

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi usaha sadar yang dilakukan manusia guna meningkatkan kualitas diri. Meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia kini merupakan tujuan yang amat penting. Pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman berfikir siswa dalam kehidupan sehari-hari. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah tindakan sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang akan memberikan hasil belajar yang aktif bagi peserta didik agar dapat mengembangkan potensi diri mereka dan memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang berguna bagi diri mereka, masyarakat, bangsa, dan negara.

Hasil belajar merupakan suatu kemampuan atau kompetensi yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran (Sudjana, 2011:7). Berdasarkan taksonomi bloom, hasil belajar dapat tercapai apabila memenuhi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. (Daryanto, 2007:107). Salah satu upaya untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa adalah dikembangkannya metode dan media pembelajaran yang menekankan pada pemahaman siswa terhadap materi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang baik. Proses pembelajaran dapat dikatakan berjalan lancar apabila dalam proses pembelajaran melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Oktifia, 2018:31 - 35).

Pembelajaran merupakan proses dan usaha yang di tempuh untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam interaksi dengan lingkungannya yang bersifat kompleks dan sistematis (iwan, 2017:1) Pembelajaran memiliki tujuan agar terciptanya suatu peningkatan terhadap

minat, bakat dan kemampuan siswa, serta agar terciptanya kebutuhan interaksi yang baik antara komponen di dalam kelas (Rusman, 2014:1)

Pada saat ini kondisi pembelajaran di Indonesia terpaksa meniadakan proses pembelajaran tatap muka, hal ini disebabkan karena adanya pandemi Covid-19 yang mengakibatkan siswa belajar menggunakan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring sebagai alternatif.

Pembelajaran online mengakibatkan siswa mengalami kejenuhan dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan kurangnya interaksi dalam pembelajaran dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga pembelajaran cenderung monoton dan satu arah. Pembelajaran ini akhirnya menyebabkan peserta didik sulit menganalisis dan mengkritisi materi, yang berakibat pada siswa mengabaikan tugas yang diberikan guru, permasalahan ini mengakibatkan hasil belajar siswa menurun. (Sulistyowati, 2014:56).

Pemilihan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif menjadi upaya dalam mengatasi permasalahan pembelajaran online. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat penunjang pembelajaran untuk membantu seorang guru mengajar dan menciptakan iklim lingkungan belajar yang baik. Penggunaan media pembelajaran dapat merangsang minat dan motivasi belajar yang akan mempengaruhi psikologi belajar yang baik. Menurut Arsyad (2011:20). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyajikan materi dengan menarik dan juga dapat membantu dan memudahkan siswa meningkatkan pemahaman terhadap materi.

Salah satu media pembelajaran yaitu *e-scrapbook*. Media Scrapbook adalah lembaran buku yang berisi dengan gambar, animasi, catatan dan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dan kreatif. *Scrapbook* dinilai memiliki daya tarik bagi siswa karena mampu menyajikan visualisasi dengan tampilan bentuk-bentuk dan animasi sehingga memberikan ketertarikan bagi siswa saat membuka setiap halaman (Khoiraton, 2014:1-8). Seiring dengan berkembangnya zaman, media ini dapat digunakan sebagai penunjang kebutuhan pembelajaran. Pada penerapannya

penggunaan media pembelajaran berbasis *e-scrapbook* ini diharapkan dapat menjadi sebuah inovasi suasana belajar baru bagi siswa yang cenderung lebih efektif dan menyenangkan, sehingga siswa diharapkan dapat lebih mudah dalam memahami suatu materi dan menjadikan siswa lebih termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran. sehingga pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan tujuan pembelajaran (Damayanti, 2017:85).

Materi yang digunakan pada penelitian ini yaitu materi ekosistem, alasan pengambilan materi ekosistem ini dikarenakan materi ini merupakan materi yang cukup sulit dipelajari. Materi ekosistem cukup penting untuk dipelajari karena memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari – hari, materi ini disesuaikan dengan media pembelajaran *e-scrapbook* akan memberikan kesempatan belajar yang menarik dan menyenangkan kepada siswa. Menurut Soemarwoto (2004: 23), ekosistem terbentuk melalui interaksi timbal balik antara makhluk hidup dan lingkungan yang membentuk suatu sistem ekologi. Secara umum, suatu sistem terdiri dari komponen hidup dan tak hidup yang berinteraksi di suatu tempat untuk membentuk suatu kesatuan yang terorganisir. Alam adalah objek yang nyata dan dapat diamati secara fisik.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka di buatlah penelitian yang berjudul “**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN E-SCRAPBOOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATERI EKOSISTEM**”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah keterlaksanaan media pembelajaran *e-scrapbook* pada materi ekosistem?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *e-scrapbook* pada materi ekosistem ?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *e-scrapbook* dalam pembelajaran pada materi ekosistem ?

C. Tujuan penelitian

1. Mendeskripsikan perencanaan dan penerapan media pembelajaran *e-scrapbook* pada materi ekosistem.
2. Menganalisis hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *e-scrapbook* pada materi ekosistem.
3. Menganalisis respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *e-scrapbook* pada materi ekosistem.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Data dan hasil penelitian ini bisa di jadikan acuan dalam penggunaan *E-scrapbook* pada materi vertebrata dalam pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran *e-scrapbook* juga dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

Media dari penelitian ini dapat diharapkan menjadi referensi untuk peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah.

3. Bagi Siswa

Siswa bisa mendapatkan pengalaman baru saat belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik, mudah di fahami dan praktis tanpa dibatasi oleh tempat dan waktu.

4. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambahkan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang atau membuat media pembelajaran yang menarik untuk membantu proses pembelajaran.

E. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini berfokus pada penerapan media pembelajaran berbasis *e-scrapbook*.
2. Indikator pencapaian pada penelitian ini yaitu hasil belajar siswa dengan ranah kognitif yaitu: C1 (mengingat, menjelaskan), C2 (mengemukakan), C3 (menentukan, membuktikan), C4 (menganalisis) (Daryanto, 2007:107).
3. Materi pembelajaran dalam penelitian ini dibatasi hanya pada materi ekosistem kelas X SMA/MA.

F. Kerangka Berfikir

Pembelajaran merupakan proses paling dasar dari pendidikan di sekolah. Dalam sebuah pembelajaran terdapat kompetensi minimum yang harus tercapai oleh siswa yaitu kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD). Berdasarkan standar isi, kompetensi dasar dan kompetensi inti merupakan hal yang wajib dikuasai siswa dalam perancangan proses pembelajaran yang selaras dengan kurikulum pada setiap mata pelajaran, Kompetensi inti (KI) adalah kemampuan minimum yang wajib dimiliki siswa baik dengan kompetensi spiritual atau religi (KI 1), sosial (KI 2), konsep (KI 3), dan aplikasi (KI 4). Sehingga siswa memiliki kualifikasi dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dapat tercapai selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Permendikbud, 2018).

Setelah mengetahui kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) maka diturunkan menjadi indikator pencapaian kompetensi (IPK), yaitu

Menjelaskan tentang ekosistem dan menyebutkan komponen yang menyusunnya, mengidentifikasi komponen biotik dan abiotik, menjelaskan hubungan antar komponen ekosistem menjelaskan peran komponen biotik dalam rantai makanan dan jaring makanan, menjelaskan tentang adanya interaksi dalam ekosistem dan aliran energi, menjelaskan

daur biogeokimia, menyimpulkan ketidakseimbangan komponen ekosistem. Setelah IPK dirumuskan selanjutnya di turunkan menjadi tujuan pembelajaran yaitu, menjelaskan tentang ekosistem dan komponen yang menyusunnya, peserta didik dapat Menjelaskan hubungan antar komponen ekosistem, peserta didik dapat menganalisis sumber mengenai ekosistem serta keseluruhan yang berlangsung pada ekosistem, menjelaskan peran komponen biotik dalam rantai makanan dan jaring makanan, peserta didik dapat Menjelaskan tentang adanya interaksi dalam ekosistem dan aliran energi, peserta didik dapat membedakan tipe – tipe daur biogeokimia dalam ekosistem, peserta didik dapat menyimpulkan ketidakseimbangan komponen ekosistem.

