

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang fenomena alam serta sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan ilmu pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPA merupakan suatu ilmu yang harus dipelajari melalui pengamatan langsung. Tidak semua materi dapat disampaikan atau cocok menggunakan metode ceramah. Hal tersebutlah yang menjadi salah satu faktor kurang maksimalnya prestasi siswa dalam pembelajaran. (dalam Rosa, 2015:50)

Menurut Poedjiadi (2010:98) menyatakan bahwa “pembelajaran formal maupun nonformal diharapkan dapat memberi pengalaman bagi pesertanya melalui *learning to know, learning to do, learning to be and learning to live together*”. Pendapat tersebut menguatkan bahwa pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang mudah dipelajari melalui pengamatan langsung. Sedangkan fakta hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa sebagian guru masih menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas. Sedangkan setiap materi pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda sehingga tidak semua tepat menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materinya.

Menurut Anggraini, Sukardi (2016:28) Modul adalah suatu unit desain pembelajaran yang isinya relatif singkat dan spesifik, yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran. Modul biasanya memiliki suatu rangkaian kegiatan yang terkoordinasi dengan baik berkaitan dengan materi dan media serta evaluasi.

Daryanto menyatakan (2013;9) modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik. Penggunaan modul dalam proses pembelajaran dapat mengaktifkan siswa sehingga pembelajaran tidak lagi terasa membosankan. Selain itu, penggunaan modul dalam proses pembelajaran juga dapat menghasilkan perubahan pada diri siswa, terutama jika modul dikaitkan dengan hal-hal yang ada disekitar lingkungannya.

Nurdyansyah (2018) menyatakan modul adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, dan juga alat sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan dengan guru kelas IV SDN 18 Lubuk Alung yakni pada tanggal 19-21 November 2019, guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab selama proses pembelajaran berlangsung. Guru menerangkan materi masih menggunakan buku paket yang

mereka dapat dari perpustakaan dan LKS yang didatangkan dari luar sekolah, dimana buku paket dan LKS yang tersedia kurang meningkatkan semangat belajar siswa dan buku tersebut tampilannya kurang menarik.

Pada saat observasi belum tersedianya modul dikarenakan proses pembuatan modul memakan waktu yang cukup lama dalam mempersiapkan dan membutuhkan biaya yang cukup banyak. Dalam hal ini siswa butuh bacaan yang menarik seperti berisi gambar dan warna yang dapat membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya, serta dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, maka dapat dikembangkan bahan ajar berupa modul berbasis *scramble*, Menurut Aris Shoimin (2016:166), *Scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Maka dibuatlah modul berbasis *scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosa kata dan berpikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan oleh peneliti, maka alternatif solusi dari peneliti yaitu mengembangkan modul dengan menggunakan model *scramble*, oleh karena itu peneliti telah menemukan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Scrambel* untuk peserta didik Kelas IV di SDN 18 Lubuk Alung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Tidak adanya modul, menyebabkan siswa menjadi dominan mendengarkan dan mencatat materi yang sekaligus menjadi salah satu faktor pembelajaran yang tidak aktif melibatkan siswa.
2. Masih menggunakan bahan ajar berupa LKS dan buku paket.
3. Kemampuan guru masih kurang dalam menyiapkan media pembelajaran.
4. Belum tersedianya modul pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berbasis *scramble*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan penelitian diatas maka penelitian ini berupa mengembangkan modul pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berbasis *scramble* untuk peserta didik kelas IV SDN 18 Lubuk Alung yang valid dan praktis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana validitas modul Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berbasis *scramble* untuk peserta didik kelas IV SDN 18 Lubuk Alung itu valid ?

2. Bagaimana praktikalitas modul Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berbasis *scramble* untuk peserta didik kelas IV SDN 18 Lubuk Alung yang praktis?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di kemukakan maka tujuan penelitian ini adalah

1. Menghasilkan Modul Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berbasis *scramble* untuk peserta didik kelas IV SDN 18 Lubuk Alung memenuhi kriteria validitas.
2. Menghasilkan Modul Ilmu Pengetahuan (IPA) berbasis *scramble* untuk peserta didik kelas IV SDN 18 Lubuk Alung memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pengembangan bahan ajar bagi sekolah, guru, orang tua, masyarakat serta dengan pengembangan yang berkualitas diharapkan mampu menumbuhkan semangat peserta didik untuk belajar lebih giat
 - b. Bermanfaat sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut, dengan materi, metode dan teknik analisa yang berbeda, demi kemajuan ilmu pengetahuan.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Guru

- 1) Dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai materi gaya dan gerak.
- 2) Sebagai sumber dan media belajar bagi guru dalam proses pembelajaran IPA.

b. Peserta Didik

- 1) Dapat membantu memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran IPA materi gaya dan gerak.
- 2) Sebagai sumber dalam pembelajaran peserta didik ketika membahas materi tentang gaya dan gerak.

c. Sekolah

- 1) Modul yang dikembangkan memberikan inspirasi untuk mengembangkan modul berbasis *scramble* khususnya dalam mata pelajaran IPA.
- 2) Modul yang dikembangkan diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan pengembangan bahan ajar IPA sesuai kurikulum yang berlaku di sekolah.

3. Manfaat Secara Akademik

Sebagai pengalaman dan wawasan baru dalam mengembangkan kreativitas mengenai pengembangan modul berbasis *scramble* serta

dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan modul yang lebih baik lagi untuk penelitian berikutnya dan juga sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 di prodi pendidikan guru sekolah dasar (PGSD).

G. Spesifikasi Produk yang dihasilkan

1. Modul yang dikembangkan dengan kurikulum 2013 pada materi “Tema 7 pembelajaran ” yang dilengkapi dengan petunjuk modul, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran, Peta Konsep, Materi, Tugas, Glosarium, Kunci Jawaban, dan Daftar Pustaka.
2. Modul pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk kelas IV dirancang dengan berbasis *scramble*, yaitu dengan pembelajaran yang mengasah cara pikir peserta didik.
3. Karakteristik modul pembelajaran menggunakan kertas A5 (14,8cm x 21 cm), tampilan cover dan isi dengan beragam jenis warna yaitu warna hijau muda, kuning, oranye, merah dan hitam, gambar dan tulisan (*Comic San MS*) dan size 12 dan warna tulisan hitam..
4. Modul berwarna hijau dan kuning tampilan depan modul memuat judul, model yang digunakan modul, nama penulis dan kelas serta semesternya. Dan tampilan cover belakang modul memuat tentang rangkuman model *scramble* dari riwayat hidup penulis.

H. Definisi Operasional

1. Validasi modul adalah kegiatan yang dilakukan oleh pakar dan praktisi untuk mendapatkan tingkat kevalidan dari modul.
2. Praktikalitas modul adalah kegiatan uji coba modul untuk mengetahui tingkat kepraktisan modul.