi tentang bagaimana mengubah dan membentuk karakter seseorang agar menjadi lebih baik, sopan dan santun

dalam ranah etika maupun estetika dalam berperilaku sehari-hari. Pendidikan karakter menjadi salah satu jalan untuk menopang perilaku individu. Tanpa pendidikan karakter maka setiap individu akan dengan mudah melakukan hal-hal yang dapat menyakiti kehidupan orang lain.

Dengan adanya kebijakan tersebut tentunya cukup membantu untuk meningkatkan pendidikan dengan semua aspek yang ada (Raharjo dkk, 2020:19). Oleh karena itu, hal ini menjadi penting karena dengan adanya kebijakan tersebut membuktikan bahwa pemerintah fokus dan memiliki andil besar dalam upaya untuk membantu menyukseskan pendidikan yang berkualitas dan mampu menghasilkan output yang baik. Dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas serta menghasilkan output yang baik, maka salah satu hal penting yang perlu untuk diperhatikan adalah pada proses kegiatan belajar mengajar (KBM) atau dimulai dari interaksi di dalam kelas.

Menurut Rahmawati ES& Idris, (2019) pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses komunikasi yang melibatkan antara guru sebagai pengirim pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Seorang guru dituntut untuk mampu mengemas materi pembelajaran agar mudah diterima oleh siswa. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi juga bergantung pada kemampuan guru dalam berkomunikasi dengan siswanya. Oleh karena itu, untuk membantu guru dalam memperlancar dan menyukseskan kegiatan belajar mengajar maka perlu adanya media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh guru dan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar (KBM) sebagaimana yang

dikatakan Rahmi & Nari, (2022) artinya, media pembelajaran ini diperuntukkan penerima pesan agar dapat menangkap secara benar dan utuh segala informasi yang disampaikan saat proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap pelajaran yang disampaikan, hal itu disebabkan jika dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang di ajarkan, maka siswa akan memiliki pandangan serta pengetahuan yang lebih konkret dan dapat digunakan sebagai alat pengingat bagi siswa. Media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik sehingga dapat memberikan rangsangan untuk belajar hal ini di sebabkan karena materi pelajaran di kemas dalam bentuk lain dari biasanya yaitu dengan menggunakan media, maka dengan begitu daya tarik siswa akan meningkat terhadap pelajaran.

Menurut Hamid, dkk (2020) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Peranan media di dunia pendidikan sebagai alat bantu belajar siswa, sebagai alat komunikasi antara guru dan peserta didik dan sebagai alat untuk menumbuhkan ciptaan baru.

Salah satu jenis media pembelajaran adalah media pembelajaran poster. Secara umum dapat didefinisikan sebagai ilustrasi suatu gambar yang disederhanakan yang bertujuan menarik perhatian, mudah diingat dan dapat

mengerti materi yang diajarkan(Smaldino dkk., 2019:329).Fungsi media poster adalah media yang bertujuan untuk menarik perhatian, mempengaruhi, dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Poster merupakan media yang efektif untuk menyampaikan pesan singkat, padat, dan impresif karena ukurannya yang relatif besar. Hal ini membuat poster memiliki kekuatan untuk dicerna oleh siswa karena poster menonjolkan pada kekuatan pesan, warna, dan visual.

Menurut Kustandi(2019),poster adalah media yang bertujuan untuk menarik perhatian, mempengaruhi, dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Poster merupakan media yang efektif untuk menyampaikan pesan singkat, padat, dan impresif karena ukurannya yang relatif besar. Hal ini membuat poster memiliki kekuatan untuk dicerna oleh siswa karena poster menonjolkan pada kekuatan pesan, warna, dan visual. Penggunaan media poster yang dimaksud adalah agar peserta didik mampu menangkap makna atau materi dari poster tersebut. Poster tidak hanya digunakan sebagai alat atau media untuk menyampaikan materi juga mampu memengaruhi tingkah laku peserta didik yang melihatnya. Didalam poster harus ilustrasi gambar dan teks materi yang menarik peserta didik.

Media poster yang digunakan dalam pembelajaran berguna untuk menjelaskan mengenai kebutuhan dan karakteristik siswa tdengan menggunakan ilustrasi gambar yang menarik (Khasanah dkk, 2021:45). Dengan adanya media poster tersebut siswa bisa mengetahui gambaran dari materi yang akan mereka pelajari, mempermudah siswa untuk memahami

materi, serta penggunaannya yang praktis bisa dimana saja dan kapan saja. Dengan begitu media poster ini sangat sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa serta diharapkan mampu membantu siswa untuk mempelajari dan memahami materi.

Salah satu cara belajar yang baik dan dapat mengarahkan siswa pada media pembelajaran poster adalah menerapkan pendekatan *open-ended*. Menurut Djampang, dkk (2019:51) pendekatan *open-ended* sebagai salah satu pendekatan dalam pembelajaran poster yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan pola pikirnya sesuai dengan minat dan kemampuan masing-masing. Hal ini disebabkan karena pada pendekatan *open-ended* formulasi masalah yang digunakan adalah masalah terbuka. Masalah terbuka adalah masalah yang diformulasikan memiliki banyak penyelesaian yang benar. Melalui pendekatan *open-ended* siswa dapat menemukan sesuatu yang baru dalam penyelesaian suatu masalah, khususnya masalah yang berkaitan dengan pembelajaran poster. Seperti yang diungkapkan Nohda(Fahrurrozi & Hamdi, 2017), bahwa pendekatan *Open- Ended Learning* sangat penting bagi setiap peserta didik untuk memiliki kebebasan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah sesuai dengan tingkat kemampuan dan minat mereka.

