

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada era digitalisasi saat ini menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran yang bertujuan agar siswa dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi dengan kebutuhan cara siswa belajar, ragam sumber belajar, serta ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Pada era digital saat ini, siswa cenderung lebih tertarik dengan media yang interaktif, visual, dan mudah diakses melalui perangkat digital seperti ponsel, tablet, atau laptop. Pembelajaran digital memiliki peran penting sebagai sarana komunikasi yang bermanfaat bagi peneliti, guru, dan peserta didik, maka pendidik dituntut untuk memahami dengan baik karakteristik serta potensi dari pembelajaran digital guna memaksimalkan penggunaannya demi mendukung proses belajar siswa (Belva et al., 2024).

Proses pembelajaran saat ini sudah banyak menerapkan penggunaan media digital untuk menyesuaikan perkembangan teknologi dan gaya belajar siswa. Media pembelajaran digital merujuk pada perpaduan antara konten pelajaran, pemanfaatan teknologi, dan pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik (Hendra et al., 2023). Media digital merupakan sarana

yang dirancang khusus untuk digunakan melalui perangkat elektronik, dengan tujuan menyampaikan pesan atau informasi secara efektif kepada penerima yang dituju, khususnya dalam konteks proses pembelajaran (Aisyah et al, 2025).

Manfaat media pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar adalah sebagai berikut: 1) Penggunaan media digital ini dapat memotivasi peserta didik menjadi proaktif dalam belajar dan mendorong praktik analisis serta emansipasi peserta didik dalam kegiatan belajar; 2) Media digital ini memikat minat belajar peserta didik dan merekomendasikan ide-ide yang mengasyikkan; 3) Memberi kemudahan untuk guru dalam membagikan materi ajar; 4) Sebagai sarana transmisi dan interaksi informasi; 5) Mendorong inovasi dalam pembelajaran; 6) Pembelajaran menjadi lebih efektif dan praktis baik dari segi materi maupun proses pemecahan masalah pembelajaran; 7) Media ini sebagai alat dan proses pembelajaran, yang meliputi strategi dan metode dalam pembelajaran (Dhiya et al., 2024).

Peran media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan kualitas pengajaran. Media digital sudah banyak digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah *Scrapbook digital*. *Scrapbook digital* merupakan kegiatan menempel dan menghias foto atau gambar dengan bantuan teknologi sehingga dapat melakukan pengeditan baik memasukkan atau menambahkan gambar, teks, audio, maupun video (Yono et al., 2022). *Scrapbook digital* bisa menjadi opsi media

pembelajaran yang menarik dan efektif untuk siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) pada materi ASEAN. Seorang guru perlu memiliki kemampuan dalam mengelola proses pembelajaran di kelas secara efektif dan kreatif, sehingga dapat memperbaiki model pembelajaran yang selama ini cenderung bersifat satu arah atau hanya mengandalkan metode ceramah seperti yang lazim diterapkan (Yulinda, 2022).

Mata pelajaran IPS merupakan materi yang kompleks dan terkadang sulit untuk dibawa ke dalam pembelajaran sesuai dengan kenyataan (Amala et al., 2023). Materi ASEAN pada pembelajaran IPAS mulai diajarkan di kelas VI SD materi ini, menjelaskan tentang pengenalan negara-negara ASEAN, sejarah singkat berdirinya ASEAN, tujuan pembentukan ASEAN dan pendiri ASEAN. Materi ini bertujuan membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif siswa mengenai ASEAN sehingga mereka dapat menghargai keberagaman dan pentingnya kerjasama regional demi kemajuan bersama.

Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, baik sebagai alat bantu utama maupun sebagai pelengkap yang mendukung penerapan berbagai metode pengajaran lainnya (Aisyah et al., 2025). Dalam pembelajaran IPS pada materi ASEAN menggunakan metode yang menekankan pada pembelajaran interdisipliner dan terintegrasi dengan menggunakan pendekatan STEAM. Pendekatan pembelajaran adalah suatu

rangkaian kegiatan belajar mengajar yang terencana dan sistematis (Fatimah dan Ratna, 2018). STEAM adalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan, teknologi, teknik, dan matematika (Davidi et al., 2021). Sehingga Penerapan STEAM dengan media digital dalam belajar IPS tentang ASEAN Ini membuat siswa tidak cuma hafal nama negara, tapi aktif mencari tahu, memecahkan masalah, dan berkreasi tentang ASEAN.

