

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah suatu proses untuk mendewasakan seseorang agar bisa menjadi manusia yang memiliki ilmu pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang baik sesuai norma yang berlaku. Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Proses pendidikan tersebut merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari keinginan suatu bangsa untuk bisa terus berkembang dan semakin maju. Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan suatu bangsa, apabila keberjalanan pendidikan baik maka akan baik pula hasil yang diharapkan. Peraturan yang mengatur tentang pendidikan tercantum dalam undang-undang no. 20 Tahun 2003 yang berbunyi:

Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan isi dari Undang-undang no. 20 Tahun 2003 dapat dipahami bahwa tujuan dari adanya pendidikan bukan hanya sebatas untuk mengembangkan potensi seorang individu, namun diharuskan untuk bisa mengembangkan potensi dirinya sehingga bisa bermanfaat bagi masyarakat, agama, bangsa, dan negara. Hal ini pula yang mendukung terlaksananya kurikulum 2013 yang berlaku saat ini berorientasi pada keterampilan peserta didik agar mampu mencapai tujuan-tujuan pendidikan nasional tersebut. Dalam kurikulum 2013 ini, pembelajaran dititikberatkan untuk menguatkan *soft skills* dan *hardskills* dalam lingkup aspek kompetensi sikap, keterampilan, serta pengetahuan. Oleh karena itu, peserta didik dituntut untuk dapat berpartisipasi aktif dalam mengembangkan potensi diri yang dimilikinya sehingga mereka memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, dan keterampilan yang berguna bagi diri serta masyarakat yang ada di sekitarnya.

Adapun aspek-aspek yang tertera dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yaitu aspek belajar dan pembelajaran. Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku tersebut berupa hasil belajar yang bersifat kontinu, fungsional, positif, aktif dan terarah. Pembelajaran adalah usaha-usaha yang dilakukan untuk memfasilitasi terjadinya proses belajar pada peserta didik. Pembelajaran dimaknai sebagai sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran yang baik, harus didukung oleh kapasitas tenaga pendidik yang baik dan mumpuni. Hal ini disampaikan dalam Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, yang menyatakan bahwa guru dan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur formal, pendidikan dasar dan menengah.

Tugas pendidik dalam menyampaikan sebuah materi diperlukan beberapa kompetensi, salah satunya adalah aspek kompetensi pedagogis. Kompetensi pedagogis menurut Permendiknas No. 16 tahun 2007 adalah sebagai berikut: (1) Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural emosional dan intelektual. (2) Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik. (3) Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran/bidang pengembangan pembelajaran yang mendidik. (5) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. (6) Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki. Semua komponen tersebut harus menyatu dan dimiliki oleh seorang pendidik agar mampu menjadi pendidik yang profesional.

Beberapa poin yang telah dijelaskan menunjukkan bahwa seorang pendidik harus bisa menyajikan pembelajaran yang mendidik, inovatif, dan mampu memanfaatkan berbagai fasilitas. Upaya tersebut harus dilakukan oleh pendidik agar bisa memudahkan dirinya dalam menyampaikan berbagai informasi kepada peserta didik, seperti penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran, dan cara-cara

Elza Rikaz Istifa, 2022

*PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK SIHHAN BERBASIS KETERAMPILAN PENGAMATAN KELAS IV SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang efektif dan efisien untuk memaksimalkan waktu pembelajaran sehingga pembelajaran berhasil. Maka dari itu, guru harus mampu menjadi fasilitator dalam terciptanya kegiatan belajar yang inspiratif, interaktif, menyenangkan, menantang, dan memberikan motivasi kepada peserta didik.

