

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan media pengembangan strategi kultural yang lebih menekankan pada perubahan cara berfikir dan perilaku individu. Pendidikan diarahkan untuk membantu terjadinya perubahan orientasi kultural individu, dan tentu saja masyarakat demokratis, religius, memiliki kemampuan untuk memahami, menghayati, mengamalkan dan mengembangkan secara terus-menerus nilai-nilai budaya yang mengutamakan kemandirian dan keunggulan dalam kehidupan bermasyarakat, serta menjaga persatuan dan kesatuan.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, disebutkan bahwa

Pendidikan nasional memiliki fungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik untuk 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

Pendidikan sangat bertujuan untuk menumbuhkembangkan kehidupan untuk menjadi lebih baik. Selain itu, dapat menjadi landasan moral dan etika dalam proses pemberdayaan jati diri bangsa.

Inti dari pendidikan ada pada proses pendidikan. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan pada pasal 19, ayat 1 mengamanatkan bahwa:

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

Kemudian dalam pasal 28, ayat 1 mengamanatkan bahwa yang dimaksud dengan pendidik sebagai agen pembelajaran (learning agent) pada ketentuan ini adalah peran pendidik sebagai fasilitator, motivator, pemacu, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik.

Berdasarkan kutipan di atas, pendidikan dapat dipahami secara jelas bahwa proses pendidikan dan pembelajaran pada satuan pendidikan manapun, secara formal dituntut harus diselenggarakan secara aktif, inovatif, kreatif, dialogis, demokratis dan dalam suasana yang mengesankan dan bermakna bagi peserta didik. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa perundangan dan peraturan pendidikan yang berlaku di Indonesia, mengindikasikan pentingnya diterapkan strategi pembelajaran yang memperdayakan peserta didik. Dalam konteks ini, dalam pembelajaran seyogyanya terdapat kegiatan yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

Proses pembelajaran dalam KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) menuntut adanya partisipasi aktif dari seluruh siswa (Mulyasa, 2009:248). Jadi, kegiatan belajar berpusat pada siswa, guru sebagai motivator dan fasilitator di dalamnya agar suasana kelas lebih hidup. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik (Mulyasa, 2009:255). Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan

suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan. Belajar memang merupakan suatu proses aktif siswa dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima ceramah guru tentang pengetahuan, sehingga jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan pada siswa untuk berperan aktif maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar.

Peran aktif siswa sangat penting dalam rangka pembentukan pribadi siswa yang kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Seseorang bisa dikatakan kreatif apabila ia secara konsisten dan terus menerus menghasilkan sesuatu yang kreatif, yaitu hasil yang asli dan sesuai dengan keperluan (Hamzah, 2011:163). Kreativitas siswa bisa dilihat pada kemampuannya dalam mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan. Selain itu kreativitas siswa juga bisa dilihat dari kecekatannya dalam mengikuti proses belajar mengajar di dalam kelas. Kreatif juga dimaksudkan guru mampu memilih materi yang akan diberikan kepada siswa agar materi yang diberikan bisa sesuai dengan kemampuan siswa, memilih metode pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman siswa tentang materi yang diberikan dan memilih media yang tepat untuk memperlancar proses pembelajaran serta mampu menentukan evaluasi yang tepat untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan (Hamzah, 2011: 157-163). Menyenangkan adalah suasana belajar mengajar yang membuat siswa senang sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu memperhatikan guru

dalam melaksanakan pembelajaran dapat maksimal. Maksimalnya waktu ketika siswa memperhatikan guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Catib, 2014:74).

Untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut, maka guru membutuhkan bahan ajar untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajarannya. Bahan ajar berkedudukan sebagai modal awal yang akan digunakan atau diproses untuk mencapai hasil. Hasil tersebut berupa pemahaman dan kemampuan siswa. Pentingnya bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Depdiknas, 2008:8-9). Bahan ajar merupakan komponen yang harus ada di dalam proses pembelajaran. Untuk mendukung pembelajaran serta agar terlaksana dengan baik maka diperlukanya bahan ajar yang baik, bahan ajar tersebut harus mempunyai prinsip pelayanan yang holistik, pelayanan yang berkesinambungan, pelayanan yang tidak diskriminatif yang konstruktif/ bersifat membangun dan bahan ajar harus dapat membuat anak belajar secara aktif, mandiri, inovatif, efektif, kreatif dan menyenangkan. Tentunya bahan ajar harus berorientasi pada perkembangan anak (Prastowo, 2014: 124-127). Adapun karakteristik bahan ajar tematik menurut Prastowo memiliki empat macam, yaitu aktif, menarik dan menyenangkan, holistik dan autentik (2014: 142).

