

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sebagai alat yang sangat penting bagi keberlangsungannya hidup manusia agar dapat mengembangkan mutu, kualitas dan pengetahuan seseorang melalui proses kegiatan belajar di sekolah. Menurut Azzahra (Azzahra & Irawan, 2023) Pendidikan adalah sebuah kegiatan belajar dan menuntut pengetahuan yang dilakukan dengan sengaja, cermat, terencana dan di turunkan melalui sebuah pengajaran. Menurut Sadewo (Sadewo, 2021) menyatakan bahwa Pendidikan merupakan sebuah program yang dijadikan sebagai wadah bagi manusia untuk dapat menggali potensi yang ada pada diri manusia itu sendiri agar dapat membentuk suatu kemampuan dan keterampilan secara alami. Menurut Dahlia (Dahlia, Fakhrudin, & Lubis, 2023) Pendidikan tetap harus digunakan di dalam proses pengembangan untuk memaksimalkan suatu potensi manusia dan meningkatkan munculnya suatu teori pendidikan. Menurut Fitri (Fitri, Hermansyah, Pratiwi, & Aswadijaya, 2021) Pendidikan memiliki tujuan untuk membantu mengembangkan kognitif peserta didik, potensi bahasa, dan potensi sosio-emosional peserta didik baik di dalam lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. Menurut Pratiwi (Pratiwi, Kartikasari, & Jaya, 2023) Pendidikan tidak hanya sebagai suatu sarana pengembangan pembelajaran tetapi juga sebagai sebuah kebutuhan untuk penilaian dan kualitas status sebuah lembaga Pendidikan. Menurut Herwinda (Herwinda, Lubis, & Lia, 2022) Pendidikan dibutuhkan masyarakat

dengan melalui proses bimbingan belajar guna memperoleh pengetahuan. Pendidikan sebagai proses dari perubahan sikap dan pembentukan perilaku seseorang yang memiliki upaya untuk mendewasakan manusia melalui proses pengajaran dan pelatihan di dalam pendidikan sekolah dasar.

Pendidikan di Indonesia yang memiliki berbagai jenjang yaitu salah satunya adalah Pendidikan sekolah dasar. Menurut Riski (Riski, Riyanti, & Lubis, 2023) Pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan jenjang dasar peserta didik di dalam menempuh suatu pendidikan. Menurut Kartini (Kartini & Dewi, 2021) Pendidikan sekolah dasar (SD) adalah jenjang Pendidikan yang terendah yang digunakan untuk menggali ilmu pengetahuan dasar dan harus menerapkan nilai-nilai pancasila di dalam proses pembelajaran dan aspek lainnya di bidang sekolah dasar. Kemudian Menurut Hasbi (Hasbi, 2021) Yang menyatakan bahwa sekolah dasar adalah sebuah lembaga pendidikan yang digunakan untuk melakukan program pendidikan sebagai dasar untuk mempersiapkan peserta didiknya untuk dapat ataupun tidak ke jenjang lembaga pendidikan yang lebih tinggi. Maka dari itu, perlu diterapkannya pendidikan yang optimal di dalam perkembangan kurikulum yang ada di lingkungan sekolah dasar. Sebuah pendidikan tidak akan dapat terlaksana tanpa adanya kurikulum. Menurut Sulaeman (Sulaeman, 2022) Menyatakan bahwa suatu kurikulum menjadi bagian penting dan menjadi suatu pedoman di dalam proses pendidikan. Dinyatakan seperti itu karena suatu kurikulum menjadi dasar dari pelaksanaan suatu proses pembelajaran di sekolah.