Berdasarkan hasil catatan saat observasi awal pembelajaran di kelas IV SDN Bagi 02 terdapat siswa yang kesulitan dalam memahami dan mengingat arti dari ASEAN, nama negara ASEAN, nama tokoh pendiri ASEAN, bahkan mereka kesulitan dalam mengingat karakteristik setiap negara ASEAN. Siswa hanya mampu mengingat jumlah negara ASEAN dan beberapa nama negara yang familiar menurutnya seperti Indonesia, Malaysia, Thailand, Singapura. Saat observasi di sekolah tersebut ketika pembelajaran ASEAN dalam proses belajar materi ASEAN para siswa menggunakan buku paket, peta, dan penjelasan dari guru saja. Siswa sering kali hanya merangkum materi ASEAN, kebanyakan siswa hanya memenuhi perintah merangkum saja tanpa memahami apa yang sudah dituliskannya. Proses seperti inilah yang menyebabkan siswa kurang tertarik dalam pembelajaran IPS pada materi ASEAN.

Pembelajaran IPAS materi ASEAN dapat ditingkatkan melalui pengembangan media pembelajaran yang inovatif, sebagaimana yang telah diterapkam dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

pertama penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Zakiyah et al., (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media *Game* edukasi kincir pintar secara signifikan memenuhi kriteria validitas. Keefektifan media terlihat dari aktivitas siswa yang sesuai rentang waktu ideal selama pembelajaran.

Penerapan media berbasis *Game* edukasi yang menarik bagi anak usia sekolah dasar karena sesuai dengan kebiasaan mereka yang suka bermain *Game* di gawai pintar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Selain kelebihan tersebut terdapat tantangan dari media *Game* edukasi Kincir Pintar ASEAN yaitu siswa kurang tertarik dengan media *Game* edukasi karena mereka hanya sesekali bermain *Game* di gawai mereka, sehingga motivasi belajar melalui media ini tidak merata pada semua siswa.

Kedua penelitian yang dilakukan oleh Ayu et al., (2023) menunjukkan bahwa media *E-Book Magic* (E-Boma) menarik dan efektif untuk membantu siswa memahami konsep materi ASEAN serta meningkatkan hasil belajar siswa, dengan presentase kepraktisan mencapai 96,5%. Media ini memudahkan siswa dalam mencari istilah-istilah penting, sehingga proses belajar menjadi lebih efisien dan terstruktur. Selain itu, penggunaan siswa pada beberapa siswa mungkin kurang familiar atau kurang tertarik dengan format *e-book* dibandingkan media pembelajaran yang lebih konvensional, sehingga motivasi belajar bisa bervariasi antar siswa.

Media ini dirancang dengan fitur berikut: 1) siswa dapat mencari informasi dan gambar dari *Scrapbook digital*; 2) menggabungkan elemen visual yang menarik untuk membantu siswa memahami karakteristik setiap negara ASEAN; 3) mudah digunakan untuk siswa sekolah dasar dan guru dalam proses pembelajaran ASEAN; 4) menggunakan model pengembangan ADDIE untuk memastikan validitas dan kelayakan media. Dipilih media *Scrapbook digital* dalam pembelajaran IPS khususnya materi ASEAN dengan menggunakan pendekatan STEM karena secara efektif memadukan visual menarik dengan prinsip integratif dan aplikatif STEM, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa.

Berdasarkan dari penelitian tersebut, terdapat inisiatif untuk mengembangkan produk media *Scrapbook digital* Materi ASEAN Berbasis Pendekatan STEM Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. Media *Scrapbook digital* dirancang untuk mengatasi beberapa kekurangan dari media pembelajaran sebelumnya, dengan memberikan pendekatan baru yang lebih mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam membangun pengetahuan mereka melalui eksplorasi, eksperimen, dan proyek yang mendorong pemikiran kritis. Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran IPS materi ASEAN dengan berbantuan media *Scrapbook digital* yaitu pendekatan STEM.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah yang telah disampaikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *Scrapbook digital* berbasis pendekatan STEM pada materi ASEAN dikelas VI SD?
2. Bagaimana kelayakan media *Scrapbook digital* berbasis pendekatan STEM pada materi ASEAN digunakan dikelas VI SD?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. untuk mengetahui proses pengembangan media *Scrapbook digital* yang menggunakan pendekatan STEM pada siswa kelas VI SD.
2. untuk menilai kelayakan media *Scrapbook digital* berbasis pendekatan STEM pada siswa kelas VI SD.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dibagi menjadi dua yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Penelitian pengembangan media *Scrapbook digital* materi *ASEAN* berbasis pendekatan STEM sebagai upaya untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman belajar yang aktif. Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi maupun pengetahuan bagi peneliti media *Scrapbook digital* dan dapat dijadikan referensi pada materi lainnya.