Pendekatan ini memberikan kesempatan pada peserta didik untuk saling memberikan gagasan-gagasan yang mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Dalam pendekatan *Open-Ended Learning* guru memberikan permasalahan kepada peserta didik yang solusinya tidak hanya ditemukan hanya dengan satu jalan atau cara. Sebagai mana yang dikatakan Wardhana

dkk,(2022) guru juga harus memanfaatkan keberagaman cara untuk menyelesaikan masalah itu untuk memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam menemukan sesuatu yang baru berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan minat peserta didik.

Pendekatan Open-Ended learning telah dilakukan sebelumnya oleh Dewi Srimaryati (2018:68) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Min 9 Bandar Lampung. Peserta didik dengan perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *open ended* memiliki kemampuan berpikir kreatif lebih baik dibandingkan dengan peserta didik dengan perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Erni Susilawati (2020) dengan judul Pengembangan Media Poster Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Tata Surya Pada Siswa SMP Kelas VII. Hasil penelitian menerangkan bahwa metode pengembangan poster materi layak untuk digunakan dalam pembelajaran, hal ini didasarkan hasil validasi yang dilakukan pada ahli materi yang mendapatkan persentase kelayakan rata-rata 85% dengan kategori sangat menarik dan hasil validasi yang dilakukan pada ahli media mendapatkan persentase kelayakan rata-rata sebesar 89% dengan kategori sangat menarik. Pengembangan media pembelajaran poster dengan menggunakan Research and Development model Sugiyono yang telah dimodifikasi yang dikembangkan melalui proses potensi masalah, mengumpulkan data, mendesain produk, validasi ahli materi, validasi

ahli desain, penilaian guru, respon peserta didik, dan revisi produk. Pada respon peserta didik yang dilakukan di tiga sekolah mendapatkan presentase kelayakan rata-rata sebesar 83 % dengan kategori sangat menarik. Media pembelajaran poster sebagai suplemen pembelajaran berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi belajar.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka penelitian ini penting dilakukan. Penulis mencoba menawarkan media pembelajaran poster dalam pendekatan *open-ended learning*. Media pembelajaran tersebut diharapkan dapat membuat hasil belajar kognitif siswa lebih terasah dan berkembang secara optimal. Sehingga berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul pengaruh penggunaan media poster berbasis model pembelajaran *open-ended learning* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## **B. Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan pokok masalah yaitu bagaimana pengaruh penggunaan media poster berbasis model pembelajaran *open-ended learning* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas IV SDN 32 Singkawang Tahun Ajaran 2023/2024. Pokok masalah ini selanjutnya dijabarkan dalam beberapa submasalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah penggunaan media poster berbasis pendekatan *open-ended learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 32 Singkawang?



2. Apakah penggunaan media pembelajaran poster berbasis model pembelajaran *open-ended learning* efektif terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 32 Singkawang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Pada prinsipnya tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan di atas. Secara operasional tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah penggunaan media poster berbasis pendekatan *open-ended learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 32 Singkawang
2. Untuk menganalisis keefektifan penggunaan media pembelajaran poster berbasis model pembelajaran *open-ended learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 32 Singkawang

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan karena beberapa alasan. Salah satu alasannya adalah karena ingin memberikan manfaat bagi orang banyak. Sesuai dengan tujuan penelitian, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun secara praktis.

#### **1. Secara Teoretis**

Penelitian ini merupakan sumbangan pemikiran bagi pembaca dan peneliti lain agar dapat menambah hasanah keilmuan terkait efektivitas penggunaan media pembelajaran poster berbasis

pendekatan *open ended learning* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 32 Singkawang.

## **2. Secara Praktis**

- a. Bagi siswa, manfaat penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajarkognitif Bahasa Indonesia siswa. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat untuk meningkatkan rasa percaya diri, tanggung jawab, dan kerja sama pada siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Bagi guru, penelitian ini berkontribusi dalam penerapan media poster berbasis model maupun strategi pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa indonesia
- c. Bagi peneliti lain, manfaat penelitian ini adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam dunia pendidikan terutama yang berkaitan dengan inovasi dan kreativitas dalam mengolah pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **E. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono, (2018) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang dipandang sebagai penyebab munculnya variabel terikat yang diduga sebagai akibatnya(Kerlinger, 2019). Sedangkan variabel terikat (*dependent*

*variable*) adalah variabel (akibat) yang dipradugakan, yang bervariasi mengikuti perubahan dari variabel-variabel bebas. Umumnya merupakan kondisi yang ingin kita ungkapkan dan jelaskan Adapun variabel dalam penelitian ini yakni:

### **1. Variabel Bebas**

Variabel bebas (Independent) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atas timbulnya variabel dependen (terikat) yang disimbolkan dengan (X) (Sugiyono, 2019). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Poster Berbasis Pendekatan *Open-Ended Learning*.

### **2. Variabel Terikat**

Variable terikat (Dependen) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas yang disimbolkan dengan simbol (Y) (Sugiyono, 2019). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa.