

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi naungan paling penting sebagai pondasi untuk mengembangkan segala aspek potensi pada setiap individu (Samosir *et al.*, 2023). Pembelajaran IPA erat kaitannya dengan materi pelajaran yang dikemas secara sistematis dalam mengkaji permasalahan alam yang ditemui sehari-hari (Febrianti *et al.*, 2022). Karakteristik khusus dari pembelajaran IPA yaitu mempelajari fenomena-fenomena secara faktual dan mendetail. Pembelajaran IPA merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan ilmiah melalui beberapa tahapan yang berfokus pada suatu keberhasilan, dimana suatu keberhasilan dalam pembelajaran IPA dapat ditentukan melalui beberapa faktor yang bersumber dari guru dan siswa (Julita & Aryani, 2024).

Saat ini dunia pendidikan sudah memasuki abad ke-21 yang sangat berorientasi dengan kemampuan dalam berliterasi sains yang bertujuan setiap siswa mampu memiliki pemahaman mengenai suatu konsep dan proses sains (Sutrisna, 2021) dalam menyelesaikan sebuah permasalahan yang ada di lingkungan sekitar, menjelaskan sebuah fenomena, mengevaluasi sekaligus merancang sebuah percobaan dan menarik kesimpulan secara ilmiah (Hasnawati *et al.*, 2023). IPA merupakan salah satu pembelajaran yang memiliki keterkaitan dengan kemampuan literasi sains.

Salah satu materi IPA yang memuat beberapa informasi mengenai pengelompokan makhluk hidup yang didasarkan pada jenis pencirian yang sesuai, pengelompokan golongan berdasarkan tingkatan takson, cara menyusun takson,

membuat kunci dikotomi dan determinasi adalah klasifikasi makhluk hidup (Mustaqimah *et al.*, 2023). Klasifikasi makhluk hidup termasuk salah satu materi yang banyak menyuguhkan fakta ilmiah. Fakta ilmiah tersebut erat kaitanya dengan komponen literasi sains. Hal tersebut menjadi tantangan bagi guru agar bisa melakukan pengimplementasian literasi sains yang diintegrasikan pada materi klasifikasi makhluk hidup menjadi pondasi utama untuk memperkuat kompetensi dalam pembelajaran (Marwah & Pertiwi, 2024).

Berdasarkan wawancara pada guru IPA di MTsN Bangkalan dalam menyampaikan materi klasifikasi makhluk hidup disampaikan secara klasik dengan menggunakan bahan ajar yaitu buku paket yang tebal dan dikombinasikan menggunakan UKBM (Unit Kegiatan Belajar Mandiri) dengan ukuran yang kurang praktis yaitu menggunakan kertas HVS A4. UKBM yang digunakan tersebut sudah memuat 1 BAB materi yang dipadukan dengan latihan soal yang belum diintegrasikan dengan keterampilan literasi sains. Menurut Valen & Satria (2021) praktik di lapangan banyak menunjukkan latihan soal yang digunakan hanya sekedar latihan soal biasa yaitu latihan soal masih dalam ranah kognitif rendah dan tidak menyesuaikan dengan keterampilan yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Fakta tersebut memberikan dampak pada proses pembelajaran dimana siswa hanya disiapkan sebagai pendengar, penerima informasi, dan harus mentaati segala perintah dari gurunya. Oleh sebab itu, guru harus menyiapkan strategi pembelajaran dan bahan ajar yang mendukung agar siswa merasa antusias dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran (Dewi *et al.*, 2023). Menurut penuturan guru IPA mengatakan bahwa peserta didik antusias jika

diberi hal baru dan sampai saat ini pembelajaran masih belum 100% menghadirkan hal-hal baru pada siswa.

Kurangnya keterbaruan yang digunakan oleh guru IPA khususnya keterbaruan penggunaan bahan ajar IPA dengan ukuran praktis yang dipadukan dengan permainan edukatif dan terintegrasi literasi sains materi klasifikasi makhluk hidup merupakan salah satu faktor yang menyebabkan siswa merasa tidak antusias dan berpengaruh pada literasi sains siswa kelas VII MTsN Bangkalan masih rendah. Munculnya beberapa inovasi khususnya dalam dunia pendidikan menjadi tuntutan tersendiri bagi guru dalam pemanfaatan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sangat diperlukan demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar *pocket book* yang diintegrasikan dengan permainan cari kata merupakan salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk menindak lanjuti masalah yang diuraikan tersebut. *Pocket book* merupakan suatu bahan ajar dalam bentuk buku yang didesain sekreatif dan sekomunikatif mungkin dengan ukuran yang cukup praktis sehingga mudah dibawa kemana-mana (Sumalinda *et al.*, 2023). Sedangkan permainan cari kata merupakan sebuah metode permainan mencari kata sesuai konteks yang ditentukan (Azzahir & Rachmawati, 2024).

Pengintegrasian *pocket book* berbasis permainan cari kata bertujuan memudahkan siswa dalam mempelajari materi IPA (Mirnawati *et al.*, 2021) khususnya materi klasifikasi makhluk hidup. Agar siswa mampu membangun pemahaman dan daya ingat terhadap materi yaitu dengan menambahkan

permainan cari kata pada *pocket book* (Laeli & Wiyatmo, 2024). Menurut Yani *et al.*, (2021) memadukan bahan ajar dengan permainan edukatif yang menantang dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam memecahkan persoalan sehingga dapat menunjang literasi sains siswa.

