

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

IPA mengajarkan siswa untuk berpikir sistematis sehingga mengembangkan kemampuan berpikir dan kreativitas siswa. Pelajaran IPA tidak hanya berisi hafalan dan penguasaan konsep saja, melainkan penemuan-penemuan yang mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, sebagian siswa merasakan bahwa pembelajaran IPA sulit dan tidak menyenangkan saat proses pembelajaran. Berdasarkan pengalaman saya pada saat praktik lapangan persekolahan, pada umumnya guru masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana sehingga siswa merasa jenuh dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

*Scrapbook* dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang berisi foto-foto mengenai materi yang hendak diajarkan. *Scrapbook* mengajarkan siswa menganalisis lewat foto dan menempelkan sesuai dengan tempatnya. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan *scrapbook* dapat menarik minat belajar siswa dan proses pembelajaran lebih menyenangkan karena informasi yang diajarkan mudah diterima oleh siswa. Jika gambar tersebut disajikan berupa kertas biasa maka siswa tidak tertarik dan rasa ingin tahu siswa sangat rendah, menggunakan media *scrapbook* siswa akan tertarik untuk belajar karena gambar disajikan dengan bervariasi.

Penelitian yang relevan dari pengembangan media *scrapbook* telah dilakukan oleh Permatasari (2017). Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media *scrapbook* layak digunakan dalam pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan

siswa. Penelitian lain terkait metode *pictorial riddle* yang telah dilakukan oleh Awal, dkk. (2014). Hasil penelitian menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *pictorial riddle* dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan memadukan media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle*.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Metode dan media pembelajaran yang variatif belum diterapkan secara maksimal.
2. Penggunaan media dalam pembelajaran yang masih sederhana sehingga membuat siswa jenuh saat kegiatan pembelajaran.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana respons siswa terhadap media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* terhadap minat belajar siswa?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang diharapkan dari penelitian adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui respons siswa terhadap media *scrapbook* berbasis metode *pictorial riddle* terhadap minat belajar siswa.

**E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Menambah wawasan tentang pembuatan media yang menarik untuk siswa.

**F. Spesifikasi Produk Pengembangan**

1. Uji kelayakan media meliputi validasi ahli materi, ahli media, dan guru IPA SMP.
2. Uji coba akan dilakukan di SMP Negeri 2 Blega kelas VII-A tahun ajaran 2018/2019 untuk mengetahui minat belajar siswa.