

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang no 32 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum merupakan pedoman untuk pelaksanaan kegiatan di sekolah yang berkaitan dengan pihak guru, kepala sekolah, pengawas, orang tua, masyarakat, dan siswa.

Prinsip yang mendasar pada kurikulum 2013 adalah penekanan kemampuan pada siswa dan terfokus pada keaktifan siswa sehingga peran guru sebagai fasilitator dan perantara belajar siswa. Guru mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Namun, belum banyak guru yang menerapkan pembelajaran yang menantang bagi siswa. Dalam proses pembelajaran akan lebih efisien apabila didukung dengan adanya bahan ajar yang sesuai dengan proses pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar, sarana, dan prasarana untuk pembelajaran dapat meningkatkan potensi siswa dan membantu proses interaksi.

Menurut Dewi (2021:12) Pengetahuan adalah hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang tersebut melakukan penginderaan terhadap objek tertentu. Pengetahuan dapat diperoleh dari suatu kegiatan tertentu seperti melakukan analisis dan dapat diperoleh dari beberapa sumber informasi. Selain itu pengetahuan dapat diterima dengan baik dengan mencari pengalaman atau

mencari tahu segala sesuatu yang belum pernah diketahui. Sedangkan Menurut Yuliana (2017:3) pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap suatu objek melalui indera yang dimiliki (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan adalah berbagai macam hal yang diperoleh oleh seseorang melalui panca indera.

Lingkungan adalah kombinasi antara kondisi fisik antara lain keadaan sumber daya alam seperti tanah, air, energi surya, mineral, serta flora dan fauna yang tumbuh di atas tanah maupun di dalam lautan. Lingkungan juga diartikan menjadi segala sesuatu yang ada di sekitar manusia dan mempengaruhi kehidupan. Sedangkan Lingkungan hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan dan makhluk hidup, termasuk manusia dan perilakunya yang mempengaruhi alam itu sendiri. Lingkungan terdiri dari beberapa unsur yaitu biotik, sosial budaya dan abiotik. Dengan adanya lingkungan yang terdapat di sekolah sehingga dapat membuat siswa merasa nyaman ketika berada di lingkungan sekolah.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang secara teratur untuk menyediakan sumber belajar bagi pembelajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, terjadi interaksi antara siswa dengan siswa, interaksi antara guru dan siswa, maupun interaksi antara siswa dengan sumber belajar. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan, karena guru adalah komponen yang berpengaruh dalam suatu proses pembelajaran siswa (Rahma: 2018).

Menurut Ikhwan (2020:2) pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang sudah diterapkan dan diajarkan dari tingkat sekolah dasar. Pembelajaran IPA melibatkan banyak aspek yang ada di dalam diri siswa seperti kreatifitas, aktifitas-aktifitas fisik, maupun pengetahuan-pengetahuan yang dialami siswa dalam kehidupan sehari- hari. Selain itu, pembelajaran IPA dilaksanakan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa serta pemahaman secara mendalam tentang lingkungan dan alam sekitar. Pelaksanaan pembelajaran IPA tidak hanya sebatas pemindahan pengetahuan dari guru kepada siswa, akan tetapi menjadi suatu kewajiban bahwa pembelajaran IPA harus melalui penyelidikan dan melalui penerapan konsep-konsep IPA dalam bentuk merancang dan membuat suatu karya atau produk.

Pembelajaran IPA akan lebih menarik dan menyenangkan apabila guru menggunakan bahan ajar yang tepat dengan melibatkan lingkungan dan pengalaman siswa. Pembelajaran yang menyenangkan akan memberikan kesan yang baik pula untuk siswa dan dapat memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru (Dewi 2021:3).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ketika kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 2 di SDN 03 Bandar Buat Kota Padang pada tanggal 05 Oktober 2021 dan juga hasil wawancara peneliti dengan wali kelas IV SD, didapatkan informasi beliau mengajar hanya berpedoman dengan LKS dan buku paket tematik kurikulum 2013 sebagai pegangan guru dan siswa. Dari hasil wawancara juga diketahui bahwa tampilan LKS yang digunakan kurang menarik, karena sajian gambar dan materi didalamnya hanya berwarna hitam putih dengan

tingkat kejelasan gambar minim, serta buku paket tematik 2013 sebagai pegangan guru dan siswa materi yang ada di dalamnya sangat ringkas. Sehingga kurang menarik perhatian siswa dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru, dan saat proses pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru. Siswa hanya berperan sebagai penerima informasi, karena dalam penjelasan materi guru hanya berpusat pada buku paket tematik kurikulum 2013 maka pemahaman siswa terbatas pada materi yang dipelajari atau dapat dikatakan guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan monoton.

