

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi serta komunikasi (IPTEK) yang terjadi di Indonesia pada era Globalisasi mengalami kemajuan. Terlebih lagi dalam dunia teknologi yang semakin berkembang pesat. Pada zaman sekarang, setiap manusia telah menggunakan teknologi baik dalam bidang pekerjaan, berbelanja, hingga untuk kebutuhan pendidikan. Era sekarang ini telah menuntut pendidikan serta peserta didik untuk memahami cara penggunaan teknologi yang tepat. Teknologi di dalam suatu pendidikan menjadi sebuah kebutuhan untuk membuat suatu media pembelajaran. Dengan adanya teknologi dan internet, peserta didik lebih mudah untuk mencari materi dari berbagai sumber yang tersedia di internet. Tidak sebatas bahan mencari materi atau bahan bacaan, internet juga menyajikan segala keperluan pendidikan contohnya video pembelajaran hingga kebutuhan yang lainnya seperti aplikasi-aplikasi yang menyediakan mata pelajaran.

(Kustandi, 2020) berpendapat bahwa media pelajaran adalah sebuah media yang dijadikan sebagai alat perantara seorang pendidik untuk sarana berkomunikasi terhadap peserta didik. Menurut pendapat (Cecep, 2011), yang menyatakan bahwa proses suatu pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan mudah untuk dicapai karena dengan adanya media pembelajaran, materi yang disampaikan oleh guru akan lebih jelas dan mudah untuk dipahami oleh siswa. Selain itu, memilih media pembelajaran juga berpengaruh terhadap

ketercapaian hasil belajar siswa, media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa lebih nyaman dan bahagia selama proses pembelajaran. (Jalinus, 2016), mengatakan bahwa media adalah “segala sesuatu yang terkait dengan *software* dan *hardware* yang biasanya digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dari sumber pembelajaran ke peserta didiknya, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif”. Maka sebagai seorang pendidik harus bisa mengembangkan kreativitas yang menarik sehingga dapat menambah motivasi belajar.

Mengembangkan kreativitas peserta didik perlu dilakukan dengan cara mendukung yaitu pendidik harus bisa berkreasi. Kreativitas pendidik dalam proses pembelajaran mempunyai peranan penting dalam memotivasi belajar peserta didik (Huda, 2017) artinya Guru Kreatif harus dapat mengembangkan desain imajinatif dengan melakukan perencanaan proses pembelajaran yang akan terjadi. Terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia, bahasa Indonesia bisa dikatakan sebagai materi pembelajaran yang membosankan. Maka dari itu seorang pendidik dapat mengembangkan kreatifitas dengan membuat media pembelajaran yang menarik agar bisa menumbuhkan semangat dan memotivasi peserta didik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar yang memiliki tujuan agar siswa mampu untuk berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Pada kurikulum merdeka bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang mengajak pendidik dan peserta didik untuk saling

berkomunikasi secara aktif. Menurut pendapat (Ali, 2020) “Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah salah satu mata pelajaran yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan aktivitas peserta didik”. Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi, dan memiliki tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Di dalam dunia pendidikan bahasa indonesia adalah mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik. Peserta didik beranggapan bahwa bahasa indonesia merupakan pelajaran yang membosankan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kelas IV SDN 227 Palembang yang dilakukan pada tanggal 2 Januari 2024, bahwa pada saat kegiatan berlangsung seorang guru menyampaikan materinya kepada peserta didik hanya menggunakan bahan ajar yang berupa buku modul yang disediakan dari sekolahan. Bahan ajar yang digunakan oleh pendidik tersebut kurang efektif karena hanya berfokus pada bahan ajar *konvensional* seperti buku, sehingga proses pembelajaran di dalam kelas tersebut kurang menarik dan menyenangkan, bahkan peserta didik merasa bosan untuk belajar terkhususnya dimateri bahasa indonesia. Menurut pendapat (Prastowo, 2015), bahwa pembelajaran yang menarik dan efektif membutuhkan bahan ajar yang tidak cukup menggunakan bahan ajar yang *konvensional* yaitu bahan ajar yang hanya tinggal pakai seperti buku dari pemerintahan atau sekolahan, tetapi pembelajaran yang menarik dan efektif adalah pembelajaran yang menggunakan bahan ajar yang inovatif, bervariasi menarik, dan sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik.

Semua permasalahan yang terjadi ini bisa diatasi, dengan usaha mengembangkan media yang lebih bervariasi lagi yaitu dengan cara mengembangkan media pembelajaran berupa *Scrapbook Digital*. Dengan cara ini diharapkan dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. *Scrapbook digital* akan dikembangkan menjadi buku yang lebih menarik dengan berisikan gambar-gambar dan penuh warna serta mencantumkan materi-materi pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk menggunakannya disaat proses pembelajaran dan membantu peserta didik untuk memahami materi yang dipelajari.

