

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum di Indonesia sering mengalami perubahan secara sistematis, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Pada saat ini pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) mulai menggunakan kurikulum merdeka tetapi tidak semua sekolah menerapkan kurikulum tersebut dan masih ada beberapa sekolah yang menggunakan kurikulum 2013. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum Merdeka lebih mengutamakan sikap kreatif dan menyenangkan dengan memupuk berdasarkan minat dan bakat yang dimiliki oleh peserta didik. Kurikulum Merdeka berfokus pada materi penting dan pengembangan karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila (Hamzah, *et al.*, 2022). Kurikulum merdeka memberikan kebebasan untuk guru disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Pendidikan Pancasila merupakan sebuah mata pelajaran yang diajarkan pada kurikulum merdeka. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat membantu anak-anak mengembangkan moral dan menunjukkan kepada mereka bagaimana menggunakannya di rumah dan di sekolah.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat memegang peran penting dalam pengembangan intelektual dan kreativitas peserta didik. Pendidikan

Pancasila disusun secara sistematis agar pembelajaran berlangsung interaktif, menginspirasi, menghibur, menantang, mendorong partisipasi aktif dan bertujuan untuk menunjang kreativitas, kemandirian dan psikologi anak. Selain itu anak diharapkan dapat mengembangkan dalam berpikir kritis, kreatif dan rasa ingin tahu (Fatimah, *et al.*, 2013). Kegiatan proses pembelajaran terdiri dari beberapa unsur yang saling mendukung, antara lain yaitu tujuan, bahan ajar, metode, media pembelajaran, dan evaluasi. Unsur media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dalam proses belajar mengajar, karena media dalam proses belajar mengajar dapat membantu atau menciptakan proses belajar mengajar agar lebih hidup dan efektif, selain itu media juga dapat berperan dalam rangka meningkatkan pemahaman dan sekaligus menciptakan prestasi belajar peserta didik.

Sumantri (2015) berpendapat bahwa kesulitan dan kerumitan bahan yang disampaikan kepada peserta didik dapat diperjelas melalui bantuan media, karena media dapat digunakan sebagai penentuan sehingga materi atau bahan yang disampaikan menjadi jelas dan peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran dapat dipilih dengan pertimbangan yang tujuannya untuk memberikan dukungan terhadap isi bahan pembelajaran dan kemudahan untuk memperolehnya. Tetapi jika media pembelajaran yang sesuai belum tersedia, maka guru berupaya untuk mengembangkan sendiri pengembangan media pembelajaran sederhana yang dapat dikembangkan oleh guru sendiri, media tersebut meliputi media berbasis visual (gambar). Dalam Arsyad (2013) media pembelajaran, meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri

antara lain buku, kaset, video camera, video recorder, gambar, grafik, televisi dan komputer. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Menurut Bujuri (2018) media pembelajaran visual lebih banyak digunakan pada anak-anak yang berusia 7-13 tahun atau pada anak-anak sekolah dasar, dibandingkan pada anak-anak sekolah menengah ke atas, sebab anak-anak pada usia ini belum mampu berpikir abstrak sehingga materi yang diajarkan perlu divisualisasikan dalam bentuk yang nyata. Hal itu dapat membantu anak-anak dalam proses internalisasi berbagai pengetahuan yang diajarkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Cahyadi (2019) menyatakan bahwa media memiliki peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik dalam belajar serta mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga memudahkan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan hasil dari observasi terhadap pembelajaran di kelas IV yang dilakukan pada 16 Juli 2024 di SDN Kraton 5 Bangkalan, peneliti menemukan bahwa setiap pembelajaran dilengkapi dengan sumber belajar seperti buku paket baik untuk guru maupun peserta didik. Peneliti juga menemukan bahwa bahan ajar digunakan dalam semua pembelajaran. Peneliti juga menemukan bahwa semua pembelajaran menggunakan media pembelajaran, seperti halnya pada mata pelajaran matematika media yang digunakan guru yaitu media konkret, mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media powerpoint, mata pelajaran IPAS menggunakan media alat peraga, mata pelajaran Pendidikan Pancasila

menggunakan media tempelan gambar, mata pelajaran seni budaya menggunakan media video pembelajaran, dan mata pelajaran bahasa inggris menggunakan media video pembelajaran. Setiap pelajaran guru mendata atau memasukkan data nilai peserta didik.

Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara yang dilakukan bersama dengan guru Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Kraton 5 yakni Ibu Wahidha Nurul Liya, S.Pd. SD. pada tanggal 17 Juli 2024 dan mendapatkan hasil bahwasanya jumlah peserta didik pada kelas IV berjumlah 28 peserta didik. Guru menggunakan bahan ajar seperti buku paket yang sudah tersedia dari sekolah, selain itu guru mengatakan bahwa saat mengajar, beliau merasa kesulitan ketika menyampaikan materi karena kurang kondusifnya peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru Pendidikan Pancasila telah menyetujui jika peneliti mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* dengan materi Pancasila sebagai nilai kehidupan yang dapat meningkatkan minat dan antusias peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Selain itu, hasil angket kebutuhan peserta didik pada tanggal 17 Juli 2024 kelas IV SDN Kraton 5 Bangkalan yang dibagikan ke 28 peserta didik, diperoleh sebanyak 22 peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari materi Pendidikan Pancasila mengenai Pancasila sebagai nilai kehidupan, hal ini juga diperkuat dengan hasil angket bahwa 26 peserta didik mengaku senang belajar dengan media pembelajaran buku yang bergambar dan berwarna. Sebanyak 19 peserta didik mengaku sering bosan ketika belajar di kelas.

Kesimpulan dari lembar wawancara guru dan angket kebutuhan peserta didik bahwa faktor media pembelajaran yang minim pada mata pelajaran

Pendidikan Pancasila di SDN Kraton 5 Bangkalan. Pembelajaran yang sering dipakai hanya buku paket dan tempelan gambar, kelemahan dari bahan ajar yang ada di kelas tersebut yakni buku paket yang berisi mayoritas bacaan dan soal pertanyaan membuat peserta didik kurang minat ketika belajar sedangkan tempelan gambar kelemahannya terbatas materi pembelajaran hanya gambar mengenai sila Pancasila.

Beberapa alasan peneliti memilih media *scrapbook* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu media ini ialah jenis media konkret yang dikemas kedalam bentuk suatu buku yang menarik. Tak hanya itu, media pembelajaran *scrapbook* ini juga berisi sekumpulan foto dan materi pembelajaran yang dihias dengan menarik. Sejalan dengan pendapat Yuliana (2018) bahwa karakter anak usia SD/MI masih berada pada tingkat operasional konkret dan anak mempunyai kemampuan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Rispa (2019) *Scrapbook* juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran jika disusun dengan kreatif dan menarik serta dilengkapi gambar dan materi yang akan diajarkan⁶. Selain itu kelebihan media scrapbook adalah bentuk dibuat semenarik mungkin yang disusun dari berbagai gambar, catatan penting dan lain sebagainya dari beberapa hiasan sehingga tampilannya indah dan menarik yang dapat menarik perhatian peserta didik (Damayanti dan Zuhdi, 2017:805). Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas peneliti perlu melakukan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Dalam pengembangan media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat tertarik mempelajari pokok pembahasan materi yang disampaikan. Seperti halnya

pada penelitian Ginting (2018) bahwa ketertarikan peserta didik menjadikan peserta didik konsentrasi dalam menerima materi dan perhatiannya diberikan khusus untuk pembelajaran. sehingga peneliti perlu merancang pengembangan media pembelajaran sesuai dengan pra penelitian. Dengan angket kebutuhan peserta didik yang menyukai media pembelajaran yang terdapat banyak gambar maka peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook*.

Peneliti berharap setelah adanya media pembelajaran *scrapbook* ini memiliki pengaruh yang baik untuk peserta didik antara lain: membuat peserta didik menjadi lebih kreatif, mencurahkan hobi, dokumentasi, serta sarana untuk rekreasi dan penghilang stress (Zaenah, *et all*, 2019).

