

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Ensiklopedia

a. Pengertian ensiklopedia

Secara umum pengertian dari ensiklopedia yakni karya yang tersaji pada satu ataupun beberapa jilid dari buku berisikan keterangan ataupun penjabaran dari segala cabang ilmu, pengetahuan, teknologi, ataupun yang secara komprehensif merangkum sebuah bidang ilmu melalui rangkaian artikel dengan subjek yang tersusun sesuai urutan abjad (Suwarno, 2018). Bisa juga dijelaskan bahwasanya ensiklopedia yakni bahan rujukan ataupun buku yang memuat beragam pengetahuan ataupun ilmu yang umum dan mendasar melalui sajian informasi lengkap. Sehingga bisa dikatakan ensiklopedia yakni sebuah pendidikan yang meliputi seluruh aspek ilmu serta pengetahuan sejalan terhadap inti bahasannya. Widayat (2018) menjelaskan, ensiklopedia yakni penjabaran yang memberikan informasi dalam sebuah buku secara komprehensif yakni cepat untuk dimengerti dan dipahami, terkait beragam cabang ilmu yang disusun pada bagian tertentu dalam topik bahasan di setiap artikelnya sesuai urutan abjad, volume, ataupun kategori terbitan, yang secara umum dicetak melalui serangkaian buku yang bergantung dengan jumlah dari bahan yang disertakan.

b. Tujuan ensiklopedia

Depdiknas (2018) menjelaskan, penulisan ensiklopedia memiliki beberapa tujuan, seperti halnya:

1. Mempermudah guru menyajikan materi di kelas
2. Membantu guru untuk menyelenggarakan pembelajaran
3. Siswa tidak bergantung dengan guru selaku sumber informasi satu-satunya
4. Menuntun siswa sehingga lebih banyak belajar
5. Mendongkrak motivasi dari siswa supaya mereka mengembangkan dirinya dalam memahami serta mencerna pelajaran

c. Tujuan ensiklopedia

Berikut ini tujuan dari ensiklopedia menurut (Majid, 2019):

1. Menyajikan beragam jenis opsi bahan ajar
2. Mendukung siswa untuk mempelajari suatu hal
3. Membuat pembelajaran semakin interaktif
4. Mempermudah guru untuk menyelenggarakan pembelajaran

d. Fungsi ensiklopedia, menurut (Imran, 2019) sebagai berikut:

1. Menjadi bahan evaluasi
2. Menjadi bahan rujukan ataupun referensi oleh siswa
3. Menjadi alat bantu guru dalam menyelenggarakan kurikulum
4. Menjadi sarana dalam meningkatkan jabatan dan karir
5. Menjadi salah satu dari penentu teknik ataupun metode pengajaran yang akan guru pergunakan

e. Sitepu (2019) menjelaskan, fungsi ensiklopedia terbagi menjadi 2 yaitu, ensiklopedia untuk siswa dan untuk guru, sebagai berikut:

1. Fungsi ensiklopedia untuk siswa, diantaranya:

- a. Siswa bisa belajar di mana dan kapan saja sesuai kehendaknya
- b. Siswa bisa belajar tanpa bantuan dari guru maupun teman
- c. Siswa bisa belajar sesuai dengan apa yang mereka pilih
- d. Siswa bisa belajar menyesuaikan masing-masing kecepatannya
- e. Mendukung potensi siswa sebagai pelajar mandiri
- f. Menjadi pedoman untuk siswa untuk mengarahkan seluruh kegiatannya dalam pembelajaran serta menjadi sebuah substansi kompetensi yang semestinya dikuasai ataupun dipelajari

2. Fungsi ensiklopedia untuk guru, diantaranya:

- a. Menghemat waktu guru dalam melaksanakan pengajaran
- b. Merubah peranan guru sebagai fasilitator, dari yang sebelumnya pengajar
- c. Mengembangkan pembelajaran sehingga lebih interaktif dan efektif
- d. Sebagai alat untuk mengevaluasi penguasaan ataupun pencapaian dari hasil pembelajaran
- e. Sebagai pedoman untuk guru yang ingin mengarahkan seluruh kegiatannya pada pembelajaran serta menjadi

substansi yang kompetensi dimana seharusnya diajarkan terhadap siswa

- f. Unsur-unsur ensiklopedia menurut (Suherli, 2020), diantaranya:
1. Tema dirancang dengan cara alfabetis ataupun menganut sebuah sistem yang secara keilmuan logis
 2. Penjelasan tema diiringi oleh gambar yang informatif, relevan, serta menarik sesuai pada tema
 3. Tema mempunyai tingkatan kekomplitan yang sangat lengkap ataupun tinggi
 4. Pembahasan untuk masing-masing tema dilaksanakan dengan komprehensif
 5. Semua tema yang diberikan mempunyai konsistensi terhadap bahasan ataupun bidang dari ensiklopedia itu
 6. Ensiklopedia disertai oleh indeks, glosarium, serta daftar pustaka

g. Jenis-jenis ensiklopedia

Menurut mulyasa (2019) jenis ensiklopedia meliputi:

1. *Hand out*, yakni pernyataan yang seorang pembicara siapkan
2. Buku, yakni sebuah bahan bersifat tertulis yang di dalamnya memuat buah pikiran ataupun ilmu pengetahuan dari penulisnya
3. Modul, yakni buku yang dirancang supaya siswa yang membacanya bisa belajar dengan cara mandiri tanpa memerlukan bimbingannya pendidik

4. Brosur, yakni sebuah bahan informasi bersifat tertulis terkait sebuah permasalahan yang penyusunannya secara sistematis, ataupun sebagai sejumlah halaman yang dicetak dan dilipat yang berisikan sebuah keterangan yang padat dan singkat
5. *Leaflet*, yakni sebuah cetakan tertulis dengan bentuk lembaran yang terlipat namun tidak dijahit ataupun dimatikan

Kemudian berkenaan dengan hal ini, maka jenis dari ensiklopedia yang akan peneliti kembangkan yakni bacaan yang mampu menyajikan informasi terkait beragam ranah ilmu, khususnya yakni kenampakan alam dengan disertai oleh gambar, ilustrasi, serta unsur dari media lainnya yang mampu menunjang pemahaman siswa. Tentu ensiklopedia ini memberikan informasi serta penjelasan lengkap yang bisa dipergunakan secara mudah dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Kemudian bisa dipergunakan baik dengan bentuk cetak ataupun melalui smartphone secara digital, yang disertai oleh gambar serta ilustrasi guna memudahkan pemahaman siswa akan materi di dalamnya.

