

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Faktor utama dalam kehidupan setiap orang yaitu pendidikan. Pendidikan dilakukan secara terstruktur dan terencana dengan tujuan membangun potensi sumber daya manusia yang optimal. Pendidikan ialah sesuatu usaha sadar yang terencana dalam upaya peningkatan ilmu pengetahuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta negeri sehingga dapat menjadikan generasi yang unggul baik dalam intelektual, emosional serta spiritual (Lukmanulhakim & Uswatun, 2019). Pendidikan merupakan aktivitas yang terencana dengan tujuan meningkatkan kemampuan dalam diri siswa supaya memiliki pengetahuan, perilaku, keahlian, serta kecakapan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat (Sari & Mintohari, 2018). Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin mengembangkan bakat dan potensi peserta didik agar memiliki kreativitas, kemandirian, budi pekerti yang luhur sehingga dapat membentuk masyarakat yang demokratis dan bertanggung jawab. Menurut Veronica et al., (2018) dunia pendidikan merupakan salah satu upaya mengembangkan kualitas, mutu, dan pengetahuan setiap orang dengan melalui proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Pendidikan merupakan usaha untuk membentuk potensi seseorang menjadi lebih optimal baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik melalui proses belajar mengajar di sekolah.

Kegiatan belajar mengajar dilakukan melalui proses interaksi antara peserta didik dan guru. Peran penting seorang guru yang kompeten bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembangunan suatu bangsa. Namun pada praktik di lapangan hasil studi awal (Observasi bulan Maret, 2022) masih banyak ditemukan aktivitas belajar mengajar IPA yang terlihat belum bervariasi, sehingga minat siswa kurang pada proses belajar mengajar. Terlebih lagi jika pembelajaran hanya berfokus pada guru dengan menggunakan metode ceramah tanpa adanya stimulus berupa pemanfaatan media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Selain penggunaan metode yang perlu perbaikan, ada faktor pendukung lain dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran, yaitu minat belajar siswa yang belum maksimal.

Minat siswa dapat dipengaruhi oleh proses guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Artinya adanya minat belajar yang tinggi dapat memberikan hasil belajar yang maksimal bagi siswa (Pagarra et al., 2018). Agar proses kegiatan belajar mengajar dapat berjalan efektif dan efisien maka perlu dibuatkan suatu inovasi media pembelajaran yang tepat untuk mempermudah siswa dalam memahami isi materi pelajaran. Seorang guru dituntut untuk mampu membuat suatu inovasi pembelajaran yang kreatif, seperti halnya strategi pembelajaran yang sesuai, menentukan metode, dan penggunaan media pembelajaran yang relevan (Purwatiningsih, dkk., 2020). Oleh karenanya guru dituntut untuk membuat suatu inovasi media pembelajaran yang menarik minat

siswa, agar peserta didik dapat memahami isi materi yang disampaikan sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai media interaksi yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi kepada siswa dalam bentuk bahan ajar guna meningkatkan partisipasi dan minat belajarnya berperan penting dalam pembelajaran (Marlina, dkk., 2019). Penggunaan media pembelajaran meminimalisir penyampaian materi secara verbal, dapat membantu siswa memahami secara konkrit dan dapat mewujudkan pembelajaran yang bermakna yang bersifat *student centered* sehingga tercapainya pembelajaran yang efisien. Pemanfaatan media dan sumber belajar secara aktif mendorong minat dan rasa ingin tahu yang tinggi, membangkitkan semangat belajar dan meningkatkan motivasi, serta memberikan dampak psikologis dalam belajar (Febrita & Ulfah, 2019).