Berdasarkan hasil analisis bahan ajar dengan mengacu pada empat karakteristik bahan ajar tematik dapat dilihat pada tabel 1.1:

Tabel 1.1 Analisis Bahan Ajar Tematik KTSP

No	Analisis Bahan Ajar Tematik	
1	Kesesuaian Kurikulum	Hasil analisis: Materi pada bahan ajar sudah sesuai dengan SK, KD, dan indikator
2	Kesesuaian karakteristik bahan ajar tematik: a. Aktif b. Menarik atau menyenangkan c. Holistik d. Autentik	Hasil analisis: Terdapat pembelajaran yang mendukung siswa untuk aktif. Akan tetapi dalam bahan ajar yang ada belum tersedianya aktivitas seperti diskusi kecil yang dapat membantu menumbuhkan rasa percaya diri untuk tampil didalam kelas serta belum adanya kegiatan yang menekankan siswa untuk melatih motorik kasarnya. Bahan ajar sudah mampu menarik perhatian siswa. Karena terdapat beberapa gambar yang ada pada isi bahan ajar. Akan tetapi gambar tersebut tidak berwarna, melainkan berwarna hitam putih. Dalam bahan ajar belum terdapat materi yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk melaksanakan kegiatan menjadi dirinya sendiri (<i>learning to be</i>). Dalam bahan ajar terdapat beberapa kegiatan yang dapat memfasilitasi siswa untuk memberikan pengalaman langsung.

Berdasarkan tabel 1.1 dapat diketahui bahwa hasil analisis dari bahan ajar tematik belum sepenuhnya memenuhi atau sesuai dengan karakteristik bahan ajar tematik, yaitu aktif, menarik atau menyenangkan, holistik, dan autentik. Maka dari itu, perlu adanya pengembangan bahan ajar yang dapat memenuhi karakteristik dari bahan ajar tematik.

Berdasarkan observasi dan wawancara terhadap guru kelas III, dapat diketahui bahwa dalam pembelajarannya guru dan siswa sudah mampu berinteraksi secara positif, terdapat ruang kelas yang nyaman untuk kegiatan belajar mengajar, guru mampu menggunakan metode yang dapat di padukan dengan pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik dari bahan ajar tematik. Selain itu untuk kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan aktif guru belum sepenuhnya mampu untuk menciptakan suasana tersebut terhadap seluruh siswa yang ada di dalam kelas. Dalam hal ini karena belum adanya pengembangan terhadap bahan ajar yang disesuaikan dengan keadaan siswa di sekolah serta disesuaikan dengan karakteristik bahan ajar tematik.

Seperti yang sudah dijelaskan, dapat dikatakan bahwa bahan ajar yang selama ini digunakan belum mampu melaksanakan kegiatan belajar yang diinginkan oleh guru ataupun siswa. Atas dasar permasalahan tersebut adanya pengembangan sebuah bahan ajar yang berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching* untuk dapat membantu guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar. *Edutainment* merupakan suatu metode yang didesain dengan sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan untuk menciptakan pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan yang diharapkan dapat membantu siswa untuk aktif dalam pembelajarannya (Hamid, 2014: 17). *Edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang akrab ditelinga

siswa, seperti acara televisi, permainan, gambar-gambar, film, musik, perangkat multimedia, komputer atau *video games*, dan lain sebagainya (Raharja, 2013: 78).

Maka dari itu peneliti akan mencoba membuat suatu bahan ajar tematik berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching*, yaitu suatu bahan ajar yang didalamnya berisikan tentang edukasi dan *entertainment* yang bersifat menghibur dan identik dengan kegiatan yang menyenangkan. Karena dalam bahan ajar tematik berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching* ini terdapat beberapa unsur hiburan, maka bahan ajar ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih antusias, aktif dalam belajar, memiliki semangat untuk belajar, memiliki motivasi untuk belajar, kreatif, dan merasa senang terhadap materi yang sedang dipelajari, serta dalam pembelajaran terdapat timbal balik yang diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang bermakna.

