

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan pada hakikatnya dapat ditempuh dimanapun, sampai kapanpun dan oleh siapapun dengan tujuan untuk mengembangkan potensi secara maksimal. Upaya agar setiap individu dapat mendapatkan pendidikan secara formal maka dibentuklah pendidikan di sekolah, secara garis besar pendidikan di sekolah merupakan pendidikan yang terstruktur dengan pembelajaran dalam kelas.

Menurut Sudjana (2013:45) belajar merupakan sebuah proses hubungan antara peserta didik dan guru, guru bertindak sebagai fasilitator yang mendorong peserta didik agar lebih mengerti suatu konsep atau materi pelajaran. Sebagai fasilitator guru dituntut untuk menciptakan suasana kelas agar menarik dan membuat peserta didik lebih aktif.

Disisi lain pentingnya kaitan pembelajaran dengan nilai keagamaan agar peserta didik dapat lebih mengenal ciptaan Tuhan perihal makhluk hidup dalam materi ekosistem. Dan begitu luar biasanya Tuhan menciptakan sebuah ekosistem agar suatu ekosistem itu berjalan dengan sebagai mana mestinya. Pengintegrasian ilmu biologi dengan nilai-nilai Islami merupakan sebuah perpaduan dua ilmu sehingga menjadi sebuah kesatuan ilmu yang utuh. Memposisikan Islam sebagai ilmu dasar dalam melihat sebuah fenomena di alam sekitar sebagai tanda kebesaran Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Termasuk dalam hal ini kaitannya dengan ekosistem.

Saat ini Indonesia dihadapkan pada kondisi pembelajaran yang memaksa tidak adanya proses pembelajaran tatap muka yang disebabkan merebaknya penularan Virus Corona (Covid-19), dan sebagai alternatif proses pembelajaran digunakan berbagai media elektronik yang diharapkan dapat menjadi sarana agar proses pembelajaran tetap terlaksana sebagaimana mestinya. Maka dari itu sangat diperlukan sebuah media yang berfungsi untuk membantu peserta didik memahami

materi pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi lebih konkret dan dapat menunjang pembelajaran agar peserta didik dapat tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Menurut Waryanto (2016:12) proses pembelajaran secara daring atau *e-learning* dan sebagian kalangan menyebutnya *online learning*, adalah proses kegiatan belajar yang menggunakan jaringan internet sebagai media penyampaian, interaksi dengan peserta didik dan kemudahan yang didukung oleh berbagai bentuk layanan pembelajaran lainnya.

Namun seringkali berbagai permasalahan ditemui pada saat proses pembelajaran *online* terkhusus pada mata pelajaran biologi salah satunya yaitu peserta didik yang kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dimana pada akhirnya permasalahan ini akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan oleh kurangnya minat peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran karena penjelasan guru dianggap membosankan yang secara terus menerus menggunakan metode yang sama baik itu pemaparan dari guru dengan menggunakan *video* atau *Google Meet*, atau bahkan sekedar memberikan materi berupa *powerpoint*.

Untuk mengatasi masalah tersebut guru dengan segala keterbatasan sarana dan prasarana yang akhirnya dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif ketika melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar. Karena itu guru diharapkan bisa memilih metode dan media yang tepat saat memberikan materi kepada peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk melangsungkan kegiatan belajar mengajar secara efektif dan dapat membantu siswa dalam memahami materi karena ketika dilakukan pembelajaran secara online pada pembelajaran biologi kurang didapati contoh gambar yang dapat menunjang pemahaman siswa terhadap materi tersebut sedangkan selayaknya materi biologi disampaikan dengan penjelasan gambar yang memadai sehingga nantinya diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif.

Arsyad (2019:79) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipakai untuk mengirimkan informasi dari pengirim ke penerima sehingga dapat mengembangkan pikiran, perhatian, perasaan dan perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi.

Salah satu jenis media yang dapat menjadi alternatif bagi guru yaitu media *e-scrapbook*. Secara umum *e-scrapbook* atau yang sering disebut sebagai buku tempel yang merupakan kumpulan foto, gambar, catatan, kutipan, puisi, dan berbagai bentuk tulisan lainnya yang disusun pada sebuah buku hasil kreasi sendiri. Sejalan dengan perkembangan zaman, kreasi ini, bisa dipakai sebagai penunjang dari berbagai jenis kebutuhan, salah satu yang sering dipraktikan yaitu sebagai media pembelajaran.