- h. Karakteristik ensiklopedia menurut (Yesmaya, 2018) diantaranya:
 1. Buku-buku yang bisa dipergunakan di lembaga pendidikan ataupun sekolah, tetapi bukan buku pokok ataupun pegangan utama siswa dalam menjalani pembelajaran.
 2. Buku non teks pelajaran tidak memberikan sajian materi yang disertai oleh instrument evaluasi dengan bentuk ulangan, tes, maupun bentuk lain yang mengharuskan siswa melaksanakan

perintah sesuai harapan penulisnya sebagai pengukur pemahaman siswa akan bacaan tersebut.

3. Perilisan buku non teks pelajaran tidak dilaksanakan dengan cara serial dengan berdasar pada jenjang pendidikan ataupun tingkatan kelas.
 4. Isi ataupun materi pada buku non teks pelajaran berkaitan terhadap salah satu ataupun sebagian dari Kompetensi Dasar maupun Standar Kompetensi yang dituangkan pada Standar Isi.
 5. Isi ataupun materi buku non teks pelajaran bisa siswa manfaatkan, dari tingkatan kelas ataupun jenjang pendidikan mana pun, hingga bisa juga dimanfaatkan pembaca umum.
 6. Isi ataupun materi buku non teks pelajaran bisa dipergunakan menjadi bahan panduan, rujukan, ataupun pengayaan pada aktivitas pembelajaran ataupun pendidikan.
- i. Kelebihan ensiklopedia menurut (Arifah, 2017) diantaranya:
1. Mendorong siswa supaya berpikir secara kreatif, aktif, serta kritis.
 2. Mengembangkan pengetahuan dan kemampuan siswa secara umum.
 3. Siswa mendapatkan informasi dari materi yang diberikan secara lengkap.

Tentang kelebihan ensiklopedia yang sesuai dengan kegiatan belajar mengajar tentunya ensiklopedia berupa sekumpulan teks yang berisikan penjabaran dari bermacam informasi, dari pengetahuan umum hingga pengetahuan tertentu yang tersaji secara

lengkap, luas, serta disusun sesuai kategori ataupun abjad. Kemudian selaku sebuah buku pengayaan, tentu ensiklopedia ini tidak mempunyai keterkaitan langsung terhadap kurikulum yang diberlakukan. Namun ensiklopedia sebagai sebuah buku ini turut berperan untuk mencerdaskan siswa, begitupun juga untuk mendukung tujuan dari pendidikan nasional, yakni demi mewujudkan generasi yang cerdas serta berakhlak mulia.

- j. Kekurangan ensiklopedia menurut (Trianto, 2018) diantaranya:
1. Ensiklopedia tidak bisa mempresentasikan sebuah gerakan.
 2. Ensiklopedia sebagai penyaji materi mempunyai sifat yang linear serta sulit dalam memberi bimbingan terhadap para pembaca.
 3. Bisa mengakibatkan pembelajaran yang cenderung bila tidak dikombinasikan terhadap media lainnya.
 4. Ensiklopedia yang dikeluarkan penerbit cenderung masih terdapat ketidak sesuaian antara tugas yang perlu siswa kerjakan terhadap materi yang disampaikan di dalamnya.
 5. Siswa tidak bisa belajar sendiri, namun akan memerlukan bantuannya pendidik.
 6. Tidak segala bahan bisa dimodulkan serta tidak seluruh pendidik memahami bagaimanakah cara untuk menyelenggarakan pembelajaran dengan mempergunakan modul.

2. HOTS (*Higher Order Thinking Skill*)

a. Pengertian *HOTS (Higher Order Thinking Skill)*

Sinarmata (2020) menjelaskan, *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* yakni sebuah peningkatan dari kemampuannya siswa dalam belajar atas inovasi serta kreativitas yang siswa itu ciptakan sendiri. Keterampilan berpikir tingkat tinggi ataupun *HOTS* ini mencakup keterampilan penyelesaian masalah, berpikir kreatif, berpikir kritis, serta pengambilan keputusan. Apino (2017) menjelaskan, *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* yakni sebuah proses pemikiran dari siswa di tingkat kognitif yang tinggi melalui pengintegrasian beragam mental kognitif yang bermula dari bernalar, kemudian kritis pada pengolahan informasi, penarikan kesimpulan, penentuan keputusan, dan kreatif dalam merancang beragam strategi untuk menuntaskan permasalahan. Nugroho (2018) menjelaskan, *HOTS* yakni sebuah cara pikir dengan tingkatan lebih tinggi dibanding sebatas mengemukakan fakta, menghafalkan fakta, maupun mengimplementasikan sebuah peraturan, prosedur, maupun rumus. Sehingga bisa dipahami bahwasanya cara pikir dalam *HOTS (higher order thinking skill)* bukan sebatas untuk mengingat, namun juga menganalisis.

