

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu institusi yang secara langsung mempersiapkan masa depan umat manusia. Sebagaimana tertuang dalam Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar dan proses belajar guna secara aktif mengembangkan daya spiritual dan pengendalian diri religius seseorang, potensi kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan serta apa yang diri sendiri, masyarakat, dan negara butuhkan.<sup>1</sup> Penyelenggaraan pendidikan harus berpedoman pada beberapa prinsip, antara lain pendidikan secara demokratis dan berkeadilan, non diskriminasi, dan sistem yang terbuka dan memiliki banyak makna untuk agar menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai agama, nilai budaya, dan nilai keragaman bangsa.

Pada pendidikan di abad 21 ini membutuhkan standar sebagai acuan. Melalui standar yang ditetapkan, pendidik memiliki panduan yang jelas tentang pengajaran dan pencapaian tujuan. Selain itu, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah gaya hidup masyarakat, termasuk bekerja,

---

<sup>1</sup> Pasal 1 ayat (1) UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

bersosialisasi, hiburan dan pembelajaran. Saat ini kemajuan teknologi tersebut telah memasuki segala aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Guru, dosen dan mahasiswa, serta para pendidik dituntut memiliki kemampuan mengajar dan belajar yang lebih baik di abad 21 ini.

Menurut BSNP, pendidikan nasional abad 21 bertujuan untuk mewujudkan citacita bangsa, yaitu masyarakat bangsa Indonesia yang sejahtera dan bahagia, dengan kedudukan yang terhormat dan setara dengan bangsa lain dalam dunia global, melalui pembentukan masyarakat yang terdiri dari sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu pribadi yang mandiri, berkemauan dan berkemampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsanya.<sup>2</sup>

Di Indonesia saat ini menerapkan kurikulum 2013 dengan revisi yang terbarunya yaitu Kurikulum 2013 revisi 2018. Kurikulum 2013 merupakan kebijakan baru pemerintah di bidang pendidikan yang diharapkan mampu menjawab tantangan dan permasalahan yang akan dihadapi bangsa Indonesia di masa yang akan datang. Dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya, perubahan mendasar pada kurikulum 2013 adalah perubahan jenjang satuan pendidikan. Pelaksanaan kurikulum dilakukan di tingkat satuan pendidikan mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, atau Sekolah Menengah Kejuruan.

---

<sup>2</sup> Gusti Rama Dani , Fifi Sapitri. *KETERAMPILAN PENDIDIKAN ABAD KE-21* (Universitas Tanjungpura), BSNP 2010. hlm. 1

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, pendidikan di Indonesia perlu mengalami perubahan yang positif. Salah satunya melalui penyelenggaraan kegiatan belajar aktif yaitu pembelajaran yang bermutu dan berkualitas tinggi. Hal tersebut akan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna bagi peserta didik. Jika semua itu tercapai, maka tidak dapat dipungkiri bahwa tujuan pembelajaran dan hasil belajar dapat dicapai secara maksimal.

Saat ini pendidikan di Indonesia tidak bisa berjalan dengan efektif seperti biasanya dikarenakan adanya pandemi *Covid-19* yang terjadi hampir di seluruh dunia termasuk Indonesia. Seperti yang kita tahu pandemi *Coronavirus (COVID-19)* adalah penyakit menular yang disebabkan oleh virus korona yang baru ditemukan berasal dari sekelompok kasus pneumonia manusia di Kota Wuhan, China, sejak akhir Desember 2019. Hal ini menyebabkan beberapa kegiatan yang dilakukan di seluruh negara di dunia dibatasi untuk menekan penyebaran covid-19 yang ada di masyarakat terkhususnya pada bidang pendidikan.

Dalam pendidikan di Indonesia, pemerintah memberikan kebijakan untuk tetap menyelenggarakan pendidikan di seluruh jenjang dengan melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau Belajar Dari Rumah (BDR) seperti yang telah diatur dalam keputusan Kemendikbud dalam SE Mendikbud No.4 Th.2020 yang diperkuat dengan SE Sesjen No.15 Th.2020 tentang Pedoman

Pelaksanaan BDR selama darurat Covid-19 dan yang terbaru melakukan pertemuan tatap muka terbatas yang diatur dalam SE Kemendikbud No.4 Th.2021 tentang Penyelenggaraan Pembelajaran Tatap Muka Tahun Akademik 2021/2022.

