

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan manusia baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 (dalam Nursovian, ddk, 2020:193) “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual” maka dari itu melalui pendidikan akan terbentuknya generasi baru yang lebih baik kedepannya.

Dalam dunia pendidikan seorang pendidik harus mampu menguasai semua mata pelajaran pokok. Salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan di Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan sosial (IPS). Menurut Nursovian, dkk (2020:192) “IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, dan budaya”. Dimana anak didik berkembang dari masyarakat, dan mengetahui permasalahan yang terjadi dilingkungan masyarakat sekitarnya.

IPS merupakan mata pelajaran wajib yang ada di Sekolah Dasar. Pembelajaran IPS berdampak baik dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Pembelajaran IPS berperan dalam memfungsionalkan dan mewujudkan ilmu-ilmu sosial yang berkaitan dengan kehidupan nyata di masyarakat. Oleh karena itu dengan mempelajari IPS peserta didik diharapkan tidak hanya mampu

menguasai teori-teori sosial saja yang ada didalam masyarakat, tetapi bisa menerapkan pembelajaran tersebut didalam kehidupan nyata atau kehidupan sehari-hari di masyarakat.

Dapat kita lihat bahwa pengembangan pengetahuan harus dapat meningkatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, tetapi pada proses pembelajaran saat ini hanya menerapkan aspek kognitif saja, dimana peserta didik hanya dituntut untuk menghafal pembelajaran yang diberikan pendidik tanpa menerapkan pemahaman dan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata atau kehidupan sehari-hari yang dijalannya didalam masyarakat. Jadi disaat mereka lulus dari sekolah mereka hanya dapat mengingat teori-teori yang telah dipelajarinya tetapi tidak dapat menerapkan dikehidupan sehari-hari dengan yang telah dipelajarinya selama di sekolah.

Pendidik sebagai fasilitator harus mampu mengarahkan peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran dengan bermakna yaitu dapat menerapkan pembelajaran dikehidupan sehari-hari, sehingga tercapainya suatu proses pembelajaran yang efektif. Agar proses pembelajaran yang efektif maka pendidik harus menyusun bahan ajar atau sumber belajar. Sumber belajar merupakan sumber pendukung yang dapat membantu kelancaran proses pembelajaran. Salah satu sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dalam mengaplikasikan dikehidupan sehari-hari adalah modul pembelajaran. Prastowo (dalam Partiwati & Permana 2020:25) berpendapat “modul adalah sebuah bahan ajar mandiri yang disusun secara teratur dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia peserta

didik tersebut”. Modul juga disebut media untuk belajar mandiri karena didalamnya telah dilengkapi petunjuk untuk belajar mandiri. Modul juga merupakan fasilitator dalam pembelajaran, serta penggunaan modul yang menarik akan memotivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri.

Untuk melatih ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, maka diperlukan pengembangan modul pembelajaran yang menggunakan pendekatan yang mampu memberikan semangat dan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat berfikir kreatif dan membangun pengetahuan yang dimilikinya. Salah satu modul yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik adalah modul pembelajaran berbasis *Scramble*.

Taylor (dalam Sumartono & Normalina 2015:85) mengemukakan “*Scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir peserta didik”. *Scramble* menuntut peserta didik untuk berfikir kreatif karena *Scramble* adalah sebuah huruf yang susunanya diacak sedemikian rupa dan peserta didik harus mampu menyusun huruf tersebut menjadi sebuah kata yang utuh.

Modul berbasis *Scramble* diharapkan dapat mengurangi rasa bosan yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran yang selama ini cara belajarnya yang monoton menjadi proses pembelajaran yang menyenangkan. Dengan proses pembelajaran yang suasananya menyenangkan maka minat belajar peserta didik dapat meningkat menjadi lebih baik. Oleh karena itu perlunya pengembangan modul IPS berbasis *Scramble* untuk meningkatkan

kreatifitas peserta didik dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan selama kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) pada tanggal 03 Agustus sampai tanggal 19 September yang bertempat di SD Negeri 36 Gunung Sarik Padang, maka diperoleh informasi bahwa: (1) Bahan ajar yang digunakan cenderung hanya berupa buku tema yang tersedia di sekolah. (2) Materi IPS yang ada pada buku tema dominan berisi penjelasan-penjelasan yang cenderung tidak menampilkan gambar. (3) Materi di buku tema belum sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dimana materinya terlalu luas atau kurang spesifik. (4) Bahan ajar lain yang digunakan berupa Lembar Kerja Siswa (LKS), dimana LKS tersebut memiliki tampilan yang kurang menarik, dengan penjelasan materi yang sedikit dan umum. (5) Belum tersedianya modul pembelajaran berbasis model *Inovatif*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran IPS Berbasis *Scramble* Untuk Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang digunakan cenderung hanya berupa buku tema yang tersedia di Sekolah.