Hamidah (2018) menjelaskan, pembelajaran dengan basis *HOTS* memerlukan langkah pengajaran dan pembelajaran yang tidak sama dari hanya sebatas mempelajari konsep maupun fakta. Pengajaran serta pembelajarannya dirancang dengan optimal sesuai indikator pada *HOTS (Higher Order Thinking Skill)*. Hamidah (2018)

menjelaskan, indikator pengukur kemampuan untuk berpikir tingkat tinggi diantaranya yakni menganalisis, mengevaluasi, serta menciptakan. *HOTS* juga bisa dimengerti sebagai kemampuannya siswa dalam mengaitkan pembelajaran terhadap aspek lainnya diluar dari yang pendidik sampaikan.

HOTS selaku kapabilitas untuk berpikir secara kritis diartikan dengan kemampuan untuk memberi penilaian secara bijak serta mengkritisi suatu hal dengan mempergunakan alasan yang ilmiah dan logis. Salah satu dari tujuannya pembelajaran yakni membuat siswa mampu mengungkap argumentasi, melaksanakan refleksi, serta merancang keputusan yang benar. Berpikir tingkat tinggi dalam hal ini menandakan siswa mampu melaksanakan refleksi, serta membentuk keputusan yang benar.

Berdasar pada pandangan dari sejumlah ahli ini, bisa dinyatakan bahwasanya *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* menuntut siswa untuk melaksanakan segala sesuatunya dengan berdasar pada fakta, misalnya menuntaskan permasalahan dengan tujuan yang sama namun melalui beragam cara.

b. Konsep *HOTS (Higher Order Thinking Skill)*

Keterampilan berpikir tingkat tinggi ataupun disebut sebagai *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* dalam bahasa umum diklasifikasikan dalam sejumlah kondisi, diantaranya:

1. Suatu situasi belajar yang membutuhkan strategi yang spesifik dalam pembelajaran serta tidak bisa dipergunakan dalam situasi belajar yang lain.
 2. Kecerdasan yang bukan dianggap lagi sebagai kapabilitas yang tak bisa dirubah, namun kesatuan dari wawasan yang terpengaruh dengan beragam faktor, diantara kesadaran belajar, strategi, serta lingkungan belajar.
 3. Pemahaman akan pandangan yang sudah tergeser dari linier, uni dimensi, spiral, ataupun hirarki yang mengarah terhadap pandangan pemahaman interaktif serta kemultidimensi.
 4. Kemampuan berpikir tingkat tinggi secara spesifik, misalnya kemampuan analisis, penalaran, penyelesaian permasalahan, serta kemampuan untuk berpikir kreatif dan kritis (Eli warti, 2019).
- c. Indikator pengukuran *HOTS (Higher Order Thinking Skill)*

Ranah dari Taxonomi Bloom dipergunakan sebagai pengukur kapabilitas berpikir tingkat tinggi diantara meliputi menganalisis, mengevaluasi, serta mengkreasi (Krahtwohl, dalam Hamidah, 2018):

1. Menganalisis (*analyze*), yakni upaya pemisahan materi menjadi sejumlah bagian yang menyusunnya serta mendeteksi bagaimanakah sebuah bagian berkaitan terhadap bagian lainnya, yang mencakup:
 - a) Membedakan (*differentiating*) berlangsung saat siswa membedakan sebuah bagian penting dan tidak ataupun yang

relevan dengan dan tidak dari sebuah materi yang guru berikan.

b) Mengorganisasikan (*organizing*), yakni menetapkan bagaimanakah sebuah bagian dari elemen cocok serta bisa bersama-sama berfungsi pada sebuah struktur.

c) Menghubungkan (*attributing*), dimana berlangsung saat siswa menggaris bawahi ataupun menetapkan sebuah inti dari materi yang guru berikan.

2. Mengevaluasi (*evaluate*), yakni membentuk sebuah keputusan dengan berdasar pada kriteria standar, diantaranya dengan:

a) Mengecek (*checking*), berlangsung saat siswa memeriksa ketidakkonsistenan sebuah hasil ataupun proses, menetapkan hasil ataupun proses yang mempunyai konsistensi internal ataupun menentukan efektifitas dari sebuah prosedur yang telah diimplementasikan.

b) Mengkritisi (*critiquing*), berlangsung saat siswa menemukan ketidakkonsistenan diantara hasil serta sejumlah kriteria luar ataupun keputusan yang sejalan terhadap prosedur permasalahan yang ada.

c) Menciptakan (*create*), yakni memposisikan elemen secara bersama-sama guna mewujudkan sebuah keseluruhan secara koheren ataupun untuk memperoleh hasil asli, semisal dengan:

1. Menyusun (*generating*), melibatkan temuan dari hipotesis dengan berdasar pada kriteria yang ada.

2. Merencanakan (*planning*), sebuah cara dalam membentuk rancangan untuk menuntaskan tugas.
3. Menghasilkan (*producing*), yakni menciptakan suatu produk, dimana siswa dalam hal ini diberikan suatu deskripsi dari sebuah hasil serta diharuskan menghasilkan produk seperti deskripsi tersebut.

Mengacu dari indikator pengukuran *HOTS* bisa dinyatakan bahwasanya pencapaian berpikir bisa diukur melalui beragam kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, serta menciptakan.

d. *Beragam keterampilan HOTS (Higher Order Thinking Skill)*

HOTS melibatkan bermacam implementasi proses berpikir, termasuk pada kondisi yang kompleks dan meliputi banyak dari variabel. *HOTS* sendiri meliputi berpikir logis, kritis, metakognisi, reflektif, serta kreatif. Seluruh keterampilan ini akan aktif saat siswa menghadapi sebuah permasalahan yang tidak umum, ketidakpastian, pilihan, serta pertanyaan.

1. *Keterampilan berpikir kritis (Critical thinking skills)*

Berpikir termasuk sebagai pembeda diantara seorang individu dengan yang lainnya. Irdayanti (2018) menjelaskan, berpikir yakni sebuah proses untuk menciptakan representasi mental baru dengan transformasi terhadap informasi yang mencakup keterlibatan interaksi yang kompleks, meliputi penalaran, imajinasi, serta penyelesaian permasalahan.