Guru harus mampu meningkatkan kreativitasnya dalam pembelajaran yang saat ini menggunakan sebuah pendekatan tematik terpadu. Adapun tematik terpadu adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memadukan atau mengaitkan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya dalam lingkup tema. Setiap tema terdiri dari kompetensi dasar dan indikator dari berbagai mata pelajaran yang dipadukan. Salah satu mata pelajaran yang diterapkan dalam keterpaduan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA adalah pembelajaran yang didasarkan pada prinsip ilmiah yang dapat bermanfaat bagi peserta didiknya dalam kehidupan sehari-hari dan memotivasi peserta didik untuk dapat terus belajar sehingga dapat ikut berperan aktif di lingkungan masyarakat. Peran aktif peserta didik dibutuhkan untuk semua mata pelajaran yang ada di sekolah termasuk pada mata pelajaran di sekolah. Pembelajaran di sekolah saat ini dikembangkan dengan mengenal dan menggunakan teknologi peserta didik sudah mengenal teknologi berupa gawai dan mereka terbiasa menggunakannya sehari-hari. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk dijadikan pengembangan pembelajaran berbasis digital yang mudah diakses dan dapat dikunjungi berulang-ulang oleh peserta didiknya yang dalam hal ini adalah pembuatan media pembelajaran berbasis digital. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini dapat menarik minat peserta didik untuk dapat belajar aktif. Maka dari itu, media pembelajaran berbasis *e-book* menjadi salah satu pilihan yang dapat ditempuh oleh guru.

*E-book* merupakan buku dalam format elektronik yang berisikan informasi yang dapat berwujud teks atau gambar yang dapat membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, dan video. Diawali dengan terbitnya *e-book* yang berjudul *Forty-Two Line Bible* karangan Johannes Gutenberg, *ebook* selanjutnya berkembang di berbagai negara termasuk Indonesia. Perkembangan *e-book* ini juga merupakan tuntutan zaman yang semakin masif dalam penggunaan teknologi di masyarakat. *E-book* lahir sebagai

solusi atas penggunaan teknologi yang makin marak di kalangan generasi milenial. Dalam beberapa tahun terakhir (2015–2019), *e-book* digunakan di berbagai tingkat pendidikan dan diadopsi dalam konteks pembelajaran yang lebih beragam. Hingga saat ini, telah banyak yang mengembangkan *e-book* pembelajaran, seperti yang telah dilakukan oleh Rosida dkk. tahun 2017 yang menunjukkan *e-book* layak untuk digunakan dan terdapat saran pengembangan yakni menambahkan latihan soal sebagai alat evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Kemudian penelitian serupa dilakukan oleh Hasbiyati & Khusnah tahun 2017 yang menunjukkan *e-book* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA SMP, sehingga saran pengembangannya dapat melakukan penerapan *e-book* untuk materi lainnya. Dari saran pengembangan tersebut, peneliti hendak membuat *e-book* SIHHAN sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan di kelas IV SD.

Berdasarkan hasil observasi dari Bagaskara (2021) yang menyatakan bahwa guru kelas IV SDN Pakis 2 Trowulan Mojokerto, pada saat pembelajaran dengan materi siklus hidup hewan terjadi beberapa hambatan yaitu guru sulit menghadirkan langsung media konkret ke dalam kelas. Dikarenakan cakupan materi luas dan kompleks, guru membutuhkan alat pengantar berupa media yang mampu menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Senada dengan hal itu, Faridy dkk. (2019) pun menemukan masalah dari hasil observasinya yakni masih belum maksimalnya pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan karena bahan ajar yang tersedia masih kurang memberikan pemahaman kepada peserta didik. Pembelajaran tematik pada materi ini juga masih mengikuti pola pembelajaran konvensional dengan metode pemberian tugas, diskusi kelompok, eksperimen dan ceramah. Media yang digunakan pun masih sebatas papan tulis sehingga peserta didik cenderung pasif. Materi yang ada dalam LKPD yang tersedia pun masih kurang sesuai dengan kompetensi inti sehingga peserta didik kurang tertarik untuk membaca dan kurang termotivasi dalam belajar. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh Vikiantika dkk. (2021) yang menunjukkan bahwa guru belum menyajikan penjelasan secara rinci tentang urutan siklus hidup

