

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bagian pendahuluan ini dipaparkan mengenai latar belakang penelitian yang berisi tentang hal yang menjadi permasalahan, solusi, dan pemikiran kritis yang relevan dengan situasi yang dihadapi saat ini. Rumusan masalah berisi tentang permasalahan yang akan dibahas dan dipecahkan dalam penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian.

### **A. Latar Belakang**

Kemajuan suatu bangsa atau masyarakat tergantung dengan sejauh mana kualitas atau mutu pendidikan yang dilaksanakan oleh bangsa atau masyarakat itu sendiri.<sup>1</sup> Tingkat kemajuan suatu bangsa salah satunya ditentukan oleh sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Hal ini sangat dipengaruhi oleh tingkat partisipasi penduduk dalam hal pendidikan, penyedia sarana dan prasarana yang memadai. Dinamika masyarakat Indonesia saat ini jika dilihat dari perspektif pendidikan dalam masyarakat ada empat sumber masalah yaitu rendahnya kesadaran multikultural, penafsiran otonomi daerah yang lemah, kurangnya sifat kreatif dan produktif, rendahnya kesadaran moral dan hukum.<sup>2</sup> Keterbatasan pendidikan dan rendahnya tingkat pendidikan serta keterampilan masyarakat merupakan suatu masalah yang cukup rumit dalam proses pembangunan

Pendidikan merupakan alat yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Pentingnya pendidikan tidak dapat dipungkiri oleh siapapun.

---

<sup>1</sup> Desy Fajar Sari, "Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Mata Pelajaran Oleh :," *IAIN Palangka Raya* (2020), hlm. 20–25.

<sup>2</sup> Dodi Apriadi et al., "Kuliah Kerja Nyata: Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Kegiatan Pendampingan Pendidikan," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Paguntaka* 1, no. 1 (2022): 25–30.

Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia saat ini sangat penting hal ini untuk meningkatkan potensi pendidikan siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>3</sup> Di dalam Sekolah Dasar guru merupakan fasilitator dalam pembelajaran, terutama dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Pembelajaran IPA memang kurang tepat jika dihafalkan tetapi lebih baik diajarkan dengan percobaan secara langsung kepada siswa supaya siswa lebih mudah untuk memahaminya.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar akan lebih menyenangkan apabila dikemas dalam bentuk alat peraga atau media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru saat sedang mengajar. Tanpa menggunakan media pembelajaran, guru akan kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru haruslah yang kreatif dan menarik. Agar siswa lebih tertarik dan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>4</sup> Proses pembelajaran IPA hendaknya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi menjelajahi dan memahami alam secara ilmiah.

---

<sup>3</sup> Dwi Annisa, "Jurnal Pendidikan Dan Konseling," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 1980 (2022), hlm. 1350.

<sup>4</sup> Indah Veronica, Ratna Whyu Pusari, and M. Yusuf Setiawardana, "Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Ipa," *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 3 (2018), hlm. 259.

Pembelajaran IPA diarahkan pada inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih bermakna tentang alam sekitar.

Berdasarkan hasil observasi dengan mewawancarai guru kelas IV dan melalui pengamatan di MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat, ditemukan terdapat beberapa permasalahan. Permasalahan yang terjadi antara lain yaitu, pada proses pembelajaran IPA guru menyampaikan materi pembelajaran yang berpusat pada bahan ajar yang dimilikinya hal tersebut menjadikan kegiatan proses belajar mengajar terasa membosankan dan kurang menyenangkan.

Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran dan cenderung pasif serta tidak kreatif dalam mengemukakan pendapat. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran IPA. Hal tersebut menjadikan siswa kurang memahami pembelajaran yang diberikan guru kurang maksimal dan pembelajaran juga tidak maksimal.<sup>5</sup> Maka dari itu media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan.

Sebab Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna dan guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata tetapi dengan menggunakan buku cetak dan Lembar Kerja Siswa (LKS) dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan melalui media tersebut. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana

---

<sup>5</sup> Dewi Wulan Arum, Erwin Putera Permana, and Farida Nurlaila Zunaidah, "Pengembangan Media *Scrapbook Quis* IPA Kelas IV Materi Metamorfosis Sekolah Dasar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023), hlm. 1791-1792.

menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien.<sup>6</sup> Berdasarkan masalah tersebut, perlu adanya variasi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Penyediaan bahan ajar sangat penting untuk menunjang proses belajar siswa. Bahan ajar yang baik hendaknya dibuat oleh guru karena guru yang lebih mengetahui kebutuhan, kondisi lingkungan, dan karakteristik siswanya. Lestari menjelaskan bahwa bahan ajar akan lahir dari sebuah rencana pembelajaran yang dibuat oleh guru.<sup>7</sup> Sekarang ini buku teks dijadikan sebagai sumber utama dalam proses pembelajaran.

Kenyataannya pada implementasi Kurikulum 2013 (K13) ini pemerintah menerbitkan buku siswa dan buku guru sebagai panduan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Selain bahan ajar tersedianya media sangat penting untuk membantu guru menciptakan kegiatan belajar yang menarik untuk merangsang rasa ingin tahu dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.<sup>8</sup>

Guru perlu menggunakan pembelajaran yang menyenangkan dan media yang dapat memfasilitasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Sehingga peneliti termotivasi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media *Scrapbook Quiz*. Media *Scrapbook Quiz* merupakan media yang diadaptasi dari album foto yang terbuat dari bahan bekas

---

<sup>6</sup> Santika Lia, "Pengembangan Media Scrapbook Pembelajaran Ipa Materi Daur Hidup Hewan Di Kelas IV Sd Negeri 16 Kota Bengkulu", no. 8.5.2017 (2022): 2003–2005, hlm. 4.

<sup>7</sup> Septianingrum, "Pengaruh Bahan Ajar Buku Tematik Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 2, no. 2 (2017), hlm. 225.

<sup>8</sup> *Ibid.*, hlm. 225.

berbentuk buku yang mudah dibawa kemana-mana, kemudian dihias agar lebih menarik. *Scrapbook Quiz* didesain dengan menggunakan gambar agar siswa lebih tertarik dan tidak bosan dalam proses pembelajaran.<sup>9</sup> *Scrapbook* merupakan seni menempel foto atau gambar di media kertas, dan menghiasnya hingga menjadi karya kreatif.

*Scrapbook Quiz* memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat digunakan sebagai media pembelajaran menarik bagi siswa sehingga siswa lebih berkonsentrasi pada pembelajaran. Bahan-bahan untuk membuat *Scrapbook Quiz* juga mudah didapatkan. Sehingga dengan menggunakan media *Scrapbook Quiz* siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Quiz IPA Pada Materi Metamorfosis Untuk kelas IV MI/SD Di MI Ma’dinul ‘Ulum Campurdarat’*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah dan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan dalam pengembangan media *Scrapbook Quiz* dalam pembelajaran IPA pada materi metamorfosis untuk kelas IV di MI Ma’dinul ‘Ulum Campurdarat ?
2. Bagaimana pengembangan media *Scrapbook Quiz* pembelajaran IPA kelas IV pada materi metamorfosis di MI Ma’dinul ‘Ulum Campurdarat ?

---

<sup>9</sup> Veronica, Whyu Pusari, and Setiawardana, “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran Ipa.”, hlm.260.

3. Bagaimana hasil dari validasi ahli terhadap kelayakan media *Scrapbook Quiz* pembelajaran IPA pada materi metamorfosis untuk siswa kelas IV di MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat?
4. Bagaimana implementasi uji coba media *Scrapbook Quiz* terkait materi metamorfosis kelas IV di MI Ma'dinul Ulum Campurdarat ?
5. Bagaimana evaluasi serta perbaikan terhadap kelemahan selama proses pengembangan media pembelajaran *Scrapbook Quiz* pada materi metamorfosis kelas IV di MI Ma'dinul Ulum Campurdarat ?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran secara komprehensif tentang internalisasi pengembangan media *Scrapbook Quiz* pada pembelajaran IPA kelas IV materi metamorfosis untuk meningkatkan minat belajar siswa MI Ma'dinul Ulum Campurdarat. Sementara tujuan khususnya adalah sebagai berikut :

1. Mendiskripsikan analisis kebutuhan dalam pengembangan media *Scrapbook Quiz* dalam pembelajaran IPA pada materi metamorfosis untuk kelas IV di MI Ma'dinul Ulum Campurdarat.
2. Mendiskripsikan pengembangan media *Scrapbook Quiz* pembelajaran IPA kelas IV pada materi metamorfosis di MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat.
3. Mendiskripsikan hasil dari validasi ahli terhadap kelayakan media *Scrapbook Quiz* pembelajaran IPA pada materi metamorfosis untuk siswa kelas IV MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat.

4. Mendiskripsikan implementasi uji coba media *Scrapbook Quiz* terkait materi metamorfosis dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat.
5. Mendiskripsikan evaluasi serta perbaikan terhadap kelemahan selama proses pengembangan media pembelajaran *Scrapbook Quiz* pada materi metamorfosis kelas IV di MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis penelitian ini memberikan kemanfaatan sebagai berikut:

##### **1) Teoritis**

Dapat menambah wawasan peneliti mengenai cara dan langkah-langkah pengembangan media *Scrapbook Quiz* sehingga dapat berguna bagi peneliti selanjutnya.

##### **2) Praktis**

###### **a. Bagi Guru**

Media pembelajaran *Scrapbook Quiz* akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran dan memberikan inovasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran IPA materi lainnya.

###### **b. Bagi Peserta Didik**

Melalui desain yang kreatif dan bervariasi pada *Scrapbook Quiz* akan membuat peserta didik semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Untuk mengatasi ketidaktersediaan bahan ajar atau media pembelajaran di MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat sebagai pelaksana setiap tindakan pengembangan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

### **E. Asumsi Pengembangan**

Pengembangan media *Scrapbook Quiz* ini didasarkan pada beberapa asumsi, bahwa:

- 1) Siswa kelas IV MI Ma'dinul Ulum Campurdarat mampu memahami benar materi metamorfosis.
- 2) Siswa dapat melakukan proses pembelajaran secara aktif apabila ada sarana belajar menggunakan media pembelajaran salah satunya pembelajaran *Scrapbook Quiz*.
- 3) Media pembelajaran *Scrapbook Quiz* ini dapat menambah pengetahuan dan semangat belajar siswa.
- 4) Guru mampu memahami petunjuk yang dibuat sehingga dapat membimbing siswa dalam belajar dengan menggunakan media *Scrapbook Quiz*.

### **F. Spesifikasi Produk**

Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *Scrapbook Quiz* guna meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa kelas IV di MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat. Spesifikasi produk media pembelajaran *Scrapbook Quiz* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:



**Gambar 1.1** Cover *Scrapbook Quiz*

1. Media *Scrapbook Quiz* dikembangkan sesuai dengan materi metamorfosis kelas IV MI mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Yaitu Metamorfosis sempurna terjadi dalam empat tahap, yaitu telur, larva, pupa (kepompong), lalu menjadi dewasa. Sedangkan metamorfosis tidak sempurna dimulai dari telur, lalu berubah menjadi nimfa, dan selanjutnya berubah menjadi hewan dewasa.
2. Media *Scrapbook Quiz* dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar Ilmu Pengetahuan Alam ( IPA) terutama pada materi metamorfosis kelas IV MI.
3. Media *Scrapbook Quiz* dikembangkan dengan memanfaatkan bahan-bahan yang mudah dicari sebagai pembuatan media lalu dihias dengan menarik agar menarik minat belajar siswa. Media *Scrapbook Quiz* ini dibuat dengan ukuran seperti kertas A4 yaitu 29 x 21 cm, mudah disimpan dan dibawa kemana-mana karena ukuran yang seperti buku.
4. Tampilan Media *Scrapbook Quiz* sangat menarik dengan materi yang mudah dipahami serta dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik

sehingga dapat mendorong siswa untuk semangat belajar dan konsentrasi saat belajar.