Kemudian dalam berpikir termuat juga aktivitas memastikan dan meragukan, merancang, mengukur, menghitung, membandingkan, mengevaluasi, memilah-milah, menggolongkan, menafsirkan, menghubungkan, melihat peluang, membentuk analisis, mewujudkan kesimpulan dari beragam premis yang tersedia, menimbang, serta menentukan keputusan.

Sedangkan itu Hamidah (2018) menjelaskan, berpikir secara kritis yakni (1) sikap penyelidikan dengan keterlibatan kemampuan dalam mengenali keberadaan serta menerima kebutuhan umum bagi bukti dari hal yang ditegaskan sehingga bisa menjadi kenyataan, (2) wawasan terkait alam dari sebuah kesimpulan valid, generalisasi serta abstraksi dimana bobot dari akurasi beragam jenis bukti ditetapkan dengan cara logis, serta (3) keterampilan untuk mempergunakan serta mengimplementasikan pengetahuan dan sikap.

Hamidah (2018) mengutarakan, berpikir kritis termasuk sebagai kemampuan tingkat tinggi yang penting untuk guru ajarkan. Sehingga *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* diartikan dengan kemampuan untuk memberi sebuah *judgment* (keputusan) dengan mempergunakan alasan yang ilmiah dan logis.

Mengacu dari definisi kemampuan berpikir kritis di atas, dicerminkan dengan mampu menyampaikan suatu hal melalui beragam alasan serta pertimbangan masuk akal yang bisa dilaksanakan oleh mereka yang mempunyai kecakapan.

e. Keterampilan berpikir kreatif (*Creative thinking skills*)

Berpikir yakni sebuah aktivitas mental yang individu alami ketika berhadapan terhadap sebuah situasi ataupun permasalahan yang perlu mereka tuntaskan. Berpikir kreatif secara Pada hakikatnya berkaitan terhadap suatu penemuan, berkaitan dengan yang menghasilkan suatu hal baru mempergunakan hal yang sebelumnya sudah ada. Harriman (2018) mengutarakan, berpikir kreatif yakni sebuah pemikiran yang berupaya untuk mewujudkan sebuah gagasan baru, ataupun rangkaian proses seperti halnya memahami permasalahan, merancang hipotesis terkait permasalahan itu, mengusulkan bukti, menemukan jawaban, serta melaporkan hasil yang didapatkan. Sedangkan Hamidah (2018) menjelaskan, kapabilitas berpikir kreatif yakni sebuah keterampilan untuk memperoleh sebuah cara ataupun ide baru untuk menciptakan sebuah produk.

Berdasarkan definisi dari berpikir kreatif di atas, bisa dipahami bahwasanya keterampilan berpikir kreatif yakni kemampuan yang meliputi ide ataupun hal baru yang seseorang miliki serta bisa dikembangkan guna mewujudkan sebuah tujuan.

f. Keterampilan pemecahan permasalahan (*Problem solving skills*)

Permasalahan yakni sebuah hal yang akan selalu manusia hadapi. Permasalahan yang timbul bisa ditangani melalui pemikiran solusi sehingga mampu menuntaskan permasalahan tersebut. Sesuai dengan yang dijelaskan Hamidah (2018), dimana pemecahan

permasalahan yakni upaya untuk memperoleh cara yang optimal dalam meraih sebuah solusi dalam mewujudkan sebuah tujuan. Penyelesaian permasalahan bisa dipahami sebagai usaha untuk menangani hambatan ataupun rintangan menuju solusi. Keterampilan penyelesaian permasalahan yakni bagian integral dari seluruh pembelajaran dengan keterlibatan identifikasi terhadap pola ataupun hambatan yang tidak terduga, mencoba beragam prosedur serta pembenaran ataupun evaluasi solusinya. Menyelesaikan permasalahan selaku proses implementasi terhadap pengetahuan yang sebelumnya telah didapatkan terhadap situasi baru yang tidak terduga ataupun tidak biasa.

Kemampuan penyelesaian permasalahan yakni keterampilan mendasar dari seorang individu untuk menuntaskan sebuah permasalahan, yakni dengan keterlibatan pemikiran secara kritis, sistematis, serta logis. Keterampilan mendasar untuk menyelesaikan permasalahan mencakup beragam hal, seperti halnya kemampuan untuk menganalisis permasalahan, kemampuan menghubungkan konsep yang relevan terhadap permasalahan, serta kemampuan merancang alternatif pemecahan secara tepat. Mengacu dari penjelasan teori pemecahan permasalahan sebelumnya, bisa dipahami bahwasanya permasalahan akan ditemui setiap individu, dimana solusi dalam menyelesaikan permasalahan ini bisa didapatkan dari keterampilan dan pengetahuan dasar dalam menganalisa serta mengelola permasalahan yang ada sehingga bisa mencapai tujuan.

g. Ensiklopedia berbasis *HOTS (Higher Order Thinking Skill)*

Sebuah buku yang berisi tentang materi kenampakan alam untuk kelas V, disusun dengan alfabetis dan sistematis yang mencakup definisi, latar belakang, dan materi yang terdapat didalamnya serta bisa digunakan secara digital melalui Hp maupun menggunakan computer. Kemudian ensiklopedia berbasis *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* ini peneliti kemas dengan kemampuan yang berkaitan erat terhadap penalaran, dimana bukan sebatas menyatakan ataupun mengingat kembali, namun berfokus dengan keterampilan dalam menganalisa, mewujudkan sebuah keputusan tepat dan menyelesaikan sebuah permasalahan, sesuai dengan tingkat latar belakang siswa SD N 2 Serang khususnya kelas V.

