

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan, peran guru sangatlah penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas, baik pembelajaran dengan menggunakan strategi, metode serta media yang inovatif dan kreatif sehingga materi yang disampaikan dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Pada kenyataannya masih ada guru yang belum menghadirkan media sebagai penunjang belajar peserta didik di dalam kelas. Dalam perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran (Marmaini, 2020).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena yang factual, baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*event*) dan hubungan sebab akibatnya. Ilmu Pengetahuan Alam adalah pengetahuan manusia yang luas, yang di dapatkan dengan cara observasi dan eksperimen yang sistematis, serta dijelaskan dengan bantuan aturan-aturan, hukum-hukum, prinsip-prinsip, teori-teori, dan hipotesa-hipotesa (Hikmah Fatimah, 2021).

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) akan lebih menyenangkan apabila dikemas dalam bentuk alat peraga atau media pembelajaran. Media adalah

bagian yang tidak dapat dipisahkan dari suatu proses pembelajaran dalam mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran memiliki fungsi untuk saling memvisualisasikan materi yang sulit dipahami jika menggunakan ucapan verbal. Secara sederhana, media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menunjang proses melaksanakan pembelajaran mulai dari buku sampai penggunaan alat elektronik. Meskipun banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah misalnya media cetak seperti buku. Dengan adanya media yang kreatif akan mampu merangsang peserta didik untuk menyukai pembelajaran yang disajikan oleh guru saat belajar.

Penggunaan media yang menarik mampu menjadikan peserta didik termotivasi dan mau mengeksplor kreativitasnya dalam dirinya sendiri. Peningkatan kreativitas dilaksanakan menggunakan media pembelajaran yang fleksibilitas dan kebaruan dalam kriteria baik, atau dalam kriteria cukup baik. Agar peserta didik lebih tertarik dan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Guru di sekolah sebagai fasilitator bertugas membantu peserta didik agar dapat menyukai pembelajaran tersebut terutama pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), pada materi Suhu dan Kalor yang terdapat pada buku TEMATIK, dan media sebagai alat bantu materi pembelajaran, terutama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Berdasarkan studi awal yang dillakukan di SD Negeri 69 Palembang, menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru. Sekolah masih kurang dalam memanfaatkan fasilitas dalam penggunaan media yang

kreatif, media yang di gunakan hanya memakai media seadanya yang ada disekolah tersebut sehingga proses pembelajaran didalam kelas kurang aktif dan menarik siswa dalam minat belajar dan membuat siswa tidak memperhatikan saat guru menerangkan materi siswa sibuk untuk main sendiri kesana kemari sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung dengan baik, materi yang di berikan oleh guru tidak dapat diterima oleh siswa, sehingga hasil belajar siswa kurang efisien dan kurang dalam pemahaman materi.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti sebelum penelitian di SD Negeri 69 Palembang terdapat beberapa masalah yang terjadi. Diantaranya proses pembelajaran dikelas belum memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran, sehingga turunnya nilai hasil belajar siswa. Siswa akan lebih tertarik atau lebih senang jika dalam proses pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran. Selain itu juga peneliti melakukan wawancara pada salah satu siswa mengenai pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas, peneliti menemukan hasil bahwa siswa merasa bosan karena pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas belajar secara monoton. Media yang digunakan disekolah hanya menggunakan media seadanya dalam bentuk gambar tempel dan menggunakan bantuan buku siswa dan buku guru. Dengan adanya media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan suatu kreativitas siswa selama proses pembelajaran, dengan menuangkan ide ide pokok pada materi, mengembangkan imajinasi siswa, dan dapat memperoleh rasa kepercayaan diri kepada siswa itu sendiri, sehingga siswa memperoleh rasa percaya diri pada dirinya sendiri agar siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.

Sering sekali pembelajaran di sekolah masih menggunakan buku panduan sebagai pedoman belajar, hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang dilaksanakan di SD Negeri 69 Palembang belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu pada mata pelajaran IPA kelas V siswa diberi materi dasar suhu dan kalor yang akan disajikan pada pembelajaran Tematik yang akan difokuskan pada mata pelajaran IPA media yang akan digunakan dalam sekolah merupakan media yang ada pada fasilitas sekolah seperti media tempel gambar dan menggunakan bantuan bahan ajar buku siswa dan buku guru (Tematik) buku tema enam (perpindahan suhu dan kalor) subtema satu tentang suhu dan kalor dengan menggunakan media *Scrapbook*.

Media *scrapbook* merupakan media yang diadaptasi dari album foto yang terbuat dari bahan bekas kemudian dihias agar lebih menarik. *Scrapbook* didesain dengan menggunakan gambar agar siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran (Veronica, 2018: 260). *Scrapbook* merupakan seni menempel di media kertas dan menghiasnya menjadi karya kreatif. *Scrapbook* dapat digunakan sebagai salah satu penyampai informasi dalam pembelajaran. Seni menempel di media kertas ini jika dilihat dari hiasan yang kreatif dapat menarik untuk digunakan (Shofia Lana Fauziyah, 2020). Media *Scrapbook* ini merupakan media yang diadaptasi dari sebuah foto yang terbuat dari bahan bekas kemudian dihias agar lebih menarik lagi. Sehingga *scrapbook* didesain dengan menggunakan gambar agar peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

Adapun kelebihan dari media *scrapbook* menurut (Dewi & Yuliana, 2018), *Scrapbook* mencerminkan keunikan dari pemikiran, sifatnya konkrit dan realistis menunjukkan permasalahan yang dibahas, *scrapbook* mengatasi ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan kita, dan bahan-bahan yang digunakan mudah didapat, tidak menggunakan alat khusus.

Berdasarkan hasil penelitian kajian terdahulu yang relevan dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, dikaji dari beberapa sumber jurnal sebagai bahan untuk peneliti yang akan dilaksanakan. Menurut hasil penelitian (Abdul M, 2020) mengatakan bahwa media *scrapbook* yang akan dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas awal dalam mengembangkan imajinasi siswa. Media *scrapbook* ini dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas kelas awal, media *scrapbook* yang dikembangkan dilengkapi dengan panduan penggunaan sehingga mempermudah dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Tematik yang menghubungkan seluruh mata pelajaran yaitu : Bahasa Indonesia, Seni Budaya, PKN, dan PJOK. Media ini berguna untuk mengatasi kesulitan siswa dalam proses pembelajaran, dan untuk memudahkan siswa dalam memahami, dan mengingat materi. Peneliti sebelumnya menggunakan media *Scrapbook* untuk menggambarkan proses terjadinya perpindahan kalor sederhana dengan tempelan bergambar yang berisi materi pembelajaran perpindahan kalor sederhana. Peneliti sebelumnya memiliki kelemahan dalam penggunaan media *scrapbook* ini diantaranya, kurangnya menarik pembelajaran pada gambar materi yang tersedia di media *Scrapbook*. Disini peneliti menawarkan inovasi media pembelajaran yang baik digunakan

dalam proses belajar, dengan mengembangkan media yang sudah ada di perbaiki kembali dan di buat kembali lebih menarik dengan adanya hiasan dan tempelan bergambar yang berkaitan dengan materi agar siswa lebih aktif dalam belajar sehingga dapat menuangkan ide-ide baru dalam proses pembuatan media pembelajaran.

Berdasarkan masalah di atas perlu adanya variasi dalam media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa yang menyenangkan dan media dapat memfasilitasi siswa untuk melakukan sesuatu kegiatan sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mempermudah guru mencapai materi pembelajaran kepada siswa. Sehingga peneliti termotivasi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media *Scrapbook*. Dengan pengembangan media ini dapat menarik siswa untuk meningkatkan kreativitas dan lebih memahami materi dan membedakan perbedaan suhu dan kalor yang memuat dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sehingga mempermudah proses belajar siswa dengan menggunakan media yang nyata. Oleh karena itu peneliti tertarik dengan judul Penelitian **“Pengembangan Media *SCRAPBOOK* Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 69 Palembang”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari hasil latar belakang di atas yang di kemukakan oleh peneliti, maka indentifikasi masalah dalam peneliti ini adalah:

- a. Peserta didik sudah menggunakan media *scrapbook* namun karena adanya keterbatasan media *scrapbook* dalam penggunaan pembelajaran belum digunakan dengan guru.
- b. Siswa kelas V masih rendah dalam memahami materi untuk meningkatkan ide-ide kreativitas pembelajaran.
- c. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang telah ada.

## 1.3 Pembatas Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan peneliti yaitu di peroleh dari latar belakang dan identifikasi masalah adalah suatu konsep tentang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan mudah dalam penggunaannya yaitu dengan menggunakan media *scrapbook* yang validitas, praktikalistas. Dari penjelasan tersebut permasalahan hanya dibatasi pada masalah dalam pembuatan media pembelajaran *scrapbook* kevalidtan dan kepraktikalistas media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan peneliti untuk materi Ilmu Pengetahuan Alam ( IPA ) khususnya materi Suhu dan Kalor di SD Negeri 69 Palembang

#### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana mengembangkan media *scrapbook* untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 69 Palembang yang teruji validitasnya?
- b. Bagaimana mengembangkan media *scrapbook* untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 69 Palembang yang teruji Praktikalitasnya?
- c. Bagaimana mengembangkan media *scrapbook* untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 69 Palembang yang teruji hasil belajar mereka?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui kevalidan media *scrapbook* untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 69 Palembang
- b. Untuk mengetahui kepraktisan media *scrapbook* untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 69 Palembang
- c. Untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui media *scrapbook* pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 69 Palembang.

## 1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Fungsi pengembangan dalam penelitian yaitu untuk memperbaiki dan menghasilkan sebuah produk yang nantinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat dari penelitian ini atau kegunaan yang dihasilkan sebagai berikut:

### a. Secara Teoritis

1. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembelajaran kurikulum 2013 di Sekolah Dasar yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan di masyarakat dan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.
2. Memberikan sumbangan wawasan dalam materi IPA di Sekolah Dasar, yaitu membuat media *scrapbook* secara kreatif.
3. Hasil penelitian ini dapat mendukung dan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, peserta didik dapat menyerap ilmu pengetahuan yang lebih efisien disaat pembelajaran.

### b. Secara Praktis

#### 1. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan media pembelajaran yang bersifat abstrak atau nyata yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

#### 2. Peserta Didik

Media *Scrapbook* di buat secara menarik untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran yang mampu menjadikan siswa termotivasi dan mengeksplor kreativitas dalam dirinya sendiri.

### 3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan referensi untuk menambah kemampuan kreativitas siswa dalam pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 69 Palembang

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman langsung tentang bagaimana cara meningkatkan kreativitas pembelajaran IPA SD melalui media *Scrapbook*.

## 1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Scrapbook* untuk siswa kelas V SD Negeri 69 Palembang. Spesifikasi produk yang di harapkan yaitu:

- a. *Scrapbook* hasil pengembangan mengarahkan peserta didik untuk dapat berpikir secara kongkrit dengan gambar-gambar yang ada.
- b. *Scrapbook* ini adalah sebuah bahan ajar yang dikemas untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama dalam pembelajaran daring.
- c. *Scrapbook* ini memadukan teks, gambar, serta hiasan-hiasan untuk menarik perhatian peserta didik.