Berdasarkan penjelasan di atas media pembelajaran *scrapbook* yaitu media pembelajaran *Scrapbook* karena media ini ialah jenis media konkret yang dikemas kedalam bentuk suatu buku yang menarik. Tak hanya itu, media pembelajaran *scrapbook* ini juga berisi sekumpulan foto dan materi pembelajaran yang dihias dengan menarik. Sejalan dengan pendapat Yuliana (2018) bahwa karakter anak usia SD masih berada pada tingkat oparional konkret dan anak mempunyai kemampuan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas peneliti perlu melakukan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Menurut Dewi (2018) menyatakan bahwa *scrapbook* memiliki beberapa manfaat, diantaranya: membuat peserta didik menjadi lebih kreatif, mencurahkan hobi, dokumentasi, serta sarana untuk rekreasi dan penghilang stress. Hal ini

sependapat (Susanti, 2018) tentang manfaat *scrapbook* diantaranya: “(1) menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, (2) alternatif dalam memahami materi dan meningkatkan hasil belajar, (3) menumbuhkan motivasi belajar peserta didik”.

Penelitian terdahulu yang mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* yang telah dilakukan oleh Saputra (2020). Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook*, untuk menguji kevalidan dan keefektifan media *scrapbook*. Metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan Research and Development (RnD) dengan model ADDIE. Hasil analisis data diperoleh bahwa media pembelajaran dengan mengembangkan media *scrapbook* layak dan efektif digunakan sebagai pendukung pembelajaran dalam meningkatkan pembelajaran peserta didik. Relevansi antara penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan *scrapbook*.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2020) dengan mengembangkan *Scrapbook*. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan dan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *scrapbook*. Metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan Research and Development (RnD) dengan model ADDIE. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dalam bentuk hard file. Hasil analisis data diperoleh bahwa media pembelajaran mata Pelajaran tematik dengan mengembangkan *Scrapbook* sangat layak untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Relevansi antara penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan *Scrapbook*.

Penelitian oleh Wardhani (2018) yang mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kevalidan dan keparaktisan dari pengembangan media *scrapbook* pada materi pengelompokan hewan untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan Research and Development (RnD) dengan model ADDIE. Media pembelajaran *Scrapbook* dikategori valid dan praktis sehingga media pembelajaran tersebut efektif untuk digunakan dalam pembelajaran terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik. Relevansi antara penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook*.

Berdasarkan dari beberapa sumber penelitian sebelumnya yang relevan. Penjelasan permasalahan yang ditemukan penelitian sebelumnya, maka peneliti membuat media pembelajaran yang berbeda dari peneliti sebelumnya. Peneliti melakukan suatu pengembangan yang dapat membantu guru dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran *Scrapbook* untuk peserta didik kelas IV. Pengembangan saat ini memiliki keterbaruan yang menggabungkan *Scrapbook* dengan scan barcode atau link youtube yang berisikan penjelasan lengkap tentang Pancasila sebagai nilai kehidupan. Media pembelajaran berbasis ini mampu membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi Pancasila sebagai nilai kehidupan. Media pembelajaran ini tidak hanya bisa diakses di sekolah namun bisa diakses dimanapun peserta didik berada. Media pembelajaran *Scrapbook* ini merupakan buku yang menyajikan gambar serta materi pembelajaran yang dihias menggunakan teknik menempel foto (Hardiana, 2010). Dari penjelasan diatas sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan judul

“Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada Pancasila sebagai Nilai kehidupan Untuk Peserta Didik Kelas IV SDN Kraton 5 Bangkalan”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, rumusan masalah yang dibahas dalam pengembangan *Scrapbook* yaitu:

- 1.2.1 Bagaimana kevalidan media pembelajaran *scrapbook* materi Pancasila sebagai nilai kehidupan untuk kelas IV SDN Kraton 5 Bangkalan?
- 1.2.2 Bagaimana keefektifan media pembelajaran *scrapbook* materi Pancasila sebagai nilai kehidupan untuk kelas IV SDN Kraton 5 Bangkalan?
- 1.2.3 Bagaimana kemenarikan media pembelajaran *scrapbook* materi Pancasila sebagai nilai kehidupan untuk kelas IV SDN Kraton 5 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, Adapun tujuan yang dicapai melalui penelitian yaitu :

- 1.3.1 Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *scrapbook* materi Pancasila sebagai nilai kehidupan untuk kelas IV SDN Kraton 5 Bangkalan dengan ditinjau dari validasi ahli.
- 1.3.2 Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *scrapbook* materi Pancasila sebagai nilai kehidupan untuk kelas IV SDN Kraton 5 Bangkalan dengan ditinjau dari aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik.
- 1.3.3 Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *scrapbook* materi Pancasila sebagai nilai kehidupan untuk kelas IV SDN Kraton 5 Bangkalan dengan ditinjau dari angket respon guru dan angket respon peserta didik.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Adapun uraian produk yang diharapkan pada pengembangan media pembelajaran yaitu:

1.4.1 Tampilan

- a. Media pembelajaran berbentuk *Scrapbook*.
- b. *Scrapbook* disajikan dengan gambar dan warna yang menarik agar peserta didik tidak mudah bosan atau jenuh saat membacanya.
- c. Di halaman terakhir *scarpbook* terdapat barcode video pembelajaran serta game tentang materi Pancasila sebagai nilai kehidupan dengan bentuk cari kata dan profil pengembang.

1.4.2 Isi Materi

Materi Pancasila sebagai nilai kehidupan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar.

1.4.3 Bahasa

Bahasa yang disajikan menggunakan Bahasa Indonesia agar mudah dipahami oleh peserta didik.

1.4.4 Bahan yang digunakan

Bahan dari media pembelajaran *scrapbook* materi Pancasila sebagai nilai kehidupan yaitu menggunakan kertas art paper agar tidak mudah robek dan tahan lama.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian berikut ini merupakan Batasan pengembangan *Scrapbook* Pancasila sebagai nilai kehidupan ini diantaranya :

1.5.1 Media pembelajaran *scrapbook* materi Pancasila sebagai nilai kehidupan hanya diuji coba pada peserta didik kelas IV SDN Kraton 5 Bangkalan.

1.5.2 Media pembelajaran *scrapbook* materi Pancasila sebagai nilai kehidupan memuat materi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV.

1.5.3 Jumlah produk yang dibuat pada penelitian hanya 4 produk.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berikut ini merupakan pentingnya penelitian pengembangan :

1.6.1 Bagi Guru

Pentingnya penelitian pengembangan *scrapbook* ini diharapkan media tersebut dapat dijadikan sebagai alat bantu guru untuk mempermudah menyampaikan pesan atau informasi terkait materi pelajaran kepada peserta didik secara lebih jelas dan menarik.

1.6.2 Bagi Peserta Didik

Pentingnya penelitian pengembangan media *Scrapbook* ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru, dapat menarik minat belajar peserta didik, serta dapat membuat peserta didik lebih aktif dan menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar.

1.6.3 Bagi Sekolah

Penelitian pengembangan *Scrapbook* ini diharapkan dapat berfungsi sebagai alternatif pembelajaran dan acuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di SDN Kraton 5 Bangkalan.

1.6.4 Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan *Scrapbook* ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan sebuah penelitian selanjutnya.

1.7 Definisi Istilah

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* materi Pancasila sebagai nilai kehidupan yaitu:

1.7.1 Pengembangan

Pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk dengan menggunakan salah satu model pengembangan yaitu model ADDIE.

1.7.2 Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi materi pembelajaran untuk peserta didik baik individu maupun kelompok yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif.

1.7.3 *Scrapbook*

Scrapbook adalah media pembelajaran jenis cetak atau berupa buku yang berisikan tempelan gambar yang bisa ditarik dan berisi materi pembelajaran. Media *scrapbook* terdapat *barcode scan link* youtube yang berisi tentang materi

pembelajaran, hal ini menambah daya tarik tersendiri dengan melakukan pembaruan pengembangan agar peserta didik tertarik ingin belajar serta memperkuat pemahaman materinya.

1.7.4 Media pembelajaran *Scrapbook* Pancasila sebagai nilai kehidupan

Media pembelajaran *Scrapbook* Pancasila sebagai nilai kehidupan berisikan tentang materi Pancasila sebagai nilai kehidupan. Media pembelajaran *Scrapbook* Pancasila sebagai nilai kehidupan ialah media buku yang bisa ditarik dan dibuka sehingga peserta didik lebih aktif dan dapat menganalisa dengan membayangkan bentuk gambar yang disajikan serta penambahan barcode video pembelajaran yang bisa di akses kapan saja dan dimana saja bisa membuat peserta didik lebih menguasai pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih seru dan interaktif mampu menarik perhatian fokus belajar peserta didik.