

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara pendidik dengan siswa dan sumber belajar yang terjadi dalam suatu lingkungan belajar yang sistematis dan berhubungan dengan banyak komponen. Semua komponen pembelajaran tidak semuanya memiliki manfaat secara keseluruhan akan tetapi harus berjalan beriringan, saling bergantung, saling melengkapi dan berkelanjutan sehingga diperlukan pengelolaan pembelajaran. Suatu proses pembelajaran yang baik tidak hanya diawali dengan perencanaan yang matang, tetapi juga strategi yang mendukung, serta suatu media pelajaran yang interaktif (Khanifatul, 2013: 26).

Proses pembelajaran akan ditekankan pada aspek kognitif dan pengembangan sikap. Permasalahan yang sering ditemukan dalam kegiatan pembelajaran yaitu melemahnya motivasi belajar siswa. Salah satu tujuan untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu memperbaiki kualitas dalam Pendidikan. Proses pembelajaran tidak hanya difokuskan kepada hasil pembelajaran saja, namun juga dapat dilihat dari tercapainya indikator didalamnya. Untuk mencapai tujuan pembelajaran maka diperlukan sebuah inovasi dalam kegiatan pembelajaran (Ramdhani, 2020: 25). Hal tersebut harus diinovasi dan dikembangkan supaya dapat meningkatkan keaktifan siswa untuk mendapatkan dan membangun pemahamannya dalam belajar. Inovasi ini berupa pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan semua yang bisa digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga media dapat merangsang perhatian siswa, minat, perasaan dan pikiran untuk dapat tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting sebagai salah satu bagian dari proses pembelajaran. Tanpa adanya media pembelajaran, suatu proses pembelajaran sebagai suatu bentuk komunikasi tidak akan berlangsung dengan maksimal. Hubungan komunikasi antara siswa dan guru akan lebih optimal dan efektif apabila menggunakan media. Hal yang paling penting dari media pembelajaran adalah suatu informasi atau pesan yang disampaikan oleh media tersebut (Khanifatul, 2013: 30).

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada tanggal 27 Februari 2023 di kelas III SDN Polagan 1, didapatkan hasil yaitu 1) guru menggunakan media pembelajaran buku tematik saat menjelaskan materi, 2) tidak terdapat media pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan jenuh dan tidak ada interaksi antara siswa dan guru, 3) guru menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran 4) siswa tidak aktif bertanya pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa yang peneliti lakukan pada tanggal 28 februari 2023 terhadap 25 siswa kelas III di SDN Polagan 1. Mendapatkan kesimpulan bahwasannya 20 dari 25 siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran karena pembelajaran bersifat monoton dan konvensional tanpa adanya selingan media untuk siswa lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan, sehingga pembelajaran terkesan jenuh dan tidak ada interaksi antara siswa dan guru 14 dari 25. Melalui angket tersebut

didapatkan fakta bahwasanya siswa tidak banyak yang mengetahui mengenai media pembelajaran dan belum pernah menggunakan media pembelajaran di sekolah 24 dari 25. Terlebih melalui angket kebutuhan siswa dapat dilihat apabila siswa lebih mampu memahami sebuah materi pembelajaran yang diberikan dalam bentuk visual yang nyata dan dapat dilihat, seperti contohnya gambar dua dimensi yang dapat menambah pemahaman siswa melalui gambar visual yang menarik 22, 24, dan 25 dari 25 siswa berpendapat demikian dalam hasil angket kebutuhan siswa.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara terhadap guru kelas III sebelum penelitian dilakukan, yang mana guru belum pernah membuat media mandiri sehingga kurangnya fokus dan perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi pembelajaran hanya dengan ceramah. Padahal, siswa akan lebih antusias dan senang apabila guru menggunakan media dalam proses pembelajaran. Kurangnya semangat dan perhatian siswa dalam pembelajaran ini merupakan salah satu yang mendasari mengapa terdapat siswa yang mengalami penurunan nilai hasil belajar, dibuktikan dari hasil belajar siswa kelas III yang didapatkan peneliti sebagai dokumentasi untuk pengembangan media pembelajaran ini. Rekap hasil belajar kelas III pada tema 8 tahun ajaran 2022-2023 didapat dari hasil evaluasi guru kelas pada subtema 1, 2, 3 dan 4. Hasil tersebut menunjukkan terdapat 19 siswa tuntas dalam pembelajaran dan 6 siswa tidak tuntas pada subtema 1, 17 siswa tuntas dalam pembelajaran dan 8 siswa tidak tuntas selama pembelajaran subtema 2, 12 siswa tuntas dalam pembelajaran dan 13 siswa tidak tuntas dalam pembelajaran pada subtema 3, dan terdapat 19 siswa yang tuntas dalam

pembelajaran dan 6 siswa tidak tuntas dalam pembelajaran selama subtema 4. Melalui hasil tersebut dapat dilihat bahwasanya siswa mengalami penurunan hasil belajar selama pada pembelajaran subtema 3, yaitu terdapat 12 siswa dari 25 siswa yang tuntas belajar atau sekitar 48% siswa yang tuntas dalam pembelajaran selama subtema 3 dilakukan. Hal tersebut mendasari mengapa penelitian ini dilakukan pada subtema 3 di kelas tiga SDN Polagan 1 Pamekasan.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, angket dan dokumentasi hasil belajar siswa, peneliti berupaya untuk membuat inovasi media pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik. Maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran 2 dimensi yang dibungkus semenarik mungkin. Hal tersebut perlu dilakukan untuk menghilangkan rasa bosan siswa dalam belajar. Salah satu media 2 dimensi yang bisa dikembangkan pada materi ini yaitu media pembelajaran *Scrapbook*.

Media *Scrapbook* merupakan media yang diadaptasi dari album foto kemudian dihias agar lebih menarik. *Scrapbook* didesain dengan menggunakan gambar 2 dimensi agar siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran. *Scrapbook* dapat didefinisikan sebagai seni menempel gambar dan foto pada media kertas dan menghiasinya menjadi karya kreatif. Selain berisikan gambar dan foto, *Scrapbook* juga dapat memuat postingan catatan penting yang berkaitan dengan gambar yang ada (Utami, 2019: 30).

Menurut Damayanti (2017: 805) ada beberapa kelebihan dari media *Scrapbook* yaitu a) Menarik, *Scrapbook* (buku tempel) tersusun dari berbagai gambar, foto, catatan penting, dan lain sebagainya dengan dihias sedemikian rupa

oleh pembuatnya. b) Bersifat realistis dalam penyampaian materinya sehingga kita bisa menampilkan objek atau materi yang terlihat konkret dengan adanya potongan gambar atau foto. c) Mampu menyelesaikan masalah tentang pembelajaran yang terhalang waktu ataupun jarak. d) Mudah dalam pembuatannya, cara membuat *Scrapbook* tidaklah sulit. e) Bahan dalam pembuatan *Scrapbook* mudah di dapatkan. f) Dapat dirancang atau dibuat sesuai keinginan kita karena *Scrapbook* dapat didesain sesuai keinginan dari pembuatnya (Lukmanulhakim, 2018: 56). Media seperti ini dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar terhadap tingkat pemahaman siswa pada materi tema 8 subtema 3, dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi dalam belajar.

Beberapa kajian hasil penelitian pengembangan yang pertama dilakukan Oleh Wardhani (2018) dengan judul penelitian Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar, dari hasil penelitian tersebut Media *Scrapbook* pengelompokan hewan valid digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas III Sekolah Dasar yang dilakukan dengan cara melakukan validasi media pembelajaran dan validasi materi pembelajaran. Penilaian ahli media pembelajaran didapatkan rata-rata perentase keseluruhan sebesar 84% dengan kriteria baik sekali. Penilaian ahli materi pembelajaran didapatkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 84% dengan kriteria baik sekali. Berdasarkan range persentase yang diperoleh menyatakan bahwa media *Scrapbook* pengelompokan hewan valid sehingga layak digunakan sebagai media

pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Cahyani (2021) dengan judul pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Dongeng Fabel Terhadap Minat Literasi siswa SD. Berdasarkan hasil uji kelayakan terhadap ahli media diperoleh kriteria sangat layak dengan nilai rata-rata sebesar 84,5%. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh kriteria sangat layak dengan nilai rata-rata sebesar 84%. Hasil validasi oleh ahli bahasa memperoleh kriteria layak dengan nilai rata-rata sebesar 74,15%. Adapun hasil angket respons siswa pada uji coba terbatas memperoleh nilai rata-rata sebesar 93,3% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, media *Scrapbook* Dongeng Fabel dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran siswa kelas II SD.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2018) dengan judul pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* materi karangan deskripsi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan kualitas media *Scrapbook* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak dengan presentase 96,11% dari 2 ahli materi, kategori sangat layak dengan presentase 85% dari 2 ahli media, dan 94% dari 2 ahli bahasa. Respon siswa terhadap media *Scrapbook* pada uji coba dengan 17 responden sebesar 89,83% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan pemaparan diatas dan hasil wawancara serta observasi yang sudah dilakukan sebelumnya, peneliti menyadari bahwa keadaan tersebut merupakan suatu urgensi sehingga perlu adanya media pembelajaran yang

didalamnya memuat materi tentang keberagaman budaya dan rambu lalu lintas dengan bentuk gambar 2 dimensi kepada siswa agar dapat memahami materi serta memudahkan guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Tema 8 Subtema 3 Siswa Kelas III SDN Polagan 1 Pamekasan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kevalidan pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* ditinjau dari validasi ahli pada Tema 8 Subtema 3 Siswa kelas III SDN Polagan 1 Pamekasan?
2. Bagaimanakah keefektifan pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar kognitif siswa pada Tema 8 Subtema 3 Siswa kelas III SDN Polagan 1 Pamekasan?
3. Bagaimanakah kemenarikan pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* ditinjau dari angket respon siswa dan angket respon guru pada Tema 8 Subtema 3 Siswa kelas III SDN Polagan 1 Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan tersebut, Adapun tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* yaitu:

1. Mengembangkan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada Tema 8 Subtema 3 Siswa kelas III SDN Polagan 1 Pamekasan yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Mengembangkan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada Tema 8 Subtema 3 Siswa kelas III SDN Polagan 1 Pamekasan yang efektif ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar kognitif siswa.
3. Mengembangkan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada Tema 8 Subtema 3 Siswa kelas III SDN Polagan 1 Pamekasan yang menarik ditinjau dari angket respon siswa dan angket respon guru.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk media pembelajaran *Scrapbook* merupakan inovasi yang diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang bermanfaat untuk dunia pendidikan khususnya pendidikan Sekolah Dasar. Membantu pada saat pembelajaran materi Tema 8 Subtema 3 kelas III. Media pembelajaran *Scrapbook* dicetak dengan kertas Bufalo Paper Art dengan ukuran A3+ 310 dan 260 gram x 48 cm untuk menghasilkan gambar yang glossy. Media ini menyajikan bentuk gambar 2 dimensi dari materi keberagaman budaya, rambu lalu lintas, diagram batang dan unsur gambar dekoratif. Dalam media *Scrapbook* terdapat gambar yang menyajikan kemiripan dengan gambar aslinya sehingga tidak menyebabkan adanya kesalahan pemahaman konsep yang tersampaikan dari guru ke siswa akibat kurangnya motivasi belajar siswa dan dapat membantu siswa untuk memahami dan mengingat dengan mudah. Untuk menghasilkan media *Scrapbook*