Wali kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang mengatakan bahwa peran guru dalam kurikulum 2013 tidak hanya sebagai pengajar dan pendamping namun juga sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran yang dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan bahan ajar dan siswa dituntut juga untuk lebih aktif dalam proses kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya buku paket tematik kurikulum 2013 ini tidak dapat sepenuhnya digunakan oleh siswa secara mandiri tanpa adanya keterlibatan guru didalamnya, serta penyajian materi di dalamnya tidak sesuai dengan tuntutan aktivitas siswa dan belum menggali lebih jauh pengalaman-pengalaman siswa. Bahan-bahan ajar yang digunakan belum sepenuhnya dapat meningkatkan kemampuan siswa dan membuat siswa terlibat dalam kehidupan di sekitar.

Wali kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang mengatakan bahwa saat ini belum adanya modul yang digunakan pada pembelajaran IPA. Hal ini berdampak terhadap pembelajaran IPA yang kurang maksimal, karena pada saat

pembelajaran IPA di kelas hanya terpaku pada buku paket tematik kurikulum 2013 dan LKS saja, hal tersebut membuat siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran karena buku paket hanya berisi soal-soal dan materi pelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran menggunakan buku paket menjadikan pengetahuan siswa terbatas dalam menerima materi pelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPA diatas, untuk itu seorang guru harus menyiapkan bahan ajar yang menarik perhatian siswa dan materi dalam bahan ajar dapat meningkatkan mutu dan keaktifan belajar siswa. Bahan ajar memuat banyak aspek di dalamnya, bukan hanya materi tetapi memenuhi kebutuhan belajar siswa agar dapat meningkatkan kemampuan siswa. Modul merupakan salah satu pedoman bagi siswa maupun guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran secara mandiri. Modul yang dicetak biasanya memuat materi, gambar, soal-soal, serta panduan siswa dalam belajar. Untuk itu perlu dikembangkan modul pembelajaran IPA yang bisa digunakan siswa secara mandiri sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa saat pembelajaran.

Menurut Dewi (2021: 24) mengatakan modul adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sesuai tingkatan pengetahuan dan usia mereka agar mereka dapat belajar secara mandiri dengan bantuan atau bimbingan dari guru. Modul juga merupakan suatu paket belajar mengajar berkenaan dengan satu unit materi pembelajaran. Dengan modul siswa dapat mencapai *taraf finishing* (tuntas) dengan belajar secara mandiri. Sehingga penggunaan modul ini nantinya dapat dijadikan untuk melengkapi

bahan ajar yang ada, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran, khususnya pembelajaran IPA terlebih yang menggunakan model *Experiential Learning*.

Menurut Suryawan (2019:122) model *Experiential Learning* merupakan salah satu metode inovatif untuk melatih kreatifitas dan kepekaan siswa berbasis pengalaman mereka sendiri. Dengan adanya model ini siswa diharapkan mampu mengalami proses belajar yang lebih bermakna, di mana siswa mengalami sendiri secara langsung apa yang sedang mereka pelajari sehingga mampu memberikan pengalaman baru untuk siswa. Konsep dan prinsip diberikan melalui pengalaman nyata seperti merasakan, meraba, mengoperasikan, dan melakukan sendiri, demikian juga pengalaman itu bisa dilakukan dalam bentuk kerjasama dan interaksi dalam kelompok. Melalui model ini siswa diharapkan tidak hanya belajar tentang suatu konsep pembelajaran, tetapi siswa diharapkan mampu menemukan makna serta kesan-kesan dalam ingatannya melalui pembelajaran langsung yang mereka dapatkan yang dapat dijadikan pembelajaran serta pengalaman dalam dirinya.

