

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif dalam mengembangkan potensinya. Tujuan dari proses ini adalah agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mampu mengendalikan diri, memiliki kepribadian yang utuh, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Sementara itu, Yusuf (2018:10) menyatakan bahwa pendidikan merupakan proses yang diarahkan untuk mengembangkan potensi individu secara optimal sehingga dapat terbentuk kepribadian yang utuh dan seimbang. Dengan demikian, pendidikan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia sepanjang hayatnya. Hal senada juga disampaikan oleh Wijiningsih dkk. (2017:1030), yang menekankan bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, dalam rangka menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing, dibutuhkan sistem pendidikan yang bermutu dan berkesinambungan.

Menurut Puspitasari dkk (2016: 122), upaya guna meningkatkan kualitas SDM bisa dilakukan dengan memperbaiki sistem pendidikan. Sesuai dengan pendapat C. Rudy (2015: 77) menyatakan bahwa kurikulum harus selalu diperbaharui agar

selaras dengan perubahan zaman serta tetap relevan dengan perubahan masyarakatnya. Di Indonesia kurikulum pendidikan telah mengalami perubahan dari masa ke masa. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan oleh pemerintah Indonesia, kurikulum harus disusun dan dirumuskan secara strategis ke dalam program pendidikan. Karena, kurikulum merupakan masalah penting dan kurikulum adalah bagian dari program pendidikan. Meningkatkan kualitas program pendidikan yang lebih baik adalah tujuan utama dari pengembangan kurikulum.

Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran menjadi unsur penting dalam dunia pendidikan untuk menunjang terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Penggunaan media dalam kegiatan belajar dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih optimal. Hal ini karena materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dengan lebih jelas dan mudah oleh siswa (Rosihah & Pamungkas, 2018: 35–49). Setiap jenis media memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sehingga pemilihan media harus dilakukan secara cermat dan sesuai dengan konteks pembelajaran agar dapat digunakan secara maksimal. Media pembelajaran juga dapat disesuaikan atau dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik serta kondisi lingkungan belajar. Dengan demikian, media yang tepat akan berkontribusi terhadap peningkatan motivasi, minat belajar, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Iqbal, Yandari, & Pamungkas, 2021: 1–10).

Media visual dua dimensi merupakan salah satu sarana pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses belajar-mengajar. Media ini berfungsi menyampaikan informasi dengan menggabungkan unsur fakta dan gagasan secara kuat dan jelas melalui perpaduan antara gambar dan kata-kata. Salah satu bentuk

dari media ini adalah scrapbook, yaitu media kreatif yang memuat gambar dan cerita yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dengan memanfaatkan media scrapbook sebagai media dua dimensi, pembelajaran menjadi lebih konkret dan realistis karena disajikan secara visual. Gambar-gambar dalam scrapbook membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menarik, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran..

Sebuah album foto yang menyajikan gambar serta dimasukkan materi pembelajaran di dalamnya yang dihias menggunakan teknik menempel foto adalah pengertian media *scrapbook* menurut Hardiana (Zuhra, 2022). *Scrapbook* disebut media visual karena di dalamnya menyajikan gambar atau foto. Media visual memiliki peranan yang signifikan dalam proses pembelajaran karena mampu membantu mempercepat pemahaman siswa serta memperkuat daya ingat terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, penggunaan media visual juga berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa menurut (Utami & Sopaheluwakan, 2018). Salah satu bentuk media visual yang memiliki beragam manfaat adalah scrapbook. Menurut Zaenah, Darma, dan Hodiyo (2019), scrapbook tidak hanya mendorong siswa untuk lebih kreatif, tetapi juga dapat menjadi wadah penyaluran hobi, sarana dokumentasi, serta media untuk rekreasi yang membantu mengurangi stres.

Pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dapat terwujud dengan cara mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar siswa atau saat ini dikenal dengan pembelajaran kontekstual (Utari dkk, 2016: 40). Salah satu cara mengkontekstualkan pembelajaran Pendidikan Pancasila bisa dilakukan dengan implementasi pembelajaran berbasis kearifan lokal daerah. Pembelajaran dengan

berbasis kearifan lokal adalah pembelajaran yang membuat siswa lekat dengan situasi nyata yang mereka temui dan hadapi di lingkungan setempatnya (Wagiran, 2012: 333). Setiap daerah sebenarnya memiliki karakteristik tersendiri dan sangat membutuhkan pendidikan yang sesuai dengan karakteristik tersebut serta kondisi kehidupan di masing-masing daerah, karena di tiap daerah pasti memiliki karakteristik, masalah, potensi, dan kebutuhan yang berbeda-beda, sehingga pembelajaran berbasis kearifan lokal daerah setempat menjadi sangat penting dalam mencetak output yang relevan dengan kebutuhan pengembangan di masing-masing daerah. Penerapan pembelajaran ini bisa dilakukan dengan cara memasukkan aspek kearifan lokal daerah sekitar siswa kedalam muatan pelajaran di sekolah (Atika, 2022:2).

Berdasarkan hasil kegiatan observasi pada tanggal 22 Januari 2024 di SDN Babbalan Kec. Batuan Kab. Sumenep, selama kami melakukan observasi, kami belum menemukan penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* untuk menunjang pembelajaran di sekolah, sehingga kami melanjutkan untuk melaksanakan wawancara kepada guru kelas IV SDN Babbalan. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa jarang menggunakan media pembelajaran dikarenakan untuk membuat media membutuhkan waktu yang tidak singkat sehingga guru tidak memiliki banyak waktu untuk membuat media pembelajaran dan adapun media yang ada di sekolah jumlahnya terbatas hal inilah yang berakibat pada pemahaman siswa terhadap materi rendah dan ada beberapa kendala yang sering terjadi di kelas diantaranya yaitu kurangnya minat belajar siswa, gangguan kedisiplinan dan gangguan fokus, serta kurangnya sarana dan prasarana di sekolah. Guru juga menanggapi mengenai kearifan lokal yang ada di Sumenep, beliau menyadari

bahwa kearifan lokal Sumenep sangat bagus dan menginspirasi, sehingga sangat cocok untuk dimasukkan ke dalam pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu penyebaran angket kepada siswa kelas IV yang berjumlah 15 orang menunjukkan bahwa 54% siswa belum mengetahui tentang media pembelajaran *Scrapbook*, sebanyak 100% siswa menyatakan bahwa siswa suka belajar tentang kearifan lokal yang ada di Sumenep, dan sebanyak 100% siswa menyatakan bahwa tidak setuju jika kearifan lokal Sumenep akan punah, sehingga siswa ingin mengetahui lebih banyak mengenai kearifan lokal Sumenep. Alasan peneliti memilih SDN Babbalan karena peneliti bertempat tinggal di Kabupaten Sumenep yang memungkinkan akses menuju tempat penelitian tidak terlalu jauh dan lebih efisien, sehingga dapat melakukan penelitian secara efektif.

Berdasarkan data tersebut dapat digaris bawahi bahwa salah satu cara yang efektif yaitu dengan cara menampilkan media pembelajaran yang menarik kepada siswa, sehingga pengembangan media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal Sumenep sangat cocok untuk menarik minat belajar siswa SDN Babbalan dalam belajar khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Unit 3 “Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan” pada kegiatan pembelajaran 1 : Menenal dan mendalami keragaman budaya di lingkungan sekitar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah pada latar belakang, maka terbentuk rumusan masalah yang dirumuskan dalam penelitian pengembangan ini antara lain:

1. Bagaimanakah kevalidan media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal Sumenep pada siswa kelas IV?

2. Bagaimanakah kemenarikan media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal Sumenep pada siswa kelas IV?
3. Bagaimanakah keefektifan media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal Sumenep pada siswa kelas IV?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pengembangan *Scrapbook* berbasis kearifan lokal yaitu:

1. Untuk mengetahui kevalidan media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal Sumenep pada siswa kelas IV yang dari hasil validasi para ahli.
2. Untuk mengetahui kemenarikan media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal Sumenep yang ditinjau dari hasil penyebaran angket respon guru dan penyebaran angket respon siswa.
3. Untuk mengetahui keefektifan media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal Sumenep yang ditinjau dari hasil penilaian kognitif siswa, observasi aktivitas guru dan siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

1. Produk yang dikembangkan adalah media *scrapbook* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV SDN Babbalan pada mata pelajaran PPKN.
2. Desain dan warna disesuaikan dengan materi, sedangkan gambar didalamnya memuat gambar yang menarik mengenai kearifan lokal Sumenep, yang berupa buku cetak.

3. Hasil cetak berupa buku dengan menggunakan kertas *Art Paper* 150 dan *Art Paper* 310 dan ukuran *Scrapbook* 14,8 x 21 cm (A5).
4. Materi yang dituangkan ke dalam media *scrapbook* berisi kearifan lokal yang ada di Sumenep sesuai dengan mata pelajaran PPKN materi unit 3 pelajaran 1 mengenal dan mendalami keragaman budaya di lingkungan sekitar.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan media *Scrapbook* ini diantaranya:

1. Penelitian ini hanya di khususkan pada pengembangan media *Scrapbook*
2. Media *Scrapbook* terbatas hanya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV
3. Media *Scrapbook* ini hanya dilakukan pada materi Unit 3 “Membangun Jati Diri dalam Kebinnekaan” pada Kegiatan Belajar 1: Menenal dan Mendalami Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar.
4. Pada tahapan uji coba hanya dilaksanakan kepada siswa kelas IV SDN Babbalan Kecamatan Batuan Kabupaten Sumenep.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Manfaat Jangka Panjang

Penelitian Pengembangan ini dapat diambil manfaat secara jangka panjang, yaitu diharapkan bisa bermanfaat untuk menambah referensi/ inovasi tentang bahan ajar yang menarik serta menumbuhkan niat belajar siswa yang difokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Unit 3 “Membangun

Jati Diri dalam Kebinnekaan” pada Kegiatan Belajar 1: Mengenal dan Mendalami Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1) Bagi peneliti

Agar dapat menjawab masalah pembelajaran dan memberi solusi bagi bahan ajar yang dibutuhkan pada kelas IV mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Unit 3 “Membangun Jati Diri dalam Kebinnekaan” pada Kegiatan Belajar 1: Mengenal dan Mendalami Keragaman Budaya di Lingkungan Sekitar.

2) Bagi Guru

Dapat dijadikan referensi dalam penggunaan media pembelajaran di kelas IV dan mampu menawarkan media baru sehingga dapat memfasilitasi guru dalam menemukan solusi media pembelajaran siswa untuk mengenal budaya yang ada di Kabupaten Sumenep.

3) Bagi Sekolah

Mendorong pihak sekolah agar lebih kreatif dalam pengembangan media pembelajaran sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

1.7 Definisi Istilah

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa pengertian, antara lain:

1. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang dilakukan guna menghasilkan sebuah produk, kemudian menguji kelayakan produk tersebut.

2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien.
3. *Scrapbook* merupakan seni menempel gambar di media kertas dan memiliki cerita di dalamnya serta menghiasinya menjadi karya yang kreatif.
4. Kearifan lokal adalah sesuatu yang menjadi ciri khas dari suatu daerah, baik dalam bentuk makanan, tradisi, tari-tariaan, objek wisata dan upacara adat yang dapat dilestarikan.