

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mampu untuk mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang sangat diperlukan oleh dirinya dan masyarakat (Rahman, 2022:2). Dalam suatu pendidikan yang dilaksanakan di lingkungan sekolah pasti tidak akan terlepas dengan yang namanya suatu kegiatan belajar dan pembelajaran. Menurut Pane (2017:333) belajar dan pembelajaran ini adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif. Belajar dan pembelajaran dapat dikatakan sebagai sebuah bentuk edukasi karena adanya suatu interaksi antara guru dan siswa. Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku yang didapatkan dari hasil belajar ini bersifat *continuu*, fungsional, aktif, positif, dan terarah (Pane, 2017:334).

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa untuk melakukan proses belajar. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pembelajaran adalah proses interaksi guru dengan siswa dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional,

pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu siswa, guru, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak guru dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri siswa. Adanya interaksi yang edukatif dalam sebuah pembelajaran maka akan memudahkan guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum K13 saat ini.

Ketercapaian tujuan pembelajaran selain dipengaruhi oleh faktor utama juga dipengaruhi oleh faktor pendukung. Salah satu faktor pendukung kegiatan pembelajaran yang efektif yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Media Pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu proses belajar mengajar yang berfungsi untuk memperjelas makna atau pesan yang disampaikan di dalamnya sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan sempurna (Kustandi, 2020:6). Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan mampu untuk mengatasi kesalahpahaman dalam penyampaian materi oleh guru, memudahkan siswa dalam menangkap dan menerima materi yang dipelajari, dan mendorong siswa serta memotivasi siswa untuk terus semangat dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran menjadi alat bantu atau alat peraga yang tepat dalam pembelajaran. Hal itu karena media pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk memahami pesan atau makna yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran. Namun pada kenyataannya sering dijumpai banyak sekolah dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran. Keterbatasan guru dalam membuat dan menerapkan media pembelajaran

memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran sehingga perlu adanya dorongan dan kesadaran bagi para guru untuk mengembangkan media yang menarik dan kreatif.

Permasalahan umum di atas relevan dengan hasil observasi pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 14 September 2022 yang berlokasi di SDN Bulutengger Lamongan dengan sasaran kelas V pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam observasi tersebut mendapatkan hasil bahwa keadaan ruang kelas cukup baik dan nyaman digunakan dalam proses pembelajaran, namun sarana dan prasarana teknologi penunjang proses pembelajaran masih kurang memadai, seperti halnya LCD, proyektor, dan komputer di SDN Bulutengger Lamongan hanya memiliki satu. Pada saat observasi dilakukan juga mendapatkan hasil bahwa dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan sumber dan bahan ajar lain selain buku tematik. Kemudian dalam pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran berupa gambar yang diprint. Pada dasarnya guru sudah tepat karena menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, namun di era modern seperti saat ini seharusnya guru menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan lebih menarik sehingga membuat siswa lebih bersemangat dan tidak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Pada saat observasi, peneliti juga mendapatkan hasil bahwa dalam proses pembelajaran guru lebih menekankan penggunaan metode ceramah yang mana siswa hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru sehingga pembelajaran lebih terfokus kepada guru.

Selain observasi pada saat pembelajaran berlangsung, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas V SDN Bulutengger Lamongan pada

tanggal 09 September 2022. Dalam wawancara tersebut mendapatkan hasil bahwasanya siswa kelas V SDN Bulutengger Lamongan berjumlah 23 siswa. Kurikulum yang diterapkan di kelas V SDN Bulutengger Lamongan yaitu kurikulum 2013. Pada saat proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah, dan tanya jawab. Dalam wawancara yang dilakukan guru menyatakan bahwasanya sumber dan bahan ajar yang digunakan adalah buku tema guru dan siswa. Guru juga menuturkan bahwa media pembelajaran yang digunakan terkadang berupa gambar yang diprint dan sesekali berupa poster. Terbatas dan kurang adanya pembaharuan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tentu memiliki dampak bagi siswa, yaitu kurang antusiasnya dan kurang tertariknya siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dapat berimbas terhadap hasil belajar siswa.

