

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Inti pendidikan adalah satu usaha kedewasaan manusia seutuhnya (lahir dan batin), baik oleh dirinya sendiri maupun orang lain, dalam arti tuntutan agar anak didik memiliki kemerdekaan berfikir, merasa, berbicara, dan bertindak secara percaya diri dengan rasa penuh tanggung jawab setiap tindakan dan perilaku sehari-hari.¹ Pendidikan seharusnya menempati kedudukan yang paling tinggi dalam mensejahterakan suatu bangsa, sehingga hasilnya dapat dinikmati oleh semua lapisan masyarakat. Sekolah merupakan tempat pendidikan, tempat guru mengajar dan tempat murid belajar, terjadilah proses belajar mengajar yang bertujuan untuk membangun manusia Indonesia yang seutuhnya dan menyiapkan peserta didik yang memiliki kemampuan intelektual, spiritual, sosial serta terampil. Dengan memiliki kompetensi semacam ini, diharapkan siswa mampu menghadapi dan mengatasi segala macam akibat dari adanya perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam lingkungan terdekat maupun terjauh.²

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran yang diajarkan di tingkat Sekolah Dasar yang berfungsi untuk memberikan pengetahuan tentang alam dan lingkungan makhluk hidup yang ada di dalamnya. Sehingga dengan adanya pendidikan IPA diharapkan dapat mengembangkan wawasan, pengetahuan dan potensi siswa, sehingga siswa memiliki

¹ Tatang, *Ilmu Pendidikan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2012).

² Endah Nurdiana, "Hubungan Penggunaan Media Scrapbook Dengan Motivasi Belajar Geografi Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 41 Palembang," *Edutech* Vol. 16, No.3 (2017).

kecakapan untuk mengatasi masalah yang ada. Setiap materi pembelajaran memiliki tingkat kesukaran yang berbeda-beda, untuk menyelesaikan masalah ini, pendidik memerlukan media yang sesuai dengan materi-materi pembelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan oleh peneliti di MIN 2 Kota Kediri peneliti menemukan beberapa masalah yang terjadi di kelas V, diantaranya dalam proses pembelajaran adalah Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPA khususnya pada materi organ gerak hewan, selain itu guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal, sehingga siswa merasa bosan. Hal ini mengakibatkan hasil belajar peserta didik menurun. dapat dilihat dari hasil ulangan harian peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dari 38 peserta didik kelas V sebanyak 21 anak yang belum mencapai KKM.³ Untuk KKM mata pelajaran IPA adalah 78.

Berdasarkan masalah tersebut, perlu adanya variasi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, media pembelajaran yang menyenangkan supaya dapat meningkatkan keaktifan peserta didik serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. sehingga peneliti termotivasi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media *Scrapbook*. Pemilihan media dalam kegiatan pembelajaran haruslah sesuai dengan kebutuhan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan

³ Moh Yusuf, "Hasil Observasi dengan Guru Mapel," Sabtu, 20 Oktober 2021.

belajar yang diciptakan oleh pendidik. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam mengajar dan mampu memformulasikan gerak tubuh atau menggambarkan secara konkret apa yang dijelaskan dengan maksud agar peserta didik dapat memahami dan mengerti pembelajaran yang akan diajarkan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap peserta didik.⁴

Scrapbook merupakan media berupa tempelan gambar atau hiasan lain yang diaplikasikan di atas kertas, seperti yang dijelaskan disuatu situs *sprachforum* pada tahun 2018 “*Das wort Scrapbook kommt vom englischen, . Scrap*”, *welches Schipsel, Stuckchen bedeutet. In Scrapbook werdenn diede Schnipsel und papierstucke de Llebensgeschichte eingeklebt und gesammenlt*”. Yang dimaksud pernyataan di atas yaitu asal kata *Scrapbooking* dari bahasa Inggris yang berarti potongan-potongan dan serpihan kertas yang dikumpulkan dan ditempelkan untuk menceritakan sesuatu.⁵

Menurut Rahmawati, *Scrapbook* adalah buku yang berbeda dengan buku lainnya, pada buku ini terdapat seni menempel foto atau gambar di media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif. Buku ini berisi catatan kecil yang mudah dipahami peserta didik dengan kertas dan model yang

⁴ Theresia Suryati, “Pengaruh Penggunaan Media Torso Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Siswa SD,” *Literasi Pendidikan Dasar* Vol. 1 No.1 (2020): 38–43.

⁵ Yukeu Haryanue, “Efektifitas Penggunaan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi,” *Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Pendidikan Bahasa Dan Seni, UPI*, Vol. 01 No.03 (2017).

unik.⁶ Menurut Rosihah, memilih media pembelajaran yang sesuai akan menarik antusias belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.⁷ Dari uraian di atas dapat disimpulkan media *Scrapbook* cocok disajikan untuk peserta didik di sekolah dasar, karena *Scrapbook* merupakan media yang menarik, bahan-bahan untuk membuat scrapbook juga mudah didapatkan. sehingga peserta didik lebih tertarik, aktif, dan semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu menurut Amalia, telah mengembangkan media *Scrapbook*, dan *Scrapbook* sudah layak sebagai media pembelajaran yang efektif karena, dalam pembelajaran membuat peserta didik lebih berpartisipasi, berantusias, berani menyatakan pendapat dalam proses pembelajaran dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran⁸. Veronica telah mengembangkan *Scrapbook* memperoleh presentase sebesar 96,966% dari angket respon siswa dengan kategori sangat baik sehingga, media *Scrapbook* dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPA Sekolah Dasar.⁹

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* memiliki manfaat dan efektif

⁶ Rahmawati & Mashuri, "Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyangga," *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* Vol. 6 No. 2 (2020): 94–100.

⁷ Rosihah, "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar," *Muallimuna : Jurnal Madrasah Itidaiyah* Vol. 4 No. 1 (2018): 35–49.

⁸ Aulia Fatwa Amalia, "Pengembangan Media Scrapbook Dengan Penerapan Pendekatan Kontektual Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Syntax Admiration* Vol. 1 No. 5 (2020): 468–78.

⁹ Indah Veronica, "Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran IPA," *Universitas PGRI Semarang* Vol. 2, No. 3 (n.d.).

digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti memilih media *Scrapbook* untuk dikembangkan dengan alasan bahwa media *Scrapbook* adalah media yang mudah dikembangkan untuk menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, selain itu media *Scrapbook* merupakan sesuatu yang masih baru di MIN, mengingat sebelum itu guru hanya mengajar pelajaran IPA dengan buku LKS saja, sehingga media ini merupakan media pertama yang memiliki dua fungsi sekaligus yaitu media yang dapat membantu guru dalam mengajar dan buku untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

Dalam sebuah proses pembelajaran, minat belajar tidak tumbuh dengan sendirinya apalagi ada sejak lahir. Agar peserta didik mempunyai minat belajar maka berilah kesadaran kepada peserta didik bahwa dengan belajar memberikan kemajuan untuk dirinya. Sebagaimana diungkapkan oleh Darmadi, terdapat tiga indikator kategori minat yaitu: 1) adanya pemusatan perhatian perasaan dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan; 2) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran; 3) adanya kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapatkan hasil yang terbaik.¹⁰

Melihat latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V MIN 2 Kota Kediri pada mata pelajaran IPA Tema organ gerak hewan.

¹⁰ Darmadi, *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2017).

Dari uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IP A Kelas V Organ Gerak Hewan di MIN 2 Kota Kediri”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *Scrapbook* untuk meningkatkan minat belajar pada Materi Organ Gerak Hewan kelas V di MIN 2 Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media *Scrapbook* untuk meningkatkan minat belajar yang dihasilkan pada Tema Organ Gerak Hewan kelas V di MIN 2 Kota Kediri?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media *Scrapbook* untuk meningkatkan minat belajar pada Tema Organ Gerak Hewan kelas V di MIN 2 Kota Kediri?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media *Scrapbook* dalam meningkatkan minat belajar pada Materi Organ Gerak Hewan kelas V di MIN 2 Kota Kediri.

2. Untuk mengetahui kelayakan media *Scrapbook* dalam meningkatkan minat belajar pada Tema Organ Gerak Hewan kelas V di MIN 2 Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media *Scrapbook* dalam meningkatkan minat belajar pada Tema Organ Gerak Hewan kelas V di MIN 2 Kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk adalah pemaparan secara rinci mengenai sesuatu yang dibuat atau dikembangkan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Scrapbook* dengan muatan pembelajaran IPA Tema Organ Gerak Hewan untuk siswa kelas V. Spesifikasi produk *Scrapbook* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media *Scrapbook* yang dikembangkan bertujuan untuk menarik minat peserta didik dalam mempelajari Tema Organ Gerak Hewan, sehingga membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.
2. Media *Scrapbook* dalam penyajiannya lebih dominan menampilkan gambar dengan keterangan yang singkat namun lengkap.
3. Gambar dalam media *Scrapbook* disajikan semenarik mungkin, sehingga mampu menarik minat siswa dalam mencari informasi yang terdapat pada media *Scrapbook*. Untuk menemukan informasi tersebut, siswa dapat menarik dan membuka setiap item yang disajikan dalam setiap halaman.
4. Media *Scrapbook* dibuat dengan ukuran kertas A4, menggunakan kertas Artaper karena mempertimbangkan keberulangan pemakaian.

5. Media *Scrapbook* terdiri dari halaman sampul atau cover, kata pengantar, daftar isi, cara penggunaan buku, halaman apersepsi, penyajian *Scrapbook* Organ Gerak Hewan yang dilengkapi dengan soal evaluasi, glosarium dan daftar pustaka di akhir halaman buku.

Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, pada proses pembelajaran IPA kurangnya pemanfaatan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran di kelas. Sehingga peserta didik merasa bosan karena pembelajaran yang berlangsung secara monoton dan tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini diawali dengan menganalisis kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru kelas V, kurangnya pemanfaatan media yang menarik dalam proses pembelajaran IPA di kelas. Selain itu, peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan situasi di lapangan, peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran IPA. Dengan media visual *Scrapbook* ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang Organ Gerak Hewan. Selain itu, juga dapat memberikan pengalaman belajar dengan inovasi pembelajaran yang dapat membantu peserta didik aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran IPA.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Beberapa materi tidak bisa dijelaskan dengan hanya memanfaatkan media yang ada di lingkungan kelas, sehingga membutuhkan media yang dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran organ gerak hewan.
- b. Media *scrapbook* ini dapat menjadi sumber belajar yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Penelitian ini difokuskan pada materi pengembangan produk media *scrapbook* yang digunakan pada materi organ gerak hewan.
- b. Penelitian ini sebatas menghasilkan produk yang digunakan untuk menunjang atau mendukung peserta didik kelas V di MIN 2 Kota Kediri.

G. Penelitian Terdahulu

Berikut disajikan dari beberapa peneliti terdahulu yang pernah mengembangkan media *Scrapbook*, sebagai berikut:

1. Zulfadewina, Adi Sucipto, Khairil Iba, dan Zulherman mengembangkan sebuah media pembelajaran IPA berbasis Multimedia Adobe Flash CS6 Tujuan Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran IPA pada materi perkembangbiakan hewan kelas V berbasis komputer untuk

meningkatkan minat belajar di sekolah dasar. Hasil penelitian ini menemukan bahwa media pembelajaran multimedia berbasis komputer dapat meningkatkan minat belajar dapat diketahui bahwa secara keseluruhan rata-rata skor 95% dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat diterima oleh guru dalam membantu proses pembelajaran di sekolah dasar.

Adapun persamaan dan perbedaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaannya adalah sama – sama mengembangkan media pembelajaran IPA kelas V untuk meningkatkan minat belajar. Selain itu, terdapat perbedaan yaitu mengembangkan media pembelajaran multimedia berbasis komputer untuk siswa sekolah dasar.¹¹

2. Wusqo, Pamelasari, M. Khusniati, Yunitama dan Pratinidina mengembangkan media pembelajaran *Scrapbooking digital* sains berbasis *Universal Design for Learning* tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan bahan ajar yang dibuat secara umum sehingga mudah dimengerti oleh peserta didik yang beragam dalam kelas inklusi pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia. Hasil penelitian ini *Scrapbook Digital Science berbasis UDL* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran, terutama untuk anak-anak yang lambat belajar, memperoleh 94,72% dengan kategori “Sangat Baik”.¹²

¹¹ Zuherman, dkk, “Development of Adobe Flash CS6 Multimedia-Based Learning Media on Science Subjects Animal Breeding Materials,” *Jurnal Basicedu* Vol. 04 No. 04 (2020): 1308–14, <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.

¹² Wusqo, dkk, “The Development and Validation of Science Digital Scrapbook in a Universal Design for Learning Environment,” *Journal of Physics*, 2021, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1918/5/052090>.

Adapun persamaan dan perbedaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaannya adalah sama – sama mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* pada mata pelajaran IPA. Selain itu, terdapat perbedaan yaitu media yang dibuat untuk anak inklusi atau berkebutuhan khusus yang lambat dalam menerima pelajaran.

3. Nur Halisah, Arifin Maksum dan Payuningtyas Angger Wardhani mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* pada muatan IPS SD materi Keberagaman Budaya Bangsa. Tujuan pengembangan Nur halimah dkk adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep, subjek penelitian peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Peneliti ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan model pengembangan *ADDIE*. Hasil penelitian pengembangan *Scrapbook* ini layak digunakan dan mampu meningkatkan pemahaman konsep, yaitu mendapat skor rata-rata 64,2% dengan kategori layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Adapun persamaan dan perbedaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaannya adalah sama – sama mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* untuk anak sekolah dasar dengan menggunakan metode pengembangan *ADDIE*. Selain itu, terdapat perbedaan yaitu pada muatan IPS materi Keberagaman Budaya Bangsa.¹³

¹³ Nur Halisah, dkk, “Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Keberagaman Budaya Bangsa Pada Muatan IPS SD,” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* Vol. 04 No. 02 (Oktober 2021): 131–40.

H. Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah tersebut sebagai berikut:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber yang terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

2. Scrapbook

Scrapbook adalah buku yang diaplikasikan pada suatu kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif. Scrapbook berisi catatan kecil yang mudah dipahami siswa dengan kertas dan model yang unik.

3. Minat Belajar Peserta Didik

Minat belajar merupakan sifat yang penting untuk dimiliki oleh peserta didik. menurut Gilford minat belajar adalah dorongan-dorongan dari dalam diri siswa secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya.¹⁴

4. Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA adalah suatu deretan konsep yang berhubungan antara satu sama lainnya. Pembelajaran IPA sebagai hasil eksperimentasi dan

¹⁴ Karunia Lestari, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: Refika Aditama, 2017). h.134

observasi, serta berguna untuk diamati dan di uji coba lebih lanjut.¹⁵

Menurut Prabowo, pembelajaran IPA menekankan pada konsep yang terjadi di alam, harus selalu sinkron dengan situasi yang terjadi di alam.¹⁶

5. Tema Organ Gerak Hewan

Gerak pada hewan menggunakan organ gerak yang tersusun dalam sistem gerak. organ gerak berguna untuk berjalan, berlari, melompat. memegang. menggali, memanjat, berenang, dan sebagainya. Alat-alat gerak yang digunakan pada hewan ada dua macam, yaitu alat gerak pasif berupa tulang dan alat gerak aktif berupa otot. kedua alat gerak ini akan bekerja sama dalam melakukan pergerakan. Kerja sama antara kedua alat gerak tersebut membentuk suatu sistem yang disebut sistem gerak.¹⁷

¹⁵ U Samatowa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Indeks, 2011). h. 98

¹⁶ S Prabowo A, "The Effectiveness of Scientific Based Learning Towards Science Process Skill Mastery of PGSD Students," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* Vol. 4 No. 1 (2015): 15–19.

¹⁷ Maryanto, *Buku Tematik Organ Gerak Hewan Dan Manusia Kurikulum 2013 (Tema 1)* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).