

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran menurut Rusman (2017) Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut, meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran.

Djamarah & Zain (2014) mengatakan dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting karena dengan adanya media ketidakjelasan pada bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara dan kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Maka dengan bantuan media anak didik akan lebih mudah mencerna bahan ajar daripada tanpa bantuan media. Media pembelajaran dapat dipilih dengan pertimbangan yang tujuannya untuk memberikan dukungan terhadap isi bahan pembelajaran dan kemudahan untuk memperolehnya. Tetapi jika media pembelajaran yang sesuai belum tersedia, maka guru berupaya untuk

mengembangkan sendiri pengembangan media pembelajaran sederhana yang dapat dikembangkan oleh guru sendiri, media tersebut meliputi media berbasis visual (gambar).

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah media visual tiga dimensi, yang mana media visual merupakan media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi gambar atau pengungkapan kata-kata. Bentuk dari media visual tiga dimensi contohnya yaitu *scrapbook*, yang mana media *scrapbook* merupakan media yang berisikan gambar dan cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dapat dibuat dengan kreatif. Dengan menggunakan media tiga dimensi *scrapbook*, maka proses belajar mengajar akan lebih konkret dan lebih realitas, karena menggunakan media visual gambar.

Hal ini dapat dilihat dari beberapa penelitian terdahulu yang meneliti media *scrapbook*. Oleh Rosihah & Pamungkas (2018), dengan hasil media pembelajaran berupa *Scrapbook* layak digunakan. Produk yang dikembangkan telah divalidasi dan revisi. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi memperoleh 95%. Selain itu ahli bahasa memperoleh hasil 91 %. Sedangkan ahli media memperoleh hasil 86, 81 %, dengan kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti pada hari sabtu tanggal 07-21 Oktober 2023 di SD Negeri Bulay 2 Pamekasan. Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi, wawancara dan pemberian angket. Penelitian minggu pertama pada tanggal 07 Oktober 2023 peneliti melakukan observasi dengan mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di semua kelas, setelah mengamati proses pembelajaran di masing-

masing kelas peneliti menemukan ada salah satu kelas yang juga sudah menerapkan kurikulum merdeka yaitu fase B kelas IV, pada saat peneliti melakukan penelitian, di dalam kelas tersebut dalam proses pembelajaran guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran tematik IPAS. Guru hanya menggunakan buku cetak yang menjadi acuan pelajaran materi IPAS yang tersedia di sekolah, kadang-kadang guru juga menggunakan media visual gambar yang di *print out* sebagai media pembelajaran. Sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa merasa jenuh karena pembelajaran hanya bergantung ke buku cetak pelajaran saja, pada saat siswa merasa jenuh mereka berbicara satu sama lain pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran, selain siswa yang berbicara ada juga beberapa siswa yang tidak fokus belajar dan hanya bermain-main sendiri di kursinya, beberapa siswa tersebut tidak mendengarkan penjelasan guru, sehingga pada saat pelaksanaan diskusi tanya jawab mereka tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Selanjutnya pada minggu kedua dan ketiga peneliti melakukan penelitian lagi dengan membawa beberapa pertanyaan untuk guru dan siswa. Hasil wawancara yang diberikan pada guru menjelaskan bahwa guru tidak terlalu menggunakan media pembelajaran dan hanya terpaku pada buku cetak mata pelajaran IPAS atau media visual seperti peta konsep atau media gambar, sehingga menurut peneliti hal tersebut yang dapat menyebabkan pembelajaran monoton. Hasil dari wawancara siswa, mereka menyampaikan bahwa terlalu bosan belajar hanya dengan terpaku pada buku pembelajaran saja, tidak ada hal menarik yang dapat menumbuhkan semangat mereka. Para siswa juga

menyebutkan pada pembelajaran IPAS yang paling dirasa jenuh karena hanya bergantung pada materi-materi di buku pembelajaran dan media gambar biasa yang kurang menarik. Minggu ketiga peneliti melihat nilai hasil belajar siswa pada sumatif 1, nilai yang ditemukan ada 14 siswa dengan nilai terendah 70, ada 4 siswa dengan nilai sedang 75-88, dan ada 11 siswa dengan nilai tertinggi 92-99. Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) di kelas IV pada pembelajaran IPAS adalah 68, sehingga ada 14 siswa yang mendekati angka tersebut yang artinya masih banyak siswa belum mencukupi nilai yang baik, oleh karena itu nilai hasil belajar siswa kurang baik. Untuk mendapatkan nilai dengan kategori baik di dalam kelas ini yakni dengan nilai 80-100. Oleh karena itu dengan banyaknya siswa yang masih belum mendapat nilai baik dan sangat baik perlu adanya perbaikan dari proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada pembahasan ini mengarah pada proses pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan antusias belajar siswa di dalam kelas sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dan mendapatkan nilai akhir yang sangat baik.

