

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan, peran guru sangatlah penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas, baik pembelajaran dengan menggunakan strategi, metode serta media yang inovatif dan kreatif sehingga materi yang disampaikan dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Pada kenyataannya masih ada guru yang belum menghadirkan media sebagai penunjang belajar peserta didik di dalam kelas. Dalam perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia di sekolah, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia (Arsyad, 2017: 2).

Media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran dalam mencapai tujuan. Media pembelajaran memiliki fungsi untuk memvisualisasikan materi yang sulit dipahami jika menggunakan ucapan verbal. Secara sederhana, media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menunjang proses pelaksanaan pembelajaran mulai dari buku sampai penggunaan alat elektronik. Meskipun banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Media yang sering digunakan oleh guru yaitu media cetak seperti buku, namun terkadang peserta didik mudah bosan jika

disuguhkan media cetak terutama dalam situasi pandemi covid-19 seperti sekarang ini. Dengan adanya media yang kreatif akan mampu merangsang peserta didik untuk menyukai pembelajaran yang disajikan oleh guru saat BDR (Belajar Dari Rumah).

Guru di sekolah sebagai fasilitator bertugas membantu peserta didik agar dapat menyukai pembelajaran tersebut terutama pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), karena sesuai dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Didapatkan bahwa, sebanyak 31 orang siswa kelas III SD Negeri 4 Pemecutan Kecamatan Denpasar Utara mudah bosan saat mengikuti pembelajaran terutama dalam materi IPA karena media yang digunakan oleh guru berupa buku dan menonton TVRI (Televisi Republik Indonesia). Selain itu materi juga sulit dipahami karena siswa hanya membaca tanpa adanya gambar-gambar yang menarik dan berwarna. Maka dari itu, pembelajaran saat situasi pandemi covid-19 seperti ini akan lebih menyenangkan untuk peserta didik apabila dikemas dengan media pembelajaran yang menarik. Menurut Abidin, (2017) media dapat diartikan sebagai alat penyalur informasi dan pesan yang merupakan hal penting ketika proses pembelajaran khususnya dijenjang sekolah dasar. Tanpa media pembelajaran guru juga akan kesulitan dalam menyampaikan materi karena peserta didik tidak tertarik dengan penjelasan guru.

Salah satu inovasi yang dapat menarik perhatian peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Dengan media *Scrapbook* guru dapat menarik perhatian peserta didik. *Scrapbook* adalah seni kreatif menempel foto, barang-barang sisa dan sejenisnya pada sebuah media yang berbentuk seperti buku (Hardiana, 2015:04). Dalam bahasa Inggris *Scrapbook* berasal dari kata *scrap*

yang artinya sisa, potongan, atau guntingan dan *book* yang artinya buku. *Scrapbook* biasanya digunakan untuk membuat album kenangan yang berisikan foto yang berbentuk klipng atau catatan penting yang berhubungan dengan moment penting.

Seiring dengan perkembangan zaman *scrapbook* tidak hanya digunakan untuk membuat album kenangan, namun kini *scrapbook* telah digunakan sebagai media pembelajaran. *Scrapbok* dapat dibuat secara *handmade* (buatan tangan) sehingga memungkinkan untuk menyesuaikan dengan tema yang diinginkan. Dalam hal ini media *scrapbook* digunakan sebagai perantara materi yang akan disajikan oleh guru agar peserta didik lebih mudah memahami mata pelajaran tersebut. Media *Scrapbook* yang digunakan nantinya berkaitan dengan materi yang sedang dibelajarkan oleh guru berupa gambar-gambar yang dilengkapi dengan catatan kecil terkait dengan gambar yang ditempelkan dalam sebuah buku. Agar mudah dipahami oleh peserta didik media *scrapbook* dibuat tidak terlalu rumit dengan menggunakan sedikit hiasan namun tetap terlihat menarik bagi peserta didik, karena jika dibuat dengan terlalu banyak menonjolkan hiasan maka akan berdampak pada pemusatan perhatian peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif.

Melihat situasi sekarang ini, dimana tidak memungkinkan bagi guru bertatap muka dalam pembelajaran, maka dibuatlah inovasi baru yaitu *scrapbook* dalam bentuk elektronik yang dibuat menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* untuk pengolah data dan *Construct 2* untuk pengolah media interaktif. Media *scrapbook* ini dikembangkan dalam bentuk elektronik agar memudahkan guru saat mengajar dalam situasi pandemi covid-19 seperti sekarang, selain memudahkan guru saat

mengajar media ini juga membantu siswa untuk mempermudah mengakses pembelajaran melalui *smartphone*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dikembangkan media *Scrapbook* dengan pelajaran IPA materi pengelompokan hewan yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam memvisualisasikan materi yang akan diajarkan. Dengan demikian penelitian yang dibuat berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* pada Materi Pengelompokan Hewan untuk Kelas III SD Negeri 4 Pemecutan Kecamatan Denpasar Utara”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Dalam proses pembelajaran kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.
- 1.2.2 Pembelajaran berpatokan pada buku ajar yang didapatkan dari sekolah khususnya pada materi pengelompokan hewan.
- 1.2.3 Kurangnya inovasi dalam menggunakan buku ajar.
- 1.2.4 Peserta didik mudah jenuh saat belajar karena membaca buku tanpa adanya gambar-gambar yang menarik.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang diidentifikasi seperti kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, pembelajaran hanya berpatokan pada buku ajar, kurangnya inovasi dalam menggunakan buku ajar, dan peserta didik mudah jenuh saat pembelajaran, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar

pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Media *Scrapbook* pada Materi Pengelompokan Hewan untuk Kelas III SD Negeri 4 Pemecutan Kecamatan Denpasar Utara.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun Media *Scrapbook* pada Materi Pengelompokan Hewan untuk Kelas III SD Negeri 4 Pemecutan Kecamatan Denpasar Utara?
- 1.4.2 Bagaimanakah validitas Media *Scrapbook* pada Materi Pengelompokan Hewan untuk Kelas III SD Negeri 4 Pemecutan Kecamatan Denpasar Utara?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun Media *Scrapbook* pada Materi Pengelompokan Hewan untuk Kelas III SD Negeri 4 Pemecutan Kecamatan Denpasar Utara.
- 1.5.2 Untuk mengetahui validitas Media *Scrapbook* pada Materi Pengelompokan Hewan untuk Kelas III SD Negeri 4 Pemecutan Kecamatan Denpasar Utara.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan pengembangan yang telah dipaparkan, adapun manfaat yang ingin diperoleh dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan, konsep-konsep, dan teori yang dapat memberikan peran serta terhadap pengembangan media *scrapbook* dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada materi pengelompokan hewan.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### a. Peserta Didik

Dengan menggunakan Media *Scrapbook* ini dalam materi pengelompokan hewan, peserta didik lebih termotivasi dalam belajar, karena dengan menggunakan Media *Scrapbook*, pembelajaran menjadi lebih menarik. Tujuan hal tersebut adalah agar peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

#### b. Guru

Penggunaan Media *Scrapbook* dalam pembelajaran di kelas dapat membantu guru agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

#### c. Kepala Sekolah

Untuk menambah koleksi media pembelajaran di sekolah yang nanti dapat digunakan sebagai alternatif pada saat pembelajaran di kelas.

#### d. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai contoh serta menjadi suatu kajian yang relevan bagi peneliti lain mengenai pengembangan media *scrapbook*.

### 1.7 Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah Media *Scrapbook*. Berikut penjelasan secara singkat *Scarpbook* pada Materi Pengelompokan Hewan.

1.7.1 *Scrapbook* hasil pengembangan mengarahkan peserta didik untuk dapat berpikir secara kongkrit dengan gambar-gambar yang ada.

1.7.2 *Scrapbook* ini adalah sebuah bahan ajar yang dikemas untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama dalam pembelajaran daring.

1.7.3 *Scrapbook* ini memadukan teks, gambar, serta hiasan-hiasan untuk menarik perhatian peserta didik.

1.7.4 *Scrapbook* ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* untuk pengolah data dan *Construct 2* untuk pengolah media interaktif

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Guru dalam proses pembelajaran sangat mengharapkan peserta didik untuk dapat mengikuti proses pembelajaran dengan senang. Dalam pembelajaran guru harus memfasilitasi peserta didik dengan berbagai sarana, prasarana, sumber belajar, serta media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Guru harus dapat membuat proses pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan untuk peserta didik. Pentingnya pengembangan Media *Scrapbook* ini untuk membantu guru agar lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam situasi pandemi Covid-19. Selain itu peserta didik juga dapat

lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari karena terdapat gambar serta hiasan-hiasan yang dapat menarik perhatian serta memudahkan peserta didik dalam mengingat materi pembelajaran.

## **1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.9.1 Asumsi**

Dalam pengembangan media ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- a. *Scrapbook* ini mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran secara daring.
- b. *Scrapbook* ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena terdapat gambar, catatan kecil, dan hiasan. Selain itu gampang diakses melalui handphone masing-masing peserta didik, sehingga peserta didik lebih mudah dalam mengikuti proses pembelajaran.

### **1.9.2 Keterbatasan Pengembangan**

Adapun keterbatasan dari pengembangan media *Scrapbook* yang dibuat adalah sebagai berikut.

- a. Pengembangan media *Scrapbook* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik kelas III Sekolah Dasar, sehingga media hasil pengembangan dapat diperuntukkan bagi peserta didik kelas III Sekolah Dasar, khususnya pada materi pengelompokan hewan pada mata pelajaran IPA.
- b. Dalam penelitian ini mengembangkan sebuah media semi konkrit yang berupa buku elektronik.



- c. Penelitian pengembangan media Scrapbook ini dibatasi sampai pada uji perorangan saja, karena situasi pandemi covid-19 yang tidak memungkinkan adanya uji kelompok kecil, uji lapangan untuk uji efektifitas produk.

## 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1.10.1 Media *Scrapbook* adalah seni menghias foto di media kertas, lalu menghiasnya menjadi karya kreatif. Pembuatannya adalah dengan perpaduan keterampilan menempel kertas, foto, dan gambar dengan seni memadukan warna, motif, dan bentuk untuk menghasilkan karya-karya yang kreatif. Melihat situasi sekarang ini, dimana tidak memungkinkan bagi guru bertatap muka dalam pembelajaran, maka dibuatlah inovasi baru yaitu *scrapbook* dalam bentuk elektronik yang dibuat menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* untuk pengolah data dan *Construct 2* untuk pengolah media interaktif

1.10.2 Materi Pengelompokan Hewan adalah pengelompokan hewan menurut habitat, cara gerak, jenis makanan, cara berkembang biak, penutup tubuh, cara bernafas, dan jumlah kakinya.