

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Ilmu pengetahuan alam (IPA) yakni salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD. Studi tentang IPA yang benar (faktual) inilah yang membedakan sains sebagai keluarga ilmu. Permendiknas no. 22 th 2006 menyatakan bahwa tujuan khusus IPA di sekolah dasar adalah membekali siswa dengan ketrampilan yakni : Mengembangkan dan memahami pengertian IPA , Memperoleh iman dan kepada tuhan yang maha esa atas dasar keberadaan, keindahan dan ketertiban ciptaannya, Mempromosikan kepositifan, rasa ingin tahu, dan pemahaman tentang hubungan dengan IPA, Mengembangkan ketrampilan eksplorasi lingkungan, Meningkatkan kesadaran akan peran sendiri dalam melindungi dan melestarikan lingkungan alam.

Pelajaran IPA di sekolah dasar sebagai bagian dari pendidikan formal seharusnya ikut memberikan kontribusi untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Namun saat dilapangan, pembelajaran IPA justru kurang begitu mengoptimalkan kemampuan para siswa pada proses pembelajaran. Hal ini juga akan berdampak pada kurangnya motivasi belajar siswa sehingga mengakibatkan siswa tersebut kurang mampu memahami konsep-konsep dasar tentang pembelajarn IPA, selain itu juga dapat menyebabkan mutu pendidikan IPA cenderung rendah. Pada kegiatan pembelajaran IPA di kelas, siswa kurang diberikan kesempatan berpikir kritis

untuk mengungkapkan permasalahan atau pun pertanyaan juga gagasan-gagasan yang dimiliki oleh siswa, sehingga hal ini dapat membatasi kreatifitas siswa untuk membentuk atau pun mengontruksikan pengetahuan para siswa tersebut. Dengan adanya ketrampilan IPA di SD seperti yang telah di sebutkan di atas diharapkan, setelah menempuh jenjang SD siswa memiliki pondasi yang kuat dan menjadi insan yang lebih baik untuk negara. Hal –hal yang penting yang harus di perhatikan oleh guru pada proses pembelajaran adalah bagaimana karakteristik siswa, karakteristik materi pembelajaran dan juga pembelajaran tersebut disesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar siswa. Guru juga harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa mempunyai minat dan bisa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Suasana belajar yang menyenangkan akan membuat siswa merasa nyaman, mampu dengan mudah mengungkapkan ide yang dimiliki, dan tidak takut untuk mengeluarkan pendapat pada proses pembelajaran.

Terdapat pula beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membelajarkan siswa sesuai dengan cara dan gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam prakteknya seorang guru harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, pada saat memilih model pembelajaran yang tepat haruslah terlebih dahulu memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas media yang tersedia, dan juga kondisi guru itu sendiri. Dari apa yang terurai di atas dapat disimpulkan bahwa pada

saat belajar IPA, guru dituntut untuk menerapkan ilmu sains yang didukung oleh kompetensi, dituntut untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Dalam K13 (2013) mata pelajaran IPA khususnya pada standart kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) IPA di SD/MI merupakan standart minimum yang secara nasional harus dicapai oleh peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah, dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru.

Media memiliki kegunaan yang besar dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Seperti yang diungkapkan sadiman, kegunaan media dalam pembelajaran antara lain bisa mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra. Penggunaan media yang sesuai dengan kondisi di dalam kelas akan meminimalisir waktu yang dibutuhkan guru untuk menyampaikan isi pelajaran. (Kempt & dayton dalam Azhar, *n.d.*) mengungkapkan bahwa media memiliki tiga fungsi utama yakni memotivasi, menyajikan informasi dan memberikan intruksi. Berdasarkan uraian tersebut fungsi dari penggunaan media pembelajaran antara lain sebagai alat untuk menarik perhatian siswa, menyampaikan materi pembelajaran, serta membantu siswa untuk memahami materi yang dipelajari. Maka dari itu media pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak diabaikan, sebab media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna dan guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata tetapi dengan menggunakan buku cetak dan lembar kerja siswa (LKS) dapat

membantu siswa memahami secara nyata materi yang disampaikan melalui media tersebut.

Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar yang efektif dan efisien. Media pelajaran dikatakan bermutu apabila media yang mampu meningkatkan motivasi pembelajaran, praktis dan mudah dipergunakan, merangsang dan menarik perhatian siswa serta memiliki kemampuan dalam memberikan tanggapan termasuk mendorong siswa melakukan praktek pembelajaran dengan benar. Adapun manfaat yang diberikan media yaitu menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan menjadi metode alternatif dalam belajar karena siswa semata-mata mendapatkan pembelajaran dari satu sumber (Asmara, 2015).