2. Secara Praktis

a) Bagi siswa

- 1) Media ini dapat membantu siswa dalam memahami materi ASEAN melalui media *Scrapbook digital* .
- 2) Media ini memudahkan siswa untuk meningkatkan motivasi belajar pada diri sendiri.

b) Bagi guru

- 1) Pemanfaatan media ini dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi mengenai ASEAN.
- 2) Di samping itu, media ini juga berperan dalam membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik, serta mampu memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar.

c) Bagi kepala sekolah

Dengan adanya media *Scrapbook digital* ini dapat menambah pengetahuan untuk pihak sekolah dalam menentukan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dengan adanya media *Scrapbook digital* tersebut dapat mempermudah dalam penyampaian materi ASEAN.

d) Bagi peneliti lainnya

Dapat dijadikan referensi dan bahan pertimbangan untuk melakuakn penelitian lebih lanjut.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini yaitu berupa media pembelajaran digital yang mempunyai kualitas dan diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif dan interaktif. Media pembelajaran berbasis digital tersebut berupa *Scrapbook* berbasis *digital* yang mempunyai spesifikasi berikut :

1. Kontruksi Produk

Media *Scrapbook* berbasis *digital* ini merupakan sebuah media pembelajaran yang menggabungkan konsep *Scrapbook* dengan teknologi *digital*. Dimana didalamnya terdapat macam – macam gambar, teks, dan benda-benda fisik yang ditempel pada sebuah buku online. *Scrapbook* berbasis *digital* ini menggunakan kertas *Scrapbook* yang mempunyai ukuran 29,7 cm x 21 cm dan berisikan kumpulan kolase gambar – gambar. *Scrapbook digital* dirancang dalam format digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik. Desain *Scrapbook digital* ini dibuat menarik dan *user-friendly*, sehingga memudahkan siswa dalam penggunaannya. Media ini diharapkan dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, membantu mereka memahami materi ASEAN, serta mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikasi. Selain itu, dalam *Scrapbook digital* sudah dikombinasikan teks, gambar, video, audio, dan animasi yang dapat memungkinkan siswa

juga dapat bekerja sama dalam tim untuk membuat *Scrapbook digital* tersebut.

2. Konten Produk

Media *Scrapbook* berbasis *digital* yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan media abstrak yang dimana media tersebut tidak memiliki wujud fisik yang nyata dan hanya dapat dirasakan melalui indera penglihatan atau pendengaran. Pentingnya media *Scrapbook digital* dijadikan kedalam media pembelajaran untuk materi ASEAN karena media *Scrapbook digital* tersebut menawarkan pendekatan yang inovatif dan menarik dalam pembelajaran materi ASEAN. *Scrapbook digital* tersebut memungkinkan guru dan siswa untuk menyajikan informasi tentang ASEAN dalam format yang lebih visual dan menarik, seperti gambar, video, dan infografis. Ini membuat materi pembelajaran lebih hidup dan mudah dipahami. Selain itu, *Scrapbook digital* dapat digunakan sebagai alat kolaborasi. Siswa dapat bekerja sama dalam satu tim untuk membuat *Scrapbook digital* yang berisi informasi yang lengkap dan beragam.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan *Scrapbook digital* berbasis pendekatan STEM berperan penting dalam pembelajaran. Terutama dalam membantu pendidik agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa. *Scrapbook digital* berbasis STEM diharapkan dapat membuat siswa lebih lebih antusias dalam mempelajari materi ASEAN dan dapat membimbing

siswa untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah secara kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikasi. Pengembangan media *Scrapbook digital* dapat mempermudah dalam meningkatkan pemahaman terkait ASEAN dan juga penggunaan teknologi digital dalam *Scrapbook* membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Penggunaan *Scrapbook digital* tidak hanya sekadar menjadi alat bantu belajar, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh.

G. Definisi Istilah

1. Media *Scrapbook digital*

Scrapbook merupakan sebuah buku yang dihasilkan dari kreativitas dalam menyusun gambar, tulisan, dan hiasan yang menampilkan materi pembelajaran yang dapat membangkitkan antusiasme peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses belajar (Septia et al., 2022). Media *Scrapbook* tersebut dirancang secara kreatif untuk menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, dimana *Scrapbook* merupakan salah satu bentuk seni yang melibatkan penempelan foto, gambar, dan berbagai pernik-pernik untuk menghasilkan karya yang estetis sesuai dengan kreativitas pembuatnya (Nurpratama et al., 2023)

Menurut Nurpratama et al., (2023) dalam konteks pendidikan, *Scrapbook* berfungsi sebagai media yang memuat gambar dan teks terkait materi pembelajaran. Sedangkan Rahmawanti et al., (2020) berpendapat bahwa *Scrapbook* merupakan jenis buku yang memadukan

seni menempel foto atau gambar dengan catatan singkat dalam desain yang khas, membuatnya mudah dipahami oleh siswa.