Pada wawancara yang dilakukan juga mendapatkan hasil bahwa guru dalam pembelajaran tidak menggunakan alat teknologi penunjang pembelajaran. Hal itu dikarenakan sarana prasarana teknologi penunjang pembelajaran seperti, LCD dan proyektor di SDN Bulutengger Lamongan hanya ada satu sehingga ketika pembelajaran ingin dilaksanakan dengan menggunakan alat teknologi maka harus bergantian dengan kelas yang lain. Hasil wawancara dengan guru kelas V tersebut juga diperkuat dengan hasil wawancara yang didapatkan dari kepala sekolah pada tanggal 07 September 2022, bahwasanya kepala sekolah juga menyatakan terkait sarana prasarana teknologi penunjang pembelajaran masih kurang memadai. Dalam wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V tersebut, guru menyatakan bahwa terdapat materi yang kurang dipahami oleh siswa yaitu terdapat pada materi rantai makanan serta hubungan rantai makanan dan aliran

energi yang terdapat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Materi yang menjadi permasalahan tersebut ada pada tema 5 subtema 2. Kekurangpahaman siswa terhadap materi rantai makanan serta hubungan rantai makanan dan aliran energi ini berdampak terhadap hasil belajar siswa yang kurang maksimal sehingga sebagian siswa masih mendapatkan nilai di bawah KKM dan hal ini ditunjang dengan hasil belajar siswa tahun pelajaran 2021/2022 pada tema 5 subtema 2 materi rantai makanan serta hubungan rantai makanan dan aliran energi yang ada pada mata pelajaran IPA terdapat sebanyak 7 dari 21 siswa tidak tuntas dengan persentase 67%. Kemudian, peneliti juga menganalisis nilai evaluasi tema 5 subtema 2 siswa tahun pelajaran 2022/2023 sebelum melakukan pembelajaran menggunakan pengembangan media karena tema tersebut sudah diajarkan. Dalam analisis nilai tersebut terdapat sebanyak 6 dari 23 siswa yang tidak tuntas dalam tema 5 subtema 2 dengan persentase 74%. Guru kelas V juga menyampaikan jika materi yang ada pada tema 5 subtema 2 ini kurang mendapat perhatian terkait pembuatan media pembelajaran. Hal ini karena beliau sebelumnya sudah pernah mengajukan pembuatan media terkait materi tersebut kepada kepala sekolah, namun belum ada bentuk realisasi pembuatan sampai saat ini.

Dalam studi pra pendahuluan yang dilakukan peneliti, selain peneliti melakukan observasi pembelajaran di kelas V, wawancara dengan guru kelas V dan kepala sekolah, peneliti juga melakukan penyebaran angket kebutuhan siswa kepada siswa kelas V SDN Bulutengger Lamongan pada tanggal 14 September 2022. Hasil dari angket kebutuhan siswa sebanyak 86,96% siswa merasa bosan ketika pembelajaran yang diikuti kurang menarik. 100% siswa menyukai sesuatu

yang bergambar dan berwarna. 78,27% siswa menyukai belajar sambil bermain. 73,91% siswa senang melakukan pembelajaran dengan kelompok. 100% siswa menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan buku tematik. Sebanyak 92,60% siswa menyatakan apabila mereka mudah dalam memahami materi ketika guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan buku-buku bergambar menarik, namun sebanyak 43,48% siswa menyatakan bahwa mereka tidak menyukai membaca. Oleh karena itu, perlu adanya dorongan kepada siswa terkait literasi membaca khususnya dalam dunia pendidikan saat ini yang mana literasi membaca siswa sangat ditekankan.

Berdasarkan hasil dari pra penelitian yang dilakukan di kelas V SDN Bulutengger Lamongan, baik dari teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara maupun angket kebutuhan siswa serta ditunjang dari analisis nilai hasil belajar siswa didapati bahwa hasil belajar siswa pada tema 5 subtema 2 belum bisa dikatakan tuntas karena masih ada beberapa siswa yang belum mencapai KKM yang disebabkan kurang adanya pembaharuan dalam media pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran dengan maksimal. Hal itu juga dibuktikan dengan dalam pembelajaran guru hanya menggunakan buku tematik sebagai sumber dan bahan ajar. Selain itu, media pembelajaran yang terkadang digunakan hanya berupa gambar yang diprint dan sesekali menggunakan poster. Dalam pembelajaran juga guru lebih menekankan metode ceramah yang mana metode tersebut berfokus kepada guru sehingga siswa kurang terlibat dalam pembelajaran karena hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru saja. Kurangnya sarana prasarana teknologi penunjang juga membuat pembelajaran berbasis IT sulit untuk diterapkan. Selain itu, kurangnya

minat membaca siswa merupakan permasalahan yang perlu untuk dicarikan solusi juga supaya siswa bisa terdorong untuk menyukai membaca karena telah diketahui bahwa membaca merupakan jembatan ilmu, jadi cinta membaca sangat penting untuk ditanamkan dalam diri setiap siswa sejak dini.

Salah satu alternatif dari permasalahan-permasalahan yang telah dijabarkan di atas yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran. Alternatif tersebut selain ditujukan untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi pelajaran yang ada di tema 5 subtema 2 juga dapat digunakan sebagai sumber belajar dan bahan ajar sehingga guru tidak hanya berpatokan atau beracuan kepada buku tematik saja. Media pembelajaran yang dikembangkan sebagai alternatif penyelesaian adalah media *scrapbook*. *Scrapbook* adalah media dua dimensi yang berbentuk sebuah buku dengan tema tertentu yang terdiri dari gambar, catatan, memorabilia, kliping quote, dan lain-lain yang dirangkai menjadi sebuah karya kreatif menggunakan teknik tempel (Utaminingsih, 2019:66). Pemilihan *scrapbook* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pertimbangan terhadap permasalahan yang ada dan juga kebutuhan siswa kelas V SDN Bulutengger Lamongan. Selain itu, pengembangan media *scrapbook* yang didalamnya terdapat perpaduan antara teks, gambar, serta desain menarik diharapkan dapat menjadi solusi juga terkait kurangnya minat siswa dalam membaca. Penggunaan media *scrapbook* diharapkan dapat merangsang, menarik perhatian, dan memotivasi siswa untuk terus semangat dalam belajar serta menyukai literasi membaca.

Penelitian ini juga diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Wardhani (2018) dalam Jurnal yang berjudul “Pengembangan

Media *Scrapbook* Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penelitian tersebut bisa diterima dengan baik terbukti dengan jumlah rata-rata presentase dari ahli materi yaitu 84% dengan kriteria “baik sekali”, jumlah rata-rata presentase dari ahli media pembelajaran yaitu 84% dengan kriteria “baik sekali”, dan penilaian angket respon peserta didik menunjukkan rata-rata persentase sebesar 92% dengan kriteria “baik sekali”. Hal ini dapat disimpulkan bahwasanya pengembangan media *Scrapbook* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

Penelitian yang sama pernah dilakukan oleh Azizah (2020) pada jurnal yang berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Bentuk dan fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan dan Tumbuhan”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil skor yang didapatkan dari ahli materi adalah 75 dengan presentase 75% yang berkategori “cukup valid”. Hasil dari ahli media menunjukkan bahwa hasil skor yang didapatkan yaitu 97 dengan presentase 97% yang berkategori “sangat valid”. Kepraktisan media yang didapatkan dari uji coba terhadap guru selaku pengguna media mendapatkan skor rata-rata 83,8 dengan presentase nilai 83,8% yang berkategori “sangat praktis”. Berdasarkan hal itu maka media pembelajaran tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang sama juga pernah dilakukan oleh Jannah (2022) pada jurnal yang berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 2 Kelas 3 di SDN Deket Kulon”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media *scrapbook* telah diujikan melalui

angket validasi kepada beberapa ahli. Hasil yang didapatkan dari ahli bahasa adalah 92,5% dengan kategori “sangat valid”. Hasil dari ahli media adalah 97,5% dengan kategori “sangat valid” dan hasil dari ahli materi adalah 87,5% dengan kategori “sangat valid”. Selain itu, media pembelajaran *scrapbook* ini memiliki tingkat kemenarikan yang sangat baik. Hal itu dilihat dari hasil angket respon kemenarikan siswa perorangan adalah 98%. dengan kategori “sangat menarik”, uji coba kelompok kecil mendapatkan 94,6% dengan kriteria “sangat menarik”, serta uji coba lapangan mendapatkan presentase nilai 95,7% dengan kriteria “sangat menarik”. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran *scrapbook* layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Atas dasar permasalahan-permasalahan yang ditemukan dan beberapa penelitian yang relevan membuat peneliti semakin yakin untuk memilih mengembangkan media *scrapbook* NONATARI. Selain beberapa alasan yang telah dijabarkan di atas, peneliti juga berfikir bahwasanya dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook* yang berupa buku dengan perpaduan teks, gambar, warna, dan desain yang menarik lebih aman karena siswa hanya terfokus pada buku tersebut dan tidak bisa membuka atau memainkan hal-hal yang dapat mengganggu konsentrasi belajar mereka. Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, maka peneliti berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan penelitian dan pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media *Scrapbook* NONATARI pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 2 Kelas V SDN Bulutengger Lamongan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media *Scrapbook* NONATARI pada tema 5 subtema 2 untuk siswa kelas V SDN Bulutengger Lamongan apabila ditinjau dari angket validator ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli bahasa?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan media *Scrapbook* NONATARI pada tema 5 subtema 2 untuk siswa kelas V SDN Bulutengger Lamongan apabila ditinjau dari hasil observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan hasil tes siswa?
3. Bagaimana kemenarikan pengembangan media *Scrapbook* NONATARI pada tema 5 subtema 2 untuk siswa kelas V SDN Bulutengger Lamongan apabila ditinjau dari hasil angket respon siswa dan hasil angket respon guru?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan pengembangan media *Scrapbook* NONATARI pada tema 5 subtema 2 untuk siswa kelas V SDN Bulutengger Lamongan apabila ditinjau dari angket validator ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli bahasa.
2. Mengetahui keefektifan pengembangan media *Scrapbok* NONATARI pada tema 5 subtema 2 untuk siswa kelas V SDN Bulutengger Lamongan apabila

ditinjau dari hasil observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan hasil tes siswa.