Pada minggu ketiga setelah ditemukan permasalahan utama siswa dalam pembelajaran IPAS materi IPS yakni hasil belajar yang masih rendah karena siswa kurang bersemangat di dalam kelas, peneliti memfasilitasi media pembelajaran visual yang menarik sesuai dengan penelitian terdahulu yang membuktikan media ini dapat membantu guru untuk membuat pembelajaran di kelas lebih aktif. Media tersebut adalah media pembelajaran *scrapbook*, media ini merupakan media pembelajaran yang termasuk ke dalam klasifikasi media pembelajaran visual. Setelah melakukan diskusi bersama, guru meminta

peneliti untuk mengembangkan media tersebut karena guru merasa media ini lebih menarik daripada media gambar yang di *print out* seperti biasanya, dan juga media ini masih belum pernah digunakan di dalam kelas IV SD Negeri Bulay 2 Pamekasan.

Dari hasil diskusi tentang permasalahan yang ditemukan di SD Negeri Bulay 2 Pamekasan yang proses pembelajarannya di dalam kelas monoton dengan terpaku pada bahan ajar buku cetak saja membuat peserta didik kurang berminat dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun luar kelas terutama mata pelajaran IPAS, dalam proses pembelajaran materi ini di dalam kelas dianggap oleh siswa sebagai pembelajaran yang membuat mereka jenuh, kurang konsentrasi dan mengantuk dikarenakan hanya menggunakan buku paket pembelajaran, media peta konsep dan media gambar. Rasa keingintahuan siswa dalam pembelajaran IPAS berkurang karena sudah tidak berminat untuk membaca uraian buku yang begitu panjang dan rumit. Permasalahan tersebut akan segera dilakukan tindakan setelah guru meminta peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran visual *scrapbook* untuk kelas IV di SD Negeri Bulay 2 Pamekasan.

Materi IPAS yang memerlukan pemahaman dan penalaran membutuhkan konsentrasi dan semangat belajar siswa, namun karena dalam mata pelajaran ini dikenal dengan hanya membaca bahan ajar buku pembelajaran dan media gambar hasil *print out*, dalam hal ini membuat siswa beranggapan belajar mata pelajaran IPAS membuat jenuh sehingga tidak ada rasa minat dan semangat dalam pembelajaran di dalam kelas, karena mereka merasa pembelajaran di dalam kelas monoton.

Pemahaman tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia dengan lingkungannya dalam pembelajaran IPAS yang memiliki banyak teori, pemahaman yang terlalu rumit dan penjelasan yang terlalu panjang membuat siswa tidak dapat mempelajari materi dengan baik. Tingkat pemahaman peserta didik masih kurang menjadi perhatian para guru, sehingga masih banyak siswa di dalam kelas yang juga belum aktif dalam proses belajar dalam kelas. Kemampuan peserta didik untuk menarik kesimpulan pada pembahasan materi-materi tertentu juga masih kurang dikembangkan. Karena itu, peserta didik cenderung hanya sekedar mengetahui tanpa memahami materi tersebut.

Sebagai salah satu mata pelajaran IPAS di SD yang sering dihindari peserta didik maka inovasi harus dilakukan agar pemahaman mereka tentang IPAS dapat dirubah. Menggunakan media yang menarik, unik dan sederhana dapat menimbulkan minat belajar mereka dalam pelajaran IPAS.

Media *Scrapbook* dapat mempermudah untuk memahami materi oleh karena itu jika media tersebut diterapkan dalam pembelajaran IPAS, minat membaca akan lebih tinggi karena rasa penasaran pada materi IPAS yang diterapkan ketika menggunakan media tersebut. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai salah satu faktor yang dapat mendorong keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran dapat dijadikan alat peraga guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran di kelas.

Menurut Anwariningsih & Ernawati (2013), media sebagai salah satu komponen penting untuk mendukung proses belajar mengajar. Sedangkan

menurut Buchori & Setyawati, (2015), media merupakan komponen penentu keberhasilan belajar siswa. Kegiatan dan proses informasi yang dipelajari dapat disampaikan ke penerima informasi dari sumber ke penerima melalui model dan media tertentu.

Menurut Rahmawanti dkk. (2020), *Scrapbook* adalah buku yang berbeda dengan buku lainnya, pada buku ini terdapat seni menempel foto atau gambar di media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif. Buku ini berisi catatan kecil yang mudah dipahami siswa dengan kertas dan model yang unik.

