

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia saat ini terus mengalami perubahan, perubahan tersebut dapat dilihat dari terus berkembangnya kurikulum yang digunakan, kurikulum ialah sesuatu yang tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan, untuk itu pemerintah terus merancang dan menyempurnakannya untuk meningkatkan mutu pendidikan, perkembangan kurikulum dapat dilihat dari adanya perubahan yang dulunya kurikulum 2013 kini berubah menjadi kurikulum merdeka, tentunya perubahan dan perkembangan kurikulum tersebut dibuat guna mengembangkan potensi manusia agar menjadi lebih baik. Pada jenjang pendidikan sekolah dasar struktur kurikulum merdeka belajar menggabungkan mata pelajaran IPA dengan IPS menjadi satu dengan sebutan IPAS, dengan harapan mampu mendorong anak untuk bisa mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan yang utuh. Tujuan IPAS pada kurikulum ini yakni mengembangkan rasa ingin tahu, ikut berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, memahami diri sendiri dan lingkungannya, serta mengembangkan pemahaman dan pengetahuan konsep dalam IPAS (Sagendra, 2022).

Sesuai tujuan pembelajaran IPAS maka aktivitas belajar di sekolah akan lebih menarik apabila dikemas melalui media pembelajaran atau alat peraga. Media yang kreatif akan mampu merangsang siswa untuk menyukai materi dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Hajar, 2023). Pada kegiatan

belajar mengajar media berperan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan pembelajaran, tanpa menggunakan media pembelajaran guru akan kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan berbagai sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk membangkitkan ketertarikan dan minat peserta didik dalam proses belajar (Azhar, 2014). Sejalan dengan Gagne dan Briggs dalam Jennah (2009), juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat fisik yang digunakan untuk menghantarkan materi pembelajaran, antara lain seperti buku, perekam *tape*, kaset, video, *film*, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Seorang guru perlu mempertimbangkan beberapa hal ketika memilih media pembelajaran yang akan digunakan, diantaranya yaitu: (1) Apakah guru sudah terbiasa dengan media tersebut, (2) Apakah media yang dipilih dapat menggambarkan konsep dengan lebih baik, (3) Apakah media yang dipilih bisa menarik minat dan perhatian siswa serta membantu menyajikan materi secara lebih terstruktur dan terorganisir.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan pembelajaran kelas IV SDN Pejagan 1 Kecamatan Bangkalan, Kabupaten Bangkalan yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh data bahwa (1) ketika proses pembelajaran pada saat itu guru menggunakan buku paket dan juga buku LKS, (2) terdapat siswa yang sibuk sendiri dan juga siswa nampak kurang bersemangat, (3) cara guru untuk membuat siswa aktif dan tetap fokus selama proses pembelajaran yaitu dengan pemberian *ice breaking* serta pemberian tugas baik tugas kelompok maupun tugas individu.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan bersama ibu Dra. Ratnawati selaku wali kelas IV B di SDN Pejagan 1 Kecamatan Bangkalan, Kabupaten Bangkalan pada hari Jumat, tanggal 12 Januari 2024, didapatkan bahwa (1) kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka, (2) kendala yang sering terjadi adalah kesiapan siswa saat belajar terkadang bukunya tertinggal, anak malas membaca, (3) metode yang digunakan guru yakni perpaduan ceramah, bekerja kelompok, dan juga demonstrasi, (4) ketersediaan media pembelajaran yang ada di sekolah yakni proyektor, tetapi terkendala di ketersediaan internet dan listrik yang belum kuat.

Mata pelajaran yang paling banyak mendapat nilai dibawah KKTP adalah IPAS, hal tersebut dilihat dari data nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS lebih rendah dibandingkan mata pelajaran lainnya, ketuntasan IPAS hanya 40% sedangkan mata pelajaran lain diatas 70% sehingga capaian pembelajaran tidak terpenuhi. Berdasarkan data nilai yang ada dan juga menurut guru materi yang sulit dalam pembelajaran IPAS yakni, yang berhubungan dengan IPS pada materi bab V mengenai cerita sejarah ataupun penokohan, yang memerlukan pemahaman dan hafalan kurang maksimal, karena kurangnya minat baca siswa dan juga keterbatasan media.

Berdasarkan angket kebutuhan siswa kelas IVB SDN Pejagan 1 Bangkalan yang diberikan pada hari Sabtu, tanggal 13 Januari 2024, didapatkan data bahwa siswa yang menyukai belajar menggunakan gambar sebanyak 19 atau lebih dari 67% sedangkan yang menyukai belajar menggunakan video sebanyak 9 siswa atau 32%, selain itu juga 23 atau 80% siswa menyukai belajar

secara berkelompok dan sisanya 5 siswa menyukai belajar secara mandiri, selain itu 22 atau 78% siswa mudah bosan saat kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra penelitian tersebut mengarah pada kebutuhan guru akan media pembelajaran, berdasarkan permasalahan yakni capaian pembelajaran yang tidak terpenuhi ditandai dengan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS dibandingkan mata pelajaran lainnya, selain itu keterbatasan media dalam menunjang pembelajaran yang dirasa sulit pada mata pelajaran IPAS khususnya pada materi IPS mengenai sejarah dan tokoh daerah, yang mana muatan pada materi tersebut ada pada IPAS Bab V cerita tentang daerahku, pada bab ini peserta didik akan belajar mengenai daerah tempat tinggalnya, dengan cakupan provinsi tempat tinggal, dimulai dengan mengenal sejarah dan tokoh-tokoh daerahnya.