Untuk memenuhi tujuan pendidikan selama pandemi terjadi, pendidik harus lebih kreatif mengembangkan segala potensi yang ada pada peserta didik. Dalam menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang bermakna, hal ini salah satunya dapat dilakukan dengan metode *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Penggunaan CTL siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disajikan, karena materi tersebut sangat erat kaitannya dengan kehidupan peserta didik dari rumah. Seperti yang diungkapkan oleh O'Sullivan bahwa pembelajaran dengan menggunakan CTL akan meningkatkan kualitas *input* pembelajaran. Apabila semua itu dapat dilaksanakan, maka tujuan pembelajaran dan hasil belajar pun akan tercapai dengan maksimal.<sup>3</sup>

*Contextual Teaching Learning* (CTL) merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari, mengolah, dan menemukan pengalaman belajar yang lebih spesifik dengan melibatkan aktivitas peserta didik dalam mencoba, bertindak, dan mengalami sendiri. Trianto dalam Fayakun dan Joko mengatakan bahwa model CTL adalah

---

<sup>3</sup> Ais Rosyida , Mustaji , Waspodo Tjipto Subroto. *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS CTL UNTUK MEINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR* (Universitas Negeri Surabaya, 2018), Vol.4, No.3, hlm.2

konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>4</sup>

Pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) dapat digunakan pada beberapa mata pelajaran yang ada, salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu Pengetahuan Alam atau Sains adalah usaha manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat terhadap tujuan dan penggunaan program, serta menafsirkan melalui penalaran untuk menarik suatu kesimpulan. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan upaya mengembangkan ilmu melalui pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

Menurut Standar Kompetensi jenjang SD / MI dan Kompetensi Dasar dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, standar kompetensi ilmu pengetahuan alam (IPA) menyangkut cara memahami alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya tentang penguasaan tetapi berupa fakta, konsep atau prinsip, dan merupakan proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk belajar tentang dirinya dan

---

<sup>4</sup> Moh. Adim, Endang Sri Budi Herawati, Naufalia Nuraya. *Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Menggunakan Media Kartu Terhadap Minat Belajar IPA Kelas IV SD* (Cirebon, JPFS :2020), hlm.7

lingkungan alam, serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kemampuan eksplorasi secara ilmiah dan memahami lingkungan alam.

Dalam pemilihan media pembelajaran wajib memperhatikan karakteristik siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Piaget (dalam Budiarti dan Haryanto, 2016), siswa usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkret. Belajar dengan benda konkret akan memudahkan siswa dalam proses penguasaan materi pembelajaran. Pemilihan media yang tepat akan meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran lebih efektif.<sup>5</sup> Salah satu materi IPA yang perlu dipelajari dengan benda kongkret di sekolah dasar yaitu tentang tata surya.

Tata surya merupakan susunan benda - benda langit dengan matahari sebagai pusatnya dan planet-planet, meteoroid, komet dan asteroid yang mengelilingi matahari. Susunan tata surya meliputi matahari, delapan planet, satelit alami planet, komet, asteroid, dan meteoroid. Melalui pembelajaran tata surya, peserta didik dapat mengenali berbagai benda langit yang ada di tata surya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada guru dan beberapa siswa kelas VI SDN Menteng Atas 02 tentang materi tata surya,

---

<sup>5</sup> Ais Rosyida , Mustaji , Waspodo Tjipto Subroto. *Op cit.* hlm.2

menunjukkan bahwa beberapa media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik seperti penggunaan gambar, ilustrasi dan warnanya sehingga materi tersebut sulit untuk dipahami, kurangnya benda konkret, serta bahan atau media yang digunakan belum maksimal dengan metode yang digunakan.