3. Materi Kenampakan Alam

A. Kenampakan Alam

Kenampakan alam yakni seluruh hal yang ada diatas muka bumi, dari itu yang terdapat berada di daratan hingga di lautan. Kenampakan alam ini juga dinamakan sebagai bentang alam, dimana muncul dikarenakan terdapatnya fenomena alam yang berlangsung diatas permukaannya bumi. Bumi secara mendasar mempunyai permukaan yang tidak mulus dan datar, namun dengan bentuk yang bervariasi. Terdapat wilayah yang cekung, menonjol, ada yang diisi dengan air, serta terdapat pula yang kering. Bagian alam ini meliputi

darat, udara, serta lautan. Bagian bumi secara bahasa ilmiah terbagi sebagai litosfer, atmosfer, serta hidrosfer.

Wilayah Indonesia sendiri meliputi beragam pulau dari yang berukuran besar hingga kecil, yang luasnya terbentang dari mula Sabang sampai mencapai Merauke. Kenampakan alam dari sebuah daratan diantaranya meliputi gunung, pegunungan, dataran rendah, dataran tinggi, serta tanjung. Kemudian kenampakan alam dari perairan diantaranya danau, sungai, selat, laut, serta kenampakan alam yang sifatnya buatan meliputi bendungan ataupun waduk. Berbagai kenampakan alam yang terdapat di Indonesia, menurut (Bintaro dan Hadisumarto, 2018):

1. Kenampakan alam daratan (Litosfer)

- a) Gunung, yakni sebuah bagian menonjol dari daratan, yang sangat tinggi serta besar. Tingginya gunung secara umum melebihi 600 mdpl (meter di atas permukaan laut). Gunung dengan sifat yang aktif ataupun dapat meletus disebut dengan gunung berapi, tetapi terdapat pula sejumlah gunung lainnya yang tidak dapat meletus ataupun bisa dikatakan sifatnya pasif.

- b) Pegunungan, yakni serangkaian gunung ataupun wilayah bergunung. Pegunungan secara mendasar mempunyai tinggi melebihi 600 mdpl, contoh dari pegunungan yang ternama di Indonesia yakni Bukit Barisan yang berada di Sumatera.

- c) Dataran tinggi, yakni wilayah daratan dengan ketinggian melebihi 200 mdpl. Wilayah ini berada dalam area perbukitan ataupun pegunungan, yang membuatnya mempunyai udara yang segar dan sejuk, sebagai contoh Dataran Tinggi Puncak yang terdapat di wilayah Jawa Barat.
- d) Dataran rendah, yakni wilayah daratan yang ketinggiannya diantara 0-200 mdpl, dimana menjadi wilayah yang ideal bagi pemukiman.
- e) Semenanjung ataupun tanjung, yakni wilayah yang menjorok menuju laut, adapun untuk semenanjung yang sempit sekali dinamakan sebagai ujung, sebagai contoh Ujung Kulon yang terdapat di Jawa Barat.

2. Kenampakan alam perairan (Hidrosfer)

- a) Sungai, yakni sebuah aliran air dari permukaan dengan bentuk yang memanjang serta secara terus terusan mengalir menuju hilir (Septian, 2019). Aliran dari sungai ini mempunyai arah yang sesuai dengan sifatnya air, yakni menuju titik yang lebih rendah. Sungai ini berawal dari dataran tinggi ataupun gunung menuju lautan ataupun danau.
- b) Danau, yakni sebuah cekungan dengan ukuran yang besar berisikan air di sebuah daratan, baik itu air tawar ataupun asin. Danau yang umum ditemui di wilayah pegunungan

digenangi dengan air tawar. Kemudian danau ini juga bisa dipergunakan sebagai tempat wisata sebab secara umum membuat panorama dan pemandangan indah.

- c) Laut, yakni bagian dari permukaannya bumi yang paling luas serta rendah yang tergenang dengan air asin. Secara mendasar laut berperan menghubungkan antar pulau.
- d) Selat, yakni wilayah laut sempit yang menjadi penghubung antar pulau.

3. Kenampakan alam buatan

- a) Bendungan/ waduk, yakni sebuah kenampakan buatan yang manusia ciptakan melalui upaya membendung sebuah aliran dari sungai. Bendungan ataupun waduk ini dimanfaatkan untuk mengairi perkebunan dan sawah, sekaligus untuk menjadi pembangkit listrik bertenaga air.
- b) Perkebunan, yakni wilayah hutan yang manusia buat dengan sengaja untuk ditanami tanaman tertentu sehingga hasilnya bisa dimanfaatkan. Tanaman tersebut dirawat sehingga mampu memberikan nilai ekonomi sebagai pendapatan masyarakat, sebagai contoh: perkebunan kopi, coklat, maupun tembakau.
- c) Sarana transportasi, selaras terhadap bertambahnya penduduk akan membuat beragam kebutuhan lain juga meningkat, termasuk dengan transportasi. Kemudahan akan

transportasi terutama di perkotaan besar sangat dibutuhkan sebab mampu menyajikan banyak kemudahan dan manfaat.

4. Atmosfer Bumi

Kemudian diluar bentuk dari permukaan bumi dalam hal litosfer (daratan) maupun hidrosfer (perairan), terdapat juga atmosfer. Atmosfer bisa dipahami sebagai udara yang mengelilingi permukaannya bumi, dimana pada atmosfer ini ada udara yang dapat dipergunakan dan dihirup, termasuk oksigen yang diperlukan untuk manusia bernapas. Kemudian terdapat pula karbon dioksida guna menunjang tumbuhan untuk menciptakan energi. Terdapat pula nitrogen yang mampu mendukung tumbuhan untuk memperoleh nutrisi bagi kehidupannya. Beragam lapisan yang terdapat di atmosfer diantaranya yakni troposfer, stratosfer, mesosfer, termosfer, serta eksosfer. Terdapat pula lapisan yang disebut dengan ozon, dimana bertugas meminimalkan intensitas sinar UV (ultraviolet) yang diakibatkan oleh matahari.