Di dalam perubahan kurikulum pendidik diharuskan untuk lebih kreatif di dalam memilih media pembelajaran untuk digunakan di dalam membantu penyampaian materi pembelajarannya. Media adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan bahan pembelajaran. Menurut Safitri (Safitri, Ayu, & Lubis, 2022) Media merupakan komponen terpenting di dalam suatu pembelajaran karena media digunakan untuk menyampaikan

pesan dan dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua alat yang mempermudah pendidik dalam menghantarkan bahan pembelajaran agar dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik di dalam proses pembelajaran guna mencapai sebuah tujuan dari pembelajaran. Menurut Tobing (Tobing, Sulistiawati, & Lubis, 2021) Belajar dengan menggunakan media atau alat peraga dapat memudahkan penyampaian materi karena dengan belajar langsung melakukan percobaan membuat belajar menjadi lebih efektif. Menurut Yolanda (Yolanda, Lubis, & Sugiarti, 2020) Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting di dalam pembelajaran. Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi para pendidik karena dengan media pembelajaran yang unik dapat menarik perhatian peserta didik sehingga di dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan suasana yang interaktif. Menurut Wulandari (Wulandari A. , 2023) pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi komponen penting dalam mendukung minat peserta didik di dalam proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang di gunakan untuk mengatasi permasalahan di dalam pembelajaran yang membosankan yaitu penggunaan media gambar yang di buat dalam bentuk *scrapbook* yang berbasis digital sehingga peserta didik nanti akan lebih terampil dan aktif di dalam memahami materi yang dijelaskan oleh pendidik. Menurut Ardila (Ardila, Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Struktur Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV SDN 1 Kesik, 2023) Media *scrapbook* merupakan media pembelajaran yang berupa karya suatu seni menghias dengan menggunakan bahan sisa. *Scrapbook* atau buku tempel berasal dari bahasa inggris "*scrap*" artinya sisa, guntingan ataupun potongan sedangkan "*book*" artinya buku. Di dalam pembelajaran materi IPA media pembelajaran yang efektif untuk digunakan yaitu media pembelajaran yang berbasis digital yakni *scrapbook* digital karena dapat menampilkan sebuah teks, video, gambar dan audio.

Menurut Sugiyono (Sugiyono, Pengembangan Media Scrapbook Digital Model Problem Based Learning Pada Muatan IPS, 2022, p. 8) menyatakan bahwasannya “Media pembelajaran *scrapbook* digital tidak hanya menjadi kegiatan menempel yang menghias foto atau gambar tetapi sebuah kegiatan memasukan, menambah, mengubah, mengedit dan memanipulasi melalui komputer yang hasil berupa video, audio, gambar dan teks dari berbagai sumber”.

Media pembelajaran *scrapbook* digital di dalam pembelajaran IPA akan terlihat lebih menyenangkan apabila di rancang dalam bentuk sebuah media pembelajaran ataupun alat peraga yang menarik. Menurut Shinta (Shinta, Hakim, & Yuliani, 2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik termotivasi dan bisa mengeksplorasi kreativitas yang ada di dalam dirinya. Menurut Ramadani (Ramadani, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur), 2023, p. 753) Pengaruh penggunaan media pembelajaran di dalam suatu pendidikan dapat memudahkan suatu proses belajar mengajar, yang mana di dalam hal ini media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena materi pembelajaran yang menggunakan sebuah media sebagai alat peraga akan menjadi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dan lebih memperjelas makna dari materi yang disampaikan oleh pendidik. Pendidik sebagai fasilitator dapat membantu peserta didik dalam membentuk kegemarannya pada pembelajaran terutama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan membuat media pembelajaran sebagai alat bantu di dalam pembelajarannya terutama pada pembelajaran IPA.

Menurut Sutrisna (Sutrisna, 2022) IPA adalah ilmu yang mempelajari semua gejala-gejala alam seperti makhluk hidup dan makhluk tak hidup atau sains tentang kehidupan ataupun sains tentang dunia fisik. Menurut Hikmah (Hikmah, Kuswidianarko, & Lubis, 2022) Pembelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran yang bermanfaat untuk

