

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Abad 21 dikenal sebagai era global yang ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada era ini seharusnya dimanfaatkan sebagai momentum untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Upaya peningkatan kualitas sumber daya ini, perlu didukung oleh berbagai aspek kehidupan, salah satunya pendidikan. Pendidikan berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sasdiknas) Pasal 1 Ayat 1 mengemukakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”<sup>1</sup>

Pendidikan merupakan salah satu pondasi dalam kemajuan suatu bangsa, semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu bangsa, maka semakin baik kualitas bangsa tersebut. Untuk mewujudkan

---

<sup>1</sup> <http://simkeu.kemdikbud.go.id/index.php/peraturan1/8-uu-undang-undang/12-uu-no-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional> Diunduh pada tanggal 9 Agustus 2020, 18:32 WIB

pendidikan yang berkualitas, maka guru sebagai sentral dalam dunia pendidikan harus mampu merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar yang ideal. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar nasional Pendidikan, yakni:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.<sup>2</sup>

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan terciptanya suasana hubungan yang baik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Menyenangkan di sini bukanlah berarti siswa tertawa terbahak-bahak ataupun bersenang-senang, akan tetapi pembelajaran yang menyenangkan memiliki makna suasana yang sama sekali tidak ada tekanan dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk mendukung proses belajar mengajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa dapat terlaksana dengan baik maka diperlukan perangkat pembelajaran salah satunya media pembelajaran.

Penggunaan media yang sesuai dalam proses pembelajaran akan memaksimalkan dan mengoptimalkan hasil pembelajaran. Media sebagai sarana untuk memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Media juga dapat

---

<sup>2</sup> Salinan Lampiran Permendikbud No. 65 tahun 2013 tentang *Standar Proses*. Jakarta; Depdiknas. h.1.

membantu guru dalam memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar. Apabila media yang digunakan sangat menarik, maka proses penyampaian materi akan mudah dipahami dengan baik oleh siswa tetapi jika media pembelajaran yang sesuai belum tersedia guru perlu mengembangkannya sendiri.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar.<sup>3</sup> Berdasarkan pengertian tersebut, pembelajaran menggunakan media dapat meningkatkan daya minat belajar siswa. Menurut Azhar, bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan menyampaikan isi materi pembelajaran.<sup>4</sup> Media pembelajaran dapat digunakan dalam semua mata pelajaran. Salah satunya dapat digunakan guru dalam mata pelajaran IPA.

IPA merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam. IPA adalah konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. IPA merupakan cabang pengetahuan yang

---

<sup>3</sup>Talizaro Tafonao. 2018. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol.2. No.2, h.103 ( ISSN: 2549-1725) Di unduh pada 26 Juni 2020 Diakses pada <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113/101>

<sup>4</sup>Yamin. 2019. *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cartoon Dalam Pembelajaran IPA Pada Materi Lingkungan Kelas III SD*. Biologi Teaching and Learning. Vol.2. No.2, h.161 (ISSN: 2621 – 5527) Diunduh pada 26 Juni 2020 Diakses pada <https://ojs.unm.ac.id/btl/article/view/12307/7510>

berawal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.<sup>5</sup> Dari definisi tersebut melalui IPA manusia dapat menggali cara untuk dapat memahami fenomena yang terjadi di alam, agar dapat hidup di dalamnya. Pada kurikulum 2013, IPA menjadi salah satu pelajaran wajib sejak di Sekolah Dasar.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar memuat materi tentang pengetahuan-pengetahuan alam yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Perspektif dalam pembelajaran IPA yaitu siswa dapat menyadari pengetahuan mereka yang masih terbatas, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk memperoleh pengetahuan baru, dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Cara pandang guru tentang IPA sangat mempengaruhi proses pembelajaran IPA. Oleh karena itu, guru memiliki peranan yang penting dalam membimbing dan mendidik siswa.

Penyerapan materi dalam pembelajaran IPA akan lebih efektif apabila menggunakan pendekatan pembelajaran yang mampu menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan dunia nyata yang dialami siswa. Sehingga siswa mampu menerapkan hasil pembelajaran ke dalam kehidupan

---

<sup>5</sup> Tursinawati. 2016. '*Penguasaan Konsep hakikat Sains Dalam Pelaksanaan Percobaan Pada Pembelajaran IPA di SDN Kota Banda Aceh*'. ISSN: 2337-92227. H.722 Di unduh pada 3 November 2019 Diakses dari <http://jurnal.unsyiah.ac.id/PEAR/article/view/7534>

terhadap diri sendiri, keluarga, dan masyarakat. Salah satu pendekatan yang dapat mengembangkan potensi siswa tersebut adalah dengan pendekatan kontekstual.

Menurut Sanjaya bahwa pendekatan kontekstual atau *contextual teaching and learning* (CTL) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata, sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.<sup>6</sup> Berdasarkan pernyataan tersebut, kontekstual adalah pendekatan yang membawa siswa dalam pembelajaran yang nyata bukan hanya sekedar teori tetapi pengetahuan keterampilan yang sudah dikenal di sekitar kehidupan siswa. Pendekatan Kontekstual bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengkaitkan materi yang diajarkan dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari sehingga siswa memiliki keterampilan yang dapat diterapkan pada permasalahan sehari-hari. Sehubungan dengan itu, diharapkan pendekatan kontekstual mampu membekali siswa memecahkan masalah dalam kehidupan jangka panjang.

---

<sup>6</sup> Ulya, dkk. 2016. *Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Kontekstual*. Jurnal Pena Ilmiah. Vol.1. No.1, h.124. Diakses pada Senin, 10 Agustus 2020 Pukul 03:36 Diakses dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/2940/1966>

Melihat situasi sekarang pandemi virus korona atau *covid-19* memberikan tantangan baru bagi dunia, salah satunya di Indonesia. Pandemi *covid-19* telah mengubah berbagai aspek dalam kehidupan termasuk dalam sistem pendidikan. Agar pendidikan dapat tetap berjalan tetapi tidak menambah angka penyebaran *covid-19* maka pemerintah membuat kebijakan dalam sistem pendidikan di Indonesia yaitu pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh bersifat fleksibel karena pembelajaran dapat dilakukan tanpa terhalang waktu dan tempat. Namun, berdasarkan hasil survey pada 26 September 2020 melalui *google form* yang telah diisi oleh siswa SDN Gunung Sahari Utara 01 Pagi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran jarak jauh masih belum sesuai harapan, salah satunya terkadang siswa merasa jenuh. Dalam pembelajaran IPA materi buah khususnya, siswa merasa kurang termotivasi mempelajari karena media pembelajarannya kurang menarik. Selain itu, materi buah pada buku siswa kurang lengkap akibatnya siswa kurang mendalami materi buah. Siswa merasa bosan jika pembelajaran IPA hanya mencatat saja. Siswa akan tertarik mempelajari materi buah jika disajikan dalam gambar yang menarik.<sup>7</sup>

Solusi untuk mengatasi masalah di atas peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik yang dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar. Salah satu yang terpikirkan peneliti adalah

---

<sup>7</sup> Hasil kuesioner dengan siswa kelas IV SDN Gunung Sahari Utara 01 Pagi pada hari Sabtu, 26 September 2020, h.89

mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa ensiklopedia. Ensiklopedia merupakan media pembelajaran yang saat ini sudah mulai dikenal oleh masyarakat, tetapi jarang digunakan untuk kebutuhan media pembelajaran di sekolah. Ensiklopedia sendiri adalah sarana edukasi yang bermanfaat bagi siswa. Ensiklopedia dianggap sebagai media yang dapat memberikan pengalaman seru dan menakjubkan bagi pembaca. Ensiklopedia dapat meningkatkan minat baca siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Secara umum ensiklopedia sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan diantaranya memuat informasi secara detail dan rinci, terdapat banyak gambar sehingga membantu siswa mengeksplorasi imajinasi dari buku yang dilihat dan terasa menjadi nyata, dan informasi yang terkandung dalam ensiklopedia adalah sesuai fakta. Sesuai dengan pendapat Tantriadi, ensiklopedia dapat memberikan visualisasi tentang materi tertentu secara rinci untuk membantu siswa dalam memahami materi.<sup>8</sup> Ensiklopedia yang akan dikembangkan oleh peneliti memiliki keunggulan yaitu akan dikemas dalam bentuk yang berbeda yaitu dengan menggunakan teknik *lift the flap*. Sederhananya, ensiklopedia ini berisi gambar-gambar dengan jendela yang dapat dibuka. Penggunaan teknik *lift the flap* membantu siswa terhindar