Adapun kelebihan dari media *scrapbook* menurut Dewi & Yuliana (2018), *Scrapbook* mencerminkan keunikan dari pemikiran, sifatnya konkrit dan realistis menunjukkan permasalahan yang dibahas, *scrapbook* mengatasi ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan kita, dan bahan-bahan yang digunakan mudah didapat, tidak menggunakan alat khusus. Menurut Klein dalam Alfiah dkk. (2018), pembuatan media *scrapbook* sebagai media pembelajaran menunjukkan banyak hal yang diperoleh sebagai pengetahuan-pengetahuan yang belum dipelajari sebelumnya. Dari pengertian dan kelebihan media *scrapbook* peneliti dengan yakin akan mengembangkan media ini dalam pembelajaran IPAS.

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk

mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik. Sebagai negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal, melalui IPS diharapkan peserta didik menggali kekayaan kearifan lokal terkait IPS termasuk menggunakannya dalam memecahkan masalah.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* yang awalnya berbentuk tempelan gambar dengan kertas karton biasa menjadi sebuah media yang terbentuk dari beberapa kertas menjadi sebuah buku yang dapat dibuka dan ditutup. Kemudian didesain dengan background yang menarik berdasarkan materi IPS dan juga kaitannya dengan kearifan lokal, terutama kearifan lokal di daerah desa bulay, kecamatan galis, kabupaten pamekasan. Peneliti memilih media pembelajaran *scrapbook* karena sebelumnya di SDN Bulay 2 pamekasan belum pernah menggunakan media ini, juga menurut peneliti media ini sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas IV SDN Bulay 2 pamekasan yang hasil belajarnya tidak meningkat karena keaktifan siswa yang rendah disebabkan pembelajaran yang monoton sehingga dengan adanya media ini diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa fase B pada materi pembelajaran IPAS.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah yang dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN Bulay 2 Pamekasan ?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN Bulay 2 Pamekasan ?
3. Bagaimana kemenarikan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN Bulay 2 Pamekasan ?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian pengembangan media ini, yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* yang layak pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN Bulay 2 Pamekasan
2. Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* yang efektif pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN Bulay 2 Pamekasan
3. Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* yang menarik pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN Bulay 2 Pamekasan

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Dalam pengembangan media *scrapbook*, peneliti memiliki spesifikasi produk yang berbeda dengan produk yang dikembangkan oleh penelitian lain sebelumnya, dalam produk penelitian ini digunakan pada mata pelajaran IPS yang berbasis kearifan lokal yang berbeda pada penelitian sebelumnya yang mengembangkan media namun hanya membahas tentang materi saja. Dari hal

ini tentunya berbeda dengan produk lainnya, dan produk ini juga akan memiliki banyak gambar-gambar yang mencakup materi pembelajaran IPS serta berkaitan juga dengan kearifan lokal madura tepatnya di desa bulay, kecamatan galis, kabupaten pamekasan.

Berikut adalah spesifikasi pengembangan media pembelajaran *scrapbook* yang diharapkan:

1. Isi

Isi dalam media ini mencakup materi sesuai dengan CP, TP, dan ATP pada pembelajaran IPAS kelas IV. Materi yang akan dikembangkan yaitu pada mata pelajaran IPAS dengan fokus materi IPS yaitu keragaman budaya dan kearifan lokal pamekasan.

2. Tampilan

- a. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *scrapbook* berbentuk buku yang dibuat dengan hiasan yang menarik sebagai media pembelajaran visual di kelas yang dilengkapi dengan isi materi dan beberapa tugas kelompok.
- b. Media *scrapbook* yang dibuat berukuran A4 (21 x 29,5 cm)
- c. Media *scrapbook* terbuat dari material *glossy paper*
- d. Media *scrapbook* memiliki tebal 120 gsm
- e. Media *scrapbook* berwarna-warni dengan warna merah dan *orange* yang menonjol
- f. Media *scrapbook* ini di dalamnya diisi dengan tempelan materi keragaman budaya indonesia dan dilengkapi dengan gambar-gambar bentuk keragaman budaya indonesia, selain materi keragaman budaya

media ini juga diisi materi kearifan lokal pamekasan yang juga diisi contoh gambar kearifan lokal pamekasan.

- g. Media *scrapbook* yang dibuat memiliki 20 halaman, dengan dimulai dengan *cover*, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, CP dan ATP, halaman selanjutnya diisi materi keragaman budaya dan kearifan lokal pamekasan, yang dilanjutkan dengan latihan soal, daftar pustaka, profil penulis, dan penutup *cover*.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Pembahasan batasan penelitian pengembangan dalam penelitian ini bertujuan untuk membatasi pembahasan pada pokok permasalahan penelitian saja. Ruang lingkup menentukan konsep utama dari permasalahan sehingga masalah-masalah dalam penelitian dapat dimengerti dengan mudah dan baik.