Di dalam kurikulum 2013 Materi ekosistem merupakan salah satu bab pada materi kelas x di semester. Kompetensi dasar materi ekosistem terdapat pada KD 3.9 materi ini memuat tentang komponen ekosistem, interaksi dalam ekosistem, interaksi dalam ekosistem dan siklus biogeokimia.

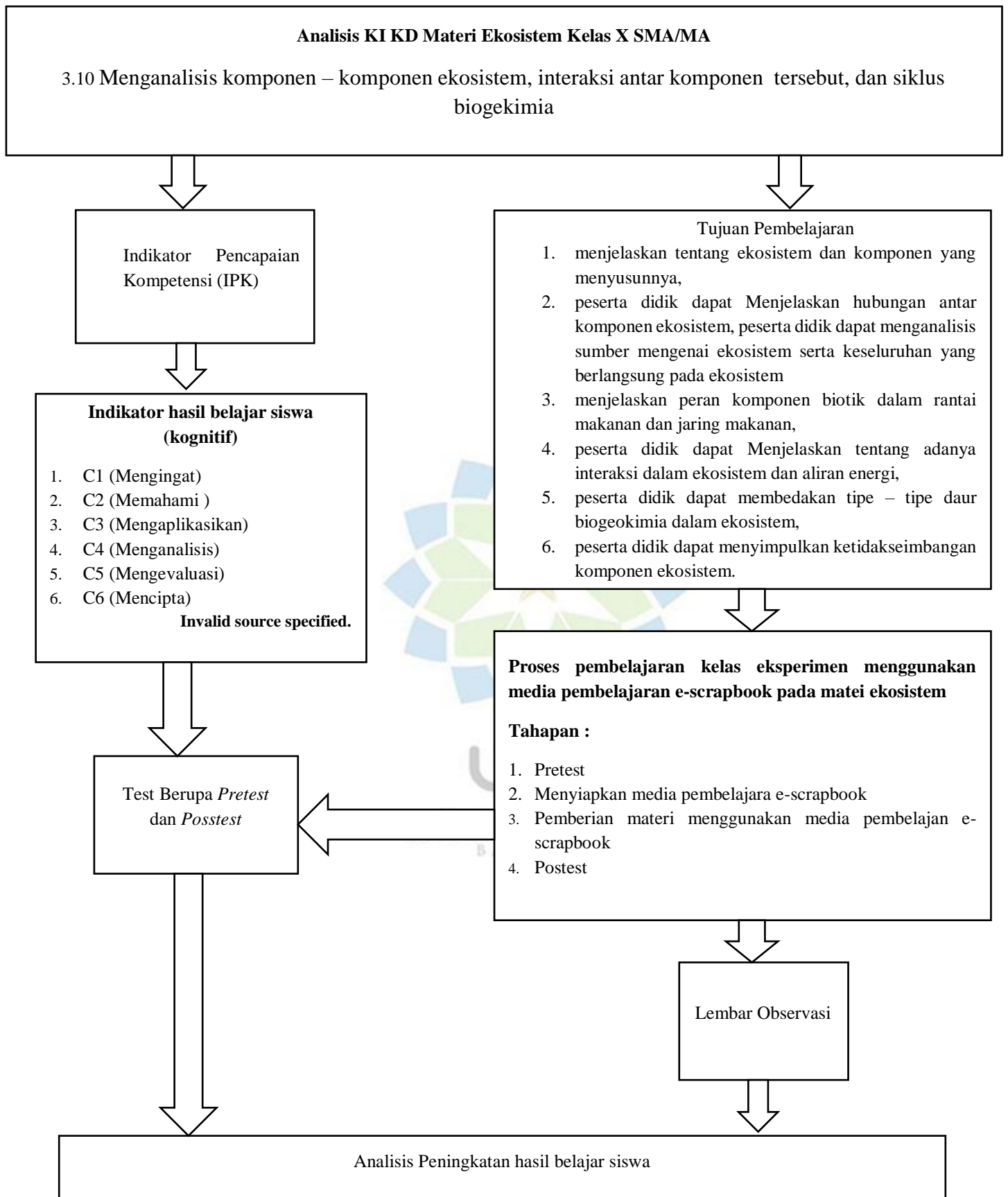
Menurut susilawati ,dkk (2016 : 192) menyatakan bahwa ekosistem adalah hubungan timbal balik yang terjadi pada makhluk hidup dan lingkungan. Makhluk hidup yang dimaksud termasuk tumbuhan sebagai produsen, herbivora, karnivora, omnivora dan dekomposer. Dalam materi ini juga mempelajari aliran energi, daur biogeokimia, dan interaksi yang terjadi di dalamnya. Sejalan dengan penjelasan diatas maka materi ekosistem adalah materi yang sangat penting untuk dipelajari oleh siswa, mengingat ekosistem sendiri sangat erat kaitannya dengan keberlangsungan kehidupan sehari-hari.