Adapun CP (Capaian Pembelajaran) pada materi ini yakni “Peserta didik mengenal sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini”. Berdasarkan angket kebutuhan, siswa yang menyukai belajar secara berkelompok dan menyukai belajar menggunakan gambar, maka media yang akan dikembangkan oleh peneliti yakni *scrapbook*, yang mana pada media *scrapbook* tidak hanya memuat komponen gambar, ada juga kegiatan kelompok sehingga permasalahan siswa yang kurang antusias dan cepat jenuh saat belajar yang mengakibatkan materi tidak bisa diterima dengan baik, dapat diatasi dengan adanya media pembelajaran *scrapbook*. Pada media *scrapbook* berdasarkan saran dari guru nantinya akan memuat beberapa tokoh yang ada di

Bangkalan diantaranya Ke' Lesap yang mengisahkan asal-usul Bangkalan dan juga Rato Ebhu yang situs peninggalannya ada di Arosbaya.

Peneliti memilih media *scrapbook* karena (1) pada media *scrapbook* tidak hanya menampilkan gambar-gambar tetapi juga cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dihias dengan kreatif. *Scrapbook* merupakan media yang berasal dari konsep album foto yang dihasilkan melalui penggunaan bahan kertas yang kemudian dihias secara kreatif. *Scrapbook* ini dirancang dengan mengintegrasikan gambar-gambar yang bertujuan memikat perhatian siswa agar antusias dalam proses pembelajaran di kelas dan juga terdapat kegiatan berkelompok sesuai dengan gaya belajar siswa yang menyukai kegiatan berkelompok. (2) penggunaan buku paket dan LKS saja dirasa kurang cukup untuk membantu siswa memahami materi untuk itu perlu media pembelajaran yang mengangkat konteks tokoh daerah, karena materi pembelajaran yang dikaitkan dengan situasi dunia nyata kehidupan siswa sehari-hari akan lebih bermakna (pembelajaran kontekstual). Ketika siswa mampu menghubungkan isi dari mata pelajaran dengan pengalaman pribadi, maka siswa akan menemukan makna dan alasan untuk belajar (Sepriady, 2018) (3) materi yang akan disajikan dalam bentuk cerita sehingga siswa tidak hanya sekedar menghafal tetapi juga pemahaman terhadap materi. Pengembangan media *scrapbook* cerita tentang daerahku pada mata pelajaran IPAS, diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada, dengan harapan hasil belajar siswa dari segi kognitif meningkat, kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dapat terpenuhi, serta diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk belajar.

Penelitian terdahulu yang menjadi pendukung dari pengembangan media ini, yang pertama penelitian yang dilakukan oleh Fresiska Jaya *et al.*, 2023 yang mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* pada materi cerita rakyat Bengkulu untuk siswa kelas IV, hasil penelitian pengembangan media ini menunjukkan bahwa penggunaan media *scrapbook* dikatakan valid dan efektif sebagai salah satu media dalam proses belajar mengajar, hal ini karena terdapat peningkatan dari hasil belajar setelah menggunakan media *scrapbook*. Penelitian kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Aulia, 2023 yang mengembangkan media *scrapbook* berbasis *QR Code* pada kelas VI SDN Kamal 2, hasil dari penelitian ini yakni media *scrapbook* menunjukkan kriteria sangat valid, sangat efektif, dan sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Situmorang *et al.*, 2023 yang mengembangkan media *scrapbook* berbasis canva pada kelas V SDN Urat Timur, hasil dari penelitian ini yakni media *scrapbook* yang dikembangkan sudah layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dari ketiga penelitian terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *scrapbook* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, persamaannya dengan penelitian ini yakni sama-sama mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* untuk siswa pada jenjang sekolah dasar dan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang digunakan.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah disebutkan dan didukung dengan hasil penelitian terdahulu diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Materi IPAS Cerita Tentang Daerahku Pada Kelas IV B SDN Pejagan 1 Bangkalan”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapatkan berdasarkan latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *scrapbook* materi IPAS cerita tentang daerahku pada kelas IV B SDN Pejagan 1 Bangkalan?
2. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran *scrapbook* materi IPAS cerita tentang daerahku pada kelas IV B SDN Pejagan 1 Bangkalan?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *scrapbook* materi IPAS cerita tentang daerahku pada kelas IV B SDN Pejagan 1 Bangkalan?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti yaitu:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* materi IPAS Cerita Tentang Daerahku pada kelas IV B SDN Pejagan 1 Bangkalan yang valid
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* materi IPAS Cerita Tentang Daerahku pada kelas IV B SDN Pejagan 1 Bangkalan yang menarik
3. Untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* materi IPAS Cerita Tentang Daerahku pada kelas IV B SDN Pejagan 1 Bangkalan yang efektif