Scrapbook digital memiliki makna dari kata bahasa inggris yaitu *scrap* yang memiliki arti carik, guntingan, dan potongan. Selanjutnya “*e book*” yaitu sebuah kata yang mempunyai arti sebagai buku serta *digital* artinya sebuah alat elektronik. Menurut (Bredley, 2007) “*Scrapbook digital* adalah sebuah buku elektronik yang berisikan gambar-gambar, dan teks yang diperoleh dari surat, artikel, dan majalah yang dibuat dengan bantuan *software* dari *computer*”. Pengembangan media pembelajaran *scrapbook digital* akan dirancang semenarik mungkin dengan berisikan narasi atau materi, dan gambar.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, ada beberapa kajian terdahulu yaitu: Peneliti pertama adalah (Wardhani, 2018) hasil penelitian pada pembelajaran IPA materi pengelompokan hewan kelas III, menyatakan bahwa media *scrapbook* pengelompokan hewan sangat valid digunakan sebagai media

pembelajaran IPA kelas III Sekolah Dasar. Peneliti kedua yaitu (Ida Rosihah, 2018) hasil penelitian pada pembelajaran IPS bahwa media *scrapbook* berbasis konteks budaya banten yang dikembangkan pada peserta didik kelas III sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi lingkungan alam dan buatan. Peneliti ketiga adalah (Tiara Kusnia Dewi, 2018), menyatakan bahwa kualitas media *scrapbook* yang dikembangkan sangat layak dan sangat baik pada materi Karangan Deskripsi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar. Peneliti keempat adalah (Aulia, 2018) bahwa kualitas media *scrapbook* yang dikembangkan sangat baik pada penerapan pendekatan kontekstual pada muata pelajaran ipa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian kelima yaitu (Veronica, 2018) bahwa media *scrapbook* dinyatakan valid pada penerapan pembelajaran IPA. Peneliti keenam yaitu (Anisa, 2022) bahwa media *scrapbook* dinyatakan valid pada penerapan tema peristiwa dalam kehidupan.

Dari hasil penelitian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *Scrapbook* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang praktis dan inovatif dalam meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran. Melihat perubahan dari tahun ketahun maka adapun kebaruan yang akan saya teliti yaitu terletak pada bentuk wujud media yang *berbasis digital* dengan menggunakan aplikasi *canva*, yang akan dilakukan di SDN 227 Palembang.

Pengembangan *Scrapbook digital* diharapkan bisa meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dengan cara belajar menggunakan *Scrapbook digital* bisa

menumbuhkan motivasi peserta didik dan dapat dapat mengubah rasa kebosanan peserta didik menjadi menyenangkan. *Scrapbook digital* akan dibuat dengan cara semenarik mungkin dengan tampilan buku yang lebih banyak gambar, berwarna dan menghias buku dengan kreatif. Berdasarkan hal tersebut seorang peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa

“Pengembangan *Scrapbook Digital* Sebagai Media Karya Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Satu Titik Kelas IV SDN 227 Palembang”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan di atas, maka dapat di identifikasikan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Banyak peserta didik menganggap Bahasa Indonesia sebagai pelajaran yang membosankan.
2. Kurangnya variasi media yang digunakan pendidik hanya menggunakan media gambar yang terdapat pada buku teks/ modul peserta didik.
3. Di SDN 227 Palembang belum ada yang melakukan pengembangan media *Scrapbook digital* pada pelajaran Bahasa Indonesia materi satu titik kelas IV.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang di atas maka peneliti membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan ini difokuskan pada pengembangan bahan ajar *Scrapbook digital* yang valid dan praktis
2. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ialah sebuah produk berupa *Scrapbook digital*.
3. Pengembangan difokuskan pada pokok bahasan pada pelajaran Bahasa Indonesia materi satu titik kelas IV SDN 227 Palembang.

1.4 Perumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan bahwa permasalahan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Mengembangkan *Scrapbook Digital* Sebagai Media Karya Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Satu Titik Kelas IV SDN 227 Palembang Yang Valid?
2. Bagaimana Mengembangkan *Scrapbook Digital* Sebagai Media Karya Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Satu Titik Kelas IV SDN 227 Palembang Yang Praktis?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk Menghasilkan *Scrapbook Digital* Sebagai Media Karya Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Satu Titik Kelas IV SDN 227 Palembang Yang Valid.

2. Untuk Menghasilkan *Scrapbook Digital* Sebagai Media Karya Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Satu Titik Kelas IV SDN 227 Palembang Yang Praktis.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Ada beberapa kegunaan, manfaat penelitian ini sebagai berikut:

a. Manfaat teoritis

Akan digunakan sebagai acuan pada pendidikan yang akan datang serta menjadikan suatu inspirasi kedepannya

b. Manfaat Praktis

Akan berguna untuk memecahkan masalah secara praktikal atau sebagai alternative solusi suatu permasalahan. Contoh manfaat penelitian praktis sebagai berikut.

1. Bagi Pendidik

Sebagai bahan informasi dan pengetahuan, maka bisa dijadikan alternative untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada peserta didik khususnya dalam tingkat sekolah dasar.

2. Bagi Peserta Didik

Dalam penelitian ini diharapkan untuk memberikan suatu pengalaman kepada peserta didik SDN 227 Palembang agar dapat mengikuti pembelajaran yang lebih baik, menarik, dan menyenangkan.

3. Bagi Penulis Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi penulis selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan oleh peneliti adalah Media *Scrapbook Digital* dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. Media akan berbentuk *Scrapbook digital*.
- b. Materi *Scrapbook digital* sesuai dengan modul ajar Bahasa Indonesia kelas IV yaitu berisikan materi puisi dan laporan perjalanan.
- c. Media *Scrapbook digital* berisikan gambar-gambar seperti gambar animasi siswa-siswi yang didapatkan dari aplikasi *canva*.
- d. Media *Scrapbook Digital* berjumlah 14 halaman.
- e. Media *Scrapbook digital* dibuat dengan *full color* yang menggunakan jenis tulisan *Times new roman*.
- f. *Scrapbook digital* menggunakan tulisan yang berukuran 30 untuk penjelasan materi dan judul materi berukuran 40.
- g. Mendesain/ merancang *scrapbook digital* berbantuan aplikasi *canva* berbasis gratis dengan versi 2.247.0

Scrapbook digital bagian cover depan dan belakang dibuat dengan paduan warna biru tua dan putih, sedangkan untuk bagian isi dibuat dengan *full* warna biru langit.