

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran dipakai sebagai alat perantara untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Dengan adanya media yang kreatif peserta didik akan terangsang untuk menyukai pelajaran tersebut. Media pembelajaran juga dianggap efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Arsyad, 2007).

Media pada proses pembelajaran dapat berupa gambar, alat grafis, dan informasi visual atau verbal. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Adam, 2015)

Salah satu media pembelajaran yang sekarang dikenal adalah Media *Scrapbook* merupakan media yang diadaptasi dari album yang terbuat dari bahan bekas kemudian dihias agar lebih menarik. *Scrapbook* didesain dengan menggunakan gambar agar peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran (Veronica, 2018). *Scrapbook* merupakan seni menempel di media kertas, dan menghiasnya menjadi karya kreatif. Media *scrapbook* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat menyampaikan informasi dalam pembelajaran. Seni menempel di media kertas ini jika didesain secara kreatif dapat menarik untuk digunakan. Pengenalan *scrapbook* pada anak Sekolah Menengah

Atas (SMA) diharapkan bisa jadi ajang pengembangan minat dan kreatifitas peserta didik (Sari, 2017)

Penggunaan media *scrapbook* memberikan manfaat bagi peserta didik dalam proses belajar, diantaranya: 1) pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik, 2) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata- kata oleh guru dan, 3) peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan lain-lain (Murjainah,2017). Terdapat beberapa kelebihan dari media *scrapbook* yaitu: menarik, *scrapbook* disusun dari berbagai foto,gambar,catatan penting dan lain sebagainya dengan beberapa hiasan, Mudah dibuat, cara pembuatan *scrapbook* hanya menyusun dan memadu pada kanan antara gambar, catatan dan hiasan, Dapat dibuat atau didesain sesuai keinginan pembuatnya. Apapun beberapa kelemahan *scrapbook* yaitu Waktu yang digunakan relatife lama untuk membuat *scrapbook*, 2 Penggunaan gambar yang terlalu kompleks berdampak pada kurangnya pemusatan perhatian pada materi sehingga kegiatan pembelajaran tidak berlangsung efektif (Damayanti, 2017).

Setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Oleh karena itu, materi sistem peredaran darah merupakan salah satu materi yang cukup sulit dikuasi oleh peserta didik Kelas XI. Tingkat keanekaragam yang tinggi dan banyaknya penggunaan bahasa latin menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan ini dalam memahami materi sistem peredaran darah.

Salah satu alternatif untuk mengatasi kesulitan belajar peserta didik dalam memahami materi sistem peredaran darah adalah menggunakan media pembelajaran *scrapbook*. Di dalam media *scrapbook* tersebut gambar dapat mencatumkan konsep atau gagasan abstrak menjadi realistik sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi. *Scrapbook* atau buku tempel merupakan suatu karya yang kreatif dan inovatif yang berbentuk album yang di dalamnya terdapat berbagai foto yang dihias sedemikian rupa sehingga di dalamnya meninggalkan kesan visual yang spesial sehingga peserta didik mampu memahami materi.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut para guru untuk mampu mengembangkan ketrampilan dalam membuat media pembelajaran . Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia disekolah guru juga dituntut untuk mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum digunakan (Arsyad, 2014).

Berdasarkan hasil pengalaman lapangan menunjukkan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang ada pada pembelajaran biologi yaitu penggunaan model pembelajaran yang diterapkan guru masih kurangnya referensi buku ataupun media pembelajaran yang dimiliki oleh guru pelajaran Biologi kelas XI sehingga pembelajaran di sekolah cenderung monoton. Praktikum yang seharusnya dilakukan di dalam laboratorium mereka lakukan didalam kelas karena keterbatasan pengawas, alat dan bahan belum lengkap. Sehingga untuk memahami konsep didalam kelas dengan meminimalisir penggunaan buku paket

dan variasi pembelajaran di dalam kelas dibutuhkan media yang terdapat menarik peserta didik untuk membaca konsep pembelajaran biologi lebih efektif dan inovatif. Dengan demikian seperti yang telah dipaparkan oleh peneliti sebelumnya, terkait pentingnya media pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran biologi sebagai sarana penunjang peserta didik untuk belajar dan membaca materi sistem peredaran darah yang menarik dan unik agar menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar. Proses pembelajaran di kelas XI SMA Swasta Kristen Tarus masih kurangnya minat dan perhatian peserta didik dalam mengikuti pelajaran yang dilakukan di kelas terbukti dengan masih adanya siswa/siswi yang membuat keributan di dalam kelas pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, Jumlah siswa yang sedikit sehingga proses belajar mengajar kurang efektif, Kehadiran siswa yang tidak menentu sehingga menghambat kegiatan belajar mengajar.

Pada observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas XI IPA/IPS SMA Kristen Tarus Tengah ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran sudah menggunakan kurikulum 2013 dimana ada siswa yang aktif dan cepat memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan ada juga yang masih pasif dan terlihat sulit dalam pemahaman akan materi yang disampaikan guru, sebagian besar siswa juga mengatakan bahwa materi sistem peredaran darah akan lebih menarik jika guru menyampaikan materi dengan menggunakan media yang menarik, sehingga membuat mereka lebih tertarik dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran karena pada materi sistem peredaran darah, sehingga perlu

adanya media pembelajaran yang menampilkan gambar secara spesifik dan menarik. Berdasarkan persentase angket siswa dalam proses pembelajaran yakni jumlah siswa pada kelas tersebut 10 orang namun yang mengisi angket respon siswa berjumlah 8 orang sehingga memperoleh persentase sebagai 100 %, pada angka persentase tersebut menunjukkan bahwa siswa sangat setuju dengan adanya media pembelajaran *scrapbook* karena dapat membantu siswa dalam proses belajar dikelas. Oleh karena itu, dengan adanya pengembangan bahan ajar menggunakan media *scrapbook* pada materi sistem peredaran darah adalah salah satu media penunjang dalam proses pembelajaran di sekolah . Berdasarkan hasil angket siswa data awal menunjukkan bahwa siswa kelas XI IPA/IPS menyukai bila guru menggunakan media pembelajaran *scrapbook* yang memiliki banyak gambar dan warna