B. Bentuk Permukaan Bumi Berubah-ubah

1. Perubahan cuaca di bumi

Perubahan terhadap keadaan lingkungan tempat tinggal termasuk sebagai contoh perubahan dari permukaan bumi yang berlangsung cukup panjang. Contoh dari perubahannya bumi yang termasuk cepat yakni perubahan terhadap cuaca. Definisi

dari cuaca secara sederhana yakni kondisi dari udara pada atmosfer di tempat dan waktu tertentu, dimana bersifat berubah-ubah dan tidak menentu.

2. Perubahan keadaan lingkungan

Perubahan dari keadaan lingkungan dengan sifat simpremanen terjadi salah satunya dikarenakan bencana alam, seperti halnya dikarenakan letusan gunung. Terdapat faktor alam lain juga yang mampu merubah bentuk dari permukaannya bumi, semisal tanah longsor, tsunami, hingga gempa bumi. Fenomena ini berlangsung dikarenakan struktur muka bumi yang selalu bergerak. Permukaan bumi ini mempunyai struktur yang meliputi inti dalam, inti luar, mantel bumi, serta kerak bumi. Lempengan-lempengan dari permukaan bumi yang bergerak akan mengakibatkan bencana berupa gempa bumi, dimana berpotensi menjadi pemicu tsunami serta terciptanya gunung berapi.

B. Penelitian Relevan

a) Penelitian relevan

1. Edwin Nurdiansyah dkk, (2021) dengan judul “Pengembangan Ensiklopedia Identitas Nasional Berbasis Kearifan Lokal” hasil penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan ensiklopedia identitas nasional berbasis kearifan lokal pada perkuliahan PKn di Universitas Sriwijaya. Penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, model tersebut digunakan karena paling sesuai Ketika menghasilkan produk dan

menguji keefektifannya. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Pada tahap implementasi ensiklopedia mendapatkan tanggapan sebesar 90,3% dari angket uji coba kepada dosen, dan memperoleh tanggapan sebesar 88% dari angket uji coba kepada mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa ensiklopedia yang dihasilkan valid. Pada tes dapat terlihat rata-rata skor tes awal mahasiswa sebesar 7,4 sedangkan nilai rata-rata tes akhir sebesar 8,5. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 1,1 dan didapatkan N-Gain sebesar 0,4 dengan kategori sedang. Dengan demikian ensiklopedia yang dikembangkan memiliki dampak potensial dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa pada perkuliahan PKn.

2. Ditya Ayu Lathifah dkk, (2021) dengan judul “Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Karakter Pada Kelas IV SDN 2 Borokulon” hasil penelitian ini bertujuan menghasilkan bahan ajar berupa ensiklopedia berbasis karakter materi indahny keragaman budaya negeriku kelas IV SD yang layak digunakan untuk peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Borokulon. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik nontes, meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini berdasarkan keterlaksanaan pembelajaran dan penilaian untuk produk ensiklopedia berbasis karakter yang diberikan kepada ahli instrumen, ahli materi, ahli media, dan respon siswa yang sebelumnya melalui validasi melalui dua

aspek keefektifan suatu produk yaitu kevalidan dan kepraktisan. Kevalidan meliputi validasi oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan kepraktisan meliputi respon siswa terhadap ensiklopedia berbasis karakter. Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan skor rata-rata 3,12, sedangkan hasil uji validasi oleh ahli media mendapatkan skor rata-rata 3. Dari kedua hasil penilaian tersebut dapat diperoleh skor rata-rata sebesar 3,06 dan termasuk dalam kriteria valid. Selain itu berdasarkan respon siswa terhadap ensiklopedia berbasis karakter, skor rata-rata dari responden adalah 3,28 juga tergolong dalam kriteria sangat praktis. Sehingga ensiklopedia berbasis karakter subtema indahny keragaman budaya di negeriku yang telah dikembangkan layak digunakan untuk menunjang proses belajar anak dengan membangun karakter dalam diri peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

3. Achmad Fanani (2018) dengan judul “Pengembangan Pembelajaran Berbasis Hots (*higher order thinking skill*) Di Sekolah Dasar Kelas V” hasil penelitian ini salah satu elemen transformasi kurikulum 2013 di tingkat sekolah dasar adalah penguatan proses pembelajaran dan penerapan tematik terintegrasi dengan menggunakan pendekatan saintifik dan mengakrabkan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) bagi siswa. Penelitian ini menggunakan model prototipe pengembangan pembelajaran dengan mengacu pada model pengembangan pembelajaran Dick dan Carry. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Hasil uji coba yang terbatas menunjukkan bahwa hasil pengembangan pembelajaran mampu menghasilkan hasil belajar

total (91%) dalam pembelajaran 1, Sub-tema 3, Peristiwa Manusia dan Alam, Tema Kegiatan dalam Kehidupan kelas V Sekolah Dasar.

4. Moh. Zainal Fanani (2018) dengan judul “Strategi Pengembangan Soal *higher order thinking skill (HOTS)* Dalam Kurikulum 2013” hasil penelitian ini 1) penilaian *HOTS* adalah Soal-soal yang pada umumnya mengukur kemampuan pada ranah menganalisis (*analyzing-C4*), mengevaluasi (*evaluating-C5*), dan mengkreasi (*creating-C6*). Karakteristik *HOTS* yaitu: mengukur kemampuan berfikir tingkat tinggi, berbasis permasalahan kontekstual, tidak rutin (tidak akrab), dan menggunakan bentuk soal yang beragam; 2) langkah menulis item soal *HOTS* adalah: a) menganalisis KD yang dapat dibuat item *HOTS*, b) menyusun kisi-kisi soal, c) memilih stimulus yang menarik dan kontekstual, d) menulis butir pertanyaan yang sesuai dengan kisi-kisi, e) membuat pedoman penskoran (rubrik) atau kunci jawaban; 3) Keuntungan dari penilaian *HOTS* adalah meningkat motivasi belajar siswa dan meningkatkan pencapaian hasil belajar; 4) Sedangkan strategi penyusunan soal-soal *HOTS* dilakukan dengan melibatkan seluruh komponen *stakeholder* di bidang pendidikan mulai dari tingkat pusat sampai ke daerah, sesuai dengan tugas pokok dan kewenangan masing-masing.
5. Syella Nara Fadilah (2020) dengan judul “Pengembangan Media *E-Puzzle* Kenampakan Alam Pada Siswa Kelas IV SDN Tambakasri 3” hasil penelitian ini pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan pengembangan media e-puzzle materi kenampakan alam pada siswa kelas IV SDN Tambakasri 3. Penelitian ini menggunakan jenis

penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk dan bertujuan mengembangkan media *E-PUZZLE* untuk siswa Sekolah Dasar materi kenampakan alam pada kelas IV. Yang melatarbelakangi penulisan ini yaitu tentang rendahnya penggunaan media yang menarik kegiatan pembelajaran agar siswa dapat lebih aktif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tambakasri 3 yang berjumlah 39 siswa dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Instrumen yang digunakan adalah angket kuisioner untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Dengan mengembangkan media e-puzzle diharapkan dapat meningkatkan minat dan motifasi belajar pada diri siswa menjadi lebih baik.

b) Kebaruan penelitian

Sudah banyak penelitian yang mengkaji tentang pengembangan ensiklopedia berbasis *HOTS*, namun masing-masing penelitian tentu memiliki karakteristik tersendiri, baik dari penyebab terjadinya, siapa saja yang terlibat, tahapan yang dilalui selama penelitian, hambatan yang dilalui, dan fokus masalah yang dikaji, di dalam sebuah penelitian tentunya banyak beraneka ragam mengenai tujuan penelitian oleh sebab itu penelitian ini lebih memfokuskan pada pengembangan ensiklopedia berbasis *HOTS* khususnya materi kenampakan alam pada kelas V SD, sehingga mampu mengembangkan hasil belajar, membuat pelaksanaan belajar dari siswa semakin menyenangkan, mandiri, mengembangkan imajinasi dan kreativitas sehingga siswa akan semakin mudah untuk meraih materi yang guru ajarkan.

C. Kerangka Pikir

Ensiklopedia menurut Widayat (2018) adalah sejumlah tulisan yang berisi penjelasan yang menyimpan informasi secara komprehensif dan cepat dipahami serta dimengerti mengenai keseluruhan cabang ilmu pengetahuan atau khusus dalam satu cabang ilmu pengetahuan tertentu yang tersusun dalam bagian artikel-artikel dengan satu topik bahasan pada tiap-tiap artikel yang disusun berdasarkan abjad, kategori atau volume terbitan dan pada umumnya tercetak dalam bentuk rangkaian buku yang tergantung pada jumlah bahan yang disertakan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, ensiklopedia merupakan kumpulan tulisan-tulisan yang berisi informasi. Tulisan tersebut menggunakan kalimat-kalimat yang lebih komunikatif, sehingga pembaca mudah untuk memahami informasi yang hendak disampaikan. Ensiklopedia bukan hanya sekedar tulisan tetapi dilengkapi dengan gambar-gambar yang mampu menjelaskan tulisan tersebut. *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* adalah kemampuan berpikir dengan level tertinggi yang terdiri dari menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* sangat penting dikuasai siswa terutama di sekolah dasar. *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* menurut (Nugroho, 2018) *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* adalah cara berpikir yang lebih tinggi daripada menghafalkan fakta, mengemukakan fakta, atau menerapkan peraturan, rumus, dan prosedur. Hal tersebut dapat diartikan jika cara berpikir dalam *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* tidak hanya sekedar mengingat tetapi mampu menganalisis.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* mengharuskan siswa untuk melakukan sesuatu berdasarkan fakta, seperti memecahkan masalah dalam kehidupan nyata dengan banyak cara tetapi mencapai tujuan yang sama. Pada pengembangan ensiklopedia berbasis *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* materi kenampakan alam ini, diharapkan dapat membantu siswa untuk bisa belajar lebih baik lagi dengan menggunakan ensiklopedia yang berbasis *HOTS*, dengan adanya pengembangan yang dibuat secara menarik, sistematis dan berbasis teknologi agar dapat membantu siswa untuk belajar lebih aktif secara mandiri maupun berkelompok. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi langsung di SD N 2 serang, Kecamatan Karangreja, Kabupaten Purbalingga, untuk membuka wawasan teknologi siswa, maka pada kegiatan belajar mengajar.

Hasil wawancara dengan guru kelas V SD N 2 serang, siswa kelas V pada umumnya sudah memiliki kemampuan berpikir yang relative cukup dan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, proses analisis sampai mengevaluasi sudah cukup. Semua siswa bisa di arahkan untuk bisa berpikir secara kritis dan kreatif dengan adanya buku yang menarik perhatian siswa dapat meningkatkan minat belajar siswa. Buku-buku pelajaran yang kurang menarik dapat membuat siswa merasa cepat bosan dan kurang memiliki motivasi untuk belajar.

