

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar. Pembelajaran IPA di sekolah dasar ini ditujukan untuk memberi kesempatan kepada siswa guna memupuk keingintahuan mereka secara alamiah, serta mengembangkan kemampuan bertanya dan menemukan jawaban dari fenomena alam berdasarkan bukti dan cara berpikir ilmiah.¹ Seperti yang kita ketahui dalam mempelajari IPA, siswa membutuhkan penalaran, pemahaman, dan juga hafalan baik dalam hitungan rumus maupun materi. Hal inilah yang menjadi salah satu faktor mengapa pelajaran IPA dianggap sulit dan juga membosankan oleh peserta didik.

Samatowa menyatakan bahwa pengetahuan dalam pembelajaran IPA dapat diperoleh melalui percobaan dan pengamatan yang dilakukan menggunakan metode ilmiah. Oleh karena itu, kurang tepat jika hanya dipelajari dengan menghafal, melainkan lebih baik diajarkan dengan cara percobaan yang dilakukan sendiri oleh peserta didik.² Dengan melakukan suatu pengamatan dan percobaan secara langsung, peserta didik akan dapat menemukan konsep baru yang diperoleh dari fakta yang mereka temui melalui indera pengamatan mereka

¹ Nelly Wedyawati and Yasinta Lisa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Deepublish, 2019):30

² Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*, Cetakan ke. 3 (Jakarta: Indeks, 2016):

sendiri.³ Dengan demikian, guru dituntut untuk menciptakan suatu pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan siswa untuk melakukan pengamatan dan juga percobaan.

Salah satu cara guru untuk memunculkan rangsangan belajar pada diri siswa adalah dengan menggunakan alat peraga atau media pembelajaran. Namun, keterbatasan waktu dan juga pengetahuan guru mengenai media pembelajaran menjadikan metode ceramah sebagai andalan utama dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Padahal berdasarkan pernyataan sebelumnya, banyak materi dalam pembelajaran IPA yang tidak cukup dipahami hanya dengan cara membaca dan menghafal saja. Perlu adanya media pendukung, baik manual maupun digital yang dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran IPA.

Media merupakan sumber belajar yang dapat diartikan secara luas sebagai manusia, benda atau peristiwa yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan maupun keterampilan dari hal tersebut. Media juga dapat diartikan sebagai segala macam alat bantu yang dapat menyalurkan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keberadaan media menjadi sangat penting dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai perantara dalam menjelaskan pesan pembelajaran.⁴

³ Neng Elsa Novianti Ruhiat, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar," *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2022): 36–42.

⁴ Adi Wijayanto et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dan Alat Peraga Edukatif Terhadap Hasil Perkembangan Anak Di RA Al-Khodijah Purworejo Kecamatan Ngunut, Kab. Tulungagung," *Webinar Pendidikan "Kebijakan Pendidikan Nasional: Pendidikan Non Formal dan Pendidikan Anak Usia Dini"* (2020): 38.

Hamalik berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memunculkan keinginan dan minat yang baru, motivasi dan rangsangan dan bahkan membawa beberapa pengaruh psikologis terhadap siswa.⁵ Selain itu, penggunaan media dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi yang dirasa sulit. Karena dengan penggunaan media, proses komunikasi dan interaksi antara peserta didik dan pendidik akan lebih efektif untuk menghindari kejenuhan, meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁶

Teori kognitif Jean Piaget menyatakan bahwa anak-anak pada rentang usia 7-11 tahun berada dalam tahapan operasional konkret. Dalam tahapan ini, mereka dapat berpikir secara logis mengenai berbagai peristiwa konkret dan mengklasifikasikan benda ke dalam bentuk yang berbeda.⁷ Dalam artian lain, dapat dijelaskan bahwa anak di usia ini hanya mampu memecahkan suatu masalah ketika objek dari permasalahan tersebut bersifat empirik (nyata), bukan yang bersifat khayalan semata.⁸ Peserta didik di kelas V merupakan salah satu contoh golongan anak-anak yang berada pada tahapan operasional konkret ini. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran masih sangat diperlukan.

⁵ Cecep Kustandi and Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011).

⁶ Rizqy Rizal Fanani, Achmad Patoni, and Adi Wijayanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Tadarus* 10, no. 1 (2021): Hal. 113.

⁷ Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): 116–152.

⁸ Ridho Agung Juwantara, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika," *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 1 (2019): 32.

Terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, baik itu media digital maupun manual. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran *scrapbook*. Menurut Murjaim, *scrapbook* merupakan suatu kegiatan seni menempel di kertas dan menghias menjadi karya kreatif. Dalam dunia pendidikan penggunaan *scrapbook* sebagai media pembelajaran masih jarang digunakan.⁹ Produk *scrapbook* sendiri akan dikemas dalam bentuk buku tempel yang unik dan menarik, yang dilengkapi dengan berbagai ilustrasi dan juga berwarna-warni sehingga siswa tertarik untuk membaca dan belajar. Dengan demikian, hasil belajar siswa diharapkan dapat meningkat.

Penggunaan media visual dalam menjelaskan suatu perkara dapat mempermudah orang lain dalam memahami perkara tersebut. Seperti yang telah dilakukan oleh Rasulullah SAW, sebagaimana yang telah diriwayatkan oleh Bukhari dan Abu Hasan As-Sindy¹⁰:

وَعَنْ ابْنِ مَسْعُودٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ : خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خَطًّا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ، فَقَالَ: هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجْلُهُ مُحِيطًا بِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ وَهَدِيهِ الْجُطُطُ الصِّغَارُ لِأَعْرَاضٍ، فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا. رَوَاهُ الْبُخَارِيُّ

Artinya : Nabi SAW membuat gambar persegi empat, lalu menggambar garis panjang di tengah persegi empat tadi dan keluar melewati batas persegi

⁹ Murjainah, "Pengembangan Digital Scrapbook Pembelajaran Geografi Dengan Kompetensi Dasar Menganalisis Kecenderungan Perubahan Litosfer Di Muka Bumi Di Kelas X SMA," *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang* (2016): 30.

¹⁰ Abu Hasan As-Sindy, *Shahihul Bukhari Bi Haasyiati Al-Imam as-Sindy* (Libanon: Dar al-Kotob al Ilmiyah, 2008), 224.

itu. Kemudian beliau juga membuat garis-garis kecil dalam persegi tadi, di sampingnya: (persegi yang digambar Nabi). Dan beliau bersabda: “Ini adalah manusia, dan (persegi empat) ini adalah ajal yang mengelilinginya, dan garis (panjang) yang keluar ini adalah cita-citanya. Dan garis-garis kecil ini adalah penghalang-penghalangnya. Jika tidak (terjebak) dengan (garis) yang ini, maka kena (garis) yang ini. Jika tidak kena (garis) yang itu, maka kena (garis) yang setelahnya. Jika tidak mengenai semua (penghalang) tadi, maka dia pasti tertimpa ketuarentaan.” (HR. Bukhari)

Hadits ini menunjukkan bahwa Rasulullah Muhammad SAW merupakan seorang pendidik yang sangat paham mengenai metodologi pembelajaran yang baik dalam menjelaskan suatu ilmu atau perkara kepada manusia. Beliau menjelaskan suatu ilmu atau perkara tersebut dengan cara menggunakan media visual berupa gambar, agar penjelasan beliau dapat lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa.¹¹ Media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti terinspirasi dari salah satu hadits tersebut. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor penunjang untuk mempermudah proses siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Peneliti memilih media *scrapbook* karena media ini merupakan salah satu media yang mudah dikembangkan untuk meningkatkan minat baca siswa. Media *scrapbook* dapat dikemas dengan semenarik mungkin sehingga dapat memunculkan motivasi belajar siswa dan dapat berpengaruh pada hasil belajar mereka. Selain itu, media *scrapbook* merupakan suatu hal baru yang masih jarang ditemui pemakaiannya di sekolah dasar. Mengingat bahwa pembelajaran IPA masih sering dilakukan menggunakan metode ceramah dengan bantuan buku paket dan LKS saja, sehingga penggunaan media ini dapat memberikan

¹¹ Unang Wahidin and Ahmad Syaefuddin, “Media Pendidikan Dalam Perspektif Islam,” *Jurnal Pendidikan Islam* 07, no. 1 (2018): 55.

dua fungsi sekaligus yaitu membantu guru dalam mengajar dan juga untuk memotivasi siswa dalam meningkatkan minat baca mereka.

Hasil observasi sementara yang dilakukan oleh peneliti, menemukan bahwa pembelajaran IPA di kelas V masih sering dilakukan dengan metode ceramah saja. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga hanya berupa buku paket dan LKS. Alhasil, ketika pembelajaran berlangsung banyak siswa yang merasa bosan dan tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Bahkan, banyak siswa yang ramai sendiri atau bahkan tidur saat jam pelajaran berlangsung. Peristiwa ini membawa dampak pada menurunnya hasil belajar siswa dan kurangnya motivasi mereka dalam belajar. Padahal dalam perkembangannya, siswa sekolah dasar lebih senang belajar menggunakan bantuan gambar dan warna-warna, sedangkan dalam pembelajaran ini guru hanya menggunakan media seadanya sehingga pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik.

Adanya berbagai permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut memerlukan suatu solusi untuk memecahkannya. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti menawarkan sebuah solusi dengan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Topik Memakan Dan Dimakan Di Kelas V SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon”**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Topik Memakan Dan Dimakan Di Kelas V SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon” ini adalah:

1. Bagaimana desain produk media *Scrapbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA Topik Memakan dan Dimakan di kelas V SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon?
2. Bagaimana proses pengembangan media *Scrapbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA Topik Memakan dan Dimakan di kelas V SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon?
3. Apakah terdapat efektifitas penggunaan media *Scrapbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA Topik Memakan dan Dimakan di kelas V SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Topik Memakan Dan Dimakan Di Kelas V SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon” ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana desain produk media *Scrapbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA Topik Memakan dan Dimakan di Kelas V SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon.

2. Untuk mengetahui proses pengembangan media *Scrapbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA Topik Memakan dan Dimakan di Kelas V SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon.
3. Untuk mengetahui ada atau tidaknya efektifitas penggunaan media *Scrapbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA Topik Memakan dan Dimakan di Kelas V SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari adanya pengembangan media *scrapbook* ini dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek teoritis dan juga aspek praktis.

1. Teoritis

Penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti mengenai cara dan langkah-langkah pengembangan media *scrapbook* sebagai media pembelajaran. Sehingga media ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media penunjang keberhasilan belajar siswa.

2. Praktis

Manfaat praktis dari pengembangan media *scrapbook* dalam pembelajaran IPA dapat dirasakan oleh berbagai civitas akademik sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Media pembelajaran *scrapbook* akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Selain itu media ini juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta memberikan

inovasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran IPA materi lainnya.

b. Bagi peserta didik

Desain yang kreatif dan bervariasi pada *scrapbook* akan membuat peserta didik menjadi lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Wujud dari media pembelajaran yang konkret juga dapat memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga akan berdampak terhadap hasil belajar siswa.

c. Bagi peneliti lain

Penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian-penelitian terdahulu. Bagi peneliti lain, tulisan ini diharapkan dapat menjadi referensi yang dapat digunakan sebagai salah satu acuan dalam pengembangan media yang sama atau media lainnya.

E. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media *scrapbook* ini, antara lain :

1. Siswa kelas V SDI Bayanul Azhar mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPA. Oleh karena itu, penggunaan media *scrapbook* ini dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar mereka.
2. Penggunaan media pembelajaran *scrapbook* dapat mendorong siswa untuk melakukan proses pembelajaran aktif karena adanya sarana belajar yang menarik.

3. Penggunaan media pembelajaran *scrapbook* ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran IPA khususnya pada topik materi “Memakan dan Dimakan”
4. Media *scrapbook* dapat terus menerus digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran dalam bentuk *scrapbook* yaitu buku tempel. Spesifikasi dari produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan nanti merupakan produk berbentuk buku berukuran 30 cm x 20 cm
2. Bahan kertas yang digunakan dalam pembuatan media *scrapbook* berupa kertas *art paper* dengan tingkat ketebalan yang lebih tinggi daripada kertas biasa.
3. Media ini berisikan penjelasan dan juga contoh dari materi Rantai Makanan dan Jaring-Jaring Makanan.
4. Buku ini juga berisi gambar-gambar ilustrasi menarik untuk mendukung penjelasan materi menjadi lebih konkret.
5. Materi akan dituangkan dalam bentuk teks narasi dan juga percakapan agar peserta didik lebih mudah dalam memahami.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran guna memunculkan rangsang untuk memudahkan siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Media *scrapbook*

Media *scrapbook* merupakan media pembelajaran dalam bentuk buku tempel berupa seni menempel foto atau gambar di media kertas, kemudian menghiasinya menjadi karya yang kreatif yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran juga sebagai sarana penunjang proses pembelajaran, agar peserta didik dapat menerima materi dengan efektif dan efisien.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hal yang telah dicapai atau diperoleh setelah melakukan proses belajar. Hasil belajar dapat diukur dengan melakukan proses evaluasi.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memudahkan pembaca dalam memahami jalan pikiran penulis. Berikut sistematika pembahasan oleh peneliti yang dapat digunakan sebagai arahan bagi pembaca:

BAB I: PENDAHULUAN yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk, penelitian terdahulu, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II: KAJIAN PUSTAKA yang terdiri dari pengertian media, fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, pengertian media *scrapbook*, karakteristik media *scrapbook*, langkah-langkah membuat *scrapbook*, kekurangan dan kelebihan media *scrapbook*, pengertian pembelajaran IPA, dan materi pembelajaran IPA topik Memakan dan Dimakan.

BAB III: METODE PENELITIAN yang terdiri dari jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba, instrument pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN yang berisi rincian hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Pada bab ini hasil dan pembahasan dibagi menjadi tiga sub bab yaitu, penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk.

BAB V: PENUTUP yang terdiri dari kesimpulan penelitian dan saran.