hewan yang mengalami metamorfosis dan tanpa mengalami metamorfosis. Dalam pembelajaran, peserta didik hanya diberikan video dari kanal YouTube yang menyebabkan pembelajaran kurang bermakna karena mereka hanya dituntut untuk mengingat tanpa diiringi dengan pemahaman dan pengimplementasian dalam aktivitas sehari-hari. Berdasarkan hasil pengamatan di SDN Pasirwaru pun didapatkan bahwa materi siklus hidup hewan ini masih berdasarkan hafalan dan penglihatan, kurang memberikan keterampilan peserta didik dalam hal pengamatan. Keterampilan pengamatan ini berkaitan dengan keterampilan proses dalam menemukan fakta secara langsung dan sistematis. Keterampilan pengamatan merupakan salah satu Keterampilan Proses Sains (KPS) yang harus dikembangkan dalam pembelajaran IPA yang dapat menyongsong pembelajaran IPA abad 21.

Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran IPA berupa *e-book* dalam materi siklus hidup hewan ini dengan judul **“Pengembangan Media *E-book* SIHHAN Berbasis Keterampilan Pengamatan Kelas IV Sekolah Dasar”**.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka rumusan masalah penelitian yang dibuat adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana rancangan media *e-book* SIHHAN berbasis keterampilan pengamatan kelas IV Sekolah Dasar?
- b. Bagaimana tahapan pengembangan media *e-book* SIHHAN berbasis keterampilan pengamatan kelas IV Sekolah Dasar?
- c. Bagaimana respons guru dan peserta didik terhadap media *e-book* SIHHAN berbasis keterampilan pengamatan kelas IV Sekolah Dasar?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui rancangan media *e-book* SIHHAN berbasis keterampilan pengamatan kelas IV Sekolah Dasar.
- b. Untuk mengetahui tahapan pengembangan media *e-book* SIHHAN berbasis keterampilan pengamatan kelas IV Sekolah Dasar.
- c. Untuk mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap media *e-book* SIHHAN berbasis keterampilan pengamatan kelas IV Sekolah Dasar.
- d. Untuk menghasilkan media *e-book* SIHHAN berbasis keterampilan pengamatan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Harapan penulis dengan adanya penelitian ini adalah dapat memberikan dampak yang baik dan mampu menjadi pemecah masalah mengenai media pembelajaran yang ada di sekolah sehingga dapat meningkatkan keterampilan pengamatan bagi peserta didik. Hasil dari penelitian ini pun diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, di antaranya yaitu:

- a. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menjadi jawaban atas rumusan masalah dan diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan serta pengalaman yang diperoleh selama kegiatan perkuliahan.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran IPA dan menjadikan salah satu bahan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- c. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan menjadi media yang memfasilitasi kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan kemampuan penelitian dalam pembelajaran IPA.

#### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan. Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi. Latar belakang menjelaskan urgensi penelitian dan menjabarkan temuan di lapangan. Rumusan masalah berisi hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini dengan tujuan membatasi ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan. Tujuan penelitian menjelaskan hasil yang ingin dicapai setelah dilakukannya penelitian. Manfaat penelitian memberikan gambaran manfaat yang akan diterima baik secara teoritis maupun praktis. Struktur organisasi skripsi berisi tentang rincian urutan penulisan setiap bab dan bagian skripsi mulai dari Bab I sampai Bab V.

BAB II Media *E-Book* SIHHAN Berbasis Keterampilan Pengamatan Kelas IV Sekolah Dasar. Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori yang melandasi dan mendukung penelitian yang hendak dilakukan. Tujuan dari adanya kajian pustaka ini adalah untuk memudahkan peneliti dan meyakinkan penelitian yang dilakukan didasarkan oleh teori-teori dari para ahli.

BAB III Metode Penelitian. Bab ini membahas mengenai desain dan metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti. Selain itu juga menginformasikan lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrument pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan. Bab ini memaparkan hasil temuan dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti selama proses penelitian berlangsung dijabarkan secara mendetail berdasarkan pada rumusan masalah yang sudah ditentukan sehingga pada bab ini dapat menjawab seluruh pertanyaan dari rumusan masalah yang sudah ditentukan berdasarkan pada teori yang digunakan peneliti dan temuan yang didapat pada penelitian.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Bab ini merupakan bab terakhir dari sistematika penulisan skripsi. Pada bagian itu membahas kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan rekomendasi yang diberikan peneliti.