

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kurikulum merupakan bagian dari proses pendidikan dan menjadi pedoman dalam pelaksanaannya. Kurikulum menjadi dasar pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah, tanpa kurikulum tidak ada proses pembelajaran. (Angga dkk., 2022) menyatakan bahwa kurikulum adalah alat untuk mencapai tujuan pendidikan dan menjadi rujukan bagi proses pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Perubahan kurikulum didasarkan pada perubahan dunia yang cepat di berbagai bidang, termasuk pendidikan (Alhamuddin, 2019). Penerapan kurikulum merdeka belajar di sekolah dasar bertujuan untuk menciptakan generasi muda yang mampu berkompetisi dan berinovasi, dengan harapan menghasilkan generasi muda yang berkepribadian profil pelajar Pancasila.

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran yang diperkenalkan dalam Kurikulum Merdeka di Indonesia. Mata pelajaran ini menggabungkan elemen-elemen dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ke dalam satu kesatuan pembelajaran yang terintegrasi. Tujuan utama dari penggabungan ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih menyeluru kepada siswa tentang fenomena alam dan sosial yang saling terkait. Dalam IPAS, siswa diajak untuk mengeksplorasi hubungan antara manusia dengan lingkungan alam dan sosialnya, serta memahami bagaimana kedua aspek ini saling mempengaruhi. Pendekatan pembelajaran dalam IPAS lebih menekankan pada pengalaman praktis, pemecahan masalah, dan pengembangan

keterampilan berpikir kritis, sejalan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka yang mengedepankan kemandirian dan kreativitas siswa dalam proses belajar.

Salah satu ruang lingkup yang ada pada kurikulum merdeka yaitu IPAS adalah kearifan lokal yang bertujuan untuk mengintegrasikan pengetahuan tradisional dan nilai-nilai budaya setempat ke dalam pembelajaran sains dan sosial. Keterkaitan antara Ilmu Pengetahuan Sosial dan Kearifan lokal adalah kolaborasi yang tidak terpisahkan. Penerapan pembelajaran berbasis kearifan lokal di tingkat sekolah dasar belum mencapai tingkat optimal. Penelitian lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengedepankan kearifan lokal masih kurang efektif dan beberapa alasan yang mendasarinya telah dikemukakan oleh (Angga dkk., 2022) mengatakan di sekolah tersebut belum tersedia media pembelajaran yang memuat tentang keberagaman budaya yang ada di daerahnya. Sekolah dapat memanfaatkan kearifan lokal yang ada di daerah masing-masing sebagai bahan pembelajaran karena sekolah lebih memahami seluk-beluk peserta didiknya. Oleh karena itu, menggunakan kearifan lokal sebagai bahan pembelajaran akan membuat peserta didik lebih mudah memahami materi karena konteks materi lebih dekat dengan peserta didik. Dengan demikian, sekolah dapat menerapkan pendidikan berbasis kearifan lokal kepada peserta didiknya.

Akan tetapi berdasarkan analisis peneliti terhadap konten kearifan lokal dibuku IPAS SD kelas IV, peneliti menemukan bahwa konten kearifan lokal tersebut hanya berisi tentang sejarah kerajaan di Indonesia, adapun guru hanya menceritakan tentang asal usul daerah lain yaitu asal usul kota Surabaya hal ini dikarenakan adanya kunjungan wisata ke tugu pahlawan Surabaya dan setelah itu siswa diajak untuk melihat video asal usul kota Surabaya bersama sama, sedangkan

kearifan lokal yang khusus dari daerah Lamongan sendiri tidak ada, guru wali kelas disini hanya memperkenalkan tentang makanan khas yang ada di daerah tersebut. Hal tersebut didukung oleh hasil wawancara kepada wali kelas.

Berdasarkan Informasi yang didapat melalui wawancara yang dilakukan pada wali kelas yaitu Ibu Diah Sucmawati, S.Pd pada hari Jum'at 30 Agustus 2024 di SDN 2 Tambakrigadung. Guru wali kelas mengatakan bahwa kendala yang dialami saat mengajar yaitu media pembelajaran, hal ini dikarenakan banyak media pembelajaran yang terbuang karena perombakan kelas. diperoleh informasi bahwa belum tersedia media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal yang dapat menarik minat siswa. Kurangnya media pembelajaran ini juga membuat siswa mudah bosan dalam kegiatan belajar mengajar guru wali kelas mengatakan bahwa siswa jika sudah bosan dengan materi siswa akan mengajak guru bermain game atau *ice breaking*, Berdasarkan hasil wawancara siswa lebih menyukai belajar secara berkelompok dengan teman dibandingkan belajar secara mandiri. Seluruh siswa juga diketahui menyukai bahkan lebih mudah memahami materi menggunakan media buku yang dilengkapi dengan gambar menarik beserta penjelasan materi.