Pada penerapannya penggunaan media berbasis *e-scrapbook* ini diharapkan dapat menjadi sebuah penyegaran bagi suasana belajar baru bagi peserta didik yang cenderung lebih menyenangkan, sehingga harapannya peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami suatu materi. Dari pengertian *scrapbook* dapat diambil benang merah bahwa pada dasarnya media ini menampilkan gambar yang dibuat menarik dengan catatan-catatan materi di dalamnya, sehingga diharapkan dapat mejadikan peserta didik lebih termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran. Setelah peserta didik tertarik dalam suatu pembelajaran maka peserta didik juga akan lebih fokus sehingga pada akhirnya akan membuat peserta didik menerima materi dengan lebih baik. Setelah itu akan berimplikasi pada capaian hasil belajar peserta didik.

Pada proses pembelajaran, media menjadi sebuah hal yang penting yakni sebagai penghubung antara pesan yang akan disampaikan dari guru kepada peserta didik yang sejatinya akan terbantu dengan media *e-scrapbook* ini. Selain menjadi penghubung, media juga dapat membuat peserta didik lebih termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran di ruang kelas.

Maka berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul:

"Pengembangan Media Pembelajaran *E-scrapbook* Terintegrasi Nilai Islami Pada Materi Ekosistem"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, dihasilkan beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran *e-scrapbook* pada materi ekosistem?
2. Bagaimana uji kelayakan dari media pembelajaran *e-scrapbook* pada materi ekosistem?
3. Bagaimana uji keterbacaan media pembelajaran *e-scrapbook* pada materi ekosistem ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, diperoleh beberapa tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Mendeskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran *e-scrapbook* pada materi ekosistem.
2. Menganalisis hasil uji kelayakan dari media pembelajaran *e-scrapbook* dalam materi ekosistem.
3. Menganalisis hasil uji keterbacaan dari media pembelajaran *e-scrapbook* dalam materi ekosistem.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Harapan dari penelitian ini nantinya menjadi alternatif media pembelajaran agar peserta didik menjadi lebih senang dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga harapan akhirnya peserta didik dapat memperoleh pengalaman baru dengan menggunakan media *e-scrapbook* dari materi ekosistem yang disampaikan oleh guru.

a. Bagi Guru

Manfaat yang bisa dirasakan oleh guru yaitu agar dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat mempermudah penyampaian materi ekosistem.

b. Bagi Peserta Didik

Dengan media *e-scrapbook* peserta didik dapat dengan lebih mudah mempelajari materi yang diberikan oleh guru karena ditampilkan secara singkat dan menarik.

c. Bagi Instansi

Dengan adanya media ini sekolah dapat menggunakannya sebagai tambahan media pembelajaran khususnya pada materi ekosistem. Selain itu dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dan tidak jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti diantaranya peneliti dapat mengembangkan bakat dan kreatifitasnya dalam hal pembuatan media yang diintegrasikan dengan nilai Islami khususnya pada materi ekosistem dan dapat menambah wawasan dan pengetahuan terkait pemanfaatan media.

E. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *e-scrapbook* yang terintegrasi dengan nilai Islami.
2. Materi biologi yang diberikan kepada peserta didik adalah materi ekosistem di kelas X SMA/MA yang dibagi lagi menjadi tiga sub materi yaitu : interaksi antara komponen ekosistem, jaring makanan dan rantai makanan, dan siklus biogeokimia.
3. Pengembangan media pembelajaran ini akan divalidasi oleh ahli dan selanjutnya diberi respon oleh peserta didik untuk mengetahui keterbacaan media pembelajaran ini. Indikator respon keterbacaan media meliputi penyajian materi, tampilan dan manfaat.

F. Kerangka Pemikiran

Dalam sebuah pembelajaran yang dilaksanakan terdapat suatu kompetensi minimum yang harus dicapai oleh peserta didik yang diartikan sebagai kompetensi inti (KI) juga kompetensi dasar (KD) dan nantinya diturunkan menjadi indikator pencapaian kompetensi (IPK). Kompetensi inti adalah batas minimal penguasaan yang selayaknya penuh oleh peserta didik, kompetensi inti dibagi menjadi empat; Kompetensi inti (KI-1) meliputi kompetensi religi atau spiritual, Kompetensi Sosial (KI-2), Kompetensi tentang kognitif (KI-3) dan terakhir kompetensi keterampilan (KI-4). Dari hal inilah dimaksudkan agar peserta didik memiliki kemampuan dalam sikap, kognitif dan keterampilan yang nantinya diharapkan dapat tercapai pada seluruh semester (Permendikbud).