membentuk sikap ilmiah peserta didik karena IPA berkaitan dengan ilmu alam yang memperoleh prinsip, konsep dan fakta dari sebuah eksperimen ataupun penyelidikan sederhana. Menurut Dewi (Dewi, Riyanti, & Lubis, 2023) Menyatakan bahwa dengan pembelajaran IPA siswa dapat memecahkan masalah, siswa juga dapat mengetahui hal-hal yang mengenai alam serta dapat memprediksi gejala-gejala yang akan terjadi di alam. Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung guna mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Pesawat sederhana sebagai materi yang ada di dalam mata pelajaran IPA, yang memiliki dampak dapat dirasa secara langsung oleh peserta didik manfaatnya. Menurut Fatonah (Fatonah & Assingkily, QUO VADIS Materi pesawat sederhana dalam pembelajaran IPA sekolah dasar di era disrupsi, 2020) Pesawat sederhana merupakan prinsip yang dapat memberikan kemudahan terhadap aktivitas manusia, yang meliputi tuas, bidang, katrol dan juga roda berporos. Begitupun, kecanggihan sebuah teknologi yang saat ini menunjukkan bahwa dengan melalui tenaga seseorang terbantu untuk melakukan sebuah aktivitas yang tidak bersifat instan. prinsip Pesawat sederhana ini muncul sebagai tanda kemajuan dari cara berpikir manusia dalam memanfaatkan benda yang disekitar.

Berdasarkan hasil wawancara sekilas dengan guru kelas SDN 1 Perigi OKI diperoleh informasi bahwa pada proses pembelajaran mayoritas guru disana menggunakan metode ceramah, penugasan, fokus pada 1 buku panduan saja dan kurangnya pemanfaatan alat teknologi yang ada di sekolah. Sehingga peneliti mendapatkan sebuah kekurangan di dalam penggunaan media pembelajaran. Maka media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu terutama pada pembelajaran IPA materi pesawat sederhana. Di SD tersebut ditemukan permasalahan dari peserta didik yang merasakan kurangnya termotivasi dan bosan terhadap materi pada pembelajaran IPA. Perihal tersebut mempengaruhi hasil

belajar peserta didik, faktanya di SDN 1 Perigi OKI mempunyai fasilitas yang lengkap yakni sarana dan prasarana kemajuan teknologi seperti infokus, komputer, internet dan lain-lain sehingga SDN 1 Perigi OKI layak untuk menggunakan media pembelajaran digital untuk pembelajaran IPA materi pesawat sederhana yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook* digital karena media *scrapbook* digital mengandung bahan dengan desain yang menarik dan gambar serta video yang lebih memperjelas materi yang sedang dipelajari.

Hasil peneliti Didit Yulian Kasdriyanto, (2022) menghasilkan media pembelajaran *Scrapbook* berbasis *Picture And Picture* berorientasi wawasan kebangsaan. Kemudian, hasil peneliti Sugiyono (2022) menghasilkan media pembelajaran *Scrapbook* Digital model Problem Based Learning pada muatan IPS. Begitu pula, Nursyahria (2022) menghasilkan media pembelajaran *Scrapbook* mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Cerpen di kelas V SD Negeri 064970 Medan Denai, hasil penelitian Nadya Nur Aini (2021), menghasilkan media pembelajaran digital *scrapbook* berbasis android materi hubungan gambar lambang negara dengan sila-sila Pancasila kelas II SD. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti mengembangkan *Scrapbook* digital pada materi Pesawat Sederhana di kelas V SD dengan menyesuaikan kebutuhan di SDN 1 Perigi OKI mengenai kurangnya media pembelajaran pada mata pelajaran IPA.

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* digital memiliki beberapa kelebihan yaitu media pembelajaran ini dapat menyertakan bahan ajar dalam format audio maupun video. Penggabungan teks, visual, audio, video dalam media *scrapbook* digital akan menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dari *scrapbook* tradisional yang hanya memuat teks dan visual atau gambar saja. Halaman-halaman media *scrapbook* digital sama dengan halaman media *scrapbook* tradisional. Perbedaan utamanya yakni halaman-halaman *scrapbook* dikembangkan, diciptakan, di edit, dan di simpan di compact disc.