2. Materi IPS yang ada pada buku tema dominan berisi penjelasan-penjelasan yang cenderung tidak menampilkan gambar.
3. Materi di buku tema belum sesuai dengan KD dimana materinya terlalu luas atau kurang spesifik.
4. Bahan ajar lain yang digunakan berupa LKS, dimana LKS tersebut memiliki tampilan yang kurang menarik, dengan penjelasan materi yang sedikit dan umum.
5. Belum tersedianya modul pembelajaran berbasis model *Inovatif* di sekolah tersebut.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, untuk memfokuskan permasalahan tersebut maka penelitian ini dibatasi pengembangan modul pembelajaran IPS berbasis *Scramble* untuk kelas V SD Negeri 36 Gunung Sarik Padang pada KD 3.2 “Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia” yang valid dan praktis. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*), namun karena keterbatasan waktu peneliti hanya sampai pada tahap 3D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Modul Pembelajaran IPS Berbasis *Scramble* Untuk Kelas V Sekolah Dasar Negeri 36 Gunung Sarik Padang yang valid?
2. Bagaimanakan penerapan Modul Pembelajaran IPS Berbasis *Scramble* Untuk Kelas V Sekolah Dasar Negeri 36 Gunung Sarik Padang yang praktis?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan Modul Pembelajaran IPS Berbasis *Scramble* Untuk Kelas V Sekolah Dasar Negeri 36 Gunung Sarik padang yang memenuhi kriteria valid.
2. Menghasilkan Modul Pembelajaran IPS Berbasis *Scramble* Untuk Kelas V Sekolah Dasar Negeri 36 Gunung Sarik padang yang memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis, praktis, dan akademik. Hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan yang berkaitan dengan proses pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *Scramble*.

1. Manfaat Teoritik

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi sekolah, guru, orang tua, masyarakat serta dengan adanya pengembangan modul tersebut dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktik

a. Bagi Pendidik

- 1) Penelitian ini diharapkan Dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran IPS .
- 2) Memperluas pengetahuan dan keterampilan dalam menerapkan modul pembelajaran .
- 3) Meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

b. Bagi Peserta Didik.

- 1) Memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.
- 2) Dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk mempelajari IPS di Sekolah Dasar.
- 3) Peserta didik memiliki kesempatan melatih belajar secara mandiri.
- 4) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan mengembangkan pengetahuan.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan inspirasi untuk mengembangkan modul berbasis *Scramble* khususnya dalam mata pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

- 2) Dapat dijadikan bahan pertimbangan menerapkan modul berbasis *Scramble* pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar.

3. Manfaat Akademik

- a. Untuk mengembangkan wawasan pengetahuan peneliti dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran.
- b. Untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi pendidikan S1 bagi peneliti.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah modul pembelajaran IPS berbasis *Scrambel* Untuk Kelas V Gunung Sarik Padang dengan spesifik sebagai berikut:

1. Modul yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 dengan yang dilengkapi dengan kata pengantar, daftar isi, deskripsi modul, petunjuk modul, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan belajar, peta konsep, materi, latihan yang disesuaikan dengan pendekatan berbasis *Scrambel*, rangkuman, evaluasi, dan daftar pustaka,
2. Modul pembelajaran IPS untuk kelas V dirancang dengan model berbasis *Scrambel*, yaitu dengan pembelajaran yang mengasah cara berpikir peserta didik.
3. Penekanan pada *Scrambel* diintegrasikan latihan disetiap Bab berupa pertanyaan pada kolom A dan jawaban pada kolom B.
4. Isi modul ini menggunakan huruf *comic sans MS* dengan ukuran tulisan 12 dengan warna tulisan hitam.

5. Tampilan depan modul memuat judul, model yang digunakan modul, nama penulis dan kelas serta semesternya. Dan tampilan cover belakang memuat tentang rangkuman model *Scrambel* dari riwayat penulis.
6. Modul ini dapat digunakan oleh peserta didik sebagai sumber belajar.