

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan zaman khususnya dalam bidang pendidikan, media pembelajaran dianggap penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran tersebut berjalan dengan efektif dan optimal. Pembelajaran yang efektif ketika guru mampu memanfaatkan media pembelajaran sesuai tuntutan kurikulum (Cholifah, 2021). Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Kurniasih, 2014). Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum merdeka yang bisa dimaknai sebagai kurikulum yang memberikan kebebasan bagi guru untuk berkreasi dalam mengajar dan kebebasan siswa dalam belajar. Guru dapat memilih media pembelajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah (Wulandari *et al.* 2023).

Kurikulum merdeka pada pembelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS yang memiliki tujuan guna mengembangkan pada berpikir kritis, mengerti diri sendiri serta lingkungan sekitar yang dapat mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. Pembelajaran IPAS materi IPS diarahkan untuk melahirkan pelaku-pelaku sosial yang dimensi sosiokultural misalnya, cinta tanah air, menghargai dan melestarikan budaya sendiri, mengembangkan semangat kebangsaan dan kesetiakawanan sosial, kepedulian terhadap lingkungan Sardiman dalam (Eddy, 2020).

Pembelajaran IPAS materi IPS pada kurikulum merdeka memiliki tujuan mengembangkan rasa ingin tahu, peran aktif, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Agustina *et al.* 2022).

Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan media yang akan membuat pembelajaran lebih menarik. Pada kurikulum merdeka sendiri, media menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran yang menuntut untuk dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian beberapa media. Kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada keterampilan proses dan *active learning* sehingga membuat peranan media pembelajaran menjadi semakin penting (Nurseto, 2012). Peran guru sebagai fasilitator untuk menciptakan kondisi yang kondusif bagi siswa dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk memilih media yang tepat dan beragam untuk menunjang proses pembelajaran.

Menurut Hamalik (2017:5) media pembelajaran adalah alat yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang merangsang siswa untuk belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, selain itu tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai karena materi yang diajarkan oleh guru akan jelas serta mudah di pahami oleh siswa. Menurut Arsyad (2019), menyatakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yakni media pembelajaran dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, dapat mengarah dan meningkatkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Sedangkan, menurut Zulfiana dalam (Khaira, 2024) guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk mengalihkan siswa dari menjadi tidak tertarik pada materi menjadi tertarik pada materi yang diajarkan atau mereka pelajari. Oleh karenanya, seorang guru dituntut untuk mampu membuat suatu inovasi pembelajaran yang kreatif, seperti halnya strategi pembelajaran yang sesuai, menentukan metode, dan penggunaan media pembelajaran yang relevan (Purwatiningsih, 2020). Media pembelajaran dapat dikembangkan dan dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa serta lingkungan belajarnya, sehingga mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar dan pemahaman siswa (Kartina, 2021).

Materi pembelajaran memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Pada satu sisi terdapat materi pembelajaran yang tidak memerlukan alat bantu dalam penyampaianya, tetapi di sisi lain terdapat materi pembelajaran yang memerlukan alat bantu dalam penyampaianya. Buku pelajaran seringkali

memiliki keterbatasan dalam hal materi yang disajikan. Mengandalkan buku pelajaran saja dapat membuat proses belajar mengajar menjadi monoton dan kurang menarik, untuk menyelesaikan masalah ini, pendidik memerlukan media yang sesuai dengan materi-materi pembelajaran yang diajarkan. Sebuah media pembelajaran yang menarik bisa meningkatkan hasil belajar bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti di kelas VI SD 6 Getassrabi peneliti menemukan beberapa masalah yang terjadi di kelas VI, diantaranya dalam proses pembelajaran adalah siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPAS khususnya pada materi Warisan budaya Indonesia Mendunia. Hal ini disebabkan proses pembelajaran IPAS yang monoton dan kurangnya pengetahuan siswa, karena belum tersedia media pembelajaran yang mendukung. Guru hanya memanfaatkan buku guru, LKS dan buku paket untuk menjelaskan materi pelajaran tanpa adanya stimulus berupa pemanfaatan media yang dapat menarik perhatian siswa dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa menurun, dapat dilihat dari hasil penilaian Sumatif Akhir Semester (SAS) tahun 2023/2024 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dari 29 siswa kelas V sebanyak 19 siswa yang belum mencapai KKTP. Untuk KKTP mata pelajaran IPAS adalah 65.

