

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan sumber daya manusia lebih mendesak untuk segera direalisasikan terutama untuk menghadapi era persaingan secara global. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Amri (2013:1) “pendidikan adalah suatu bentuk perwujudan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan, oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan”. Berdasarkan pendapat tersebut maka, pendidikan itu harus diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas, memiliki budi pekerti luhur, dan moral yang baik dalam kehidupan masyarakat.

Tujuan dari pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan berupaya untuk dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab (UU RI No. 20 Tahun 2003). Pendidikan sendiri merupakan bagian terpenting dari pembangunan nasional. Keberhasilan pendidikan suatu negara akan berdampak luas terhadap pembangunan suatu negara. Salah satu

upaya untuk menciptakan sumber daya manusia yang baik dan berkualitas yaitu harus dilaksanakan poses pembelajaran yang terencana, sistematis dan efektif. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan bagi suatu bangsa merupakan hal yang harus diprioritaskan. Untuk mencapai hal itu, hendaknya pelaksanaan pendidikan harus mampu menciptakan situasi, sarana dan proses pembelajaran yang sangat baik, sehingga minat dan hasil belajar yang dimiliki oleh siswa juga memuaskan serta dapat diterapkan dalam kehidupannya.

Keberhasilan proses pendidikan ditentukan juga oleh peran guru dalam penyampaian materi. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar. Proses pembelajaran akan berhasil baik jika komunikasi berjalan baik pula, akan tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran sering adanya faktor yang menjadi penghambat komunikasi, baik dalam diri guru maupun siswa sehingga belajar mengajar seringkali berjalan tidak efektif dan efisien, untuk mengatasi hal tersebut diperlukan pemanfaatan berbagai sumber belajar maupun media pembelajaran.

Media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar pesan” dari pengirim ke penerima (Arsyad, 2014:3). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu tersebut dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata. Alat bantu atau media juga dapat melahirkan umpan balik yang baik dari peserta didik, dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat menimbulkan minat belajar peserta didik. Media

pembelajaran sendiri sangatlah beragam diantaranya berupa gambar, video, manipulative object, permainan dan lain-lain. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting sebagai perantara untuk membantu mengantarkan informasi atau materi dari guru ke siswa pada saat pembelajaran.

Kurikulum pembelajaran sangat penting bagi proses berlangsungnya pendidikan karena kurikulum tersebut merupakan perencanaan yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran. Saat ini pendidikan di Indonesia khususnya jenjang Sekolah Dasar menggunakan kurikulum 2013 yang bersifat tematik integratif yang disebut dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran SD yang dikemas dengan menggunakan tema sehingga dapat memberikan pembelajaran yang bermakna. Salah satu mata pelajaran yang terdapat pada tema dalam pembelajaran tematik adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Ilmu pengetahuan sosial yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka member wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini. Dalam pembelajaran IPS terdapat materi keragaman budaya di Indonesia. Budaya bangsa Indonesia

sangatlah beragam salah satunya yaitu terdapat keberagaman di dalamnya berupa lagu daerah, bahasa daerah, suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah dan alat musik daerah. Kita sebagai warga negara Indonesia memiliki kewajiban untuk menjaga dan melestarikan nya, jika kita menjaga kelestarian Indonesia tersebut berarti kita turut berperan aktif dalam menjaga kelestarian identitas bangsa. Namun, kini tidak bisa dipungkiri bahwa materi keragaman budaya di Indonesia kurang diminati oleh siswa kurangnya minat dalam mempelajari materi tersebut. Selain itu faktor penyebab materi keragaman budaya di Indonesia kurang disukai oleh siswa karena sebagian besar guru masih menyampaikan materi pembelajaran secara verbal sehingga proses pembelajaran cenderung membosankan. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi-inovasi baru dalam menyampaikan materi keragaman budaya di Indonesia untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Di UPTD SD Negeri Bancaran 1 Bangkalan sudah menerapkan kurikulum 2013 atau tematik. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas IV yang dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2018 dengan jumlah siswa laki-laki adalah 15 orang dan siswa perempuan berjumlah 17 orang, diperoleh data bahwa pembelajaran tematik yang diterapkan masih menggunakan metode ceramah yaitu guru menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal-soal latihan berkaitan dengan materi yang saat itu sedang dipelajari. Guru juga tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari. Guru biasanya hanya menggunakan buku tematik siswa. Hal ini merupakan salah satu hal yang

menyebabkan hilangnya konsentrasi siswa pada saat pembelajaran. Metode konvensional tersebut yang lebih memfokuskan kegiatan pembelajaran pada guru, sehingga berdampak kepada kebosanan pada siswa dan hilangnya konsentrasi. Hilangnya konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran berdampak pada ketidak tercapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan, hal tersebut ditinjau dari hasil angket yang diberikan kepada siswa. Hasil angket tersebut menunjukkan data rata-rata nilai yang diperoleh siswa masih banyak dibawah rata-rata Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Hal ini membuktikan bahwasanya tingkat ketercapaian tujuan pembelajarannya tidak cukup tinggi apabila menggunakan metode ceramah dan tanpa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi tersebut.

Berdasarkan kondisi nyata di UPTD SD Negeri Bancaran 1 Bangkalan dapat disimpulkan terdapat beberapa permasalahan yaitu kurangnya minat siswa dalam pembelajaran dan sulitnya memperhatikan guru yang sedang mengajar karena hanya menggunakan metode ceramah, belum tersedianya media pembelajaran dan kurangnya keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik sehingga masih terdapat nilai siswa yang berada di bawah KKM. Kondisi ideal yang diharapkan adanya perencanaan guru yang kreatif, inovatif dan menyenangkan dengan mengkombinasikan pembelajaran dengan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Alternatif pemecahan masalah yang ditawarkan untuk mencapai kondisi ideal tersebut yaitu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Pengembangan media *scrapbook* ditawarkan untuk menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah yang dapat dikembangkan dalam pembuatan media pembelajaran pada pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia. *Scrapbook* adalah media dua dimensi yang berbentuk buku dengan tema tertentu yang terdiri dari memorabilia, foto, gambar, catatan, kliping dan lain-lain yang dirangkai menjadi sebuah karya yang kreatif buatan tangan menggunakan teknik menempel (Maita, 2017). Media *scrapbook* (buku tempel) ini dikemas dalam bentuk yang menarik dengan memadukan berbagai potongan gambar dan penjelasan informasi tentang gambar tersebut sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang di ajarkan. Selain itu, melalui penggunaan media pembelajaran *scrapbook* ini siswa dapat menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu Damayanti dan Zuhdi (2017) tentang “Pengaruh Media *Scrapbook* (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat Di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar” dengan hasil penelitian menunjukkan hasil yang sangat baik, hal ini dibuktikan dengan nilai perhitungan Uji *T-Test*, Sig. (2-Tailed) yaitu sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima atau terdapat perbedaan yang bermakna antara selisih hasil *posttest* dan *pretest* kelas kontrol dengan selisih hasil *posttest* dan *pretest* kelas eksperimen.

Media pembelajaran *scrapbook* sudah sering digunakan. Namun belum ada inovasi dalam media *scrapbook* ini, sehingga perlu dikembangkan. Adapun media yang dikembangkan peneliti berupa tempelan-tempelan gambar dan informasi tentang 34 provinsi yang ada di Indonesia.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* “Keragaman budaya di Indonesia” Pada Pembelajaran Tematik Tema 7 kelas IV di SD Negeri Bancaran 1, Bangkalan”

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Mengembangkan media *scrapbook* pada materi Keragaman budaya di Indonesia yang valid, efektif, dan menarik bagi siswa.
- 2 Mengetahui respon siswa pada penggunaan media *scrapbook* pada materi Keragaman budaya di Indonesia.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan media pembelajaran ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berupa media dua dimensi. Media dua dimensi dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Scrapbook* yang dapat membantu siswa memahami materi keanekaragaman suku bangsa yang meliputi keterangan tentang 34 provinsi di Indonesia yaitu : Rumah adat, pakaian adat, tarian daerah dan alat musik daerah.
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk buku tempel dengan dimensi 40 cm x 30 cm berbentuk landscape dan di dalamnya terdapat potongan gambar dan beberapa informasi yang dibutuhkan.
- c. Bahan yang digunakan dalam pengembangan media *Scrapbook* menggunakan kertas *art paper* 260 gsm, *double tip* dan lem.

- d. Dalam buku ini, terdapat 34 halaman yang bergambar peta setiap provinsinya dan didalamnya terdapat beberapa kreatifitas penempelan kertas-kertas yang berisi informasi mengenai setiap provinsi tersebut.
- e. Pengembangan media pembelajaran ini layak digunakan karena sebelum digunakan telah melalui proses uji coba terlebih dahulu dan dilengkapi dengan instrumen pembelajaran.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan dari penelitian yang dilakukan sebagai berikut.

Secara Teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ragam pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik di SD. Selain itu dengan adanya penelitian ini dapat menjadi refrensi untuk penelitian yang akan datang serta teori yang ada dapat berguna untuk memajukan dunia pendidikan.

Secara praktis:

Secara praktis, hasil penelitian pengembangan media ini bisa bermanfaat bagi pihak siswa, guru, dan sekolah.

a. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian pengembangan ini dapat menambah pengetahuan guru serta bahan masukan atau referensi tentang media pembelajaran yang efektif serta menciptakan suasana belajar yang menarik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian pengembangan ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa, meningkatkan motivasi dan menciptakan daya tarik serta rasa senang dalam belajar di kelas. Selain itu media *Scrapbook* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran di dalam kelas.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya media pembelajaran *Scrapbook* pada pembelajaran tematik ini diharapkan dapat memotivasi warga sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Selain itu pengembangan media *Scrapbook* ini dapat meningkatkan kualitas siswa di sekolah yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah.

1.5 Asumsi dan keterbatasan Penelitian

Menurut Sugiyono (2012:82) “asumsi digunakan sebagai dasar, yakni sesuatu yang diakui kebenarannya terlebih dulu oleh peneliti”. Dalam penelitian dan pengembangan ini diasumsikan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* layak digunakan pada pembelajaran Tematik kelas IV materi keberagaman suku bangsa di SD Negeri Bancaran 1 Bangkalan. Keterbatasan dari media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu:

- a. Materi yang dikembangkan dalam produk pengembangan disesuaikan dengan kompetensi dasar pembelajaran tematik pada tema 7 subtema 2 yaitu keragaman budaya di negeriku (rumah adat, pakaian adat, tarian daerah dan

alat musik daerah) yang kemudian dikembangkan menjadi indikator pembelajaran.

- b. Media ini hanya di uji cobakan kepada satu sekolah yaitu UPTD SD Negeri Bancaran 1 Bangkalan, karena UPTD SD Negeri Bancaran 1 khususnya kelas IV memiliki permasalahan terhadap kurangnya media pembelajaran.
- c. Media ini hanya diproduksi sebanyak tiga buah, satu untuk sekolah sebagai keikutsertaan sekolah dalam pengembangan media ini, satu untuk program studi dan satu untuk peneliti.

1.6 Definisi Operasional

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* kelas IV SD Negeri Bancaran 1, dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. *Scrapbook*

Scrapbook adalah media dua dimensi yang berbentuk buku dengan tema tertentu yang terdiri dari memorabilia, foto, gambar, catatan, kliping dan lain-lain yang dirangkai menjadi sebuah karya yang kreatif buatan tangan menggunakan teknik menempel.

b. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran SD yang dikemas dengan menggunakan tema sehingga dapat memberikan pembelajaran yang bermakna.

c. Keragaman Budaya di Indonesia

Budaya adalah hasil pikiran, akal budi dan kaeya cipta manusia dari hubungan antaraanggota masyarakat maupun antara masyarakat dengan alam. Sementara kebudayaan adalah kegiatan hasil penciptaan akal manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat. Kebudaayaan diciptakan untuk mempersatukan masayarakat dan menciptakan keutuhan masyarakat. Bentuk-bentuk keragaman budaya di Indonesia antara lain bahasa, tarian, lagu, pakaian adat, senjata tradisional, alat musik dan rumah adat.