Batasan masalah penelitian sangat penting dalam mendekatkan pada pokok permasalahan yang akan dibahas. Hal ini agar tidak terjadi kesimpangsiuran dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Ruang lingkup penelitian dimaksudkan sebagai penegasan mengenai batasan-batasan objek. Ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu mata pembelajaran IPS kelas IV di SDN Bulay 2 Pamekasan.

Selain fokus pada pokok permasalahan, peneliti juga memiliki beberapa faktor yang menjadi batasan peneliti ini, diantaranya yaitu:

1. Faktor materi yaitu karena dibatasi dengan membahas materi tentang keragaman budaya dan kearifan lokal pamekasan, difokuskan pada materi ini karena yang menjadi masalah utama dalam peneliti tentang materi

tersebut, sehingga peneliti membatasi materi yang akan dibahas yang sesuai dengan materi pembelajaran dari panduan buku kurikulum merdeka.

2. Faktor waktu yaitu karena peneliti seorang mahasiswa maka waktu untuk pembuatan media ini memiliki waktu yang cukup lama, tidak satu minggu selesai satu pengembangan media *scrapbook* sehingga peneliti hanya mampu membuat satu media saja.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar yang bisa memberikan pengetahuan-pengetahuan baru bagi peserta didik dalam belajar di sekolah. Selain pertimbangan tersebut peserta didik diarahkan untuk membangun pemahamannya dengan mengaitkan materi pembelajaran IPS dengan kearifan lokal madura ataupun kearifan lokal di daerah masing-masing siswa yang termasuk daerah desa bulay kecamatan galis kabupaten pamekasan, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna dan berpengetahuan luas. Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media *scrapbook* dalam pembelajaran IPAS ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Siswa belajar menggunakan media pembelajaran *Scrapbook* yang sebelumnya belum ada di kelas maupun di sekolah.
 - b. Siswa belajar di dalam kelas tidak monoton atau merasa bosan dan lebih aktif dengan adanya media pembelajaran *Scrapbook*.
 - c. Siswa dapat meningkat hasil belajarnya dengan menggunakan media pembelajaran *Scrapbook*

2. Bagi Guru

- a. Dapat memudahkan guru dalam pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan media ini.
- b. Guru dapat mendapatkan ide untuk membuat media pembelajaran serupa di masa depan dengan materi pembelajaran yang cocok.
- c. Guru dapat meningkatkan dan mengoptimalkan hasil belajar siswa pada materi IPAS menggunakan media pembelajaran ini.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa membantu meningkatkan hasil belajar siswa dengan meningkatnya keaktifan siswa di kelas dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* yang bisa digunakan dalam pembelajaran IPAS.

5. Bagi Peneliti Lain

Sebagai penambah wawasan dan pemahaman dalam penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dalam pembelajaran serta mendorong peneliti lain untuk terus berkarya pendorong untuk terus berkarya.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini digunakan untuk menghindari perbedaan pengertian terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian, sehingga hal yang dimaksudkan menjadi jelas dan tidak terjadi kekeliruan dan

berdasarkan variabel dari penelitian ini, maka definisi istilah dalam penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Pengembangan adalah merancang atau mengembangkan suatu produk yang pernah dibuat dengan lebih memperbaharui produk tersebut lebih modern dan berbeda daripada sebelumnya.
2. Media pembelajaran adalah alat bantu peraga guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran di kelas.
3. *Scrapbook* adalah buku yang berbeda dengan buku lainnya, pada buku ini terdapat seni menempel foto atau gambar di media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif. Buku ini berisi catatan-catatan materi yang mudah dipahami siswa dengan kertas dan model yang unik.
4. Kearifan lokal adalah kebenaran yang telah mentradisi atau ajeg dalam suatu daerah. Kearifan lokal memiliki kandungan nilai kehidupan yang tinggi dan layak terus digali, dikembangkan, serta dilestarikan sebagai antitesis atau perubahan sosial budaya dan modernisasi. Kearifan lokal pamekasan merupakan tradisi yang menjadi bagian dari identitas yang masih terus dilestarikan oleh masyarakat pamekasan seperti tradisi rokat tase’.
5. Pembelajaran IPAS adalah gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksinya dengan lingkungannya. Pembelajaran IPAS Fase B adalah pembelajaran yang memiliki capaian

pada peserta didik untuk mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari.