

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permasalahan utama yang dihadapi oleh dunia pendidikan dalam mengembangkan potensi peserta didik adalah permasalahan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas selama ini mengutamakan pada perolehan kemampuan kognitif, peserta didik lebih dituntut untuk menghafal pelajaran yang diberikan tanpa harus memahami dan menghubungkan pembelajarannya dengan kehidupan sehari-hari. Ketika peserta didik lulus dari sekolah mereka hanya pandai dalam teori tetapi lemah dalam pengaplikasian di kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, pendidik sebagai fasilitator harus mampu mengarahkan peserta didik melalui proses pembelajaran bermakna yang dialaminya sendiri, sehingga mampu menerapkan pengetahuannya di dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan hal tersebut Sari (2017:27) menyatakan bahwa dibutuhkan kondisi untuk terlaksananya pembelajaran yang baik, salah satunya yaitu peserta didik harus memanfaatkan sumber-sumber belajar. Sumber belajar merupakan sumber pendukung yang dapat membantu kelancaran proses pembelajaran. Menurut Supriadi (2017:129) sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik. Salah satu sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dalam pengaplikasian di kehidupan sehari-hari adalah modul pembelajaran.

Sari (2017:23) menyatakan bahwa modul merupakan kesatuan sumber belajar yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Modul disebut juga media untuk belajar mandiri karena di dalamnya telah dilengkapi petunjuk untuk belajar mandiri. Artinya, peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar tanpa kehadiran pendidik secara langsung. Bahasa, struktur, dan kelengkapan lainnya yang terdapat dalam modul diatur sehingga modul seolah-olah merupakan bahasa pendidik yang sedang memberikan pembelajaran kepada peserta didik. Pendidik tidak secara langsung memberi pelajaran atau mengajarkan sesuatu kepada peserta didik dengan tatap muka, tetapi cukup dengan modul pembelajaran.

Untuk melatih ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, maka diperlukannya pengembangan modul yang menggunakan pendekatan pembelajaran yang mampu membimbing peserta didik untuk berpikir kreatif dan membangun pengetahuan yang dimilikinya. Salah satu modul yang dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik adalah modul dengan pendekatan *scramble*. Menurut Shoimin (2016: 166), *scramble* merupakan “model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia”. *Scramble* menuntut peserta didik untuk berpikir kreatif karena peserta didik akan diberikan beberapa huruf yang diacak lalu menyusunnya sehingga menjadi sebuah kata. Modul berbasis *scramble* ini diharapkan dapat mengurangi rasa bosan peserta didik terhadap cara belajar yang monoton menjadi menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan maka

minat belajar peserta didik akan menjadi lebih baik. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan modul pembelajaran IPA berbasis *scramble* pada materi Ciri-Ciri Dan Kebutuhan Makhluk Hidup Untuk Peserta didik Kelas III SD Negeri 20 Kalumbuk Padang untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi salah satu mata pelajaran yang dapat membangun pengetahuan peserta, karena materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPA sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Rusman (2013:1) Hakikat sains adalah produk, proses, dan penerapan termasuk sikap dan nilai. Produk sains terdiri dari fakta, konsep, dan teori yang dapat dicapai melalui metode ilmiah (*scientific methods*) dan bekerja ilmiah (*scientific inquiry*), dimana belajar sains dapat memberikan kesempatan dan bekal untuk memproses sains dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan dengan guru kelas III SD Negeri 20 Kalumbuk Padang terlihat pada proses pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah, yang mana hal tersebut menyebabkan pembelajaran hanya terpusat kepada guru (*Teacher Center*) dan kurang membangun pola pikir peserta didik. Selain itu, bahan ajar yang digunakan adalah berupa Lembar Kerja Peserta didik (LKS) dan buku paket. Guru menggunakan buku yang ada di pustaka untuk mengajar serta terfokus pada aspek kognitif. Selain itu, guru juga belum mengembangkan modul pembelajaran sendiri karena keterbatasan waktu dan sumberdaya yang dimiliki.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan tersebut, maka perlu dilakukan pengembangan modul yang dapat membantu peserta didik untuk berpikir kreatif dan membangun pengetahuannya. Dengan menggunakan modul pembelajaran berbasis *Scramble* peserta didik bisa berpikir kritis dan kreatif serta dapat memahami pembelajaran dengan mudah, karena dalam *scramble* tersebut materi yang sudah mereka pelajari hurufnya akan diacak dan peserta didik dituntut untuk menyusun huruf tersebut menjadi sebuah kata yang bermakna dan berhubungan dengan materi yang sudah mereka pelajari. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Scramble* Pada Materi Ciri-Ciri Dan Kebutuhan MakhluK Hidup Untuk Peserta didik Kelas III SD Negeri 20 Kalumbuk Padang".

