

**PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *KONSTRUKTIVISME* PADA
MATERI INTERKSI MAHKLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGAN
KELAS VII SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



**SEPTIA ANNISA DEVI
NPM : 181000484205006**

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MAHAPUTRA MUHAMMAD YAMIN
SOLOK
2022**

ABSTRAK

Septia Annisa Devi, 2022. Pengembangan Modul *Konstruktivisme* Pada Materi Interaksi Mahkluk Hidup dengan Lingkungan Untuk Kelas VII SMP

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan utama, yaitu keterbatasan bahan ajar pada pembelajaran interaksi makhluk hidup dengan lingkungan dan jarang terlaksananya pembelajaran *konstruktivisme* yang valid. Penelitian ini adalah bagian dari penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian ini dilakukan sampai tahap validitas dengan menggunakan validasi pakar. Validasi dilakukan oleh 3 validator, dimana semua validator memvalidasi lembar angket validasi. Berdasarkan analisis data diperoleh validasi modul angket ahli materi, media dan bahasa modul mencapai 74%, 84%, 76% dengan kategori valid. Untuk menjamin keabsahan data maka uji validasi juga dilakukan dengan menggunakan indeks CVR yang dikembangkan oleh lawshe. Hasil penyajian diperoleh nilai indeks CVR 1 yang mengandung arti bahwa modul layak/valid untuk digunakan. Berdasarkan validasi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa Modul *Konstruktivisme* pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan untuk kelas VII SMP valid dan telah dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Interaksi Mahkluk Hidup dengan Lingkungan, *Konstruktivisme*, ADDIE

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah suatu proses bimbingan yang dilaksanakan secara sadar oleh seorang pendidik terhadap suatu proses perkembangan jasmani dan rohani siswa, yang tujuannya agar kepribadian siswa terbentuk dengan sangat unggul. Pendidikan yang diperoleh siswa selalu mengalami perubahan dan perbaikan untuk meningkatkan kualitas Sumber daya Manusia. Hal itu penting agar di era globalisasi ini siswa dapat bersaing untuk hidup yang lebih baik. Motivasi belajar tersebut penting untuk selalu ditumbuhkan oleh seorang guru. Tanpa adanya motivasi semangat siswa untuk belajar sangatlah rendah.

Menurut Slameto (2010:54-72), hasil belajar yang dicapai siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor sebagai berikut: faktor-faktor internal yang meliputi, jasmaniah (kesehatan), psikologis (motivasi, perhatian, minat, bakat siswa). Sedangkan faktor-faktor eksternal meliputi, keluarga (cara orang tua mendidik, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga), sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, metode belajar, tugas rumah), masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, masalah: media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Pada proses pembelajaran saat sekarang ini, siswa lebih bergantung pada guru ketika siswa tersebut sudah berada di kelas dan proses

pembelajaran berlangsung siswa tersebut cenderung duduk, diam dan mendengarkan guru menerangkan. Perlu adanya motivasi, bakat serta keaktifan siswa yang akan disalurkan.

Pada saat sekarang media begitu penting dalam proses pembelajaran misalkan tidak adanya media maka kurangnya interaksi antara guru dengan siswa. Sedangkan media itu sendiri adalah alat bantu atau alat peraga untuk membantu guru agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif sehingga dapat menarik perhatian siswa, minat siswa agar kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Nyatanya pada saat sekarang media pembelajaran sering diabaikan dengan alasan keterbatasan waktu sehingga sulit mencari media yang tepat. Maka peneliti tertarik membuat media yang akan membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Keterampilan berpikir siswa dapat terlatih bila didukung dengan pembelajaran menggunakan modul pembelajaran berbasis *konstruktivisme* yang dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis karena modul pembelajaran berbasis *konstruktivisme* dapat mendukung dalam melatih keterampilan siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis tertarik untuk mengembangkan modul pembelajaran berbasis *konstruktivisme* yang dapat memotivasi belajar siswa agar kedepannya wawasan siswa lebih luas dan keterampilan siswa berfikir dengan menggunakan metode *konstruktivisme* menjadi meningkat.

Berdasarkan hasil penyebaran angket terbuka kepada siswa yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 23 Mei 2021, siswa lebih cenderung menyimak pembelajaran dari pada berinteraksi antara guru dengan siswa dan merasa lebih bosan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, menyebabkan rendahnya motivasi siswa yang dipengaruhi oleh beberapa faktor dijelaskan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Persentase (%) Rekap Respon Siswa Terhadap Pembelajaran IPA

NO	Keterangan Respon Siswa	Persentase (%)
1	Materi yang digunakan bersumber dari 1 buku paket saja.	28%
2	Pada saat proses pembelajaran jarang terlaksananya pratikum	25%
3	Guru sering melaksanakan proses pembelajaran dengan metode ceramah, sehingga membuat siswa mengantuk dan merasa bosan	12%
4	Guru sering memberikan siswa catatan dan jarang memberikan tugas	13%
5	Beberapa siswa sering lupa membawa peralatan belajar sehingga mengganggu temannya ketika proses pembelajaran berlangsung	9%
6	Siswa sering ribut dikelas sehingga kurangnya konsentrasi dalam belajar.	13%

Berdasarkan tabel diatas hasil penyebaran angket terbuka kepada siswa terhadap pembelajaran IPA dan wawancara dengan guru biologi Dan siswa permasalahan yang cenderung dialami adalah rendahnya minat, bakat siswa, keaktifan siswa dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti materi yang digunakan hanya bersumber dari 1 buku paket saja. Pada proses pembelajaran jarang terlaksana pratikum. Guru sering melaksanakan proses pembelajaran dengan metode

ceramah, sehingga membuat siswa mengantuk dan merasa bosan. Guru sehing memberikan siswa catatan dan jarang memberikan tugas. Beberapa siswa sering lupa membawa peralatan belajar sehingga membuat siswa sering ribut dikelas.

Berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti tertarik mengembangkan modul pembelajaran berbasis *Konstruktivisme*. Dengan judul **Pengembangan Modul Berbasis *Konstruktivisme* Pada Materi Interaksi Mahkluk Hidup Dengan Lingkungan Kelas VII SMP.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan dalam penelitian inidapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan guru saat ini masih tergolongmonoton pada umumnya masih menggunakan metode ceramah sehingga mengakibatkan siswa menjadi pasif.
2. Materi yang digunakan hanya terfokus pada buku paket saja.
3. Model pembelajaran sebelumnya belum menarik dan membuat siswa jenuh.
4. Motivasi, minat belajar, keaktifan dan keterampilan berfikir siswa masih rendah.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih berpusat dan terarah maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Membuat Modul Pembelajaran berbasis *Konstruktivisme* pada materi Interaksi makhluk hidup dengan lingkungan kelas VII SMP
2. Pengembangan Modul berbasis *Konstruktivisme* sampai tahap validitas pada materi Interaksi makhluk hidup dengan lingkungan kelas VII SMP

D. Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana validitas Modul berbasis *Konstruktivisme* pada materi Interaksi makhluk hidup dengan lingkungan yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui validitas pengembangan Modul berbasis *Konstruktivisme* pada materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan kelas VII SMP yang dikembangkan.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang di hasilkan berupa Modul berbasis *Konstruktivisme*. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Modul yang dikembangkan berbasis *Konstruktivisme*
2. Materi yang digunakan diambil dari beragam sumber sesuai dengan tuntutan KD pada kurikulum 2013.
3. Modul yang dilengkapi dengan sampul (cover) dikombinasikan dengan gambar, warna, ukuran huruf yang disesuaikan dan dilengkapi kata-kata motivasi.

4. Modul yang dikembangkan hanya terfokuskan pada materi Interaksi makhluk hidup dengan lingkungan
5. Modul yang dikembangkan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

G. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang sangat positif baik bagi guru maupun bagi siswa, diantaranya:

1. Bagi guru

Bidang studi khususnya biologi dapat menjadikan modul berbasis *konstruktivisme* tersebut sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Bagi siswa

Melatih keterampilan, mengembangkan kemampuan berfikir, berpendapat positif, dan memberikan bekal untuk dapat bekerjasama dengan orang lain baik dalam belajar maupun dalam masyarakat.

3. Bagi sekolah

mengembangkan bentuk pembelajaran yang inovatif, kreatif sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

4. Bagi peneliti lain

Dapat memberikan pemahaman baru akan pengembangan modul pembelajaran yang berbasis *konstruktivisme* untuk siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa, Modul Biologi pada materi Interaksi Mahkluk Hidup dengan Lingkungan sudah Valid. Sudah dapat digunakan dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Modul berbasis *Konstruktivisme* pada materi interaksi mahkluk hidup dapat diterapkan dan dijadikan sebagai salah satu contoh bahan ajar guru.
2. Perlu adanya pengembangan Modul Biologi untuk materi lainnya agar pembelajaran biologi menjadi menyenangkan bagi siswa.
3. Perlu penelitian lanjutan untuk mengetahui praktikalitas dan efektifitas modul.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, s. d. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS Journal*, 78-90.
- Afrahamiryano& Ariani, D. (2017). Analisis Validitas Buku Ajar untuk Sistem Perkuliahan Elearning pada Mata Kuliah Kimia Dasar di FKIP UMMY Solok. *Jurnal Eksakta Pendidikan*, 1(2), 104-111.
- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Andi Setiawan, (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bayharti, B., Yerimadesi, Y., & Bahri, H. (2017). Pengembangan Modul Hidrolisis Garam Berbasis Discovery Learning untuk Kelas XI SMA/MA.
- Dewi Salma Prawiradilaga dkk (2018). *Modul hypercontent*. Prenada Media
- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fatrima Santri Syafri (2019) Pengembangan Modul Pembelajaran Alijabar Elementer Diprogram Studi Tadris Matematika Iain Bengkulu Cv. Zigie Utama.
- FN (Feralys) M. (2015). *Kompetensi Guru Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Pada SMP Negeri Dalam Kota Banda Aceh*. Syiah Kuala University.
- Halik, F., Tayeb, T., Baharuddin, B., & Ichiana, N. N. Pengembangan Modul Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Aritmatika Sosial SMP. *Alauddin Journal Of Mathematics Education*, 1(2), 72-82.
- Hasan Maksum, Wawan Purwanto, (2019). *Model Pembelajaran Pendidikan Vokasi Otomatif*. UNP PRESS.
- Higuita, R., & Harnanik, H. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Ekonomi Siswa Kelas Viii Smp Negeri 5 Batang (Tahun Ajaran 2015/2016). *Economic Education Analysis Journal*, 6(1), 202-206.

- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan reliabilitas suatu instrumen penelitian. *Jurnal tabularasa*, 6(1), 87-97.
- Mustofa Abi Hamid, (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Najuah dkk (2020), Modul Elektronik Prosedur Penyusun Dan Aplikasinya. Yayasan Kita Menulis.
- Nur, S., Halidjah, S., & Tampubolon, B. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn dengan Model Cooperative Learning Tipe Two Stay–Two Stray. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(3).
- Prastowo, Andi. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovasi* Jogjakarta: DIVA press.
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 17-25.
- Ramen A Purba, (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Penulis. Rineka Cipta.
- Rudy Sumiharsono, dkk, (2017) *media pembelajaran*. Pustaka Abadi.
- S.Sirate, S. F. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi. *Inspiratif Pendidikan*, 316.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT
- Setiyadi, M. W. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Santifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 102.
- Sobry Sutikno, (2021) *Strategi Pembelajaran*. Adab.

Sutiah, (2020), *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. NLC.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta

Suyono dan hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Tafonao, T. (2013). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103.

Yerimadesi, Y., Ellizar, E., Hayati, F., & Hasanah, U. (2017). Pengembangan Modul Sistem Koloid Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Kelas XI SMA.

Yesmil Anwar dan Adang (2008) *Sosiologi Hukum*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