yang menarik dan memotivasi siswa dalam belajar, Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Scrapbook* dirancang menyesuaikan dan mengacu pada kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator dari materi “Aku Suka Bertualang” pada Tema 8 Subtema 3 Siswa kelas III SDN Polagan 1 Pamekasan.
2. Produk media pembelajaran *Scrapbook* terdapat gambar 2 dimensi tentang keberagaman budaya, rambu lalu lintas, diagram batang serta unsur gambar dekoratif.
3. Terdapat catatan-catatan penting mengenai gambar yang ada.
4. Media *Scrapbook* dibuat semenarik mungkin pada halaman sampul dengan warna yang cerah dan font style yang jelas serta terdapat nama penulis
5. Media *Scrapbook* menggunakan kertas buffalo, Paper Art ukuran A3+ 310, dan 260 gram x 48 cm untuk menghasilkan gambar yang glossy bertujuan agar siswa tertarik pada materi yang ada.
6. Media *Scrapbook* ini memuat materi pelajaran yang ada pada Pada Siswa kelas III Tema 8 Subtema 3 “Aku Suka Bertualang” terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika dan SBdP dan disetiap mata pelajaran terdapat Kuis didalamnya.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* ini adalah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran *Scrapbook* ini hanya digunakan saat pembelajaran tatap muka.
2. Media Pembelajaran *Scrapbook* ini yang dikembangkan hanya terbatas pada Tema 8 Subtema 3 “Aku Suka Bertualang” Siswa kelas III SDN Polagan 1 Pamekasan.
3. Pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* ini hanya memuat tentang materi keberagaman budaya, Rambu-rambu lalu lintas, Diagram batang dan unsur gambar dekoratif
4. Media Pembelajaran *Scrapbook* ini hanya dinilai oleh pendidik kelas III yang ada di SDN Polagan 1 Pamekasan.
5. Uji coba pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* ini hanya dilakukan pada Siswa kelas III SDN Polagan 1 Pamekasan.
6. Pada penelitian dan pengembangan ini peneliti memberi batasan pada tahapan penelitian yang akan dilakukan, dimana peneliti tidak melakukan tahapan terakhir yaitu melakukan produksi masal dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* pada Tema 8 Subtema 3 Siswa kelas III SDN Polagan 1 Pamekasan memiliki beberapa peran penting sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta memperkenalkan media pembelajaran *Scrapbook* pada siswa.

Sekolah juga dapat menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dalam pembelajaran tematik dengan mengoptimalkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

2. Bagi Guru

Dengan adanya media ini diharapkan dapat menambah pengalaman guru dalam proses belajar mengajar, sebagai bahan masukan bagi guru melakukan inovasi dalam mengajar yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran, untuk mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, serta dapat meningkatkan kualitas mengajar guru dalam kelas.

3. Bagi Siswa

Dengan adanya media ini diharapkan materi yang dirasa sulit karena adanya kesalahan pemahaman konsep yang tersampaikan dari guru ke siswa akibat kurangnya motivasi belajar siswa serta dapat mudah dipahami dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, membuat siswa dapat menghafalkan materi yang sulit dihafal dengan mudah karena gambar yang disajikan berbentuk 2 dimensi dan menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas, serta meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media *Scrapbook*.

4. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman dan mendorong peneliti lain untuk meneliti penelitian sejenis sehingga menghasilkan bermacam media pembelajaran yang menarik lainnya dalam proses pembelajaran di kelas, dapat pula dijadikan sarana mengasah dan mendalami keterampilan dalam menciptakan sebuah

pengembangan yang baru dan dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam menyusun sumber belajar yang inovatif.

5. Bagi Kampus UTM

Dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi untuk penelitian selanjutnya bagi mahasiswa jurusan PGSD khususnya dan menambah pengetahuan bagi mahasiswa yang membaca penelitian.

G. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan pembelajaran media *Scrapbook* ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru yang nantinya akan diuji kevalidan, keefektifan dan kemenarikan produk supaya layak digunakan. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu peserta didik supaya lebih mudah memahami materi dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
2. Media pembelajaran *Scrapbook* merupakan media yang diadaptasi dari album foto yang terbuat dari bahan bekas kemudian dihias agar lebih menarik. *Scrapbook* dapat didefinisikan sebagai seni menempel gambar dan foto pada media kertas dan menghiasinya menjadi karya kreatif. Selain berisikan gambar atau foto, *Scrapbook* juga dapat memuat postingan catatan penting yang berkaitan dengan gambar.
3. Tema 8 subtema 3 “Aku Suka Bertualang”, pada tema ini terdapat 4 muatan pembelajaran dengan pokok bahasan, yaitu PPKn membahas tentang

Keberagaman Budaya yang didalamnya memuat materi macam-macam rumah adat, dan pakaian adat. Matematika memuat materi diagram batang, Bahasa Indonesia memuat materi rambu-rambu lalu lintas dan SBdP memuat materi unsur gambar dekoratif.