

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pasal 37 UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat:

- a. Pendidikan agama
- b. Pendidikan kewarganegaraan
- c. Bahasa
- d. Matematika
- e. Ilmu pengetahuan alam
- f. Ilmu pengetahuan sosial
- g. Seni dan budaya
- h. Pendidikan jasmani dan olahraga
- i. Keterampilan/ kejuruan
- j. Muatan lokal.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dikuasai agar siswa dapat mengenal, menjaga dan memanfaatkan alam secara bijak. Mata pelajaran IPA sangat diperlukan oleh siswa mengingat IPA adalah ilmu yang mempelajari konsep-konsep dasar yang memudahkan siswa memecahkan persoalan dalam kehidupan sehari-hari tanpa merusak lingkungan alam sekitar. Pada hakekatnya istilah Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA dikenal juga dengan istilah sains. Kata sains berasal dari bahasa Latin yaitu *scientia* yang berarti "saya tahu". Dalam bahasa Inggris, kata sains berasal dari kata *science* yang berarti "pengetahuan". IPA adalah cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang berfungsi untuk mengembangkan potensi siswa. Dalam standar isi Kurikulum KTSP (Depdiknas, 2006: 484), Mata Pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya

2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Pesawat sederhana merupakan salah satu ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI kelas V di semester 2. Berdasarkan klasifikasinya, pesawat sederhana termasuk ke dalam materi Energi dan Perubahannya dengan standar kompetensi 5. Memahami hubungan antara gaya, gerak, dan energi, serta fungsinya dan kompetensi dasar 5.2 Menjelaskan pesawat sederhana yang dapat membuat pekerjaan lebih mudah dan lebih cepat.

Materi pesawat sederhana berisi tentang pengertian pesawat sederhana, jenis-jenis pesawat sederhana dan kegunaan pesawat sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan jenisnya, pesawat sederhana dibagi ke dalam empat kelompok, yaitu: tuas, bidang miring, katrol, dan roda berporos. Berdasarkan letak kedudukan titik beban, titik tumpu, dan kuasa, pesawat sederhana jenis tuas digolongkan menjadi tiga, yaitu tuas golongan pertama (titik tumpu berada diantara beban dan kuasa), tuas golongan kedua (kedudukan beban terletak di antara titik tumpu dan kuasa), dan tuas golongan ketiga (kedudukan kuasa terletak di antara titik tumpu dan beban).

Agar siswa lebih memahami materi mengenai pesawat sederhana, siswa harus dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan tertarik dengan pembelajaran apabila mereka terlibat didalamnya. Minat siswa terhadap suatu pelajaran sekolah tidak bergantung kepada materi pelajaran, tetapi bergantung pada cara guru mengajar. Materi pelajaran yang

sulit bisa menjadi mudah apabila disampaikan dengan cara yang menyenangkan.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di kelas V SDN Barunagri Lembang, peneliti menemukan nilai KKM yang harus dicapai siswa adalah 68. Fakta dilapangan menunjukkan bahwa sebagian besar sistem pembelajaran dikelas masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional. Siswa diminta untuk mendengarkan materi dari guru namun guru tidak memperhatikan aspek psikologis siswa mengenai kesiapan siswa untuk belajar. Sering kali, banyak siswa yang tidak memperhatikan guru karena siswa menganggap belajar itu membosankan dan tidak menyenangkan. Kemampuan siswa untuk berinovasi dalam pembelajaran rendah yang membuat siswa cenderung mengerjakan pekerjaan lain dari pada belajar dengan baik di kelas. Rendahnya kemampuan siswa memperhatikan guru berimbas pada rendahnya hasil belajar siswa yang dibuktikan dari hasil evaluasi prasiklus yang didapatkan peneliti. Nilai yang diperoleh peneliti dari hasil evaluasi prasiklus adalah sebagai berikut:

1. Terdapat 1 orang siswa yang mendapatkan nilai 100
2. Terdapat 4 orang siswa yang mendapatkan nilai 0
3. Terdapat 34 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa 75,6% dari total siswa yang hadir belum mampu untuk memahami materi yang diberikan guru.
4. Terdapat 11 orang siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa 24,4 % dari total siswa yang hadir sudah mampu memahami materi yang diberikan guru.
5. Dari hasil evaluasi tersebut, rata-rata nilai yang di peroleh adalah 43,67.
6. Data nilai hasil evaluasi prasiklus terlampir pada lampiran 1 halaman 71.