Berdasarkan masalah yang sudah diuraikan pada latar belakang, peneliti memiliki pandangan untuk mengembangkan inovasi berupa bahan ajar pada pembelajaran IPA. Bentuk bahan ajar yang peneliti kembangkan yaitu *pocket book* diintegrasikan dengan permainan sederhana yaitu permainan cari kata. Maka dari itu, dilakukanlah penelitian dengan judul “Pengembangan *Pocket Book* Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Berbasis Permainan Cari Kata untuk Meningkatkan Literasi Sains.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari latar belakang yang sudah diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya literasi sains siswa kelas VII MTsN Bangkalan.
2. Bahan ajar yang digunakan berupa buku paket tebal dan UKBM dengan ukuran yang kurang praktis.
3. Bahan ajar yang digunakan kurang bervariasi.
4. Bahan ajar yang digunakan belum terdapat soal-soal literasi sains.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari latar belakang yang sudah diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas *pocket book* materi klasifikasi makhluk hidup berbasis permainan cari kata untuk meningkatkan literasi sains?
2. Bagaimana keterbacaan *pocket book* materi klasifikasi makhluk hidup berbasis permainan cari kata untuk meningkatkan literasi sains?
3. Bagaimana respons siswa terhadap produk *pocket book* materi klasifikasi makhluk hidup berbasis permainan cari kata untuk meningkatkan literasi sains?
4. Bagaimana peningkatan literasi sains setelah pengimplementasian *pocket book* materi klasifikasi makhluk hidup berbasis permainan cari kata?

D. Tujuan Penelitian

Rumusan masalah diatas, memunculkan sebuah maka tujuan penelitian, antara lain:

1. Mengetahui validitas *pocket book* materi klasifikasi makhluk hidup berbasis permainan cari kata untuk meningkatkan literasi sains.
2. Mengetahui keterbacaan *pocket book* materi klasifikasi makhluk hidup berbasis permainan cari kata untuk meningkatkan literasi sains.
3. Mengetahui respons siswa terhadap *pocket book* materi klasifikasi makhluk hidup berbasis permainan cari kata untuk meningkatkan literasi sains.
4. Mengetahui peningkatan literasi sains siswa setelah pengimplementasian *pocket book* materi klasifikasi makhluk hidup berbasis permainan cari kata.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat secara umum yang ditujukan untuk pihak sekolah, guru, siswa, serta peneliti dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bahan ajar *pocket book* berbasis permainan cari kata dapat digunakan sebagai bahan ajar alternatif yang dapat membantu proses pembelajaran.
2. Bahan ajar *pocket book* berbasis permainan cari kata memberikan kemudahan guru dalam penyampaian materi kepada siswa.
3. Bahan ajar *pocket book* berbasis permainan cari kata dapat meningkatkan literasi sains siswa.
4. Bahan ajar *pocket book* berbasis permainan cari kata dapat membantu peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang diintegrsikan dengan permainan untuk mengasah daya ingat dan kreativitas siswa dalam menyelesaikan permasalahan.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini akan mengembangkan sebuah bahan ajar berupa *pocket book* berbasis permainan cari kata kriteria berikut ini:

1. Bahan ajar yang dikembangkan berupa *pocket book berbasis* permainan cari kata yang dirancang menggunakan *software* Canva.
2. Bahan ajar yang dikembangkan berupa *pocket book* berbasis permainan cari kata ini berisi materi klasifikasi makhluk hidup IPA SMP kelas VII Semester Genap Kurikulum Merdeka.

3. Bahan ajar yang dikembangkan berupa *pocket book* berbasis permainan cari kata ini didalamnya mencakup materi, video, permainan cari kata, kuis atau soal pengayaan terkait literasi sains.
4. Terdapat *QR barcode* yang dapat diakses siswa untuk masuk pada video pembelajaran.
5. Bahan ajar yang dikembangkan yaitu *pocket book* berbasis permainan cari kata dicetak menggunakan kertas HVS dengan ketebalan 70 gram.
6. Bahan ajar yang dikembangkan yaitu *pocket book* berbasis permainan cari kata menggunakan jenis huruf *Baloo chettan*, *Amaranth*, *Glacial indifference*, *Montserrat*, dan *Poppins*.
7. Ukuran huruf untuk penulisan judul, bab, sub bab dan isi yaitu mulai dari 15-8 pt.

G. Definisi Istilah

Istilah di dalam judul penelitian ini perlu didefinisikan untuk memperoleh kesamaan persepsi atau pandangan, oleh karena itu dibutuhkan penjelasan terkait istilah-istilah berikut:

1. Bahan ajar merupakan media yang berisi materi dengan tujuan sebagai alat bantu yang dapat digunakan guru sebagai sarana penyampaian materi kepada peserta didik dan tersusun secara sistematis yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Kurniasih *et al.*, 2023).
2. *Pocket book* merupakan bahan ajar berupa buku yang berukuran mini identik bisa dimasukkan saku yang menyajikan materi secara lengkap, praktis dan sistematis dan didalamnya berisi seperangkat pembelajaran dikembangkan

untuk membantu siswa bisa belajar materi secara fleksibel yaitu dimana dan kapan saja (Krismon *et al.*, 2023).

3. *Word Search Game* (Permainan pencarian kata) merupakan sebuah permainan menebak kata dimana pemain harus menebak kata sesuai konteks dari kumpulan-kumpulan abjad yang disusun secara tidak beraturan (Adriani & Ismayanti, 2023).
4. Literasi sains merupakan suatu keterampilan dalam berpikir, mengidentifikasi suatu permasalahan untuk memperoleh informasi dan bisa menjelaskan sebuah informasi sekaligus mengambil kesimpulan yang didasarkan pada bukti-bukti ilmiah (Marwah & Pertiwi, 2024).