

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 Bab 2 Pasal 3, yang berbunyi “Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.¹

Upaya menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dapat dinilai dari potensi belajar siswa. Salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi siswa adalah hasil belajar siswa. Proses pembelajaran menghasilkan hasil belajar yang diperoleh tiap-tiap siswa berbeda-beda. Penyebab perbedaan hasil belajar tersebut terdapat dalam diri siswa dengan berbagai latar belakangnya. Banyak sekali faktor-

¹ Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Depdikbud, 2003)

faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, baik yang berasal dari dalam maupun luar siswa, sehingga tidak jarang ditemui siswa dalam suatu kelas dengan guru yang sama, lingkungan yang sama, dan fasilitas yang sama namun hasil yang dicapai masing-masing siswa berbeda.

Saat melakukan pengamatan, umumnya yang terjadi selama ini banyak ditemukan sekolah-sekolah yang belum mengembangkan bahan ajar sebagai media pembelajaran. Sebagian besar pembelajaran IPA di sekolah-sekolah masih mengikuti pola pembelajaran konvensional dengan metode ceramah sebagai metode yang dominan.

Para guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa serta belum menggunakan berbagai model pembelajaran yang bervariasi berdasarkan karakter materi pelajaran. Juga jarang penggunaannya media selain buku cetak dalam belajar. Media pembelajaran yang digunakan juga sebatas papan tulis sebagai media mencatat, sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran IPA. Akibatnya siswa cenderung pasif karena hanya mencatat dan mendengarkan.

Pada pelajaran IPA memerlukan visualisasi yang nyata untuk melaksanakan praktek yang baik dan benar. Penyampaian materi yang dilakukan guru dan buku cetak yang digunakan dalam belajar IPA sangat monoton terlalu banyak teks sedangkan contoh berupa gambar, foto, dan ilustrasi tidak mencukupi.

Media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA diutamakan media yang mampu memperlihatkan suatu proses atau prosedur, maka media video, film, dan animasi sangat dianjurkan.

Penggunaan video sebagai alat bantu mengajar memberikan suatu pengalaman baru, sehingga siswa merasa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video. Seperti yang diketahui bahwa 50% tingkat *rentensi* (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan pengelihatian.²

Video pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah-sekolah juga masih kurang baik, hal itu dapat kita lihat dari segi kualitas video, pengambilan gambar yang hanya terfokus satu arah, kualitas suara yang buruk dan ketidak selarasan antara suara dengan gambar yang ditampilkan. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan media video pembelajaran untuk proses belajar mengajar di kelas.

Salah satu masalah yang juga dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran, yang terjadi selama ini kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas hanya diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghapal informasi, otak siswa dipaksa hanya untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkannya dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari.

² Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), hlm.87.

IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam semesta secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA akan lebih bermakna bagi peserta didik apabila dalam prosesnya menunjukkan keterkaitan antar materi pembelajaran dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga menghasilkan pengalaman bagi peserta didik. Pembelajaran IPA seperti yang diuraikan diatas disebut juga dengan pembelajaran yang berbasis *Contextual Teaching Learning*.

Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah tidak hanya difokuskan pada pemberian pembekalan kemampuan dan pengetahuan yang bersifat teoretis saja, akan tetapi bagaimana agar pengalaman belajar yang dimiliki siswa senantiasa terkait dengan permasalahan-permasalahan aktual yang terjadi di lingkungan.

Nurhadi mengemukakan bahwa, kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan konsep dasar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antar pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.³ Dengan demikian, inti dari pendekatan CTL adalah keterkaitan setiap materi atau topik pembelajaran dengan kehidupan nyata.⁴ Sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata. Pembelajaran kontekstual juga dapat mengaktifkan kecerdasan visual yang dimiliki siswa, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014), hlm.189.

⁴ *Ibid.*, hlm.188.

Berdasarkan pernyataan dapat dilihat bahwa siswa mengalami permasalahan yang berkaitan dengan media pembelajaran dan model pembelajaran, yakni kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran IPA dan kurangnya variasi pendekatan, strategi dan model pembelajaran dalam mata pelajaran IPA. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat sebuah pengembangan media pembelajaran video. Adapun judul yang dilakukan oleh peneliti adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Video IPA Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.**

B. Fokus Masalah

Berdasarkan uraian, maka masalah dapat difokuskan sebagai berikut:

1. Ketika belajar pembelajaran IPA hanya menggunakan media belajar yang disediakan oleh sekolah.
2. Terdapat kendala dalam mengajarkan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.
3. Pembelajaran IPA masih mengikuti pola pembelajaran konvensional dengan metode ceramah sebagai metode yang dominan.
4. Belum menggunakan berbagai model pembelajaran yang bervariasi berdasarkan karakter materi pelajaran.

5. Belum menemukan bentuk media yang paling sesuai untuk pembelajaran IPA.
6. Video pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah-sekolah juga masih kurang baik.
7. Belum tersedia media pembelajaran berupa video pembelajaran IPA berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah maka dapat dibatasi masalah yaitu mengembangkan media pembelajaran video IPA berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada Tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku, Subtema 1 Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku, materi Gaya Listrik dan Gaya Magnet untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah yang penelitian ini adalah:

Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video IPA berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) materi gaya listrik dan gaya magnet untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan produk berupa video pembelajaran IPA berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Melalui pengembangan ini diharapkan video pembelajaran IPA ini dapat menjadi media pembelajaran alternatif khususnya pada materi gaya listrik dan gaya magnet.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk keperluan pembelajaran IPA pada materi gaya di SD, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Sebagai bentuk pengembangan video pembelajaran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran IPA. Sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Menumbuhkan motivasi dan minat belajar IPA pada materi gaya listrik dan gaya magnet, karena dengan pemvisualisasi materi dan contoh

nyata, siswa akan berkeinginan menggali informasi lebih dalam lagi dan dapat mempermudah memahaminya. Selain itu, media pembelajaran video yang digunakan sebagai media pembelajaran mandiri dan dapat mempermudah penguasaan konsep, memberikan pengalaman nyata, dan memberikan dasar berpikir kongkret sehingga mengurangi verbalisme dalam belajar.

b. Bagi Guru

Membantu guru dalam menyajikan materi di kelas. Sehingga guru sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswa untuk belajar dapat terlaksana dengan baik, dan sebagai alternatif dalam penggunaan media pembelajaran. Sehingga materi pembelajaran lebih menarik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dapat dijadikan media belajar di sekolah, dijadikan arsip media pembelajaran sewaktu-waktu di sekolah.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian media pembelajaran video IPA berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk siswa kelas IV di sekolah dasar ini dapat dijadikan referensi terhadap penelitian sejenis, sehingga menghasilkan produk yang dapat bermanfaat lebih baik lagi bagi dunia pendidikan.