Peserta didik hanya dapat memperoleh pengetahuan tentang materi tata surya dari beberapa buku sehingga membuat suasana belajar yang kurang bermakna serta mempengaruhi minat belajarnya. Mengingat pentingnya pembelajaran materi tata surya apalagi untuk ke jenjang selanjutnya, media yang digunakan harus memperhatikan kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Media pembelajaran yang kreatif dan menarik serta dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari – hari diharapkan dapat menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan agar materi dapat lebih mudah tersampaikan ke peserta didik. Hal ini dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran dengan pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL).

Berdasarkan permasalahan di atas, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat merangsang motivasi dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran tata surya. Pada penelitian ini, media yang akan dikembangkan yaitu komik digital tata surya berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) di mana media ini diharapkan dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Keunikan dari komik

digital tata surya ini di antaranya memiliki desain yang lucu dan menggemaskan serta penjelasan materi yang faktual dengan alur cerita yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam membaca komik digital tersebut.

Penelitian ini memiliki judul “Pengembangan Media Komik Digital Materi Tata Surya Berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) Pada Pembelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar”. Komik digital ini dapat menambah wawasan baru mengenai materi tata surya serta peserta didik yang membaca diharapkan dapat hanyut ke dalam cerita dan penjelasannya serta terbantu imajinasinya. Selain itu komik digital ini membuka wawasan baru peserta didik mengenai tata surya, memberikan nuansa pengalaman langsung, dapat mengembangkan kemampuan serta keterampilan peserta didik dalam menjelajahi serta memahami alam sekitar secara ilmiah. Bagi sekolah, komik digital ini dapat membantu dan memberikan sumbangan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik selama belajar dari rumah maupun belajar tatap muka apabila sudah diberlakukan oleh pemerintah.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah – masalah berikut:

1. Media pembelajaran materi tata surya yang digunakan kurang menarik dalam hal gambar, ilustrasi dan warna.
2. Kurangnya benda konkret yang digunakan dalam pembelajaran untuk materi tata surya.
3. Media serta bahan pembelajaran terkait materi tata surya sedikit.
4. Media yang digunakan masih belum maksimal dalam kegiatan pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pada penelitian ini membatasi masalah agar permasalahan yang diteliti tidak keluar jalur dari tujuan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan pada kelas VI siswa sekolah dasar.
2. Penelitian yang dilakukan hanya terkait materi tata surya pembelajaran IPA.

Adapun, kompetensi dasar materi tata surya yaitu: (3.7) Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya; (3.8) Menjelaskan peristiwa rotasi dan revolusi bumi serta terjadinya gerhana bulan dan gerhana matahari.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan maka dapat dirumuskan permasalahannya, yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media komik digital berbasis *Contextual Teaching Learning* pada mata pelajaran IPA materi tata surya pada peserta didik kelas VI Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan berdasarkan uji ahli untuk komik digital berbasis *Contextual Teaching Learning* sebagai media pembelajaran IPA pada materi tata surya kelas VI Sekolah Dasar?

#### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Adapun hasil kegunaan dari penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat tentang pengembangan Komik Digital berbasis *Contextual Teaching Learning* dalam mata pelajaran IPA untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar dengan materi tata surya. Selain itu dengan penelitian ini juga diharapkan dapat menambah bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti untuk menambah pengetahuan dan wawasan baru yang lebih luas serta dapat memberikan pengalaman baru sebagai bekal untuk menjadi pendidik.

### b. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna serta membantu memahami materi tata surya pada peserta didik.

### c. Bagi Guru

Komik Digital berbasis *Contextual Teaching Learning* ini diharapkan dapat digunakan guru dalam pembelajaran IPA kelas VI sekolah dasar sebagai acuan atau tambahan sumber belajar materi tata surya. Selain itu, dapat memberikan motivasi bagi guru kelas VI SD agar dapat lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

### d. Bagi kepala sekolah

Penelitian ini dapat menambah koleksi media dan menambah inovasi ragam pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran IPA kelas VI SD pada materi tata surya untuk meningkatkan kualitas satuan pendidikan.