Berdasarkan latar belakang dan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti telah melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Experiential Learning* Materi Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan Siswa Kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah pokok yaitu sebagai berikut:

1. Bahan ajar pembelajaran IPA yang digunakan di kelas tidak bervariasi.
2. Kurangnya minat belajar dan semangat siswa dalam memahami materi pembelajaran IPA karena dalam penyampaian materi guru hanya berpedoman pada buku paket/cetak dan LKS.
3. Pada saat kegiatan pembelajaran di kelas, guru masih dominan menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang tertarik dalam memperhatikan guru.
4. Kegiatan pembelajaran kurang efisien dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas.
5. Belum tersedianya modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* materi Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan Siswa Kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup permasalahan, penelitian ini dibatasi pada pengembangan modul IPA berbasis *Experiential Learning* pada Tema 3 Subtema 1 materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan untuk siswa kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang yang valid dan praktis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan untuk siswa Kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang?

2. Bagaimana praktikalitas modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan untuk siswa Kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian pengembangan modul IPA ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Menghasilkan modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* yang valid materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan siswa kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang.
2. Menghasilkan modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* yang praktis materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan siswa kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti ini dapat mengembangkan atau menerapkan konsep-konsep pendidikan khususnya dalam pembelajaran IPA yang memanfaatkan modul materi peduli terhadap tumbuhan di lingkungan berbasis *Experiential Learning* pada siswa kelas IV SDN 03 Bandar Buat Kota Padang.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan dalam mengembangkan sebuah produk yaitu Modul Pembelajaran IPA Materi

“Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan“ Berbasis *Experiential Learning* Siswa Kelas IV SD dan berkesempatan untuk membantu membentuk cara pandang siswa agar lebih peka terhadap lingkungan.

- b. Bagi siswa, memperoleh sumber belajar berupa Modul Pembelajaran IPA Materi “Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan“ Berbasis *Experiential Learning* untuk lebih memahami bagaimana menjaga kelestarian lingkungan.
- c. Bagi guru, dapat membantu siswa agar lebih peka terhadap lingkungan dan guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan efisien tetapi tidak menghilangkan materi yang ada di dalamnya.
- d. Bagi sekolah, memberi informasi mengenai efektifitas penggunaan materi pembelajaran dengan model *Experiential Learning*, sehingga dapat menjadi bahan refleksi dalam mengarahkan guru-guru dalam memilih model pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar untuk pembelajaran IPA yang berupa Modul pembelajaran mengenai materi Peduli Terhadap Tumbuhan di Lingkungan Berbasis *Experiential Learning* pada siswa kelas IV dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Modul yang dikembangkan sesuai dengan Kurikulum 2013 dengan panduan buku guru dan siswa pada tema 3 Peduli Terhadap makhluk Hidup Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku pada pembelajaran 1 dan 3.

2. Bagian isi modul berisi tentang bagaimana peduli terhadap tumbuhan di lingkungan dan upaya pelestariannya.
3. Modul pembelajaran IPA ini dirancang berdasarkan model pembelajaran *Experiential Learning* dengan langkah-langkah yaitu: (1) Tahap pengalaman nyata (*concrete experience*), (2) Tahap pengamatan reflektif (*reflective observation*), (3) Tahap konseptualisasi (*abstract conceptualization*), (4) Tahap percobaan aktif (*active experimentation*).
4. Modul dengan pendekatan *Experiential Learning* ini memuat beberapa komponen yaitu: cover, identitas kepemilikan, kata pengantar, petunjuk penggunaan modul, kompetensi isi, daftar isi, pemetaan kompetensi dasar. komponen isi pembahasan yang meliputi pendahuluan (pemetaan kompetensi dasar dan indikator, materi pokok), uraian materi, latihan dan tugas, serta komponen penutup yaitu rangkuman, evaluasi, dan daftar pustaka.
5. Isi atau materi dalam modul berbasis *Experiential Learning* ini disajikan dengan menggunakan bahasa yang komunikatif dan tampilan modul dikemas secara menarik baik dari segi cover maupun segi isi.
6. Penyajian modul pembelajaran IPA berbasis *Experiential Learning* dirancang dengan ukuran 18,2 cm x 25,7 cm (B5), isi modul ini menggunakan tulisan (*Comic Sans Ms*) dengan ukuran huruf menyesuaikan.