

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus didapatkan oleh manusia. Pendidikan sendiri memiliki arti bahwa proses perubahan sikap dan tata laku manusia melalui suatu proses pelatihan dan cara mendidik (Yusuf, 2018: 8). Sedangkan menurut UU no 20 tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan kegiatan belajar dengan suasana siswa yang aktif dengan tujuan mengembangkan potensi siswa (Sekertariat Negara RI, 2007:2).

Beberapa komponen pendidikan menurut Sukadari & Sulistyono (2017: 7) meliputi dasar pendidikan, tujuan pendidikan, guru, siswa, bahan pendidikan, alat pendidikan, lingkungan pendidikan, organisasi, dan administrasi sehingga pendidikan bermakna efektif jika siswa secara aktif melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan membangun pengetahuannya sendiri dan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Pendidikan disini sebagai pengembangan potensi siswa dalam segala aspek yakni aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sebagaimana menurut Mustadi, dkk (2018 :3) bahwa pendidikan tidak hanya disiapkan untuk mengembangkan kognitif saja, namun juga afektif dan psikomotorik sehingga terbentuk individu yang mampu menghadapi dinamika kehidupan.

Dinamika pendidikan di Indonesia sangatlah beragam. Saat ini pendidikan di Indonesia menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menurut Rahmawati (2018: 117) merupakan kurikulum yang dikembangkan berbasis kompetensi dan karakter yang digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan capaian pendidikan dan mampu mencetak generasi yang produktif, inovatif, serta efektif. Fokus kurikulum 2013 untuk menyeimbangkan *soft skills* dan *hard skills* siswa sehingga mampu menghadapi perubahan dunia.

Saat ini dunia tengah mengalami permasalahan yang serius yakni pandemi COVID-19 yang mempengaruhi berlangsungnya setiap aspek kehidupan. Khususnya pendidikan di Indonesia yang mengalami perubahan. Kebijakan mengenai pelaksanaan pendidikan telah dilaksanakan dengan dua cara yakni pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka terbatas. Hal tersebut dilaksanakan guna mengurangi penyebaran COVID-19 tersebut.

Seiring berjalannya waktu, pembelajaran kembali lagi menjadi pembelajaran tatap muka namun dilakukan secara terbatas. Hal tersebut berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 Tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021, Nomor 440-717 Tahun 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19 yang menetapkan pembelajaran tatap muka terbatas dengan tetap menerapkan protokol Kesehatan dan/atau pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan hasil observasi di SD 7 Cendono Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus mengenai pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas yakni pembelajaran dilakukan secara bergilir. Adapun jumlah siswa dalam satu kelas hanya berjumlah setengah dari keseluruhan siswa. Kegiatan belajar dilakukan setiap hari. Siswa bergilir melaksanakan pembelajaran tatap muka sesuai dengan ketentuan yang telah diinformasikan oleh guru kelas.

Kesuksesan pembelajaran PTM akan terjadi bila kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan relevan dengan keadaan. Kesuksesan pembelajaran akan menimbulkan pengembangan hasil belajar siswa. Namun, terdapat masalah mengenai hasil belajar muatan IPA siswa pada kelas IV SD 7 Cendono Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. Berdasarkan hasil nilai PTS diketahui bahwa secara keseluruhan siswa tidak memenuhi KKM. Hasil rata-rata nilai PTS siswa diketahui hanya memperoleh nilai rata-rata 25 dengan nilai tertinggi sebesar 52. Artinya seluruh siswa memerlukan bimbingan dari aspek pengetahuan untuk muatan IPA.