5. Sasaran produk yaitu siswa kelas IV MI/SD.

### **G. Penelitian Terdahulu**

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Dewi Wulan Arum, Erwin Putera Permana, dan Farida Nurlaila Zunaidah pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook Quiz* IPA Kelas IV Materi Metamorfosis Sekolah Dasar”. Menurut penelitian ini, produk di produksi berdasarakan analisis kebutuhan dan mengembangkan media *scrapbook quiz* yang dibuat guna membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman akan materi siswa dikelas IV SDN 3 Tanjungtani. Untuk rata-rata yang didapatkan kevalidan ahli media dan materi mendapatkan 83% sebelum diuji cobakan ke siswa. Uji coba kepraktisan media ini diujikan kepada guru kelas dan juga siswa kelas IV. Hasil presentase dari guru kelas mendapatkan nilai 86% yang dinyatakan sangat praktis. Sedangkan rata-rata presentase dari siswa kelas IV yang menggunakan angket respon siswa mendapatkan 88% uji coba kecil dan angket respon kepraktisan uji coba besar memperoleh skor presentase 90% yang artinya angket respon kepraktisan siswa pada uji coba kecil dan besar sangat praktis.<sup>10</sup>

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Setyo Wahyu Wardhani pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar”. Produk ini dibuat dengan tujuan Penelitian untuk mengetahui kevalidan dan keparaktisan dari pengembangan media *scrapbook* pada materi pengelompokan hewan untuk

---

<sup>10</sup> Arum, Permana, and Zunaidah, “Pengembangan Media *Scrapbook Quiz* IPA Kelas IV Materi Metamorfosis Sekolah Dasar.” *Journal on Education* 5, no. 2(2023), hlm. 1083.

siswa kelas III Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development*. Model penelitian yang digunakan ADDIE. Hasil rata-rata validasi media 84% dan *percentage of agreement* (PA)= 96%. Hasil rata-rata validasi materi 84%, *percentage of agreement* (PA) = 86% dan hasil respon siswa terhadap media *scrapbook* diperoleh rata-rata 96%. Dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* pada materi pengelompokan hewan dinyatakan valid dan praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>11</sup>

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Indah Veronica, Ratna Whyu Pusari, dan M.Yusuf Setiawardana pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran IPA”. Data penelitian ini berupa hasil validasi media oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi serta respon siswa III terhadap media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian *Research and Development (R&D)* dan model pengembangan Borg and Gall. Penilaian validasi media dilakukan dengan dosen ahli media dengan hasil rata-rata validasi kedua presentase diperoleh sebanyak 91,96% yang termasuk dalam kategori “Sangat layak digunakan” dan presentase dari rata-rata hasil validasi ahli materi pada validasi kedua sebanyak 90,38%. Angket respon guru diberikan kepada guru dengan perolehan presentase sebanyak 96,05% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan angket respon siswa memperoleh presentase sebesar 96,66% sehingga, media

---

<sup>11</sup> Setyo Wahyu Wardhani, “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar,” *Js (Jurnal Sekolah)* 2, no. 2 (2018), hlm. 124.