Sementara hasil dari wawancara dengan guru SMAN 1 Cikalongwetan menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik dari materi ekosistem terbilang kurang memuaskan karena peserta didik lebih banyak mendapatkan penjelasan secara lisan maupun tulisan yang kurang diiringi dengan gambar.

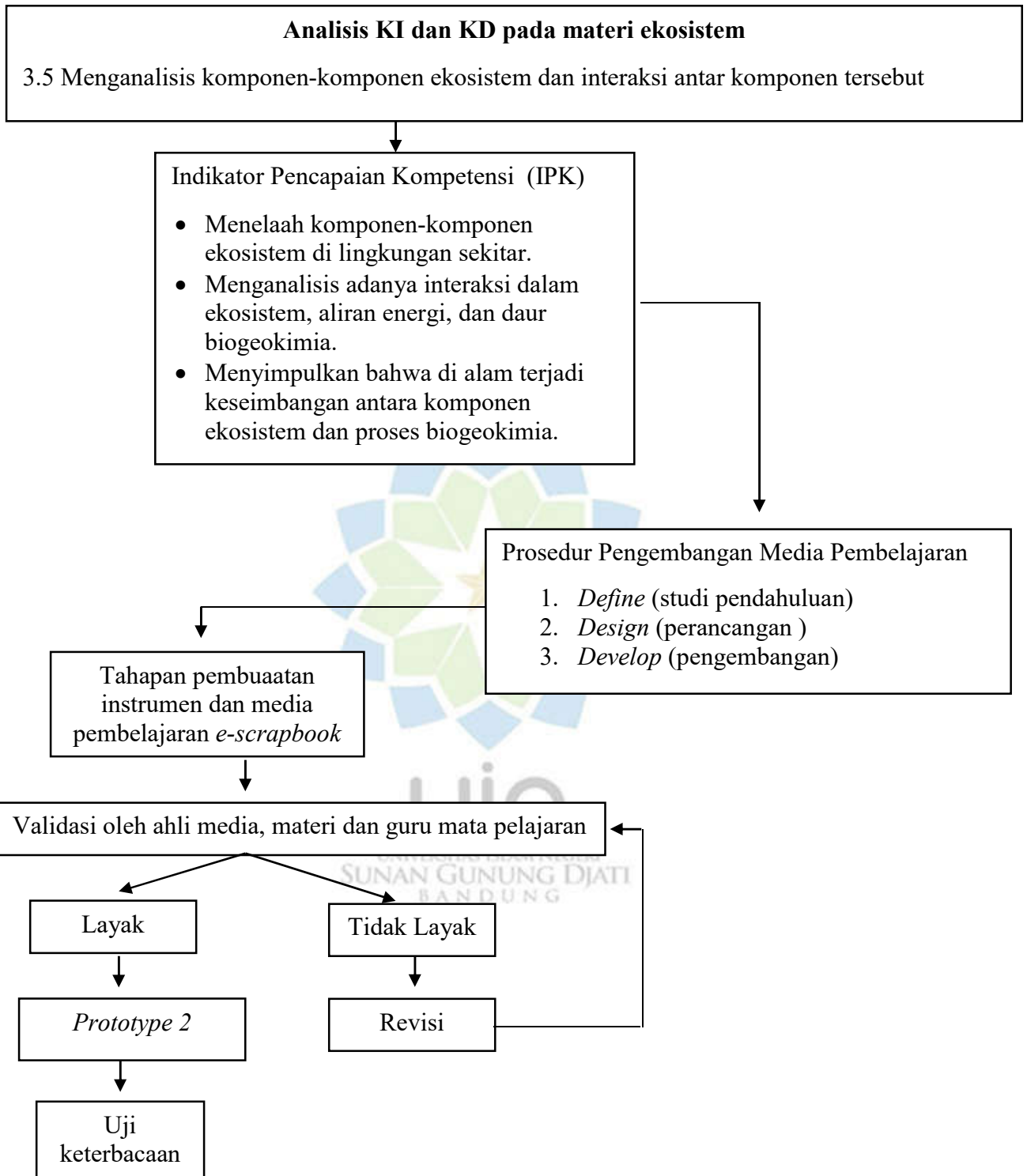
Seperti dinyatakan oleh Kusniana (2017:35) bahwa pembelajaran di sekolah pada umumnya masih menekankan pada proses belajar hafalan dan peserta didik kesulitan dalam membangun sendiri pengetahuan yang diperoleh, sehingga hal ini berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu pengembangan media *e-scrapbook* dapat menjadi alternatif media pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai peran yang esensial dalam menunjang pembelajaran. Media pembelajaran sebagai sumber bacaan menjadi perangkat penting dalam proses belajar mengajar di kelas. Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran merupakan bentuk usaha untuk mengembangkan kompetensi keprofesionalan guru (Emda, 2011:52).