Dari angka persentase ini menunjukkan bahwa sangat perlu adanya pengembangan media *scrapbook* dalam menunjang proses pembelajaran. Karena guru juga jarang menggunakan media pembelajaran yang sesuai sehingga kebanyakan siswa malas ketika proses pembelajaran berlangsung, guru biologi juga mengungkapkan bahwa belum adanya media pembelajaran yang membantu dalam proses pembelajaran.

Oleh sebab itu berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas maka penulis tertarik mengajukan penelitian berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH DI SMA KRISTEN TARUS TENGAH”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang tersebut, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut: Apakah pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah: untuk menghasilkan produk berupa media *scrapbook* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran sistem peredaran darah.

D. Spesifikasi Produk yang di harapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu *scrapbook* untuk pelajaran biologi kelas XI materi sistem peredaran darah. *Scrapbook* merupakan seni menempel di media kertas, dan menghiasnya menjadi karya kreatif. *Scrapbook* dilengkapi dengan ilustrasi atau gambar berwarna yang menarik disertai dengan penjelasan kata-kata ilmiah yang sulit dipahami siswa disajikan dengan teknik lipat dan tempel sehingga menjadi pendukung siswa dalam pembelajaran. Spesifikasi produk dalam pengembangan ini yaitu mencakup teknis dan substansi yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Teknis

- a. Media *scrapbook* dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang berbentuk buku tempel.
- b. Media *Scrapbook* dalam pengajiannya lebih dominan menampilkan ilustrasi dengan keterangan konstanta ilmiah yang singkat namun membuat peserta didik mudah memahami materi sistem peredaran darah.
- c. Gambar pada media *scrapbook* disajikan semenarik mungkin dengan teknik lipat dan tempel, sehingga mampu menarik minat peserta didik dalam mencari informasi yang terdapat pada media *scrapbook*.
- d. media *scrapbook* tersusun dari halaman sampul atau cover, petunjuk penggunaan, daftar isi, penyajian materi sistem peredaran darah, dan daftar pustaka.

2. Substansi

Substansi dari produk yang dikembangkan terbatas pada materi sistem peredaran darah. Pada materi sistem peredaran berisikan materi- materi mengenai darah, fungsi dan komposisi darah, plasma darah, golongan darah dan gangguan pada sistem peredaran darah. Konsep dasar yang disampaikan yakni bagaimana suatu pembelajaran yang konten atau isi materinya sesuai dengan kebutuhan siswa karena *scrapbook* didesain berdasarkan materi sistem peredaran darah.

E. Pentingnya Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan acuan sebagai suplemen atau sumber belajar dan media pembelajaran dalam membantu proses pembelajaran dan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian dapat diharapkan bisa menambah pengetahuan. Selain itu dapat memberikan referensi dan wawasan ketika kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran biologi berupa media pembelajaran *Scrapbook*.

2. Secara Praktis

Pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses belajar dan menjadi alternatif pembelajaran biologi, adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yakni :

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih aktif dan mudah dipahami. Dengan penggunaan buku bergambar ini peserta didik bias bersemangat dalam mempelajari biologi.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan alternatif untuk menggunakan media pembelajaran dalam mengajar. Dengan penggunaan *Scrapbook* ini, guru dapat membantu peserta didik untuk memahami dan mengerti tentang materi yang diajarkan.
- c. Guru dapat membantu peserta didik untuk memahami dan mengerti tentang materi yang diajarkan.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan tentang penggunaan media bergambar dalam meningkatkan kreatifitas dan

hasil dari penelitian ini nantinya biasa menjadi bekal untuk mengajar ketika sudah menjadi seorang guru.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Berdasarkan Rumusan masalah yang diuraikan peneliti sebelumnya, ada beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media *scrapbook* ini, antara lain:

- a. Media *scrapbook* dapat membantu siswa dalam memahami materi sistem peredaran darah.
- b. Media *scrapbook* dapat terus menerus digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan penelitian ini adalah :

- a. Pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada materi visual berupa *scrapbook* (buku tempel).
- b. Pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada pelajaran biologi materi sistem peredaran darah.

G. Defenisi Operasional

1. Pengembangan adalah suatu sistem pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang untuk mempegaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar yang bersifat internal atau segala upaya untuk menciptakan kondisi

dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Gagne dan Brings dalam Warsita, 2003)

2. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
3. Media *Scrapbook* merupakan media yang diadaptasi dari album yang terbuat dari bahan bekas kemudian dihias agar lebih menarik. *Scrapbook* didesain dengan menggunakan gambar agar peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran. *scrapbook* merupakan seni menempel di media kertas, dan menghiasnya menjadi karya kreatif. *Scrapbook* dapat digunakan sebagai salah satu penyampai informasi dalam pembelajaran.
3. Model Pengembangan yang digunakan mengaju pada model pengembangan ADDIE. Model ini sesuai dengan namanya terdiri dari lima fase atau lima tahap utama yaitu *Analysis, Design, Develop, Implement & Evaluate* (ADDIE) muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Menurut Benny (2009), model ADDIE adalah salah satu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik.

Fathurrohman (2015) juga menyatakan bahwa model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, design, Developmentor Production, Implementationor Delivery and Evaluations*, dimana ini dapat di gunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.