*scrapbook* dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPA materi penggolongan hewan kelas III sekolah dasar.<sup>12</sup>

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Hani Purwatiningsih, Sri Lestari, dan Melik Budiarti pada tahun 2020 dengan judul “Efektivitas penggunaan media *scrapbook* terhadap hasil belajar tematik siswa SD”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen *tipe One-Group Pretest-Posttest Design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu menggunakan siswa kelas VA SDN 02 Pangongangan yang berjumlah 24 siswa. Pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar tematik *pre-test* dan *post-test*. Analisis data menggunakan metode Liliefors. Dari hasil analisis data menggunakan metode Liliefors diperoleh nilai  $L_{hitung}$  pada *pre-test* = 0,1479 <  $L_{tabel}$  = 0,176 dan  $L_{hitung}$  pada *post-test* = 0,1722 <  $L_{tabel}$  = 0,176. Hasil analisis uji homogenitas menggunakan uji F diperoleh  $F_{hitung}$  = 1,1448 <  $F_{tabel}$  = 1,98. Pada uji hipotesis digunakan dengan rumus uji-t, hasil analisis uji-t diperoleh  $t_{hitung}$  = 5,5569 >  $t_{tabel}$  = 2,074. Karena  $t_{hitung}$  >  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya penggunaan media *scrapbook* terhadap hasil belajar tematik siswa SD lebih efektif dari model pembelajaran konvensional.<sup>13</sup>

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Siti Zaenah, Yudi Darma, Hodiyanto pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* bermuatan *Problem Posing* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dalam Materi Bilangan Bulat”. Berdasarkan hasil penelitian

---

<sup>12</sup> Veronica, Whyu Pusari, and Setiawardana, “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran Ipa.”

<sup>13</sup> Hani Purwatiningsih, Sri Lestari, and Melik Budiarti, “Efektivitas Penggunaan Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD,” *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 2* (2020), hlm. 313–320.

diperoleh hasil validasi *Scrapbook* bermuatan *problem posing* mencapai kriteria sangat valid dengan rata-rata persentase sebesar 82,27%. Hasil perhitungan dari angket respon guru dan siswa diperoleh rata-rata persentase 83,02% dengan kriteria sangat praktis dan untuk keefektifan diperoleh rata-rata persentase 81,25% dengan kriteria sangat efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Scrapbook* bermuatan *problem posing* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi bilangan bulat.<sup>14</sup>

**Tabel 1.1 Trend Riset**

No.	Nama Penelitian dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Dewi Wulan Arum, dkk tahun 2023, Pengembangan Media <i>Scrapbook Quis</i> IPA Kelas IV Materi Metamorfosis Sekolah Dasar.	1) Pengembangan media pembelajaran <i>scrapbook quis</i> 2) Diterapkan di MI/Sekolah Dasar kelas IV 3) Materi penelitian metamorfosis	1) Tempat penelitian terdahulu yaitu di SDN 3 Tanjungtani. 2) Tempat penelitian yang akan diteliti dilakukan di MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat.
2.	Setyo Wahyu Wardhani tahun 2018. Pengembangan Media <i>Scrapbook</i> Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar.	1) Pengembangan media pembelajaran 2) Model penelitian ADDIE 3) Jenis Penelitian menggunakan Metode R&D	1) Materi pada penelitian terdahulu adalah pengelompokan hewan 2) Sasaran penelitian terdahulu yaitu kelas 3 Sekolah Dasar 3) Tempat dan sasaran penelitian yang dilakukan peneliti adalah kelas IV di MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat
3.	Indah Veronica, dkk tahun 2018. Pengembangan Media <i>Scrapbook</i> Pada Pembelajaran Ipa.	1) Pengembangan media pembelajaran 2) Jenis penelitian menggunakan metode R&D 3) materi penelitian IPA	1) Penelitian terdahulu diterapkan untuk kelas 3 Sekolah Dasar di SDN Tlogowung 02 Kabupaten Pati di kelas III. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan di MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat. 2) Model pengembangan

<sup>14</sup> Siti Zaenah, Yudi Darma, and Hodiyanto, "Pengembangan Media *Scrapbook* Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi Ii*, no. September (2019), hlm. 7–14.

No.	Nama Penelitian dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
4.	Hani Purwatiningsih, dkk tahun 2020. Efektivitas penggunaan media <i>scrapbook</i> terhadap hasil belajar tematik siswa SD.	1) Media Pembelajaran 2) Diterapkan untuk siswa Sekolah Dasar	1) Penelitian terdahulu diterapkan untuk kelas 5 di SDN 02 Pangongangan. Tempat penelitian yang dilakukan peneliti di MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat. 2) Penelitian terdahulu dilakukan guna mengetahui keefektifitas penggunaan media <i>scrapbook</i> . 3) pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen tipe <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i> .
5.	Siti Zaenah, dkk tahun 2019. Pengembangan Media <i>Scrapbook</i> Bermuatan <i>Problem Posing</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dalam Materi Bilangan Bulat	1) Pengembangan media pembelajaran 2) Jenis penelitian	1) Penelitian terdahulu menggunakan model penelitian 4D. 2) Materi penelitian terdahulu Bermuatan <i>Problem Posing</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dalam Materi Bilangan Bulat, sedangkan penelitian yang akan dilakukan hanya berfokus pada materi metamorfosis. 3) penelitian terdahulu ini ialah siswa kelas VII B MTs AL-IRSYAD Pontianak, sedangkan penelitian saat ini akan dilakukan di MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat.

Berdasarkan tabel 1.1 di atas mengenai penelitian terdahulu selama 7 tahun terakhir mengenai Pengembangan media pembelajaran *Scrapbook Quis* IPA materi metamorfosis untuk kelas 4 MI/SD. Metode penelitian yang digunakan mulai kualitatif deskriptif sampai penelitian pengembangan menghasilkan berbagai macam konsep mengenai pengembangan media *Scrapbook Quis*

pembelajaran IPA materi metamorfosis. Produk yang dimaksud adalah media pembelajaran *Scrapbook Quiz* pembelajaran IPA materi metamorfosis untuk kelas IV MI/SD.

Penelitian terdahulu atau *trend riset* ini juga memberikan kontribusi terhadap inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis *Scrapbook* pada pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA yang mengesankan sebaiknya menggunakan media yang menarik.

## H. Defiisi Istilah

Penegasan istilah pada penelitian ini sangat diperlukan untuk menghindari kesalahan persepsi antara pembaca dengan penulis. Adapun definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Definisi Konseptual

- a. Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji kefektifan produk tersebut.<sup>15</sup>
- b. Media adalah media dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi. Berasal dari kata "*Medium*" yang berasal dari bahasa latin "*Medius*" dan bermakna "perantara" atau "pengantar".<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Sri Haryati, "Research And Development( R & D ) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam," *Academia* 37, no. 1 (2012), hlm. 13.

<sup>16</sup> Nurul Hasanah, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran Pada Guru SD Negeri 050763 Gebang," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)* 1, no. 2 (2020), hlm.34.

- c. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung, alat bantu dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara efektif, utuh dan bermakna.<sup>17</sup>
- d. Media *Scrapbook Quiz* adalah media pembelajaran berbentuk buku yang berisi keterangan atau penjelasan terkait materi dan juga terdapat kuis-kuis atau soal latihan yang disajikan dengan gambar disertai hiasan agar dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi saat belajar.<sup>18</sup>

## 2. Definisi Operasional

- a. Damayanti dan Ulhaq mengatakan bahwa *Scrapbook* adalah seni menempel gambar atau foto pada media kertas dan menghiasnya menjadi karya kreatif serta memuat potongan catatan penting yang berkaitan.<sup>19</sup> Media pembelajaran *Scrapbook Quiz* adalah media pembelajaran berbentuk buku yang berisi keterangan atau penjelasan terkait materi dan juga terdapat kuis-kuis atau soal latihan yang disajikan dengan gambar disertai hiasan agar dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi saat belajar. Dengan penggunaan media ini, pembelajaran akan lebih menyenangkan, karena siswa dapat memahami isi materi serta

---

<sup>17</sup> Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021, hlm. 29.

<sup>18</sup> Arum, Permana, and Zunaidah, "Pengembangan Media Scrapbook Quis IPA Kelas IV Materi Metamorfosis Sekolah Dasar."

<sup>19</sup> Hani Purwatiningsih, Sri Lestari, and Melik Budiarti, "Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD," *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 2* (2020), hlm. 313–320.

mengamati gambar sebagai stimulus siswa dalam belajar, media ini cocok untuk siswa sekolah dasar karena memiliki rasa ingin tahu tinggi, mudah tertarik akan hal-hal yang berbeda, dan peserta didik juga akan lebih cepat tanggap dan aktif apabila menggunakan media yang dapat diamati secara nyata (konkret). Media *Scrapbook Quiz* menggunakan media gambar yang memiliki fungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau memberi variasi pada yang kemungkinan akan dilupakan atau diabaikan. Media gambar juga dapat memudahkan guru apabila diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar, karena penyajiannya sesuai dengan kondisi siswa Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah.<sup>20</sup>

- b. Menurut Sulthon IPA adalah pengetahuan yang digunakan sekelompok orang secara sistematis untuk menyelidiki tentang alam semesta dan memiliki ciri khas yaitu IPA merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang mengandung nilai, sikap dan proses. IPA sebagai keterampilan proses meliputi kegiatan observasi hubungan waktu, hipotesis, klasifikasi, pengukuran, penelitian, komunikasi, kontrol variable, interpretasi data.<sup>21</sup> Mata pelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran dasar yang wajib dibelajarkan dengan mengikut sertakan benda-benda lain yang mendukung pembelajaran tersebut, karena melalui pembelajaran IPA, siswa mampu bersikap ilmiah dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Pembelajaran IPA di

---

<sup>20</sup> *Ibid.*, hlm. 314-315.

<sup>21</sup> Erna Wati, Risma Delima Harahap, and Islamiani Safitri, "Analisis Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022), hlm.5996

Sekolah Dasar memegang peranan penting dalam pembelajaran IPA di jenjang-jenjang berikutnya sebab pengetahuan awal siswa sangat berpengaruh pada minat dan kecenderungan siswa untuk belajar IPA.

- c. Metamorfosis adalah perubahan bentuk secara bertingkat yang dialami beberapa hewan dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Metamorfosis adalah perubahan bentuk tubuh secara bertahap yang dimulai dari larva sampai dewasa. Metamorfosis terjadi pada jenis hewan serangga dan amfibi. Berdasarkan prosesnya metamorfosis dibedakan menjadi dua, yaitu metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Metamorfosis sempurna ditandai dengan adanya fase yang disebut pupa (kepompong) atau perubahan yang berbeda dari sejak lahir sampai dewasa. Sedangkan metamorfosis tidak sempurna perubahan bentuk hewan baru menetas tidak jauh berbeda dengan hewan yang sudah dewasa.<sup>22</sup> Metamorfosis ada 2 yaitu metamorfosis tidak sempurna dan metamorfosis sempurna. Metamorfosis sempurna terjadi dalam empat (4) tahap, yaitu telur, larva, pupa (kepompong), lalu menjadi dewasa. Sedangkan metamorfosis tidak sempurna dimulai dari telur, lalu berubah menjadi nimfa, dan selanjutnya berubah menjadi hewan dewasa.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Bab I PENDAHULUAN, diawali dengan latar belakang penelitian pengembangan yang mengemukakan tentang pendidikan dan proses

---

<sup>22</sup> S Sulistiyowati, A Setyawan, and T Citrawati, "Identifikasi Hasil Belajar IPA Pada Materi Metamorfosis Kelas IV SDN Buluh 2," *Prosiding Nasional Pendidikan* 1, no. 1 (2020), hlm. 719.

pembelajaran dengan salah satu faktor penyebabnya adalah dalam pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran. Menyikapi hal tersebut sudah selayaknya guru sebagai pelaksana proses pembelajaran harus mampu merancang, membuat, menggunakan dan mengevaluasi media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk meningkatkan pembelajaran IPA. Pada latar belakang dijelaskan pula urgensi mengenai pembelajaran seharusnya menggunakan media pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Analisis kondisi riil di MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat tentang urgensi media pembelajaran ditemukan fakta dan permasalahan. Pertama, media pembelajaran tidak selalu ada dalam kegiatan pembelajaran, hanya beberapa pembelajaran yang menggunakan media. Kedua, media pembelajaran kurang tepat atau kurang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Ketiga, guru kurang kreatif dan inovatif dalam pemanfaatan media pembelajaran, masih cenderung bergantung pada buku saja. Dari isu-isu baru yang teridentifikasi ini dirumuskan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang menjadi bagan dari penelitian pengembangan. Manfaat dan tujuan penelitian pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, spesifikasi produk, penelitian terdahulu, definisi operasional, serta diakhiri dengan sistematika pembahasan untuk memberikan gambaran pengembangan secara keseluruhan.

Bab II KAJIAN TEORI menguraikan pembelajaran IPA, media pembelajaran *Scrapbook Quiz* dan materi metamorfosis kelas IV MI/SD. Agar kajian lebih mendalam dan luas maka uraian tersebut dijelaskan kembali dengan beberapa sub bab yang relevan. Seperti pada pembelajaran IPA di SD/MI, pengertian pembelajaran IPA, materi metamorfosis untuk peserta didik.

Sementara pada kajian media pembelajaran *Scrapbook Quiz* dibahas mengenai pengertian media pembelajaran, pengertian media *Scrapbook Quiz*, manfaat media pembelajaran, kelebihan dan kekurangan media *Scrapbook Quiz*, dan tahapan proses pembuatan. Materi metamorfosis dipaparkan dengan menunjukkan isi dari materi metamorfosis di kelas IV MI/SD.

Bab III METODE PENELITIAN membahas mengenai variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Scrapbook Quiz* materi sistem tata surya. Variabel terikat pada penelitian ini adalah pembelajaran IPA dan literasi sains siswa kelas IV MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat. Penelitian ini menggunakan *research and development* dengan desain model pengembangan ADDIE yaitu tahap *analysis, design, develop, implementation, dan evaluation*. Desain penelitian yang dimulai dengan tahap analisis penelitian dengan studi pendahuluan, kemudian menentukan subjek, lokasi, serta populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian. Berikutnya dibahas tentang prosedur penelitian, instrumen penelitian yang dipaparkan juga tentang pengembangan dan pengujian instrumen secara teoritis dan empiris sehingga instrumen layak digunakan dalam proses pengambilan data penelitian. Pengumpulan data dan analisis data mulai dari analisis kevalidan produk, analisis efektivitas, analisis kemenarikan dan keterterapan produk. Pendekatan kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini sehingga paparan data menjadi jelas.

Bab IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN pelaksanaan penelitian di lapangan. Paparan data pada laporan penelitian dibuat dengan tipe tematik seperti hasil A Pembahasan A mulai awal sampai akhir sesuai dengan

poin-poin rumusan masalah. Tipe tematik dipilih dengan alasan supaya lebih jelas dan terstruktur sesuai dengan tahap penelitian yang dilakukan. Hasil dipaparkan sesuai dengan temuan di lapangan, kemudian pembahasan dipaparkan berdasarkan teori yang telah dibahas di Bab II atau sebaliknya.

Bab V PENUTUP berisi simpulan, implikasi, dan saran. Simpulan menggambarkan simpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Implikasi merupakan saran dan tindak lanjut bagi peneliti berikutnya. Rekomendasi bersifat menyeluruh bagi semua pihak yang menggunakan media pembelajaran *scrapbook quiz* materi metamorfosis kelas IV MI/SD dengan menyesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik maupun sekolah sehingga pada prakteknya mungkin akan berbeda. Secara keseluruhan saran dan rekomendasi ini diharapkan dapat meningkatkan dan membangun ilmu pengetahuan dan teknologi yang lebih baik pada masa yang akan datang.