Peneliti melakukan penelusuran lebih dalam lagi yaitu dengan memberikan angket kepada siswa kelas IV SDN 2 Tambakrigadung. Berdasarkan hasil angket yang dibagikan kepada 20 siswa, sebanyak 16 siswa mengaku mengalami kesulitan dalam mempelajari materi IPAS mengenai Kekayaan Budaya. Hal ini juga diperkuat dengan hasil angket bahwa 18 siswa mengaku senang belajar dengan media pembelajaran buku yang bergambar dan berwarna 16 siswa mengaku sering

bosan ketika belajar di kelas, dan 15 siswa tertarik belajar mengenai kearifan lokal Lamongan.

Keadaan ini memacu peneliti untuk melakukan pengembangan media pembelajaran agar terdapat solusi terhadap masalah tersebut. Sehingga peneliti perlu merancang pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan pra penelitian. Dengan angket kebutuhan peserta didik yang menginginkan media inovatif bergambar dan berwarna, maka pemilihan ini cocok pada media pembelajaran *Scrapbook*.

Salah satu masalah utama adalah guru seringkali terbatas pada penggunaan media pembelajaran dan hanya menggunakan media pembelajaran seperti *PowerPoint* dan gambar yang diunduh dan dicetak dari *Google* kelemahan dari kedua media tersebut yaitu media gambar yang gambarnya terlalu monoton dan tidak ada penjelasan atau hiasan dari guru sedangkan pada *power point* disini mengalami keterbatasan karena penggunaan proyektor sangat terbatas dikarenakan proyektor didalam sekolah hanya ada satu.

Keterbatasan ini semakin diperparah dengan adanya perombakan kelas yang terjadi, di mana banyak media pembelajaran fisik yang telah ada menjadi terbuang atau tidak terpakai lagi. Akibatnya, proses belajar mengajar menjadi kurang dinamis dan interaktif, mengurangi potensi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Adapun dalam kelas IV ini media pembelajaran yang terintegrasikan kearifan lokal lamongan ini belum ada dikelas, dikarenakan kota Lamongan adalah tempat tinggal bagi peserta didik, hendaknya peserta didik tau apa saja kearifan lokal di kota Lamongan. Ketika peneliti menanyakan tentang kearifan lokal

Lamongan dengan contoh peninggalan bersejarah yang ada di Lamongan masih ada beberapa peserta didik yang mengetahuinya.

Dapat diketahui bahwa sangat penting adanya sebuah kegiatan belajar mengajar yang dibuat dapat menghadirkan pembelajaran yang bermakna, serta mengandung unsur menyenangkan didalamnya. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk melengkapi media pembelajaran ini dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook* yang memberikan kesan kreatif dan dapat menarik siswa. Sari (2020) mengatakan bahwa media pembelajaran *scrapbook* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa. *Scrapbook* dipilih sebagai media pembelajaran karena menawarkan pendekatan yang interaktif dan visual untuk memberikan informasi. Ini sangat cocok dengan permasalahan di sekolah yang kurang memiliki media pembelajaran. *Scrapbook* dapat berfungsi sebagai buku ajar alternatif yang memungkinkan siswa memvisualisasikan dan memahami konsep dengan lebih baik.

Pengembangan media pembelajaran lebih ditekankan karena dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap proses belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah proses tersebut, membuatnya menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Dengan media pembelajaran, guru dapat menyajikan konsep dan materi pelajaran secara lebih jelas dan menarik, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut. Selain itu, meskipun sekolah belum memiliki bahan ajar lengkap, media pembelajaran yang beragam dapat mengisi kekurangan tersebut. Syahrums, dkk (2021) mengatakan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan

konsep dan materi pelajaran yang mungkin belum tersedia dalam bentuk media pembelajaran.

Selain itu, pengembangan *scrapbook* juga dapat menjadi alat untuk memberikan rasa untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa. Proses pembuatan *scrapbook* memungkinkan siswa untuk berpikir secara kreatif dan inovatif, yang dapat membantu mereka dalam pembelajaran dan pengembangan pribadi mereka. Selain itu, *scrapbook* juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, membuatnya menjadi alat pembelajaran yang fleksibel dan efektif. Menurut (Rosyidah dkk., 2019) Media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Materi yang disajikan dengan menarik melalui media pembelajaran dapat membuat siswa merasa lebih tertarik untuk belajar, sehingga meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti proses belajar mengajar. Dengan minat belajar yang tinggi, siswa akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran dan merasa lebih menikmati proses belajar mereka.