Berdasarkan studi awal hasil observasi di Sekolah Dasar Negeri 3 Kledung Bandar, pada bulan Maret-Juni 2022 banyak ditemukan siswa yang memiliki minat belajar rendah terhadap pembelajaran IPA khususnya dalam mengenal bagian-bagian tumbuhan. Hal ini dibuktikan saat melakukan pengambilan nilai ujian praktek IPA, dari total 11 siswa hampir 50% masih kesulitan untuk menghafal bagian-bagian tumbuhan. Banyak siswa yang kesulitan menyebutkan, lupa bahkan sering terbalik saat menyebutkan bagian-bagian tumbuhan. Berdasarkan wawancara peneliti dengan salah satu guru SD N 3 Kledung (bulan Maret-Juni, 2022) selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan media

buku tematik dan jarang sekali menggunakan media gambar. Peneliti juga mewawancarai sebagian siswa mengenai kegiatan belajar mengajar yang berlangsung, dan mendapatkan kesimpulan bahwa faktor penyebab siswa merasa bosan dan kurang minat terhadap pelajaran pada umumnya disebabkan kurangnya pengembangan media yang dapat menimbulkan daya tarik bagi siswa. Akibatnya siswa dalam mengikuti pelajaran kurang maksimal. Guru cenderung mengajar menggunakan buku paket, menyebabkan kurangnya minat dan konsentrasi siswa sehingga dapat menghambat proses pembelajaran, salah satunya IPA.

Pelajaran IPA di SD bukan hanya berfokus pada ilmu pengetahuan saja, namun juga harus merangsang siswa untuk aktif didalamnya melalui suatu penemuan ilmiah (Kelana & Wardani, 2021). Pembelajaran IPA harusnya membuka kesempatan para siswa untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Upaya melibatkan siswa secara aktif ke dalam kelas ilmiah merupakan aspek penting lain dari pengajaran IPA yang harus menjadi perhatian guru untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Pendidikan IPA harusnya bisa diimplementasikan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karenanya, pelajaran IPA yang diajarkan di sekolah dasar perlu menggunakan bahan atau media yang menjadikan pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan pemahaman siswa. Tanpa penggunaan media atau bahan pembelajaran, guru akan kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa kurang memahami. Ini Artinya keberhasilan pembelajaran IPA di

sekolah dasar dapat dipengaruhi oleh pemilihan strategi dan media pembelajaran yang tepat .

Pengembangan media pembelajaran harus bersifat inovatif dan kreatif. Tujuannya ialah dalam proses pembelajaran siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Guru dapat mengakomodasikan hal tersebut melalui pengembangan media yang bisa diaplikasikan dalam kegiatan belajar IPA khususnya di Sekolah Dasar, salah satunya media *scrapbook*. *Scrapbook* adalah seni menempelkan berupa gambar atau foto di bahan kertas, dan merangkainya untuk menghasilkan karya kreatif (Veronica et al., 2018).

Penelitian mengenai pengembangan *scrapbook* sebelumnya dilakukan oleh Amalina (2020) yang telah berhasil mengembangkan media *scrapbook* IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *scrapbook* “Sangat Layak Digunakan dan Efektif” serta mendapat respon “Sangat Baik” dari siswa. Hal ini membuktikan pemanfaatan media berhasil menjadikan siswa tertarik dan materi pelajaran lebih cepat dipahami siswa sehingga kualitas dalam pembelajaran menjadi lebih baik adanya penggunaan media yaitu *scrapbook*. Keberhasilan pengembangan *scrapbook* lainnya juga dilakukan oleh Fauziyah (2020) telah membuktikan keefektifitasan *scrapbook* pada pembelajaran IPA materi vertebrata di Kelas X MA NU Hasyim Asy’ari 3 Kudus”. Media *scrapbook* memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi dan minat belajar siswa. Peneliti lainnya adalah Fitriyah (2022) yang berhasil mengembangkan media *scrapbook* untuk

meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan matematika soal cerita FPB dan KPK dengan hasil bahwa media *scrapbook* telah teruji kevalidan dan keefektifannya dalam pembelajaran matematika materi soal cerita FBP dan KPK. Hal ini sejalan dengan Mashuri (dalam Fitriyah, 2022) yang mempertimbangkan memilih media *scrapbook* karena lebih rasional, ilmiah, ekonomis dan praktis sehingga dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pada proses belajar mengajar sehingga kualitas pembelajaran sesuai dengan tujuan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada desain produk dibuat dalam bentuk flip-flap yang dapat dibuka dan ditutup sehingga siswa tidak merasa bosan ketika mempelajari materi. Penggunaan media *scrapbook* diharapkan dapat memberikan solusi serta inovasi untuk menghadapi permasalahan pada pembelajaran IPA di SD. Diharapkan hasil penelitian dan pengembangan media *scrapbook* ini dapat berkontribusi dalam membantu pemahaman belajar, yaitu siswa bisa langsung mengetahui gambar beserta penjelasannya. Implikasi nantinya akan menambah ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPA yang dilakukan oleh guru.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah prosedur dalam pengembangan media *scrapbook* untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media *scrapbook* untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa Sekolah Dasar?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan media *scrapbook* untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

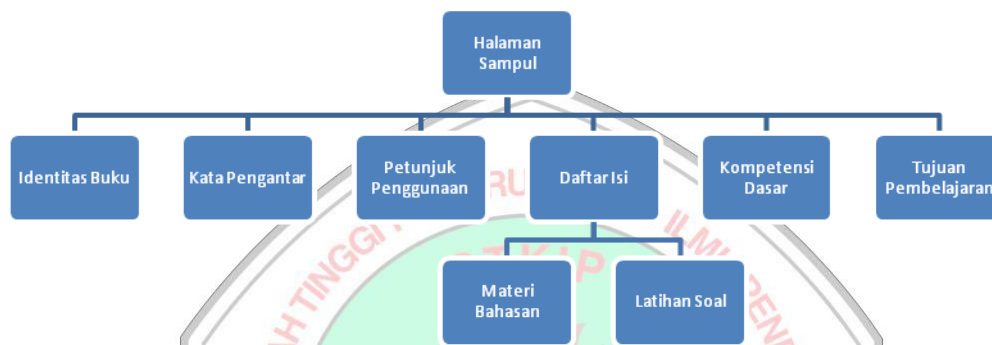
Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur dalam pengembangan media *scrapbook* untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa Sekolah Dasar.
2. Mengetahui kelayakan media *scrapbook* untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa Sekolah Dasar.
3. Mengetahui efektifitas media *scrapbook* untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa Sekolah Dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini nantinya menghasilkan suatu inovasi media pembelajaran yang berbentuk media *scrapbook* (buku tempel). Spesifikasi dari media *scrapbook* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk bahan ajar berbentuk cetak.
2. Ditujukan untuk kelas IV SD.
3. Standar kompetensi produk yaitu “memahami bagian tumbuhan beserta fungsinya”.
4. Komponen isi produk IPA sebagai berikut:



Gambar 1.1
Rancangan Isi Media Scrapbook

5. Bentuk fisik produk:
 - a. Media *scrapbook* yang dihasilkan berupa buku berukuran 19 cm x 19 cm.
 - b. Kertas album yang digunakan untuk sampul adalah hardcover dengan laminasi doff dan untuk isi halamannya menggunakan kertas cover.
 - c. Aplikasi yang digunakan untuk membuat desain sampul dan isi adalah aplikasi Canva.



19 cm

Gambar 1.2
Desain Cover Pengembangan Scrapbook

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini mempunyai beberapa manfaat, antara lain :

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk menambah gambaran mengenai media pembelajaran sebagai alat untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, khususnya tentang pengembangan media *scrapbook* mata pelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian adalah sebagai berikut:

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan

pemahaman siswa dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai alternatif guru untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan penggunaan media *scrapbook* (buku tempel), dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat menambah media pembelajaran serta sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya.

d. Bagi Peneliti

- 1) Mengembangkan wawasan tentang media pembelajaran terutama berkaitan dengan media *scrapbook*.
- 2) Menambah pengetahuan kepada peneliti tentang pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat

beberapa asumsi, antara lain:

- a. Media *Scrapbook* dapat meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya.
- b. Media *Scrapbook* dapat membantu siswa dalam mencerna pelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya yang berlangsung antara guru dan siswa.
- c. Media *Scrapbook* dapat dimanfaatkan dengan mudah sebagai media pembelajaran dan menghemat waktu dan memudahkan guru untuk menjelaskan materi yang sulit dipahami siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan pada penelitian ini adalah :

- a. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada media visual berupa *scrapbook* (buku tempel).
- b. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada mata pelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya.
- c. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki keawetan yang terbatas. Ditinjau dari bahan *scrapbook* yang terbuat dari kertas yang memungkinkan adanya kerusakan seperti tidak tahan air, sobek, terlipat, dan lainnya.