

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran tatap muka saat ini merupakan adaptasi pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka terbatas. Dalam pembelajaran itu dibutuhkan media pembelajaran supaya kecerdasan naturalistik siswa baik. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat menjadikan siswa aktif dan lebih paham dengan materi yang dijelaskan guru. Peran media disini sebagai jembatan penghubung antara apa yang disampaikan guru dengan materi yang diterima siswa di dalam suatu pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sukiman (2012: 27) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Terkait media yang digunakan dalam pembelajaran terdapat kecakapan yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran, salah satunya yaitu kecakapan naturalistik. Sintayani (2011: 79) menyatakan kecerdasan naturalistik melibatkan kemampuan mengenali bentuk-bentuk alam di sekitar kita; bunga, pohon, alam sekitar, dan juga binatang-binatang. Hal ini berarti kecerdasan naturalis berhubungan dengan segala sesuatu dilingkungan sekitar. Kecerdasan naturalistik siswa akan meningkat jika media yang digunakan dalam pembelajaran menarik. Media pembelajaran dapat dibuat dan dikreasikan dengan kearifan lokal daerah yang ada. Wahyuni dan Lia (2020: 38) mengatakan bahwa kearifan lokal merupakan sumber pengetahuan yang terdapat pada budaya atau lingkungan masyarakat yang bersifat dinamis, memerlukan jangka panjang untuk berkembang, dan diteruskan oleh keturunan manusia dari masa ke masa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas IV SD Negeri 2 Gunem pada Selasa 23 November 2021, diketahui bahwa pembelajaran dilakukan

secara bergilir sehingga setiap siswa berangkat ke sekolah 3 kali dalam satu minggu. Akibatnya proses komunikasi antara guru dan siswa kurang efektif atau belum optimal. Media pembelajaran yang digunakan guru di dalam kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu lingkungan, sedangkan bahan ajarnya ialah LKS dan materi pendukung yang lain. Terlepas dari media lingkungan tersebut, guru tidak mengalami kendala dalam penyedia media pembelajaran. Akan tetapi guru kesulitan berinovasi atau membuat media pembelajaran. Ketika daring, siswa menggunakan *platform WhatsApp* untuk mengumpulkan tugas yang diberikan guru. Guru pernah mencoba menggunakan *Google Classroom*, akan tetapi banyak orang tua yang mengeluhkan karena tidak paham atau masih kebingungan ketika anaknya akan mengumpulkan tugas. Guru kelas IV juga belum berinovasi untuk membuat atau mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal jika ditinjau dari kecerdasan naturalistik dalam kegiatan pembelajaran. Untuk aspek sikap dan keterampilan siswa cukup baik, akan tetapi jika dilihat dari aspek pengetahuan banyak siswa yang masih memperoleh nilai di bawah KKM. Siswa kelas IV sangat menyukai pembelajaran tematik dibandingkan pembelajaran yang lain. Akan tetapi masih banyak siswa yang belum bisa membedakan mata pelajaran dalam pembelajaran tematik. Karakteristik siswa kelas IV yaitu mereka selalu berangkat pagi dan rajin ke sekolah, serta tertib dalam mengikuti kegiatan mengaji di mushola sebelum pulang (Lampiran 6, 122).

Selain observasi dan wawancara, data penelitian perlu diperkuat dengan adanya tes analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan melalui tes kecerdasan naturalistik siswa ketika memahami pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 26-27 November 2021. Hasil tes menunjukkan bahwa siswa belum maksimal dalam mengerjakan soal tematik tipe *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* berbasis kecerdasan naturalistik. Berdasarkan hasil tes analisis kebutuhan, 75% siswa kelas IV SD Negeri 2 Gunem memperoleh nilai di bawah KKM pada pembelajaran tematik jika ditinjau dari kecerdasan naturalistiknya. Nilai tersebut merupakan kategori minimum jika dan perlu adanya pergerakan supaya siswa memperoleh

nilai yang maksimal dan jujur ketika mengerjakan soal-soal untuk kedepannya (Lampiran 4, 119).

Peningkatan kecerdasan naturalistik akan lebih maksimal jika ditunjang dengan media pembelajaran berbasis visual, salah satunya adalah *scrapbook*. Hardiana (2015: 4) menyatakan bahwa *scrapbook* merupakan suatu media yang dibuat dari bahan bekas atau bahan lain yang dikreasikan menjadi suatu karya yang menarik diatas kertas. Bahan pembuatan *scrapbook* tidak hanya menggunakan barang bekas, seiring berkembangnya zaman banyak model kertas kualitas bagus untuk membuatnya. Selain itu bisa dikreasikan sesuai keinginan penciptanya. Keberadaan *scrapbook* dapat dijadikan sebagai solusi dalam meningkatkan kecerdasan naturalistik siswa melalui gambar dan materi di dalamnya. Sesuai perkembangan zaman, kini *scrapbook* dapat dikreasikan menjadi bentuk-bentuk yang kekinian, salah satunya yaitu scrabotikal (*scrapbook* tematik kearifan lokal). Scrabotikal merupakan media maupun sumber belajar untuk memperoleh materi, latihan soal, serta pemecahan masalah untuk meningkatkan kecerdasan naturalistik siswa. Scrabotikal dirancang sesuai dengan kompetensi, tujuan pembelajaran, maupun indikator kecerdasan naturalistik yang diintegrasikan dengan kearifan lokal kota Rembang. Sehingga penyajian scrabotikal lebih menarik dan materi di dalamnya juga mudah dipahami siswa karena dengan disertai gambar pendukung.

Kelebihan scrabotikal diantaranya yaitu: 1) mudah dipahami dan digunakan, 2) menarik dan kekinian, 3) konten berisi kearifan lokal, 4) bisa dijadikan sebagai media belajar sekaligus bermain, 5) disertai gambar ataupun materi yang bisa dibuka, dilipat, ataupun diatarik sehingga terlihat sangat menarik, 6) dilengkapi tokoh dan cerita petualangan di dalamnya, 7) memuat kegiatan mencari tahu informasi di internet (*ekplore digital*) dan 8) dapat digunakan di dalam maupun di luar ruang kelas ketika pembelajaran.

Siswa menggunakan scrabotikal untuk meningkatkan kecerdasan naturalistik siswa dalam bentuk: 1) membaca dan membuka sub materi, 2)

menyimpulkan materi dari setiap pembelajaran, 3) membuktikan jawaban dengan mencari tahu, mengobservasi, maupun jelajah di lingkungan sekitar sekolah, dan 4) membangun sifat mencintai hewan dan tumbuhan dengan cara membuat katagori jenis hewan dan tumbuhan yang mereka suka beserta cara pelestariannya.

Terkait penggunaan scrabotikal, Utaminingsih, Sri, dkk (2019: 65) berpendapat bahwa melalui penggunaan media *scrapbook* yang dikemas dalam bentuk yang menarik siswa dapat memadukan berbagai potongan gambar dan penjelasan singkat yang sesuai dengan gambar sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, siswa dapat menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Demikian pula Kusnia, dkk, (2018: 21) mengatakan bahwa melalui penggunaan media pembelajaran *scrapbook* ini dapat menambah motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran khususnya muatan Bahasa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu adanya penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Scrabotikal dalam Meningkatkan Kecerdasan Naturalistik Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Gunem”. Penelitian tersebut berguna untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan layak untuk menumbuhkan kecerdasan naturalistik siswa kelas IV SD Negeri 2 Gunem.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran scrabotikal dalam meningkatkan kecerdasan naturalistik siswa kelas IV SD Negeri 2 Gunem?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran scrabotikal dalam meningkatkan kecerdasan naturalistik siswa kelas IV SD Negeri 2 Gunem?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

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

1. Menguji validitas media pembelajaran scrabotikal dalam meningkatkan kecerdasan naturalistik siswa kelas IV SD Negeri 2 Gunem.
2. Menganalisis efektivitas media pembelajaran scrabotikal dalam meningkatkan kecerdasan naturalistik siswa kelas IV SD negeri 2 Gunem.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis sebagai berikut.