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada pada latar belakang, dapat dibuat judul penelitian yaitu “Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal Lamongan pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 2 Tambakrigadung”. Besar harapan dengan adanya media pembelajaran *scrapbook* ini peserta didik dapat mudah memahami penjelasan pendidik dan mengetahui keragaman kearifan lokal di Indonesia.

## 1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil validitas pengembangan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal Lamongan pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 2 Tambakrigadung?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal Lamongan pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 2 Tambakrigadung?
3. Bagaimana kemenarikan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal Lamongan pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 2 Tambakrigadung?

## 1.3. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Mengetahui Kevalidan Media pengembangan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal Lamongan pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 2 Tambakrigadung
2. Mengetahui keefektifan Media pengembangan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal Lamongan pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 2 Tambakrigadung
3. Mengetahui kemenarikan Media pengembangan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal Lamongan pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 2 Tambakrigadung

#### 1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah Media *Scrapbook*. Berikut penjelasan secara singkat *Scarpbook* pada Materi Kearifan Lokal.

1. *Scrapbook* hasil pengembangan mengarahkan peserta didik untuk dapat berpikir secara kongkrit dengan gambar-gambar yang ada.
2. *Scrapbook* ini adalah sebuah media pembelajaran yang dikemas untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama dalam pembelajaran.
3. *Scrapbook* ini memadukan teks, gambar, serta hiasan-hiasan untuk menarik perhatian peserta didik.

#### 1.5 Pentingnya Pengembangan

Guru dalam proses pembelajaran sangat mengharapkan peserta didik untuk dapat mengikuti proses pembelajaran dengan senang. Dalam pembelajaran guru harus memfasilitasi peserta didik dengan berbagai sarana, prasarana, sumber belajar, serta media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Guru harus dapat membuat proses pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan untuk peserta didik. Pada permasalahan yang terdapat di SDN 2 Tambakrigadung media yang digunakan umumnya hanya berpacu pada guru dan hanya ada gambar ataupun video dari *youtube*. Sehingga dengan adanya inovasi baru seperti pengembananagan media tiga dimensi berupa *scrapbook* ini dapat membantu dan melatih motorik siswa yang cenderung memiliki gaya belajar kinestetik. Sehingga pengembangan ini dapat merubah baik gaya, metode maupun

media belajar yang akan diterapkan oleh peserta didik agar menciptakan kualitas belajar yang baik dari segi hasil validitas, keefektifan maupun kemenarikannya bagi peserta didik.

**Bagi Guru:**

- a) Memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan
- b) Menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif
- c) Meningkatkan kualitas belajar dari segi validitas, keefektifan, dan kemenarikan

**Bagi Siswa:**

- a) Membantu melatih keterampilan motorik, terutama bagi siswa dengan gaya belajar kinestetik
- b) Menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik
- c) Meningkatkan pemahaman materi melalui pendekatan pembelajaran yang bervariasi

Dengan pengembangan media *scrapbook*, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, sementara siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

## **1.6 Batasan Penelitian Pengembangan**

Adapun keterbatasan dari penelitian dan pengembangan media *Scrapbook* yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media *Scrapbook* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, sehingga media hasil pengembangan dapat diperuntukkan bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya
2. Dalam penelitian ini mengembangkan sebuah media konkrit.

3. Hasil belajar yang dinilai adalah penilaian kognitif siswa

### 1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- a. Pengembangan merupakan suatu cara atau proses yang dilakukan untuk membuat kembali suatu produk, mengembangkan dan menjadikan produk yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi, melalui proses validasi.
- b. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien.
- c. Media *Scrapbook* adalah seni menghias foto di media kertas, lalu menghiasnya menjadi karya kreatif. Pembuatannya adalah dengan perpaduan keterampilan menempel kertas, foto, dan gambar dengan seni memadukan warna, motif, dan bentuk untuk menghasilkan karya-karya yang kreatif. Melihat situasi sekarang ini, dimana tidak memungkinkan bagi guru bertatap muka dalam pembelajaran, maka dibuatlah inovasi baru yaitu *scrapbook* dalam bentuk elektronik yang dibuat menggunakan aplikasi canva.
- d. Pembelajaran IPAS adalah 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 berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar (SD) merujuk pada metode pembelajaran yang menonjolkan

dua cabang pengetahuan utama, yakni Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

- e. Kearifan lokal merupakan bagian dari budaya suatu masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari bahasa masyarakat itu sendiri. Kearifan lokal biasanya diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi melalui cerita dari mulut ke mulut. Dalam bahasa asing sering dikonseptualisasikan sebagai kebijakan kecerdasan lokal, kearifan lokal lokal atau informasi lokal yang terkait dengan kearifan lokal merupakan identitas atau budaya kepribadian suatu negara yang menjadikan bangsa bangsa terserap, bahkan dari budaya aslinya