

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses kegiatan pembelajaran adalah sebuah bentuk edukasi yang di dalamnya terdapat sebuah interaksi antara guru dan siswa (Anisa, dkk, 2020:2). Pembelajaran bisa didefinisikan sebagai bentuk proses komunikasi di mana guru sebagai komunikator yang memberikan materi pelajaran kepada siswa (Linawati, dkk 2013:2). Kegiatan proses pembelajaran membutuhkan bentuk komunikasi yang dapat diterima dan dipahami oleh siswa dari guru. Berdasarkan beberapa pengertian ahli di atas dapat disimpulkan kegiatan pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan untuk penyampaian materi atau transfer ilmu yang dilakukan oleh guru dan siswa yang untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu siswa mendapatkan pengalaman belajar yang mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa.

Pembelajaran tematik bisa didefinisikan sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema (Narti, dkk 2016:1572). Pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta kreativitas dengan menggunakan tema (Juanda, 2019:1). Siswa ketika memahami sebuah konsep pembelajaran tematik akan mendapat pengalaman secara langsung dan menggabungkannya dengan keterampilan lain yang telah dikuasai siswa.

Pembelajaran tematik bisa diartikan sebagai salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik Rusman (dalam Indriani, 2015:88). Sedangkan menurut Putri (2020:2215) proses pembelajaran tematik merupakan proses pembelajaran yang menggunakan tema pada fokus utama yang sudah saling terintegrasi. Dari beberapa pendapat ahli di atas pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai pembelajaran yang saling terintegrasi baik secara materi, sikap, pengetahuan dan keterampilan menjadi kesatuan dalam satu topik bahasan tema yang dilakukan dalam satu kali pembelajaran tatap muka dan disesuaikan dengan kemampuan siswa agar dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Pelaksanaan pembelajaran tematik terdapat beberapa unsur yang perlu dipersiapkan dalam pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran. Media yang perlu digunakan dalam pembelajaran tematik adalah media yang dapat meningkatkan minat dan motivasi serta siswa agar lebih fokus ketika belajar. Pada pembelajaran tematik sebaiknya menggunakan media yang mampu memvisualisasikan isi materi yang disampaikan. Seperti halnya media pembelajaran yang berbentuk visual atau Media cetak. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media pembelajaran *scrap book*. Menurut Purwatiningsih, (2020:315) penggunaan media *scrap book* akan lebih menyenangkan, karena siswa dapat memahami isi materi serta mengamati gambar sebagai stimulus siswa dalam belajar, media ini cocok untuk siswa sekolah dasar karena memiliki rasa ingin tahu tinggi, mudah tertarik akan hal-

hal yang berbeda, dan siswa juga akan lebih cepat tanggap dan aktif apabila menggunakan media yang dapat diamati secara nyata (konkret).

Berdasarkan hasil observasi terhadap guru kelas VI SDN SIDOMUKTI 3 Kecamatan Kepohbaru, Kabupaten Bojonegoro pada hari Kamis, 13 Oktober 2022, diperoleh data bahwa saat pembelajaran guru di kelas VI belum memanfaatkan media pembelajaran pada muatan IPA. Padahal di sekolah terdapat beberapa media pembelajaran seperti globe dan KIT pembelajaran yang dapat digunakan, tetapi media yang tersedia tidak dapat diimplementasikan secara penuh pada tema 9 sub tema 1. Pada saat proses pembelajaran cara guru kelas VI membuat siswa tetap fokus dan aktif hanya sebatas memberikan ice breaking beserta beberapa pertanyaan baik secara individu maupun kelompok. Hal tersebut membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan bagi siswa. Selain itu, pada saat proses pembelajaran siswa kurang memahami materi ajar muatan IPA, aktivitas siswa cenderung pasif di kelas. Sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada muatan IPA pada materi keseimbangan ekosistem yang menunjukkan persentase 66,6% yang masih di bawah Ketuntasan klasikal yang ditentukan sebesar 85%.

Berdasarkan dari hasil wawancara pra penelitian pada guru kelas VI SDN SIDOMUKTI 3 Kecamatan Kepohbaru, Kabupaten Bojonegoro pada hari Kamis, 13 Oktober 2022, diperoleh data bahwa pembelajaran masih menggunakan kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik. Guru masih kesulitan dalam memvisualkan materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan media yang tersedia belum relevan dengan materi muatan IPA. Media yang digunakan guru terbatas pada globe dan KIT, serta kesulitan dalam menggunakannya. Sangat diperlukan perlu inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik materi ajar.

Berdasarkan dari hasil penyebaran angket kebutuhan yang telah diisi siswa kelas VI SDN SIDOMUKTI 3. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa 100 % lebih senang saat pembelajaran langsung di kelas. Selanjutnya sebanyak 91,6 % siswa menyukai media pembelajaran pada saat di kelas dan 8,3 % tidak menyukai media pembelajaran saat di kelas. Kriteria media yang disukai siswa terdapat 66,6 % gambar dan media vidio 33,3 %. Karena media pembelajaran bisa membantunya dalam memahami materi dan membuat semangat dalam belajar serta siswa bisa lebih fokus dalam kegiatan pembelajaran. Jika tidak menggunakan media sebanyak 83,3 % siswa akan merasa bosan jika kegiatan pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya 16,6% siswa tidak merasa bosan. Kemudian pada saat pembelajaran guru hanya 33,3 % menggunakan media pembelajaran di kelas sisanya kebanyakan 66,6 % guru tidak menggunakan media pembelajaran di kelas.

Berdasarkan studi pendahuluan di atas, maka permasalahan yang terdapat di kelas VI yaitu belum adanya media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan karakteristik siswa, untuk menjembatani siswa dalam mempelajari materi khususnya Tema 9 Subtema 1. Perlunya inovasi media pembelajaran visual dalam pembelajaran, sehingga berdampak pada ketuntasan belajar. Sebagai solusi yaitu mengembangkan media *zilarity scrap book* pada tema 9 sub tema 1 untuk siswa kelas VI. Dengan adanya media *zilarity scrap book* maka materi yang disampaikan akan lebih konkret sehingga dapat menarik perhatian siswa dan bisa membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan di atas, maka dibutuhkan sebuah usaha untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media yang menarik atensi dan fokus siswa sehingga membantu guru dalam menyampaikan materi dan dapat membangun komunikasi yang baik antara guru dan siswa. Media yang dikembangkan harus semenarik mungkin agar dapat membantu siswa dalam memahami materi. Sehingga peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan media *zilarity scrap book*. Menurut Muktadir (2020:148) *scrap book* adalah buku tempel yang berisi sekumpulan gambar/foto, teks penjelasan yang dirangkai dan disusun secara menarik (dalam sebuah album) atau handmade book. Sedangkan pendapat Damayanti (2017:805) *scrap book* merupakan sebuah karya yang kreatif dan inovatif dengan keterampilan menghias serta mendesain foto atau gambar pada media kertas. Dari beberapa pendapat ahli tersebut scrap book adalah sebuah

karya yang kreatif dan inovatif yang berisi sekumpulan gambar/foto yang disusun secara menarik pada media kertas.

Dari permasalahan dan data yang ditemukan peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran *zilarity scrap book*. *Zilarity scrap book* berasal dari akronim *amazing regularity scrapbook* yang artinya keteraturan yang menakjubkan yang di ambil dari judul sub tema 1. *Zilarity Scrap Book* merupakan media pembelajaran yang berbentuk buku cetak di mana di dalamnya terdiri dari beberapa muatan materi kelas VI pada tema 9 sub tema 1. Alasan pengembangan media *zilarity scrap book* karena media ini dirasa memiliki keunikan dari pemikiran, yang bersifat konkret dan realistik.

Penelitian yang relevan terdahulu adalah sebagai berikut; (1) Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Tety Nur Cholifah (2021) yang mengembangkan media *scrap book* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas I Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media *scrap book* dalam pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar dan mengetahui kesesuaian media *scrapbook* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas I Sekolah Dasar. Dengan hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi sebesar 96%, ahli media 1 sebesar 97%, dan ahli media 2 sebesar 100%. Berdasarkan hasil di atas media yang dikembangkan menunjukkan kriteria layak dan valid digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada pengembangan media *scrap book*.

Penelitian pengembangan (2) yang relevan yaitu dilakukan oleh Azizah, dkk (2020) yang mengembangkan media *scrap book* pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil desain pengembangan produk media *scrap book*, validasi dari para ahli, dan praktikalitas media *scrap book*. Adapun dari hasil penelitian tersebut yaitu pengembangan media *scrap book* layak untuk digunakan dengan mendapatkan validasi ahli materi 75% termasuk dalam kategori cukup, untuk validator ahli media memberikan skor 97 % dalam kategori sangat valid, dan untuk praktikalitas diperoleh rata-rata nilai 83,8% termasuk ke dalam kategori sangat praktis. Persamaan dengan penelitian ini yaitu pada media *scrap book* yang dikembangkan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dan beberapa sumber penelitian terdahulu yang relevan, maka perlu dilakukan sesuatu pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik atensi siswa dan guru dapat memvisualisasikan materi sehingga siswa mudah memahami materi. Sehingga peneliti memberi judul penelitian ini “Pengembangan Media Zilarity Scrap Book Pada Tema 9 Sub Tema Kelas VI SDN SIDOMUKTI 3”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media *zilarity scarp book* pada kelas VI tema 9 sub tema 1 di SDN SIDOMUKTI 3 yang valid ditinjau dari validasi ahli?

2. Bagaimana mengembangkan media *zilarity scrap book* pada kelas VI tema 9 sub tema 1 di SDN SIDOMUKTI 3 yang efektif dilihat dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi siswa, dan hasil belajar siswa?
3. Bagaimana mengembangkan media *zilarity scrap book* pada kelas VI tema 9 sub tema 1 di SDN SIDOMUKTI 3 yang menarik dilihat dari angket respon guru dan angket respon siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media *zilarity scrap book* pada kelas VI tema 9 sub tema 1 di SDN SIDOMUKTI 3 yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Untuk mengembangkan media *zilarity scrap book* pada kelas VI tema 9 sub tema 1 di SDN SIDOMUKTI 3 yang efektif dilihat dari hasil belajar siswa, lembar observasi guru dan lembar observasi aktivitas siswa.
3. Untuk mengembangkan media *zilarity scrap book* pada tema 9 sub tema 1 di SDN SIDOMUKTI 3 dari angket respon guru dan angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam proses penelitian ini digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran tematik pada kelas VI SDN SIDOMUKTI 3.

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berbentuk buku cetak yang akan digunakan pada siswa kelas VI pada tema 9 sub tema 1 di SDN SIDOMUKTI 3 dengan tujuan sebagai stimulus minat belajar siswa dalam mempelajari materi sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan

2. Muatan materi yang diintegrasikan dalam media ini terdiri dari muatan tema 9 sub tema 1.
3. Media *zilarity scrap book* ini di desain semenarik mungkin dengan memberi gambar yang berwarna dan teks penjelasan yang mudah dipahami oleh siswa. Sehingga dapat membuat siswa lebih fokus terhadap materi yang disampaikan. *zilarity scrap book* didesain dengan teknik lipat dan tempel.
4. Media *scrap book* menggunakan kertas yang dicetak dengan kertas *art paper* dengan ukuran 30 cm x 20 cm
5. Bagian isi media *scrap book*:
 - a. Kata pengantar
 - b. Cara penggunaan
 - c. Kompetensi Dasar
 - d. Tujuan Pembelajaran
 - e. Materi
 - f. Profil pengembang
6. Dalam satu materi desainnya akan berbeda dengan materi lainnya disesuaikan dengan isi dari muatan materi.
7. Di dalam *scrap book* akan memberikan siswa kesempatan untuk mencoba sebuah permainan kecil yang akan di sesuaikan dengan materinya.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, dengan ini peneliti memberikan Batasan pada penelitian ini, guna untuk membatasi agar penelitian ini tidak terlalu luas ke arah yang berbeda. Dimana Batasan pada penelitian ini yakni meliputi:

1. Produk yang dikembangkan yaitu media *zilarity scrap book* hanya terbatas pada tema 9 subtema 1.
2. Materi yang dimuat hanya ada 3 pembelajaran di tema 9 sub tema 1
3. Subjek uji coba pengembangan hanya dibatasi pada kelas VI SDN SIDOMUKTI 3 saja.
4. Instrumen yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi, wawancara, dan angket.
5. Aspek penilaian dalam penelitian ini yaitu hanya hasil kognitif siswa saja.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan *zilarity scrap book* pada tema 9 sub tema 1 kelas VI SDN SIDOMUKTI 3 adalah:

1. Bagi sekolah

Dapat menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi untuk melangsungkan kegiatan pembelajaran. Kemudian, media ini dapat dimanfaatkan menjadi sarana belajar dan menambah wawasan media di sekolah, sehingga dapat berperan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang ada di sekolah.

2. Bagi guru

Media *zilarity scrap book* ini diharapkan bisa menjadi alternatif sarana belajar yang menarik dan bermanfaat ketika guru menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu bisa menambah motivasi guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran *scrap book*.

3. Bagi siswa

Dapat membuat siswa lebih fokus dan bersemangat dalam belajar dengan konsep baru menggunakan *zilarity scrap book*. Hal ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan mendapat pengalaman baru.

4. Bagi pengembang

Bisa digunakan sebagai sarana dalam mengembangkan dan melatih keterampilan dalam menciptakan sebuah pengembangan media baru dan dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam penyusunan sebuah sumber yang lebih kreatif dan inovatif.

G. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *zilarity scrap book* adalah sebagai berikut:

1. Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 merupakan salah satu kurikulum yang masih digunakan untuk saat ini di Pendidikan Indonesia. Kurikulum 2013 juga bisa dikatakan sebagai kurikulum berbasis karakter dan kompetensi. Sehingga, hal ini membuat kurikulum 2013 selalu menekankan pembelajaran yang berpusat siswa agar siswa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

2. Pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang selalu menekankan keaktifan pada siswa, sehingga siswa bisa mendapatkan pengalaman langsung. Selain itu, karakteristik pembelajaran tematik yaitu setiap materi mata pelajarannya sudah saling terintegrasi.

Pembelajaran tematik juga bisa dikatakan sebagai pembelajaran yang simple dan fleksibel karena materinya bisa disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah siswa memahami materi yang diberikan oleh guru. Sehingga dengan adanya media pembelajaran dapat membuat sebuah kegiatan pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien. Media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara ringkas yang mudah dipahami oleh siswa.

4. *Zilarity Scrap Book*

Zilarity Scrap Book merupakan media pembelajaran yang berbentuk buku cetak di mana di dalamnya terdiri dari beberapa muatan materi kelas VI pada tema 9 sub tema 1. *Zilarity scrap book* akan dilengkapi dengan hiasan gambar, warna, dan teks penjelasan yang mudah dipahami oleh siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami penjelasan materi saat belajar. Desain pada *zilarity scrapbook* menggunakan teknik lipat dan tempel. Selain itu, desain setiap materinya akan dibuat berbeda dengan menyesuaikan materi yang ada. Sehingga *zilarity scrapbook* ini akan memberikan kesempatan siswa untuk mencoba permainan sesuai materi yang ada. *Zilarity scrap*

book berasal dari akronim *amazing regularity scrapbook* yang artinya keteraturan yang menakjubkan yang di ambil dari judul sub tema 1 .