Rendahnya pencapaian hasil tersebut disebabkan oleh beberapa hal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahwa diketahui bahwa selama ini guru kurang mengeksplor sumber belajar. Selama ini guru kurang mengkaitkan keunggulan daerah sebagai bahan materi pembelajaran. Guru cenderung hanya menggunakan LKS yang tersedia sebagai acuan belajar. Selain itu, siswa cenderung menganggap bahwa IPA merupakan pembelajaran yang sulit. Sehingga kecenderungan tersebut menjadikan siswa tidak mengalami pembelajaran yang bermakna dan berakibat pada siswa lupa atas materi yang telah diajarkan sebelumnya. Selain itu, guru kurang memanfaatkan lingkungan sekitar siswa untuk membantu siswa mengkonstruksikan pengetahuannya.

Hal tersebut sesuai dengan Laurens (2016: 86) yang menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh pembelajaran yang mekanistik dan tidak mengaitkan dengan lingkungan sekitar siswa. Selain itu rendahnya hasil belajar siswa juga bisa disebabkan oleh pembelajaran guru yang masih konvensional. Sebagaimana Bintoro & Zuliana (2015:122) yang menyatakan bahwa pendidikan di Indonesia cenderung hanya memperhatikan kecakapan teknis yang tidak mengembangkan proses berpikir tingkat tinggi (*high Order Thinking Skill*).

Permasalahan tersebut tentu membutuhkan solusi guna memperbaiki hasil belajar siswa yang masih memerlukan bimbingan. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV yakni dengan menggunakan bahan ajar yang inovatif. Bahan ajar merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dan utuh yang akan membantu siswa mencapai tujuan (Daryanto: 2013). Bahan ajar ini tentu saja disesuaikan dengan kebutuhan karakter siswa. Sehingga peneliti memilih bahan ajar *Ethno Edutainment* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun bahan ajar *Ethno Edutainment* yang tersusun dari kata *Ethno* dan *edutainment* yang memiliki arti masing-masing. Etno berkaitan dengan kearifan local. Kearifan local memiliki arti bahwa potensi suatu daerah serta hasil pemikiran manusia maupun karya yang memiliki nilai arif dan bijaksana yang diwariskan turun temurun sehingga menjadi ciri khas di suatu daerah (Shufa,

2018: 50). Sehingga pengintegrasian kearifan local dalam kegiatan pembelajaran dilakukan guna menjaga eksistensi kearifan local agar tidak tergerus oleh arus globalisasi.

Ethno atau kearifan local digunakan dengan mengembangkan beberapa prinsip yang meliputi kesesuaian dengan siswa, kebutuhan kompetensi, fleksibilitas jenis, bentuk, pengaturan waktu penyelenggaraan, dan kemanfaatan untuk kepentingan nasional menghadapi tantangan global (Oktavianti & Ratbasari, 2018:151). Langkah-langkah yang bisa disiapkan guru untuk melaksanakan proses pembelajaran IPA berbasis kearifan local menurut Wahidin meliputi mempersiapkan materi sesuai dengan kondisi masyarakat sekitar, membuat bahan ajar yang diintegrasikan dengan kearifan local, membuat rancangan pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang bisa mengintegrasikan dengan kearifan local, pembelajaran dimulai dengan mengeksplorasi pengetahuan awal siswa terhadap budaya yang akan diintegrasikan dalam pembelajaran sains serta menuntun siswa untuk menghubungkan budayanya menuju konsep ilmiah (Putra, 2017: 151).

Sedangkan Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment*. Sehingga *Edutainment* memiliki arti kegiatan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga antara Pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan sehingga pembelajaran terasa menyenangkan (Yunailis, Haq, Afrizal, 2019). Dengan pembelajaran *edutainment*, kegiatan belajar dikemas dengan menyenangkan sehingga tidak menimbulkan rasa bosan bagi siswa juga tidak membebani siswa serta harapannya dapat mengembangkan kemampuan siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa *Ethno edutainment* merupakan kegiatan belajar dengan memanfaatkan kearifan lokal dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sebagaimana Ardiyanti, dkk., (2019: 205) Pembelajaran *ethno-edutainment* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan kearifan lokal (budaya lokal) yang dikemas dengan menyenangkan bisa berupa permainan atau pembelajaran yang menarik lainnya. Sehingga bahan ajar *Ethno Edutainment* berisikan dengan materi-materi yang berkaitan dengan kearifan lokal yang menarik dan menyenangkan.

Bahan ajar berbasis kearifan lokal berdasarkan hasil penelitian Dela, Yolida, Marpaung (2018: 1) bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal berpengaruh pada aktivitas belajar peserta didik secara keseluruhan berkriteria baik. Peningkatan hasil belajar (n-Gain) memiliki rata-rata 0,66 termasuk dalam kriteria sedang. Sehingga bahan ajar berbasis kearifan lokal efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik pada materi peduli terhadap makhluk hidup. Sedangkan untuk *edutainment* sendiri sesuai dengan penelitian Pratama, Lestari, Astutik (2020: 413) diketahui media *edutainment* efektif terhadap pencapaian hasil kognitif siswa. Sehingga berdasarkan hasil observasi yang didukung oleh penelitian terdahulu peneliti memberikan solusi sebagaimana dalam penelitian ini yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *Ethno Edutainment* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut disajikan rumusan masalah:

1. Bagaimanakah kebutuhan bahan ajar *Ethno edutainment* untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV sekolah dasar di Kabupaten Kudus?
2. Bagaimanakah desain bahan ajar *Ethno edutainment* untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV sekolah dasar di Kabupaten Kudus?
3. Bagaimanakah keefektifan bahan ajar *Ethno edutainment* untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV sekolah dasar di Kabupaten Kudus?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis kebutuhan bahan ajar *Ethno edutainment* untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV sekolah dasar di Kabupaten Kudus.

2. Untuk menyajikan desain bahan ajar *Ethno edutainment* untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV sekolah dasar di Kabupaten Kudus.
3. Untuk menganalisis keefektifan bahan ajar *Ethno edutainment* untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV sekolah dasar di Kabupaten Kudus.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat menambah wawasan mengenai konsep bahan ajar khususnya bahan ajar berbasis *Ethno edutainment* serta mampu menjadi referensi dalam penggunaan bahan ajar pembelajaran

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan mampu menambah pengalaman belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan guru untuk menggunakan bahan ajar *Ethno edutainment*.
- c. Bagi sekolah, sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan.
- d. Bagi peneliti, menambah wawasan dan kreatifitas dalam mengembangkan bahan ajar.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar *Ethno edutainment* untuk pembelajaran IPA tema 6 Cita-citaku. Spesifikasi produk yang dihasilkan dari pengembangan bahan ajar ini sebagai berikut.

- a. Bahan ajar IPA yang dikembangkan memiliki desain yang inovatif, menarik, dan kontekstual relevan dengan materi yang mengacu pada kompetensi inti dan kompetensi dasar IPA tema 6 Cita-citaku kelas IV.
- b. Judul bahan ajar ini yakni “Modul *Ethno Edutainment* IPA”.
- c. Bahan ajar ini menggunakan kalimat yang sesuai dengan perkembangan siswa. Yakni dengan Bahasa yang mudah dimengerti, komunikatif, tidak menggunakan kata asing serta kalimat-kalimat motivasi.

- d. Bahan ajar ini berupa media cetak yang dibuat untuk pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk mempelajarinya. Desain bahan ajar menggunakan A4 dengan font Comic Sans MS, dan ukuran huruf 14, serta menggunakan tata letak yang bervariasi agar mudah dimengerti dan dilengkapi dengan barcode yang berisi tautan video untuk memperdalam materi..
- e. Isi bahan ajar ini terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan pembentukan konsep, kegiatan aplikasi konsep, kegiatan pemantapan konsep, dan kegiatan penilaian.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah bahan ajar *Ethno Edutainment* yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Tema 6 Cita-citaku muatan IPA. Adapun kompetensi dasarnya meliputi 3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya dan 4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.