B. Identifikasi Masalah

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

1. Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas selama ini mengutamakan pada perolehan kemampuan kognitif
2. Pembelajaran masih terpusat pada guru (*Teacher Center*)
3. Masih menggunakan bahan ajar berupa LKS dan buku cetak dari penerbit komersil.
4. Belum tersedianya modul pembelajaran berbasis *Scramble* pada materi Ciri-Ciri Dan Kebutuhan MakhluK Hidup untuk peserta didik Kelas III di SDN 20 Kalumbuk Padang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini berupa penelitian pengembangan modul pembelajaran IPA berbasis *scramble* menggunakan model 3D yang terbagi atas tiga tahapan yaitu tahap *define*, tahap *design*, dan tahap *develop*. Maka dari itu, penelitian ini berupa penelitian Pengembangan Modul Pembelajaran IPABerbasisScramblePada Materi Ciri-Ciri Dan Kebutuhan Makhluk Hidup untuk Kelas III SD Negeri 20 Kalumbuk Padang yang valid dan praktis.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana validitas modul pembelajaran IPA kelas III berbasis *Scrambledi* SDN 20Kalumbuk Padang?
2. Bagaimana praktikalitas modul pembelajaran IPA kelas III berbasis *Scramble* di SDN 20Kalumbuk Padang?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Menghasilkan modul pembelajaran IPA kelas III berbasis*Scrambledi* SDN 20Kalumbuk Padangyang valid.
2. Menghasilkan modul pembelajaran IPA kelas III berbasis *Scrambledi* SDN 20Kalumbuk Padang yang praktis.

F. Manfaat penelitian

Melalui pengembangan modul pembelajaran IPA berbasis *Scramble* ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis, adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah, sebagai rujukan untuk memberikan motivasi kepada guru, agar lebih kreatif dalam mengembangkan bahan pembelajaran.
2. Bagi guru, sebagai alternatif bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPA, juga dapat dijadikan rujukan dalam mengembangkan bahan pelajaran guna penyelesaian masalah belajar yang di temukan di dalam kelas.
3. Bagi peserta didik, untuk membantu mempelajari IPA melalui modul yang telah dikembangkan.
4. Bagi mahapeserta didik, khususnya bagi mahapeserta didik yang bergerak dalam bidang pendidikan, diharapkan dapat menambah pengetahuan baru dalam mengembangkan modul pembelajaran berbasis *Scramble* dalam pembelajaran IPA , agar nantinya dapat menjadi guru yang kompeten dibidangnya.
5. Bagi peneliti, sebagai penambahan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat bahan ajar dan media pembelajaran berupa modul.
6. Bagi peneliti lain, sebagai sarana berbagi pengalaman dalam mengembangkan modul pembelajaran IPA di SD.

G. Spesifikasi Produk yang dihasilkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah modul pembelajaran IPA untuk kelas III SDN 20 Kalumbuk Padang dimana modul yang dikembangkan disesuaikan dengan kurikulum KTSP 2006 dengan materi “Ciri-ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup” yang dilengkapi dengan kata pengantar, daftar isi, petunjuk modul, kerangka modul pembelajaran, materi, latihan yang disesuaikan dengan pendekatan berbasis *scramble*, rangkuman, dan daftar pustaka. Modul pembelajaran IPA untuk kelas III dirancang dengan berbasis pendekatan *scramble*, yaitu dengan pembelajaran yang mengasah cara pikir peserta didik. Penekanan pada *scramble* akan diletakkan pada latihan disetiap materi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup yang akan diberikan beberapa pertanyaan yang tersedia di kolom A yang berada pada *shapes* dan peserta didik akan menjawab pada kolom B. Modul ini dirancang dengan ukuran A5 (14,8 cm x 21 cm) yang dilengkapi dengan tampilan cover dengan warna dominan yaitu hijau dan kuning. Isi modul ini menggunakan tulisan *Comic Sans MS* dengan ukuran tulisan (*size*) 12 dengan warna tulisan hitam.

H. Defenisi 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.
3. *Scramble* merupakan model pengembangan dari metode ceramah yang diperkaya dan berorientasi kepada keaktifan peserta didik dalam

pembelajaran. Model ini juga model yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan yang tersedia dengan kejelian mencocokkan jawaban soal dengan jawaban yang telah disiapkan tetapi dengan susunan huruf yang acak. Peserta didik hanya ditugaskan mengkoreksi (membolak-balik huruf) jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang benar.