Bahan ajar yang berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching* diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang efektif untuk menunjang keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar. Karena bahan ajar tematik berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching* ini dikembangkan dengan desain secara *entertaint* (menarik dari segi desain), menyenangkan, inovatif, dan edukasi. Selain itu dapat mendampingi siswa belajar secara mandiri, serta bahan ajar dibuat sesuai dengan tingkatan kelas, yaitu kelas rendah. Karena peneliti memilih kelas rendah, maka bahan ajar tematik

berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching* diharapkan mampu memberikan suatu pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Bahan ajar yang berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching* yang dikembangkan dilengkapi dengan permainan dan bernyanyi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang menyenangkan serta aktif (diskusi dan bermain peran), siswa dapat berkarya, isi setiap halaman lebih berwarna. Isi dari bahan ajar berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching* merupakan bahan ajar yang berbasis menghibur, namun dalam pembuatannya harus dipadukan dengan dunia pendidikan (edukasi). Hal tersebut tidak lain bertujuan untuk siswa merasakan kegiatan akan terasa lebih menyenangkan ketika menggunakan bahan ajar yang berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching*, sehingga siswa diharapkan dapat belajar dengan aktif, menyenangkan, kreatif, dan siswa dapat melaksanakan kegiatan belajar dengan baik dan maksimal. Siswa akan lebih tertarik dengan bahan ajar yang didesain dengan menyenangkan.

Seperti yang sudah dijelaskan, peneliti akan membuat penelitian tentang ‘Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis *Edutainment* dengan Model *Quantum Teaching* pada Tema Energi dalam Kehidupan Sub Tema 2 Energi Alternatif untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar’

B. Rumusan Masalah

Dari uraian pada latar belakang masalah tersebut, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah karakteristik pengembangan bahan ajar tematik berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching* tema energi dalam kehidupan dengan subtema 2 energi alternatif untuk siswa kelas III?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan bahan ajar tematik berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching* tema energi dalam kehidupan dengan subtema 2 energi alternatif untuk siswa kelas III?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap pengembangan bahan ajar tematik berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching* tema energi dalam kehidupan dengan subtema 2 energi alternatif untuk siswa kelas III?
4. Bagaimana keefektifan pengembangan bahan ajar tematik berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching* tema energi dalam kehidupan dengan subtema 2 energi alternatif, untuk siswa kelas III?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan dan menghasilkan bahan ajar yang disesuaikan dengan karakteristik bahan ajar tematik berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching* untuk pembelajaran di SD.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan bahan ajar tematik berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching* tema energi dalam kehidupan dengan subtema 2 energi alternatif untuk siswa kelas III.

3. Mengetahui respon guru dan siswa terhadap bahan ajar tematik pembelajaran berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching* tema energi dalam kehidupan dengan subtema 2 energi alternatif untuk siswa kelas III.
4. Mengetahui keefektifan pengembangan bahan ajar tematik berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching* tema energi dalam kehidupan dengan subtema 2 energi alternatif untuk siswa kelas III.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi perseorangan maupun instansi, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah antara lain dapat meningkatkan serta memotivasi guru untuk mengembangkan bahan ajar tematik berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching*.

2. Bagi Guru

- a. Memudahkan guru dalam menyajikan dan mempersiapkan materi pembelajaran.
- b. Memacu kreatifitas guru dalam mengoptimalkan penggunaan sumber belajar yaitu bahan ajar.

3. Bagi Siswa

- a. Siswa merasa senang dan antusias saat mengikuti proses belajar mengajar.

- b. Memudahkan siswa untuk dapat belajar secara mandiri dengan menggunakan modul yang telah dikembangkan.

4. Bagi Peneliti

- a. Mendapatkan pengalaman baru melaksanakan penelitian pengembangan bahan ajar tematik berbasis *edutainment* dengan model *quantum teaching*.
- b. Meningkatkan kreativitas untuk membuat bahan ajar yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku serta menggunakan bahasa yang disesuaikan dengan tingkatan pemahaman siswa.