Scrapbook dapat dipahami sebagai buku yang berisi dekorasi menarik berupa gambar dan teks yang ditempelkan di atas kertas untuk mempercantik tampilan buku. Gambar dan teks yang ada dalam *Scrapbook* bertujuan untuk menarik perhatian siswa dalam membaca media pembelajaran serta mendukung penyampaian materi dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan *Scrapbook digital* yang dikemas dalam format *digital* dapat mempermudah siswa untuk menggabungkan gambar dan penjelasan singkat yang relevan, sehingga mempermudah pemahaman materi yang disampaikan. Selain itu, *Scrapbook digital* dapat diakses dengan mudah melalui perangkat seperti *handphone* atau laptop, memberikan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari materi pelajaran.

2. ASEAN

ASEAN (*Association of Southeast Asian Nations*) merupakan organisasi kawasan yang didirikan oleh negara-negara di Asia Tenggara untuk memperkuat kerja sama antar anggotanya. Berdiri pada 8 Agustus 1967, ASEAN bertujuan untuk memperbaiki sektor ekonomi, ketahanan, sosial, dan berbagai aspek lainnya di wilayah Asia Tenggara.

ASEAN pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan stabilitas di tingkat regional yang dapat mendukung kemajuan pembangunan

nasional di berbagai bidang bagi seluruh negara anggotanya. Meskipun resmi sebagai organisasi kerja sama ekonomi, sosial, dan budaya, ASEAN juga menghubungkan negara-negara yang berbeda-beda dari segi ras, bahasa, dan agama karena kedekatan lokasi dan sejarah bersama (Indrawan, 2021).

Materi tentang ASEAN termasuk dalam bidang ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar, yang mencakup keberagaman sejarah, aspek ekonomi, politik, budaya, serta kondisi geografis dari masing-masing negara anggota ASEAN (Sakinah et al., 2023). Melalui materi ini, siswa juga dikenalkan dengan negara-negara di kawasan Asia Tenggara yang merupakan tetangga Indonesia, sekaligus diajak untuk memahami pentingnya kerja sama antarnegara dalam organisasi ASEAN serta manfaat yang dapat diperoleh dari kerja sama tersebut (Diniyatuazzahro et al., 2023).

3. Pendekatan STEM

STEM merupakan metode pendidikan yang menggabungkan sains, teknologi, teknik, dan matematika untuk menyelesaikan masalah dunia nyata serta mengajarkan penerapan konsep secara terpadu demi memberikan manfaat bagi masyarakat. Pendidikan berbasis STEM menyatukan sains, teknologi, teknik, dan matematika dalam proses pembelajaran untuk menyelesaikan masalah nyata, menerapkan konsep secara holistik, dan menghasilkan solusi yang berguna bagi masyarakat (Davidi et al., 2021).

STEM adalah konsep pendidikan yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu, yaitu Sains, Teknologi, Teknik, dan Matematika, ke dalam pelaksanaan pembelajaran (Sartika, 2019). Sedangkan menurut Anggraini et al., (2017) pendekatan STEM merupakan metode pendidikan inovatif yang menggabungkan berbagai elemen STEM untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan kehidupan. Pendekatan ini disusun dengan tujuan membentuk individu yang mampu berpikir secara kritis, inovatif, logis, dan terstruktur, sehingga mampu memenuhi kriteria kualitas sumber daya manusia dan menjawab berbagai tantangan global yang kian kompleks.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan STEM adalah suatu model pembelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam, teknologi, rekayasa, dan matematika guna mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, logis, dan terstruktur pada peserta didik, sehingga mereka dapat memenuhi tuntutan kualitas sumber daya manusia dan siap menghadapi persaingan global.

Pendekatan STEM memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memahami hubungan antara berbagai konsep serta penerapannya dalam situasi kehidupan sehari-hari. Selain itu, pendekatan ini turut berkontribusi dalam membentuk keterampilan esensial seperti berpikir kritis, menyelesaikan masalah, berkreasi, bekerja sama, dan

berkomunikasi. Melalui implementasi STEM, pendidik juga dapat menciptakan proses belajar mengajar yang lebih dinamis dan melibatkan partisipasi aktif siswa di dalam kelas.