

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan dalam dunia pendidikan terus mengalami perubahan dari masa ke masa, hal ini tentunya disesuaikan dengan kondisi, baik kondisi kebutuhan peserta didik, maupun kondisi perkembangan zaman yang terjadi. Perkembangan ini tentu akan mempengaruhi proses pembelajaran. sebagai seorang pendidik, guru harus terus melakukan inovasi dalam pembelajaran agar tujuan pendidikan tercapai secara optimal.

Kaitanya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau dikenal juga dengan Ilmu Sains merupakan salah satu bidang studi yang wajib diajarkan di tingkatan sekolah dasar. Pembelajaran IPA adalah ilmu yang membahas peristiwa alam yang disusun secara sistematis berdasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan (Samatowa, 2011). Dalam proses pembelajaran IPA tidak bisa dilakukan hanya dengan pemberian teori atau konsep saja, namun dalam pembelajaran IPA juga harus terdapat suatu proses ilmiah. Suriasumantri (Bundu, 2006) berpendapat bahwa pembelajaran IPA seharusnya membiasakan peserta didik untuk menggunakan metode ilmiah. Bagaimana peserta didik berfikir secara sistematis dalam melakukan pengamatan dan pemecahan masalah melalui berbagai aktivitas ilmiah. Contoh aktivitas ilmiah dalam pembelajaran IPA yaitu, mengamati, menggolongkan, menafsirkan, memprediksi, serta menerapkan konsep. Pemilihan aktivitas ilmiah yang dilatihkan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sehingga dapat tercapai dengan optimal.

Tujuan pembelajaran secara optimal memerlukan inovasi pembelajaran dalam proses belajar mengajar, salah satunya yakni dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar Sudjana & Rivai (Arsyad, 2014). Media pembelajaran berperan sangat penting dalam proses pembelajaran IPA karena dapat menciptakan interaksi antara peserta didik dengan objek sains (Asy'ari, 2006).

Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan langkah awal untuk menyiapkan peserta didik yang kritis, kreatif, peka terhadap lingkungan, dan memahami teknologi sederhana yang hadir dilingkungan masyarakat. Namun demikian yang terjadi dilapangan pada saat proses pembelajaran IPA masih dilakukan secara konvensional hanya menekankan peserta didik pada proses menghafal materi yang diajarkan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ayu Nur Hidayati, S.Pd, guru di kelas III SD Al-Islam Cerme pada tanggal 8 juli 2019, bahwa beliau mengajarkan pembelajaran IPA masih secara konvensional atau tradisional dengan menggunakan metode ceramah kepada peserta didik. penggunaan media pembelajaran di SD Al Islam masih sangat terbatas, percobaan atau praktik dilapangan hanya dilakukan ketika tersedianya media pembelajaran di sekolah, serta tidak adanya buku pendamping bagi peserta didik. Selain itu proses pembelajaran lebih mengutamakan aspek kognitif saja, belum menggali keterampilan berpikir peserta didik secara kritis.

Sesuai dengan teori belajar Konstruktivisme bahwa manusia belajar untuk menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan, teknologi atau hal lain yang diperlukan guna pengembangan dirinya (Thobroni, 2015).

Tobin dan Timmons (Isjoni, 2007) menuturkan bahwa pembelajaran yang berdasarkan Konstruktivisme harus memperhatikan empat hal, yaitu: a) berkaitan dengan pengetahuan awal peserta didik (*prior knowledge*), b) belajar melalui pengalaman (*experiences learning*), c) terjadinya interaksi sosial (*social interaction*), dan d) kephahaman peserta didik (*sense making*).

Teori konstruktivisme yang terpenting adalah bahwa dalam proses pembelajaran, peserta didik yang harus mendapatkan penekanan dalam mengembangkan pengetahuan mereka, bukan pembelajar atau orang lain. Peserta didik harus bertanggungjawab terhadap hasil belajarnya. Kreativitas dan keaktifan peserta didik akan dapat membantu mereka untuk berdiri sendiri dalam kehidupan kognitif mereka (Dahar, 1993)

Menurut Ausubel (Susilo, 1999) Pendekatan konstruktivisme akan menjadikan pembelajaran lebih bermakna, karena setiap peserta didik yang

belajar harus dapat mengaitkan pengetahuan baru ke konsep yang relevan yang sudah diketahui. Pembelajaran sesuai dengan teori belajar konstruktivisme dapat ditunjang dengan pemberian pengalaman belajar yang dapat menjadikan peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya, pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, mengaitkan pada pengalaman yang sesuai dengan kenyataan, dan penggunaan sarana atau media yang sesuai dengan teori belajar konstruktivisme.

Kondisi ini mendorong peneliti untuk melakukan pengembangan modul ajar “KEPOH”. Pengemasan modul yang menarik menjadi salah satu strategi yang digunakan dalam penyusunan modul. Pengemasan atau tampilan modul yang menarik dapat membangkitkan ketertarikan membaca peserta didik sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar secara mandiri. Modul berbasis komik dapat dipilih sebagai salah satu strategi dalam inovasi pengemasan modul ajar karena peserta didik cenderung lebih tertarik membaca buku bergambar (seperti komik) dibandingkan buku pelajaran biasa.

Komik merupakan gambar visual kartun dua dimensi yang memuat cerita bersambung disajikan dengan balon-balon kata. Penggunaan media komik akan mengurangi penyampaian materi pembelajaran secara verbal, selain itu komik dapat mempermudah anak didik menangkap hal-hal yang abstrak, mengembangkan minat baca, dan menambah pembendaharaan kata pembacanya (Mariyanah, 2005). Penokohan dalam komik mengungkapkan suatu karakter yang diperankan dalam suatu cerita (Sudjana, 2015)

Peneliti memilih mengembangkan modul ajar karena sangat cocok untuk digunakan sebagai media belajar secara mandiri. Modul adalah suatu bahan belajar yang disusun secara sistematis, terpadu, dan terperinci, serta memberi kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuannya guna mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Serta memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengetahui kelebihan dan kekurangannya dan memperbaiki kelemahan melalui modul remedial, latihan-latihan atau variasi dalam cara belajar (Nasution S. , 1997)

Modul ajar yang dikembangkan disesuaikan dengan teori belajar konstruktivisme dengan pendekatan saintifik yakni langkah-langkah ilmiah. Langkah-langkah ilmiah tersebut adalah menemukan masalah dan merumuskan, menyusun hipotesis, mengumpulkan data/menguji hipotesis/melakukan pengamatan, menganalisis, dan menyimpulkan (Musfiqon, 2015). Modul ajar akan mengajak peserta didik untuk melakukan langkah-langkah ilmiah dalam proses pembelajarannya. Pengembangan komik yang sedemikian rupa akan mendukung pembelajaran sesuai dengan teori belajar konstruktivisme, dimana di dalam komik yang akan dikembangkan akan ada lembar percobaan peserta didik, hal ini akan membantu peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuannya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media yang dapat menyampaikan pesan secara efisien, dengan penyajian yang menarik dan dapat memudahkan peserta didik memahami konsep materi perubahan wujud benda. Salah satu alternatifnya adalah modul ajar “KEPOH” materi perubahan wujud benda kelas III sekolah dasar, nama “KEPOH” merupakan akronim dari Komik Edukasi Profesor Hana yang kemudian disingkat menjadi KEPOH. Modul ajar ini diharapkan dapat dijadikan media serta sumber belajar bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri. Modul ajar “KEPOH” materi perubahan wujud benda dirancang untuk menyampaikan konsep-konsep perubahan wujud benda dengan menarik agar mudah dipahami, selain itu terdapat kegiatan eksperimen sederhana yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan peserta didik lebih tertarik untuk belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kelayakan modul ajar “KEPOH” materi perubahan wujud benda kelas III sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk menghasilkan Modul Ajar “KEPOH” materi perubahan wujud benda kelas III sekolah dasar yang valid.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat baik bagi peserta didik, tenaga pengajar, dan bagi sekolah.

1. Bagi peserta didik
 - a. Mempermudah peserta didik untuk memahami materi perubahan wujud benda dengan media yang lebih menyenangkan.
 - b. Melatih peserta didik untuk berfikir kritis dengan media yang disesuaikan dengan teori belajar konstruktivisme dengan pendekatan saintifik.
2. Bagi tenaga pengajar
 - a. Sebagai alternatif media pembelajaran untuk menyampaikan mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda.
 - b. Sebagai modul pendamping selain buku tematik.
3. Bagi sekolah

Tersedianya media dan sumber belajar alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Bagi Keilmuan

Tersedianya Modul Ajar “KEPOH” yang sesuai dengan perkembangan peserta didik dan menerapkan konsep sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

E. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, diperoleh konsep media yang disesuaikan dengan kebutuhan. Permasalahan tersebut diselesaikan melalui pengembangan modul ajar “KEPOH” materi perubahan wujud benda kelas III sekolah dasar. Media yang dikembangkan sesuai dengan teori belajar konstruktivisme dengan menggunakan pendekatan saintifik. Adapun batasan-batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan di SD Al-Islam Morowudi pada kelas III Sekolah Dasar.
2. Modul yang dikembangkan sesuai dengan Tema III Subtema 3 materi perubahan wujud benda dengan pemetaan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) sebagai berikut:

Tabel 1.1 Pemetaan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya	3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual dan/atau eksplorasi lingkungan.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, serta cinta tanah air	4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosa-kata baku dalam kalimat efektif
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar	

<p>dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain</p>	
<p>4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.</p>	

Materi perubahan wujud benda yang biasa diajarkan dalam mata pelajaran IPA namun karena dikelas rendah mata pelajaran IPA tidak diajarkan secara mandiri. Mata pelajaran IPA diajarkan secara terpadu dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga Kompetensi Dasar yang digunakan adalah Bahasa Indonesia.

3. Modul ajar yang dikembangkan pada materi perubahan wujud benda dengan muatan isi yaitu: Konsep perubahan wujud benda, contoh peristiwa perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari, contoh eksperimen perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari, soal atau lembar kerja peserta didik.
4. Pengembangan modul ajar disajikan dalam bentuk komik yang terdiri dari 4 bab mengacu pada buku tematik subtema 3 materi perubahan wujud

benda. Bab I pembahasan konsep perubahan wujud benda (mencair), serta contohnya dalam kehidupan sehari-hari. Bab II pembahasan konsep perubahan wujud benda (membeku) serta contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari. Bab III pembahasan konsep perubahan wujud benda (menguap) serta contohnya dalam kehidupan sehari-hari. Pada setiap bab akan ada lembar kerja peserta didik. Bab IV pembahasan konsep perubahan wujud benda mengkristal dan menyublim serta contohnya dalam kehidupan sehari-hari.

5. Pengembangan modul ajar ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: *Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation*.