#### **1. Manfaat Teoretis**

Dapat menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan di Sekolah Dasar yang diteliti. Selain itu diharapkan mampu menjadi rujukan bagi guru dan peneliti lain dalam penggunaan scrabotikal untuk meningkatkan kecerdasan naturalistik dalam upaya memperbaiki kualitas pendidikan.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Siswa**

Siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran terkhusus pembelajaran tematik melalui tulisan, gambar, tugas atau proyek yang diberikan pada setiap pojok-pojok, serta permainan yang menarik dan mengaitkan materi di dalamnya dengan lingkungan sekitar siswa melalui penggunaan media scrabotikal.

##### **b. Bagi Guru**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai solusi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan mutu pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang efektif di dalam suatu pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai alat untuk memperbaiki mutu dalam proses kegiatan pembelajaran bagi sekolah dan mendukung media pembelajaran yang efektif.

### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R & D)* dengan model ADDIE sebagai pengembangan media pembelajaran scrabotikal (*scrapbook* tematik berbasis kearifan lokal) untuk meningkatkan kecerdasan naturalistik siswa kelas IV SD Negeri 2 Gunem. Penelitian dilakukan hingga tahap uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas.
2. Subjek penelitian ketika uji coba terbatas menggunakan sampel 6 siswa dan ketika uji coba luas menggunakan seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Gunem sebanyak 28 siswa.
3. Materi ajar difokuskan pada Tema 6 (Cita-citaku) Subtema 3 (Giat Berusaha Meraih Cita-Cita) muatan Bahasa Indonesia dan IPA.
4. Variabel penelitian yaitu adanya peningkatan kecerdasan naturalistik siswa kelas IV SD Negeri 2 Gunem menggunakan media scrabotikal (*scrapbook* tematik berbasis kearifan lokal).

### 1.6 Definisi Operasional Variabel

1. Media Scrabotikal (*scrapbook* tematik berbasis kearifan lokal)

Scrabotikal merupakan suatu akronim dari *scrapbook* tematik berbasis kearifan lokal. *Scrapbook* itu sendiri merupakan seni menempel di atas kertas dengan sentuhan tulisan dan gambar-gambar menarik dengan disertai materi sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai peneliti sehingga tercipta suatu karya kreatif dan mempunyai daya tarik tersendiri bagi pembaca. Scrabotikal mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tulisan dan gambar menarik yang memuat materi pelajaran tematik, cerita petualangan, latihan soal, serta ada penerapan permainan teka-teki silang dalam penggunaan media scrabotikal. Media scrabotikal dapat digunakan di dalam

ataupun diluar ruangan kelas, sehingga sangat fleksibel dan praktis jika digunakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Scrabotikal dilengkapi dengan beberapa kearifan lokal di kota Rembang. Kearifan lokal itu sendiri merupakan suatu nilai yang dikembangkan dan dipertahankan keberadaannya sehingga dapat menjadi ciri khas atau pembeda antara wilayah satu dengan yang lainnya dalam suatu daerah. Kearifan lokal setiap daerah sangat beragam, hal tersebut dapat mengatur tatanan hidup masyarakat setempat. Kearifan lokal yang terdapat pada scrabotikal ditunjukkan dalam gambar-gambar maupun materi pembelajaran yang dikaitkan secara langsung dengan kearifan lokal daerah yang ada di Rembang. Scrabotikal memuat beberapa kearifan lokal kota Rembang yang meliputi Pantai Karang Jahe (*KJB Beach*), Tradisi Sedekah Laut, Batik Lasem, Sirup Kawista, *Little Tiongkok* (Kampung Cina), Kota Garam, dan Gunung Kendeng. Selain itu scrabotikal berisi materi-materi yang bermuatan tematik pada kelas IV tema 6 subtema 3 dengan muatan IPA dan Bahasa Indonesia.

## 2. Kecerdasan Naturalistik

Kecerdasan naturalistik merupakan suatu kemampuan memahami, mengenali, dan mengklasifikasikan sesuatu yang berhubungan dengan alam maupun lingkungan sekitar seperti tumbuhan, hewan, laut, dan gunung. Indikator kecerdasan naturalistik meliputi *Classifying Nature, Hands-on Investigation, Nature Simulations, Caring for Nature, Sensitive to natural phenomena (Natural Patterns)*.