---

<sup>8</sup> Amin dan Muslimin. *Pengembangan Ensiklopedia Serangga Sebagai Sumber Belajar Untuk SMA Kelas X*. Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi. Vol.7. No.2, h.268 (ISSN 2302-9528). Diunduh pada Sabtu, 01 Agustus 2020 Pukul 12:09 Diakses dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/28779/26349>

dari rasa jenuh dan bosan saat memahami materi yang akan dipelajari. *Lift the flap* juga tidak hanya melatih kognitif saja melainkan dapat melatih perkembangan motorik pada siswa. Selain itu, keunggulan lainnya pada ensiklopedia yang akan dikembangkan peneliti dilengkapi dengan fitur *augmented reality* yang menghadirkan dunia nyata dalam kehidupan siswa, sehingga sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas IV yang bersifat operasional konkret. Dalam pandemi seperti ini, penggunaan ensiklopedia sebagai media pembelajaran juga dapat mendekatkan hubungan yang baik antara anak dengan orang tua karena dapat memberikan kesempatan bagi orang tua untuk menemani sang buah hati dalam menambah pengetahuan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Gunung Sahari Utara 01 Pagi, penggunaan ensiklopedia sebagai media pembelajaran belum pernah digunakan dalam pembelajaran IPA. Guru hanya menggunakan buku paket yang didapat dari sekolah. Dengan kehadiran media pembelajaran ensiklopedia diharapkan dapat membantu guru menambah variasi dalam mengajar<sup>9</sup>. Ensiklopedia yang akan dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan dan isi materi IPA di kelas IV Sekolah Dasar serta karakteristik siswa. Untuk itu, penggunaan media ensiklopedia dalam kegiatan pembelajaran diharapkan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.

---

<sup>9</sup> Hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Gunung Sahari Utara 01 Pagi pada hari Kamis, 24 September 2020, h.93

Selain itu, penggunaan ensiklopedia tidak hanya sebagai penyampaian informasi saja tetapi juga dapat membuka pikiran siswa tentang pentingnya mengkonsumsi buah bagi kesehatan tubuh. Atas dasar alasan tersebut dengan demikian peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Ensiklopedia IPA Pada Materi Buah Melalui Pendekatan Kontekstual Untuk Kelas IV Sekolah Dasar.

### **B. Fokus Masalah**

Fokus masalah yang diambil dalam penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran ensiklopedia IPA pada materi buah Melalui Pendekatan kontekstual di kelas IV Sekolah Dasar.

### **A. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan di atas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah dalam bentuk ensiklopedia yang dibatasi pada topik 10 macam buah tropis. Media pembelajaran ensiklopedia yang akan dikembangkan hanya menyangkut muatan IPA dengan materi buah pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup.
2. Peneliti hanya melakukan penelitian di kelas IV Sekolah Dasar.

3. Karena kondisi pandemi proses penelitian ini akan dibatasi pada pengembangan model konseptual dan langkah pengembangan prosedural tahap uji coba kecil saja.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah, maka dapat dikemukakan rumusan masalah penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran ensiklopedia IPA Melalui Pendekatan kontekstual kelas IV Sekolah Dasar?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan pengembangan dapat dirinci sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran ensiklopedia IPA Melalui Pendekatan kontekstual kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran ensiklopedia IPA Melalui Pendekatan kontekstual kelas IV Sekolah Dasar.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap teori sebelumnya bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat mengatasi ruang, waktu, dan kemampuan dalam memahami pembelajaran akan lebih efektif, efisien serta menyenangkan di Sekolah Dasar.

## 2. Praktis

### a. Peneliti

Peneliti dapat merasakan pengalaman langsung dalam mengembangkan penelitian, menambah wawasan baru dan pengetahuan.

### b. Siswa

- 1) Memotivasi siswa dalam belajar.
- 2) Memberikan suasana yang menyenangkan.
- 3) Lebih memahami materi yang dipelajari.

### c. Guru

Guru dapat menjadikan media ensiklopedia manfaat buah bagi kesehatan sebagai bahan pertimbangan untuk media pembelajaran siswa kelas IV Sekolah Dasar dan menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.