Pengembangan media pembelajaran yang diintegrasikan dengan nilai Islam telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya diantaranya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika yang dilakukan oleh Khasanah (2015:1-16).

Namun belum banyak penelitian yang dilakukan dengan mengangkat tema ekosistem menggunakan media pembelajaran *e-scrapbook* yang diintegrasikan dengan nilai Islami sehingga perlu adanya suatu media yang mengaitkan antara materi dengan nilai Islami karena hal ini sesuai dengan kompetensi dasar yang diharapkan yaitu salah satunya berkaitan dengan aspek spiritual. Adapun skema kerangka pemikiran yang dideskripsikan diatas dalam bentuk bagan berikut :





Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran

G. Hasil Penelitian Yang Relevan

Sebagai upaya memperkuat alasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *e-scrapbook* ini maka diperlukan data penunjang dari penelitian terdahulu dalam koridor penelitian yang serupa yaitu terkait dengan pengembangan media *e-scrapbook*, yang disajikan dalam bentuk uraian berikut :

Penelitian Oktavia (2018:105) menyatakan bahwa dilihat dari hasil respon peserta didik, skor tertinggi peserta didik yang menjawab angket adalah 50. Total skor yang diperoleh dari peserta didik yang menjawab adalah 47, sehingga persentase yang didapat dengan memperoleh tanggapan peserta didik adalah sebesar 94,0% maka dari itu hasil tanggapan peserta didik terhadap media *e-scrapbook* termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Selanjutnya penelitian dari Karisma (2019:74) berpendapat bahwa adanya perbedaan yang relevan pada sebelum dan sesudah menggunakan media *e-scrapbook* dimata pelajaran Sains. Rata-rata nilai *post-test* dan *pre-test* ($83,4 > 53,7$), hal ini membuktikan bahwa *scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan utamanya dapat menjadi media pembelajaran yang relevan dan dapat diterima oleh peserta didik sehingga dapat menjadikan peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang relevan selanjutnya adalah pengembangan media pembelajaran visual dikelas sains mendukung proses pembelajaran siswa, dan dapat membangkitkan minat siswa oleh karena itu sebagaimana ditunjukkan oleh peserta studi ini media visual dapat digunakan di laboratorium, papan kelas, penilaian kelas, tugas, dan di koridor sekolah untuk mendukung proses pengajaran (Ucak, 2019: 225).

Penggunaan media pembelajaran *scrapbook* dalam industri pendidikan secara keseluruhan siswa yang berpartisipasi dalam percobaan mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *scrapbook* itu menarik, para siswa secara alami sangat ingin tahu tentang pendekatan baru ini terhadap pembelajaran dengan percobaan dan penelitian menunjukkan bahwa

adanya banyak ide kreatif yang menunggu untuk di jelajahi pada industri pendidikan (Law, 2010:92-96)

Menurut Angkowo (2017:10), program media pembelajaran sangat baik dari segi daya tarik terhadap peserta didik karena didesain sedemikian rupa sehingga materi menjadi lebih ringkas dan disisi lain dapat membimbing serta meningkatkan motivasi dan kemampuan peserta didik.

Pengaplikasian media gambar yang dikembangkan peneliti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMPN 1 Gantiwarno, terlihat dari nilai *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata skor 66,67, dan skor rata-rata meningkat menjadi 92,93 setelah tes (Asri, 2017:7).

Penelitian Rosihan (2018:23) menyebutkan bahwa metode pengembangan dilakukan dalam tiga tahap. Yang pertama pendefinisian, kedua perencanaan, dan terakhir pengembangan. Uji verifikasi dilakukan oleh pakar materi, pakar bahasa, dan pakar media. Selain itu juga dilakukan eksperimen pada pelajar dikelas tiga A. Hasil uji verifikasi membuktikan bahwa media pembelajaran sangat tepat dan timbal balik dari pelajar pun sangat baik.