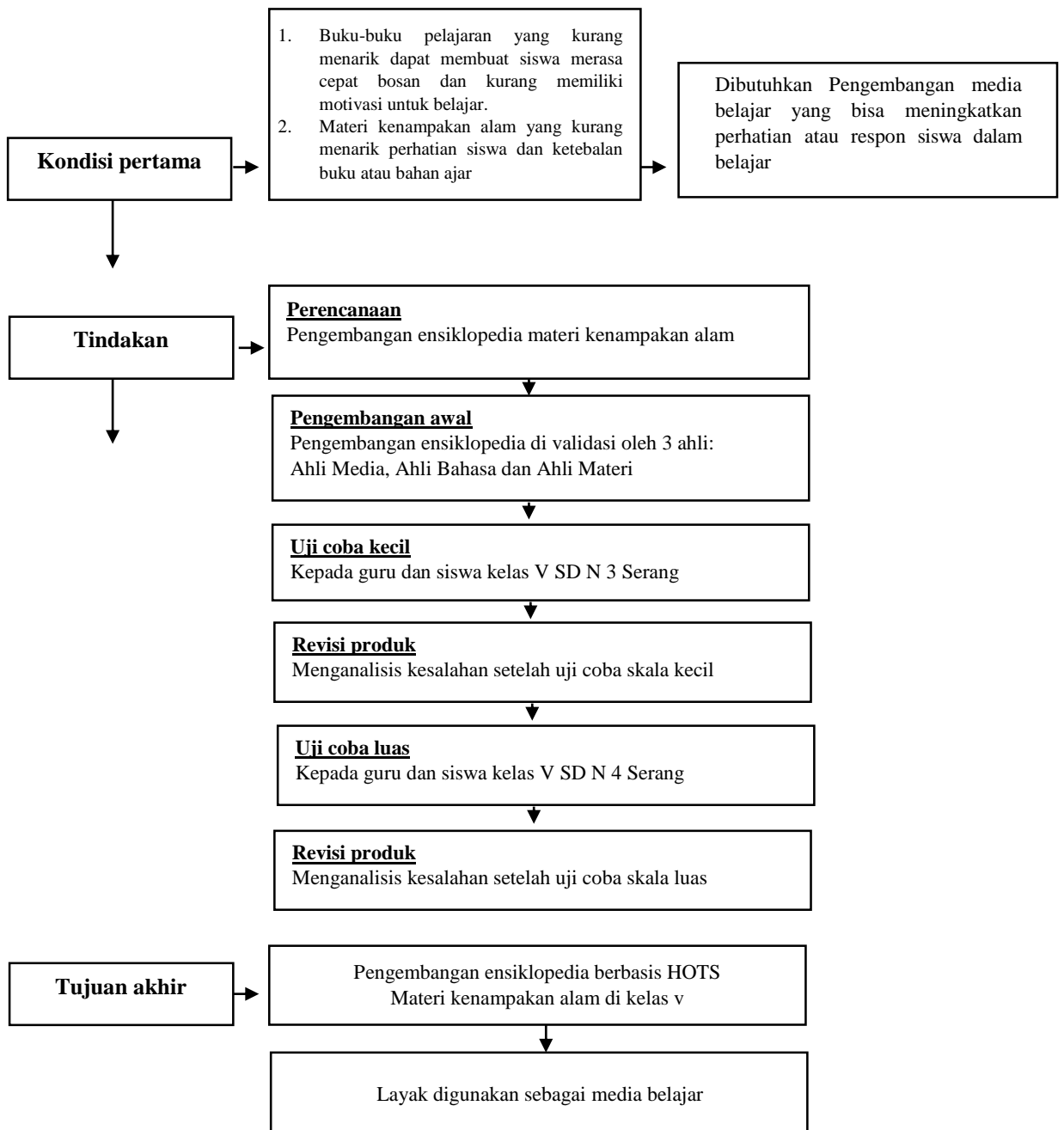
Selain itu, siswa kurang minat dalam hal membaca buku, apalagi jika buku-buku itu tebal dan kurang menarik perhatian siswa, pasti siswa kurang antusias. Oleh karena itu perlu adanya usaha untuk menjadikan buku sebagai

suatu media yang menarik perhatian siswa sehingga akan memberikan sugesti kepada siswa untuk tertarik belajar dan membacanya. Buku atau bahan ajar yang menyenangkan dan menanamkan nilai-nilai moral untuk siswa sangat diperlukan. Hal ini untuk meningkatkan kualitas siswa dalam ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang menjadi inti dalam kurikulum merdeka belajar. Kurikulum merdeka belajar yang berbasis teks, dijadikan guru untuk mengembangkan dan menyusun buku atau bahan ajar yang berkualitas, bervariasi, dan tetap mempertahankan aspek-aspek dasar dalam kurikulum merdeka belajar. Karena dalam hal ini siswa dituntut untuk aktif mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan hal-hal yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Buku atau bahan ajar tersebut digunakan oleh guru untuk mengembangkan buku atau bahan ajar yang berkualitas serta mampu menanamkan nilai-nilai moral yang baik.

Hasil observasi di SD N 2 serang di kelas V, menurut guru kelas salah satu faktor yang mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa di dalam kelas adalah buku atau bahan ajar yang kurang menarik terlalu banyak tulisan tanpa disertai dengan gambar, buku atau bahan ajar yang kondisinya sudah kusam juga kurang nyaman jika di pakai untuk belajar di dalam kelas, ketebalan buku atau bahan ajar juga mempengaruhi semangat belajar siswa, walaupun siswa masih bisa merespon materi guru dan kreatif dalam memberikan interaksi, sebaiknya buku juga tidak terlalu tebal, harus disesuaikan dengan jenjang perkembangannya.

Terlebih salah satu fungsi buku sebagai media berkomunikasi antara guru dengan siswa di dalam kegiatan belajar mengajar. Kemudian banyaknya

buku teks yang terbit saat ini, menimbulkan persaingan antara penerbit yang satu dengan penerbit lainnya. Sehingga kualitas buku teks itu sendiri kurang diperhatikan. Apalagi sekarang ini juga banyak penulis yang saling berlomba-lomba untuk menyusun buku ajar. Jadi, seorang guru harus lebih cermat dan teliti dalam memilih buku teks yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun kerangka berpikir dalam pengembangan media pembelajaran ensiklopedia materi kenampakan alam kelas V Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir