

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, di Indonesia mengalami kemajuan perkembangan teknologi yang semakin pesat pada era globalisasi, dimana manusia membutuhkan teknologi untuk kebutuhan sehari-hari. Perkembangan teknologi saat ini juga sudah mempengaruhi sektor pendidikan untuk meningkatkan mutu dan kualitas dalam Pendidikan Pelangi, G. (2020). Pendidikan adalah suatu proses belajar dan mengajar yang terjadi di sekolah antara guru dan peserta didik yang memiliki tujuan untuk mencerdaskan bangsa siswa sebagai penerus bangsa. Sesuai dengan UU No.20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana yang bertujuan untuk mewujudkan dan melahirkan manusia dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sehingga mampu memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian, dan lain-lain yang nantinya akan berguna dalam bangsa dan negara Indy et al., (2019). pembelajaran, singkatan dari pembelajaran elektronik, adalah konsep yang lebih luas yang mencakup teknologi elektronik atau digital untuk menyampaikan konten pendidikan dan memfasilitasi pembelajaran. Demikian pula, pembelajaran multimedia berarti menggunakan gambar dan kata-kata dalam proses pembelajaran. (Ambe et al., 2024)

Jadi untuk melaksanakan semuanya sangatlah perlu dilakukan perubahan kurikulum mengikuti perkembangan zaman apalagi zaman sekarang ilmu pengetahuan dan teknologi informasi telah berkembang semakin pesat, jika tidak

dilakukan perubahan maka pendidik akan tertinggal. Perbaruan kurikulum pendidik merupakan suatu kebutuhan yang harus dilakukan dalam meningkatkan taraf sumber daya manusia (SDM) dalam suatu Negara, kurikulum merupakan 'roh pendidikan' yang harus inovatif, dinamis dan dievaluasi secara berkala, sesuai dengan perkembangan zaman dan keterampilan yang dibutuhkan oleh ilmu pengetahuan dan teknologi, masyarakat dan lulusannya oleh karena itu, diperlukan perubahan kurikulum. Perubahan kurikulum saat ini sedang dilakukan dari kurikulum k13 ke kurikulum merdeka belar. Kurikulum merdeka merupakan merupakan kurikulum pembelajaran intrakulikuler yang beragam yang mana matei yang membuat lebih optimal agar peserta didik memiliki wktu dalam memahami konsep dan menguatkan kompetensi, kurikulum merdeka mengacu pada pendekatan bakat dan minat dengan tujuan sistem Pendidikan nasional dan standar nasional yaitu dengan mengembang propil pelajar Pancasila.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu bidang studi yang di ajarkan di sekolah dasar (SD). Dengan pembelajaran IPA siswa dapat mengenal lingkungan sekitar beserta segala isinya, melalui berbagai aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran IPA merupakan cara mencari tahun tentang alam sekitar secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya sekedar penguasaan keterampilan, pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan proses penemuan melalui percobaan-percobaan dalam proses pembelajaran (Lusidawaty et al., 2020)

Media yang digunakan untuk menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembeelajaran. Salah satu karakteristik media ajar adalah. Media ajar harus

mendukung kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. adapun bentuk media ajar harus mendukung kegiatan pembelajaran sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif . (Amalia, 2023)

Scrapbook adalah seni menempel pada sebuah media (biasanya kertas), mulai dari menempel foto, barang sisa, dan lainnya sesuai kreatifitas, selain itu *scrapbook* juga dapat membuat potongan catatan penting yang berkaitan dengan gambar, kata-kata, atau rencana bahan materi pembelajaran menurut Puspita Sari et al., (2020). Tetapi meskipun *scrap* bahan pembuatan scrapbook kini semakin berkembang tidak cuman menggunakan kertas dan bahan bekas. Scrapbook sekarang bisa menggunakan aplikasi canva agar hasilnya lebih indah (Budhi Sastrio et al., 2021)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari Selasa 30 April 2024 di SD Negeri 139 Palembang ditemukan adanya permasalahan dari hasil observasi pada peserta didik kelas V menunjukkan bahwa kegiatan proses belajar mengajar masih menggunakan gambar cetak bisa sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran IPA. Tingkat pemahaman pembelajaran IPA pada materi Ekosistem masih rendah. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi membuat proses pembelajaran kurang aktif dan kurang menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Masalah inilah yang membuat peserta didik merasa bosan dan tidak memperhatikan pendidik Ketika menjelaskan materi bahkan ada yang mengantuk karna media pembelajaran tersebut di anggap kurang menarik dan tidak bervariasi sedangkan SD Negeri 139 Palembang mempunyai fasilitas sekolah

yang cukup lengkap dengan tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung sesuai dengan kemajuan teknologi seperti adanya, infokus, wifi, layar proyektor dan peserta didik hampir 90% sudah memiliki *smartphone* dan peserta didik sudah mendapatkan izin untuk membawak *smartphone* baik dari pihak sekolah maupun orang tua peserta didik di saat peneliti atau uji coba medi *scrapbook* saja dan peserta didik dapat meakses media *scrapbook* kembali di saat di rumah .

Untuk menyelesaikan permasalahan ini bisa diatasi dengan medi yang kreatif, inovatif, dan dapat mengembangkan media pembelajaran, khususnya di media *scrapbook*, pemanfaatan media ini dapat mempermudah untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Media ini sangatlah penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media *scrapbook* berbantuan canva untuk proses belajar pada kelas V.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Pengembangan media *scrapbook* menggunakan aplikasi canva untuk pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar di SD Negeri 139 Palembang”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Pendidikan masih menggunakan media sederhana seperti gambar biasa sebagai media pembelajaran terutama untuk pembelajaran IPA

- b. Media pembelajaran tersebut dianggap kurang menarik dan tidak bervariasi sedangkan SD Negeri 139 Palembang mempunyai fasilitas sekolah yang cukup lengkap.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari ruang lingkup penelitian, maka penulis memberikan Batasan masalah yang akan dilakukan penelitian sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *scrapbook* menggunakan aplikasi canva
- b. Peserta didik yang diteliti kelas V di SD Negeri 139 Palembang
- c. Pembelajaran yang digunakan pada pengembangan ini adalah pembelajaran IPA SD pada materi

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembahasan masalah di atas, maka yang jadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

- a. Bagaimana pengembangan *scrapbook* menggunakan aplikasi canva untuk pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar yang valid?
- b. Bagaimana pengembangan digital *scrapbook* berbantuan aplikasi canva untuk pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar yang praktis?

1.5 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan adalah

- a. Memhasilkan media *scrapbook* menggunakan aplikasi canva untuk pembelajaran IPA kelas V sekolah yang valid.
- b. Menghasilkan media *scrapbook* menggunakan aplikasi canva untuk pembelajaran IPA kelas V di sekolah dasar yang praktis.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat setelah melaksanakan penelitian adalah sebagai berikut

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu khususnya dalam bidang Pendidikan dan diharapkan dapat menjadi khasanah keilmuan khususnya pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

b. Manfaat praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah memberikan wawasan ilmu pengetahuan dibidang Pendidikan khususnya pada media pembelajaran inovatif yang kemudian dapat di uraikan pada kebutuhan subjek masing—masing sebagai berikut.

1) Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan memberikan inspirasi atau memberikan ide baru untuk pendidik dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan dapat ikut serta dalam kemajuan perkembangan teknologi digital.

2) Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan memberikan semangat, meningkatkan motivasi dan merangsang minat belajar bagi peserta didik dalam pembelajaran IPA. Karna pembelajaran IPA di sekolah dasar tidak selamanya menjadi mata pembelajaran yang membosankan

3) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan masukan dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran dan mutu sekolah khususnya di SD Negeri 139 Palembang

4) Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi penelitian yang relevan bagi penelitian selanjutnya dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dalam bentuk scrapbook menggunakan aplikasi canva.

1.7 Spesifikasi Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media scrapbook menggunakan aplikasi canva untuk peserta didik kelas V SD Negeri 139 Palembang, berikut adalah spesifikasi produk yang diharapkan

- a. Media *scrapbook* yang berbentuk buku digital yang bisa diakses secara online
- b. Media *scrapbook* menggunakan kertas jenis A4 dengan ukuran 21 cm x29,7 cm
- c. Mendesain media *scrapbook* menggunakan aplikasi canva
- d. Media *scrapbook* berisi materi ekosistem yang dikelola sendiri dan kelompok.
- e. Media *scrapbook* berisi 20 lembar
- f. Bagian media *scrapbook* terdiri dari cover, petunjuk belajar, kompetensi dasar dan indicator, tujuan pembelajaran, peta materi, materi, Latihan soal serta daftar Pustaka.
- g. Media *scrapbook* dapat digunakan secara berulang dan tidak mudah rusak.
- h. Media *scrapbook* ditampilkan menggunakan infokus dan layar proyektor