3. Mengetahui kemenarikan pengembangan media *Scrapbook* NONATARI pada tema 5 subtema 2 untuk siswa kelas V SDN Bulutengger Lamongan apabila ditinjau dari hasil angket respon siswa dan hasil angket respon guru.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *scrapbook* NONATARI sesuai dengan Kompetensi Dasar 3.3, 3.5 dan 3.7 yang terdapat pada buku tematik tema 5 subtema 2 pembelajaran 1 dan 2.
2. Media pembelajaran *scrapbook* NONATARI sesuai dengan materi yang ada pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 1 dan 2.
3. Media pembelajaran *scrapbook* NONATARI berupa produk dua dimensi karena berupa buku yang hanya bisa diamati dari satu arah saja.
4. Pengoperasian media *scrapbook* NONATARI ini tidak perlu menggunakan aplikasi apapun karena berupa buku nyata dua dimensi.
5. Bahan yang digunakan untuk membuat media *scrapbook* NONATARI adalah kertas ivory 300 gr.
6. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia yang mudah dipahami.
7. Tampilan dari media *scrapbook* NONATARI ini perpaduan antara teks, gambar, warna, serta desain yang menarik.

8. Terdapat evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa yang disajikan dalam bentuk amplop yang termuat dalam media *scrapbook* NONATARI dan dikerjakan secara berkelompok.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media *scrapbook* NONATARI ini memiliki beberapa batasan, batasan-batasan tersebut antara lain:

1. Pengembangan media *scrapbook* NONATARI hanya dikembangkan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Pengembangan media *scrapbook* NONATARI ini hanya mengambil subjek penelitian pada kelas V SDN Bulutengger Lamongan yang berjumlah 23 siswa.
3. Pengembangan media *scrapbook* NONATARI digunakan hanya pada pembelajaran tematik Tema 5 Subtema 2 pembelajaran 1 dan 2.
4. Aspek penilaian dalam penelitian pengembangan ini yaitu hanya hasil belajar kognitif siswa saja.
5. Penyebaran produk media *scrapbook* NONATARI hanya di satu tempat yakni di SDN Bulutengger Lamongan tempat peneliti melakukan penelitian karena disebabkan adanya keterbatasan waktu dan biaya.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi Siswa

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran

dalam pembelajaran maka dapat meminimalisir terjadinya kesalahpahaman materi yang diterima oleh siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran juga siswa akan lebih terangsang untuk mempelajari hal-hal yang baru sehingga pembelajaran bisa menjadi aktif dan responsif. Kemudian dengan penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk senang dan semangat dalam belajar dan mencintai literasi membaca.

2. Bagi Guru

Penelitian pengembangan ini memudahkan guru untuk menyampaikan materi pelajaran terkait dengan materi yang ada pada pembelajaran tematik Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 1 dan 2. Dengan adanya penelitian pengembangan ini bisa untuk memotivasi para guru untuk terus meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, dapat menjadi referensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran guna untuk menunjang proses pembelajaran yang maksimal.

3. Bagi Sekolah

Penelitian pengembangan ini diharapkan mampu membantu sekolah dalam memenuhi kelengkapan administrasi di bidang media pembelajaran yang dapat digunakan dalam jangka waktu yang relatif lama.

4. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan ini memiliki manfaat tersendiri bagi peneliti, yakni sebagai sarana pengembangan diri serta menambah pengalaman dan pengetahuan terkait pengembangan media *scrapbook* NONATARI.

G. Definisi Istilah

Dalam sebuah penelitian definisi istilah disampaikan secara langsung, dalam artian tidak diuraikan asal-usulnya dengan jelas. Definisi istilah dalam penelitian digunakan untuk memperjelas istilah dalam penelitian dan pengembangan ini. Terdapat beberapa istilah yang perlu didefinisikan yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu kegiatan memperbaiki atau membuat kembali sesuatu produk yang telah ada untuk dikembangkan menjadi produk yang lebih baik lagi.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

3. *Scrapbook*

Scrapbook adalah sebuah karya dua dimensi yang berbentuk buku yang didalamnya terdapat perpaduan antara catatan teks, gambar, warna, memorabilia yang dirangkai menjadi sebuah karya kerajinan tangan yang menarik.

4. *Scrapbook* NONATARI

NONATARI adalah nama yang digunakan dalam media *scrapbook* ini. Kata NONATARI adalah singkatan dari Teks Nonfiksi, Rantai Makanan, dan Properti Tari yang terdapat pada pembelajaran tematik kelas V Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 1 dan 2.