Oleh sebab itu, media pembelajaran sangat penting apa lagi dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam karena sering dihindari siswa, sistem pembelajarannya terbilang monoton sehingga membuat mereka merasa jenuh terhadap pembelajaran dan buku cetak yang disediakan memiliki bacaan penjelasan panjang dan rumit akibatnya siswa sulit untuk memahami bacaan karena banyak istilah asing, materi yang terlalu padat, siswa terkesan mau tidak mau menghafal materi, terbatasnya media pembelajaran, dan penguasaan guru akan materi lemah maka dari itu inovasi harus dilakukan agar pemahaman mereka tentang ilmu pengetahuan alam dapat dirubah. Dengan menggunakan media yang menarik, unik dan sederhana dapat menimbulkan

minat belajar mereka dalam pelajaran ilmu pengetahuan alam. Mempermudah untuk memahami konsep pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran salah satunya yaitu media *Scrapbook* yang merupakan media diterapkan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam materi daur hidup hewan. *Scrapbook* itu sendiri adalah suatu media yang berbentuk seperti buku yang didalamnya berisi mengenai materi yang akan dipelajari oleh para siswa. Dengan menggunakan media *Scrapbook* pada materi daur hidup hewan dapat memperjelas tentang khayalan bagaimana tentang sistem perubahan daur hidup hewan dengan materi ini pun lebih menarik perhatian siswa untuk pembelajaran di dalam kelas. Jika media tersebut diterapkan dalam pembelajaran maka minat membaca akan lebih tinggi karena penasaran pada materi daur hidup hewan yang diterapkan, sedangkan tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu untuk mengetahui keefektifan media *Scrapbook* pada siswa kelas IV di MI AL-AMIN Kec, Bandar . Kab, Pacitan. (Winingsih, 2022).

Berdasarkan pemaparan yang di sampaikan di atas, penelitian ini dibuat untuk melakukan Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Menggunakan *Scrapbook* di MI AL-AMIN Kec. Bandar, Kab, Pacitan.

B. Batasan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Peneliti ini menggunakan pengembangan ADDIE dengan media *Scrapbook*.
2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pengembangan R&D dengan menggunakan pengembangan ADDIE.

3. Pengembangan yang dilakukan berupa Media Pembelajaran *Scrapbook* pada mata pelajaran IPA di MI AL-AMIN Kec, Bandar . Kab, Pacitan.

C. Rumusan masalah

Pada penelitian ini rumusan masalah yang diambil peneliti yakni:

1. Apakah pengembangan media scrapbook ini layak berdasarkan penilaian pakar/ ahli?
2. Apakah pengembangan media srapbook ini praktis diterapkan dalam pembelajaran IPA pada materi daur hidup hewan?

D. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran IPA berbasis *Scrapbook* dapat diterapkan pada siswa kelas IV di MI AL-AMIN Kec. Bandar, Kab, Pacitan.
2. Untuk mengetahui bagaimana respon kepraktisan siswa di kelas IV MI AL-AMIN Kec, Bandar, Kab. Pacitan.

E. Kegunaan penelitian

Pada penelitian nantinya dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan tentang pengembangan media *Scrapbook*, sehingga dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran.

2. Bagi guru

Untuk menambah pengetahuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

3. Bagi peserta didik

Dengan adanya media pembelajaran *Scrapbook* semoga dapat menumbuhkan semangat pada peserta didik dan juga dapat menambah kesenangan peserta didik dalam pembelajaran IPA di dalam kelas.

4. Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan langsung khususnya menambah pengetahuan tentang pengembangan media *Scrapbook* Selain itu juga dapat pula menumbuhkan semangat belajar para siswa.

F. Spesifikasi produk

Spesifikasi produk media pembelajaran *Scrapbook* yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Media *Scrapbook* dikembangkan sesuai dengan materi sistem Pencernaan manusia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam.
2. Media *Scrapbook* dikembangkan sesuai dengan materi sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam.
3. Media *Scrapbook* dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar ilmu pengetahuan alam.
4. Media *Scrapbook* dikembangkan dengan memanfaatkan bahan-bahan yang mudah dicari sebagai pembuatan media.
5. Media *Scrapbook* yang dikembangkan mudah dibuat sesuai dengan bahan-bahan yang bisa ditemui dimana-mana karena menggunakan bahan yang menarik.
6. Tampilan media *Scrapbook* sangat menarik dengan materi yang mudah dipahami serta dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik sehingga

dapat mendorong siswa untuk semangat belajar dan konsentrasi saat belajar.

7. Sasaran produk yaitu kelas IV sekolah dasar.

G. Asumsi pengembangan

Pengembangan media *Scrapbook* ini di dasarkan pada beberapa asumsi bahwa:

1. Siswa SD/MI belum memahami benar materi daur hidup hewan;
2. Siswa dapat melakukan proses pembelajaran secara aktif apabila ada sarana belajar menggunakan media pembelajaran salah satunya pembelajaran *Scrapbook*.
3. Media pembelajaran *Scrapbook* ini dapat menambah pengetahuan dan semangat belajar siswa.

H. Definisi istilah

Definisi operasional variabel di gunakan untuk meminimalisir terjadinya kesalahan dalam menafsirkan variabel-variabel yang di gunakan dalam penelitian. Adapun definisi-definisi yang berkaitan dengan penelitian ini di antara lain :

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu hal yang harus dimiliki guru pada pembelajaran di kelas guna mengkondisikan peserta didik di dalam kelas. Salah satu media yang peneliti gunakan yaitu dengan mengembangkan media *Scrapbook*.

2. Media *Scrapbook*

Scrapbook itu sendiri adalah kerajinan menempelkan gambar atau foto ke kertas, lalu menghiasinya untuk membuat karya artistik dan memuat bagian-bagian penting dari catatan yang bersangkutan. Pembelajaran akan lebih menarik dengan penggunaan media ini karena siswa dapat memahami materi pelajaran dan melihat gambar yang akan digunakan untuk mendorong pembelajaran. Dengan adanya media *Scrapbook* itu sendiri sebagai media khusus atau praktis untuk siswa SD bisa memudahkan penyajian pesan serta informasi dimana tentunya mempunyai dampak yang besar dan juga dinamis.