Teknologi yang sekarang ini memiliki berbagai perangkat lunak yang bisa digunakan dalam pembuatan media pembelajaran *scrapbook* digital. Dilihat dari kelebihan media pembelajaran tersebut maka peneliti merancang media pembelajaran *scrapbook* digital dengan menggunakan aplikasi *canva* dan *website Heyzine Flipbook*.

Menurut Rahayu (Rahayu, 2022) menyatakan bahwasannya “*scrapbook* mencerminkan keunikan dari sebuah pemikiran hidup, aktivitas dari penulisnya, bersifat konkrit dan realistis menunjukkan pokok permasalahan yang dibahas, *scrapbook* bisa mengatasi ruang dan waktu”. Hasil akhir dari pembuatan produk media pembelajaran *scrapbook* digital berupa link buku digital yang bisa di simpan dan di share melalui *smartphone*. Sehingga media pembelajaran *scrapbook* digital dapat memudahkan pendidik dan peserta didik di dalam proses pembelajaran. Produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan akan di uji coba di SD Negeri 1 Perigi OKI dengan pertimbangan fasilitas di sekolah sudah terpenuhi.

Berdasarkan permasalahan yang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “**Pengembangan Media Scrapbook Digital pada Materi Pesawat Sederhana di Kelas V SD**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperoleh identifikasi masalah bahwa di SD tersebut proses pembelajaran mayoritas guru masih menggunakan metode ceramah, penugasan, buku panduan dan gambar cetak biasa, belum mempergunakan media atau alat peraga pembelajaran secara digital, sehingga peserta didik mudah bosan, kurang tertarik dan kurang memahami pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal dan efektif.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah pada penelitian ini berdasarkan latar belakang yaitu:

- 1.3.1 Pembelajaran yang diambil peneliti adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya pada materi pesawat sederhana di kelas V SDN 1 Perigi OKI Genap Tahun Ajaran 2023-2024.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1.4.1 Bagaimana pengembangan media *Scrapbook* digital pada materi pesawat sederhana yang valid?
- 1.4.2 Bagaimana pengembangan media *Scrapbook* digital pada materi pesawat sederhana yang praktis?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari pengembangan yaitu:

- 1.5.1 Menghasilkan media pembelajaran *scrapbook* digital pada materi pesawat sederhana yang valid.
- 1.5.2 Menghasilkan media pembelajaran *scrapbook* digital pada materi pesawat sederhana yang praktis.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat hasil penelitian untuk kepentingan pengembangan suatu program ataupun kepentingan ilmu pengetahuan bagi peserta didik, pendidik maupun bagi peneliti lainnya.

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberi semangat, dalam meningkatkan motivasi minat belajar peserta didik dengan media pembelajaran *scrapbook* digital yang dapat meningkatkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan kreatif.

1.6.2 Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam melaksanakan sebuah pembelajaran, serta dapat memberikan ide dan wawasan terkhususnya untuk guru kelas ataupun sekolah dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran di SDN 1 Perigi OKI.

1.6.3 Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan menjadi patokan peneliti lainnya untuk dapat mengembangkan berbagai penelitian yang sedang dikembangkan.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Dalam melakukan penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang akan dikembangkan sangat dibutuhkan, dalam hal ini spesifikasi media *scrapbook* digital ialah:

1.7.1 Hasil produk media yang dikembangkan berupa media *scrapbook* digital berbentuk buku digital yang di akses secara online.

1.7.2 Media *scrapbook* digital yang dirancang melalui aplikasi *canva* dan web *heyzine flipbook*.

1.7.3 Media *scrapbook* digital menggunakan ukuran kertas 21cm x 29,7 cm

1.7.4 Media *scrapbook* digital berisi mata pelajaran IPA.

1.7.5 Media *scrapbook* digital berisi materi tentang pesawat sederhana.

- 1.7.6 Bagian *scrapbook* digital terdiri dari *cover*, kompetensi dasar dan indikator, tujuan pembelajaran, materi, latihan soal serta daftar pustaka.
- 1.7.7 Media *scrapbook* digital ditampilkan menggunakan infokus, layar proyektor, serta bisa menggunakan *smartphone*.