Permasalahan di atas perlu diatasi dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang efektif. Peneliti berasumsi bahwa pendekatan *edutainment* akan dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Sesuai karakter siswa SD yang senang bergerak dan bermain, pendekatan *edutainment* mampu menarik perhatian siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Siswa akan merasa kegiatan tersebut merupakan kegiatan bermain, namun pada kenyataannya siswa sedang belajar.

*Edutainment* merupakan pendekatan yang berbasis hiburan. Ekspresi guru dalam tahap tebak kata, permainan dan demonstrasi merupakan pembelajaran yang dapat dikategorikan sebagai pembelajaran yang menyenangkan. Ekspresi guru yang santai dan bersahabat dapat membuat siswa senang dalam melakukan proses pembelajaran. Permainan membuat siswa senang dalam pembelajaran karena pengemasan proses pembelajaran terlihat menarik bagi siswa dimana siswa dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran. Demonstrasi dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan karena siswa dilibatkan secara aktif untuk membuktikan materi pembelajaran.

Mihaly Csikszentmihalyi (Soleh Hamid, 2011:19) mengemukakan bahwa “umat manusia itu bisa melaksanakan apapun dengan cara yang terbaik, jika mereka mampu terlibat secara total dalam aktivitas yang menyenangkan”. Dari pendapat dan pengertian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa *edutainment* adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa menjadi begitu menyenangkan, sehingga siswa dapat dengan mudah menangkap isi pembelajaran.

Dengan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan PTK dengan judul “**Penerapan Pendekatan *Edutainment* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD pada Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana**”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam pertanyaan sebagai berikut:

Ilmi Kamilah, 2013

Penerapan Pendekatan Edutainmen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

“Bagaimana cara penerapan pendekatan *edutainment* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana?”

Untuk lebih terarahnya penelitian ini, rumusan masalah di atas dijabarkan menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *edutainment* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Barunagri kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *edutainment* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Barunagri pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana?
3. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Barunagri dengan menerapkan pendekatan *edutainment* pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana?

### **C. Hipotesis Tindakan**

Penerapan pendekatan *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Barunagri Kabupaten Bandung Barat dalam mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana.

### **D. Tujuan**

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan deskripsi mengenai penerapan pendekatan *edutainment* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana.

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan deskripsi mengenai:

1. Perencanaan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *edutainment* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Barunagri pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana.

2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *edutainment* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Barunagri pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana.
3. Peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Barunagri dengan menerapkan pendekatan *edutainment* pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat untuk guru  
 Penelitian ini diharapkan menjadi motivasi bagi para guru untuk dapat menerapkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
2. Manfaat untuk peneliti
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti.
  - b. Memberi pengalaman baru serta menjadikan pendekatan *edutainment* sebagai alternatif bagi guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
3. Manfaat bagi peserta didik
  - a. Meningkatkan aktifitas peserta didik dalam proses pembelajaran
  - b. Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan pendekatan *edutainment* dalam proses pembelajaran.
4. Manfaat bagi sekolah  
 Meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah.

#### **F. Definisi Operasional**

1. Pendekatan *edutainment*  
 Pendekatan *edutainment* adalah cara pandang guru dalam pembelajaran yang menerapkan permainan dalam rangka pendidikan dengan merealisasikan empat komponen *accelerated learning* yaitu *Somatic*,

*Auditory, Visual, dan Intellectual (SAVI)*. Pendekatan pembelajaran *edutainment* diobservasi oleh observer menggunakan lembar observasi.

## 2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa melalui pengalaman belajar sebagaimana terdeskripsikan dalam indikator pembelajaran sebagai hasil penjabaran dari KD 5.2 Menjelaskan pesawat sederhana yang dapat membuat pekerjaan lebih mudah dan lebih cepat. Hasil belajar tersebut diukur dengan tes formatif bentuk uraian dan hasilnya dinyatakan dalam bentuk skor.