Materi Ekosistem sulit dipelajari hanya dengan membaca, atau menghafalkan, tetapi harus di iringi oleh adanya kegiatan ilmiah atau menggunakan media pembelajaran sehingga mampu melatih siswa menggunakan seluruh panca indera untuk mempelajari materi dan mengembangkan keterampilan, sikap, dan nilai ilmiah pada diri siswa, dan

diharapkan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga mampu mengaitkan pengetahuan yang telah dimilikinya.

Media Pembelajaran *e-scrapbook* sangat membantu siswa untuk memahami materi ekosistem. E-scrapbook dalam pembelajaran ekosistem memiliki peran sebagai penyedia rangsangan dan bahan pengajaran yang dapat menampilkan video atau animasi multimedia untuk membantu memvisualisasikan materi yang sulit dijelaskan secara nyata. Dengan adanya *e-scrapbook*, materi pembelajaran dapat digambarkan dan dijelaskan dengan bentuk gambar atau video, sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran *e-scrapbook* dapat membantu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi ekosistem.

Pelaksanaan pembelajaran media pembelajaran *e-scrapbook* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekosistem. Hasil belajar siswa adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran yang dilakukan dengan tes awal pembelajaran (pretest) dan tes akhir pembelajaran (postest) dengan indikator hasil belajar taksonomi bloom yang dibatasi yaitu C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasikan), C4 (Menganalisis) C5 (Mengevaluasi) dan C6 (Mencipta). Berikut skema kerangka berfikir dari penelitian dalam bentuk bagan:



Gambar 2 1 . Skema Kerangka Berfikir

G. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian Karisma novitasari (2019: 74) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V” terdapat perbedaan yang relevan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *scrapbook* di mata pelajaran Sains. Rata-rata nilai post test dan pre-test yaitu sebesar (83,4>53,7), hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran *scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penelitian Oktavia tri (2018:105) mendapatkan hasil skor tertinggi respon siswa yaitu 50 dari total skor yang diperoleh siswa yang menjawab adalah 47. Sehingga presentase yang didapatkan dari tanggapan siswa yaitu 94,0% oleh karena itu hasil tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *scrapbook* termasuk kedalam kategori “sangat baik”.
3. Menerapkan media gambar yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat memperbaiki hasil belajar siswa di SMPN 1 Gantiwarno. Hal ini terbukti dari perbedaan skor antara tes awal dan tes akhir. Skor rata-rata sebelumnya sebesar 66,67 dan meningkat menjadi 92,93 setelah tes. (Asri, 2017: 7)
4. Penelitian Syafiatul khusna (2018) yang berjudul “The Development Of Media *Scrapbook* On Any Material A Virus To Basically Increased The Motivation To Study A Student Of Senior High School Class X ” ditemukan hasil validitas oleh ahli materi dengan presentase 84.6% , ahli media mempunyai rata-rata persentase kategori layak 77,8%, ahli bahasa memperoleh rata-rata persentase 77,8%, pengujian keterbacaan menunjukkan persentase 89,23% , Rata-rata persentase respon siswa 88,23%. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian 80,06% dengan pembelian nonkompetitif akan dikategorikan sangat sesuai.
5. Penelitian Rispa payuk (2019) yang berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* Sebagai Media Pembelajaran Picture And Picture Pada Materi Plantae Untuk Kelas X SMA” mendapatkan hasil validitas dari dua ahli media pembelajaran dengan rata – rata skor 3,39 dengan kriteria ‘sangat

baik” sedangkan perolehan skor validitas dari dua guru mata pelajaran biologi sebesar 3,50 dengan kriteria “sangat baik”

6. Penelitian Shofia Lana Fauziah (2020) “ Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Vertebrata Di Kelas X Ma Nu Hasyim Asy’ari 3 Kudus” mendapatkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian kualitas *scrapbook* oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 91%, penilaian oleh ahli media sebesar 84%, penilaian oleh guru Biologi sebesar 94% dan tanggapan siswa sebesar 87%. Hasil motivasi belajar awal diperoleh skor 56% dengan kategori sedang/cukup termotivasi, sedangkan motivasi belajar akhir diperoleh skor 79% dengan kategori tinggi/ termotivasi.
7. Penelitian Indah Veronica (2018) ”Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran Ipa” mendapatkan Hasil validasi media oleh dosen ahli media dengan presentase sebanyak 92,85% dengan kategori “Layak digunakan”, validasi ahli media oleh validator memperoleh presentase sebanyak 91,07% dengan kategori “Layak digunakan”, dan validasi media oleh dosen ahli materi dengan persentase 90,38% dengan kategori media “Layak digunakan”. Kepraktisan media dilakukan dengan cara memberikan angket respon guru dan angket respon siswa. Angket respon guru diberikan kepada guru dengan perolehan presentase sebanyak 96,05% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan angket respon siswa memperoleh presentase sebesar 96,66% dengan kategori “Sangat layak”
8. Penelitian Heryaneu yukeu (2014) “Efektivitas Penggunaan Media *Scrapbook* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi” Dari hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata pretest kelas eksperimen dengan nilai rata – rata pretest sebesar 51,61, sedangkan kelas kontrol 49,88 dan nilai rata – rata posttest kelas eksperimen 76,50 sedangkan kelas kontrol 65,77 Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *Scrapbook*. Dengan kata lain membuktikan bahwa media *Scrapbook* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi.

9. Penelitian Nani Yuliantini, dkk (2020) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu” Dari data hasil penelitian, Pengaruh juga terlihat dari nilai rata-rata posttest antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yaitu kelas eksperimen sebesar 85,00 dan kelas kontrol sebesar 66,95. Hal ini terjadi karena perbedaan perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen menggunakan media *scrapbook* sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan media *scrapbook* pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, nilai thitung $4,51 >$ tabel $2,02$ artinya H_0 diterima maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *scrapbook* pada pembelajaran Tematik terhadap hasil belajar pengetahuan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD gugus X Kota Bengkulu.
10. Penelitian Azyura (2018) yang berjudul “Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPS Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV” Hasil uji N-gain diketahui bahwa skor rata-rata kelas kontrol yaitu 0,205873 yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan untuk kelas eksperimen memperoleh skor 0,547489 yang termasuk dalam kategori tinggi.

H. Hipotesis Penelitian

Pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *e-scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekosistem pada kelas X SMAN 1 Patokbeusi