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada media *scrapbook* adalah:

1. Produk akhir media *scrapbook* yang dihasilkan berupa buku cetak yang akan digunakan untuk siswa kelas IV B IPAS Bab 5 Cerita Tentang Daerahku
2. Muatan pembelajaran yang digunakan yaitu mata Pelajaran IPAS Bab 5 Cerita Tentang Daerahku
3. Pembuatan *scrapbook* menggunakan kertas *art paper* ukuran A4
4. Media *scrapbook* ini di desain semenarik mungkin dengan memberi gambar yang berwarna dan teks penjelasan yang mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga lebih fokus terhadap materi yang disampaikan
5. Isi *scrapbook* menampilkan tokoh daerah Madura yakni Ke'Lesap dan Rato Ebhu.
6. *Scrapbook* dilengkapi dengan sampul depan dan belakang yang menarik bagi siswa SD
7. Bagian isi media *scrapbook*:
 - a. Cover
 - b. Kata Pengantar
 - c. Tujuan Pembelajaran
 - d. Cara Penggunaan
 - e. Daftar isi
 - f. Materi
 - g. Profil Penulis
8. Di dalam *scrapbook* akan memberikan siswa kesempatan untuk mencoba sebuah permainan kecil yang akan disesuaikan dengan materinya.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian yang dilakukan memiliki beberapa keterbatasan dalam mengembangkan media *Scrapbook* diantaranya sebagai berikut:

1. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV B UPTD SD Negeri Pejagan 1 Bangkalan.
2. Media *scrapbook* hanya untuk mata pelajaran IPAS Bab 5 cerita tentang daerahku kelas IV Kurikulum Merdeka.
3. Media *scrapbook* ini hanya berfokus pada cerita tokoh Ke' Lesap dan Rato Ebhu.
4. Media *scrapbook* ini hanya diuji cobakan pada kelas IV di UPTD SD Negeri Pejagan 1 Bangkalan saja.
5. Penelitian pengembangan ini tidak sampai pada tahapan produksi massal, dikarenakan keterbatasan biaya.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan media *scrapbook* pada pada kelas IV di UPTD SD Negeri Pejagan 1 Bangkalan diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya adalah penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperluas pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang ada di sekolah dasar terutama di kelas IV materi IPAS cerita tentang daerahku

a. Bagi Siswa

Mendapatkan pengalaman belajar baru yang menarik serta menambah pengetahuannya tentang sejarah dan tokoh di daerahnya yaitu Madura, serta meningkatkan hasil belajar, meningkatkan rasa bangga dan cinta terhadap daerahnya sendiri

b. Bagi Guru

Media pembelajaran *scrapbook* dapat mempermudah guru dalam membantu menyampaikan materi dalam proses mengajar pada pembelajaran, serta mendorong dan memberikan inspirasi untuk lebih kreatif membuat media pembelajaran lainnya.

c. Bagi Sekolah

Menambah koleksi media pembelajaran sebagai alat bantu yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, sehingga berpotensi meningkatkan mutu juga kualitas sekolah

d. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat melatih keterampilan dalam mengembangkan media yang kreatif dan menjadi pengalaman bagi peneliti untuk menemukan solusi bagi permasalahan yang ada di tingkat Sekolah Dasar.

G. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *scrapbook* adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas. Fungsi utama dari media pembelajaran adalah memudahkan pemahaman

peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru. Dengan menggunakan media, komunikasi siswa dengan guru menjadi lebih efektif, sehingga dengan adanya media pembelajaran tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. *Scrapbook*

Scrapbook merupakan buku yang berisi penjelasan atau keterangan mengenai materi atau informasi yang disajikan dengan menyatupadukan potongan gambar dan elemen-elemen visual lainnya disertai hiasan dalam sebuah format yang menarik dan terstruktur agar dapat menarik perhatian dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi saat belajar. Media *scrapbook* yang akan dikembangkan di dalamnya memuat materi Bab 5 cerita tentang daerahku yang menampilkan tokoh yang ada di Madura yakni Ke'Lesap dan Rato Ebhu. Desain pada media ini menggunakan teknik lipat dan tempel, serta akan memberikan kesempatan peserta didik untuk mencoba permainan sesuai materi yang ada.

4. Tokoh Daerah

Tokoh daerah merupakan individu yang memiliki peran penting yang berpengaruh dalam suatu daerah tertentu serta diakui karena kontribusi atau pencapaian dalam memajukan dan mengembangkan suatu daerah