

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas, 2006). Siswa mulai mengembangkan cita-cita agar mendapat kedudukan dan kehidupan yang lebih baik melalui pendidikan. Pendidikan bertujuan untuk mengantarkan siswa menuju perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral dan sosial. Pendidikan juga berupa penyesuaian diri terhadap lingkungan seperti lingkungan sekolah. Hal tersebut dapat dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa (Agus, 2012). Proses pembelajaran akan terjadi hubungan timbal balik, ketika guru memberikan stimulus, maka siswa akan memberikan respon pada guru. Proses pembelajaran yang baik bergantung pada motivasi siswa dan kreativitas guru. Namun, pelaksanaan proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik apabila terdapat kendala yang menghambat penyampaian pesan oleh guru kepada siswa. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila guru dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas. Guru harus menyiapkan materi dan metode pembelajaran untuk kelancaran

pembelajaran. Siswa terkadang sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru akibat materi yang terlalu teoritis terutama pada pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA lebih menekankan keterampilan proses sehingga siswa dapat menemukan fakta-fakta, membangun konsep-konsep, teori-teori dan sikap ilmiah. Proses Pembelajaran IPA dapat memberikan pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran IPA cenderung lebih menekankan pada menghafal konsep saja sehingga siswa akan mudah lupa pada materi. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah menggunakan bahan ajar yang menyenangkan, yaitu bahan ajar yang dapat membuat siswa merasa tertarik dan senang mempelajari bahan ajar tersebut.

Bahan ajar adalah segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Prastowo, 2012). Bahan ajar akan memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dalam belajar. Bahan ajar dapat dibuat dalam berbagai bentuk sesuai dengan materi ajar yang akan disampaikan. Bahan ajar yang mempunyai tampilan yang menarik akan meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga pencapaian kompetensi akan mudah dicapai.

Berdasarkan hasil observasi di SMPN 1 Ketapang, bahan ajar yang digunakan memiliki ukuran yang sangat besar, sehingga siswa jarang membawa. Bahan ajar yang digunakan kurang menarik, tidak bervariasi dan kurang memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat memicu kebosanan dan siswa

kurang minat dalam belajar. Bahan ajar yang sering dijumpai tidak ada yang memiliki ukuran kecil atau praktis sehingga bahan ajar yang digunakan masih tidak bisa dibawa kemana-mana. Guru dan siswa hanya menggunakan satu bahan ajar saja sehingga memiliki keterbatasan dan siswa kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu, perlu dikembangkan bahan ajar.

Pengembangan bahan ajar merupakan salah satu bentuk dari kegiatan pembelajaran untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran yang berlangsung (Yuliani, 2015). Pengembangan bahan ajar sangat diperlukan, agar ketersediaan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan siswa dalam belajar. Guru dapat mengembangkan atau membuat bahan ajar yang menarik dan memotivasi siswa melalui pengembangan bahan ajar. Siswa lebih senang membaca dan lebih mudah dalam memahami materi dengan menggunakan bahan ajar yang menarik. Oleh karena itu, bahan ajar tersebut perlu dikembangkan dengan inovasi-inovasi yang mampu memotivasi siswa untuk belajar. Salah satu inovasi pengembangan bahan ajar yaitu berupa pengembangan buku saku.

Pengembangan buku saku merupakan pengembangan atau pembuatan buku berukuran kecil yang mudah di bawa kemana-mana dan dapat dimasukkan ke dalam saku (Rahmawati, 2013). Pengembangan Buku saku IPA ini dibuat dengan tampilan yang menarik yaitu konsep-konsep materi disajikan secara padat, disajikan dengan gambar dan berwarna, sehingga diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar. Siswa lebih mudah dalam belajar dan alternatif bahan ajar oleh guru saat pembelajaran dengan menggunakan buku saku.

Buku saku adalah buku berukuran kecil yang mudah dibawa, dapat dimasukan ke dalam saku (Wardani, 2012). Buku saku yang dikembangkan dalam

penelitian ini yaitu buku saku berbasis kontekstual. Kontekstual adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa (Badar,2015). Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual mendorong siswa untuk beraktivitas dalam proses pembelajaran, dan tidak hanya sekedar mendengar, mencatat, namun juga berpengalaman secara langsung dalam pembelajaran yang dilakukan. Buku saku berbasis kontekstual adalah buku yang disusun dengan menggunakan contoh atau permasalahan dalam kehidupan sehari-hari serta membuat siswa menemukan konsep sendiri. Tujuan buku saku berbasis kontekstual adalah memudahkan siswa memahami materi karena buku saku ini mencantumkan konsep yang mudah dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari. Buku saku berbasis kontekstual mendorong siswa berpengalaman secara langsung, tidak hanya mendengar dan mencatat sehingga siswa dapat menemukan konsep sendiri.

Buku saku yang dikembangkan berukuran 10 cm x 7 cm sehingga mudah dibawa dan dapat dimasukkan ke dalam saku siswa (Wardani, 2012). Buku saku adalah suatu buku yang berukuran kecil yang mana berisi informasi yang dapat disimpan di saku sehingga mudah dibawa kemana-mana. Penyajian buku saku ini dibuat dengan menarik disertai gambar dan berwarna. Hal ini dikarenakan siswa cenderung menyukai bacaan yang menarik dengan sedikit uraian disertai gambar atau warna. Penggunaan buku saku IPA diharapkan siswa aktif dalam proses pembelajaran dan mempermudah dalam pencapaian kompetensi dasar. Materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan membutuhkan pengalaman langsung pada lingkungan, sehingga materi interaksi sesuai dengan penelitian ini.

Penelitian terdahulu oleh Yuliani (2015) tentang pengembangan buku saku materi pemanasan global. Hasil penelitiannya adalah buku saku yang dikembangkan efektif dan layak digunakan sebagai bahan ajar. Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Buku Saku IPA Berbasis Kontekstual Pada Materi Interaksi Mahluk hidup dengan Lingkungan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang digunakan memiliki ukuran yang sangat besar.
2. Bahan ajar kurang menarik, tidak bervariasi dan kurang memotivasi siswa.
3. Bahan ajar tidak ada yang memiliki ukuran kecil atau praktis.
4. Keterbatasan bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan buku saku IPA berbasis kontekstual pada materi interaksi mahluk hidup dengan lingkungan?
2. Bagaimana keterbacaan buku saku IPA berbasis kontekstual pada materi interaksi mahluk hidup dengan lingkungan?
3. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan buku saku IPA berbasis kontekstual pada materi interaksi mahluk hidup dengan lingkungan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan buku saku IPA berbasis kontekstual pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan.
2. Untuk mengetahui keterbacaan buku saku IPA berbasis kontekstual pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan.
3. Untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan buku saku IPA berbasis kontekstual pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa dapat bahan ajar yang baru yaitu buku saku IPA yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dan memudahkan siswa dalam memahami konsep.
2. Dapat memberikan masukan dalam pengembangan sumber belajar yaitu bahan ajar sebagai perbaikan pembelajaran IPA disekolah.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan kelas VII semester II di SMP Negeri 1 Ketapang.
2. Buku saku yang dikembangkan penelitian ini berukuran 10 cm x 7 cm.
3. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D. Model 4D memiliki 4 tahap, yaitu: *define* (pendefinisian), *design*

(perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan), pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahapan *development* (pengembangan).

4. Buku saku yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah buku saku IPA berbasis kontekstual.

G. Definisi Istilah

1. Bahan ajar adalah segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Prastowo, 2012).
2. Buku saku adalah buku berukuran kecil yang mudah dibawa, dapat dimasukkan ke dalam saku (Wardani, 2012).
3. Kontekstual adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa (Badar, 2015).