Berdasarkan permasalahan diatas, perlu dilakukan penelitian untuk memberikan solusi dalam meningkatkan hasil belajar. Salah satu cara adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Dengan adanya media yang inovatif maka siswa akan semakin mempunyai motivasi dalam kegiatan pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang baik juga. Peneliti termotivasi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu *scrapbook*. Pemilihan media dalam kegiatan pembelajaran haruslah sesuai dengan kebutuhan. Oleh karena itu, dapat dikatakan salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam mengajar dan mampu menggambarkan secara konkret apa yang dijelaskan dengan maksud agar siswa dapat memahami dan mengerti pembelajaran yang akan diajarkan.

Media pembelajaran *scrapbook* dirasa cocok untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman materi warisan budaya Indonesia Mendunia. Keterbatasan materi pada buku LKS didalam proses pembelajaran IPAS. Tanpa disadari hal tersebut berpengaruh terhadap pemahaman belajar siswa, ditambah tidak adanya media yang dapat membantu memahami materi yang dapat menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Media pembelajaran *scrapbook* dapat dimodifikasi dengan memberikan sedikit sentuhan berupa sajian gambar yang dibuat kreatif dan replika dari materi warisan budaya Indonesia mendunia. Dengan adanya media *scrapbook* diharapkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi Warisan budaya Indonesia Mendunia meningkat.

Terdapat penelitian terdahulu yang menjadikan media *scrapbook* sebagai subjek dalam penelitiannya dan sekaligus mendukung penelitian ini seperti penelitian yang dilakukan oleh Kartina dkk., pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Budaya Lokal Pada Mata Pelajaran IPS” peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) Model 4D menurut teori Thiagarajan, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* materi budaya lokal pada mata pelajaran IPS yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Haqi dan Asih pada tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Saranjanu (Sejarah Kerajaan di Nusantara) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar” peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Scrapbook* Saranjanu (Sejarah Kerajaan di Nusantara) memperoleh hasil validasi dari ahli materi dan ahli media pada kriteria sangat layak, adanya perbedaan rata-rata dengan uji t-test yang diperoleh t_{hitung} sebesar 17,692 dan t_{tabel} sebesar 2,109, terdapat peningkatan rata-rata (N-gain) pretest dan post-test yang diperoleh

sebesar 0,615 dan termasuk dalam kriteria sedang. Sehingga dapat disimpulkan Media *Scrapbook* Saranjanu (Sejarah Kerajaan di Nusantara) merupakan media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan pada Pembelajaran IPAS materi sejarah kerajaan di nusantara.

Penelitian terdahulu tersebut saling melengkapi dan menunjukkan bahwa media *scrapbook* dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara menarik kepada siswa. Maka dari itu, peneliti berupaya mengembangkan media yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas dan dengan dikembangkannya media ini diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Sesuai uraian latar belakang masalah diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Materi Warisan Budaya Indonesia Mendunia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD 6 Getassrabi Pada Pembelajaran IPAS”.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana validitas media *scrapbook* materi warisan budaya Indonesia mendunia pada pembelajaran IPAS dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD 6 Getassrabi tahun ajaran 2024/2025 ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media *scrapbook* materi warisan budaya Indonesia mendunia pada pembelajaran IPAS dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD 6 Getassrabi tahun ajaran 2024/2025 ?
3. Apakah media *scrapbook* materi warisan budaya Indonesia mendunia pada pembelajaran IPAS efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VI SD 6 Getassrabi tahun ajaran 2024/2025 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan pengembangan ini sesuai rumusan masalah di atas yaitu :

1. Untuk menguji validitas media *scrapbook* materi warisan budaya Indonesia mendunia pada pembelajaran IPAS dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Getassrabi tahun ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui respon siswa dalam menggunakan media *scrapbook* materi warisan budaya Indonesia mendunia pada pembelajaran IPAS dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD 6 Getassrabi tahun ajaran 2024/2025.
3. Untuk menguji keefektifan media *scrapbook* materi warisan budaya Indonesia mendunia pada pembelajaran IPAS dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD 6 Getassrabi tahun ajaran 2024/2025.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Pengembangan media *scrapbook* materi warisan budaya Indonesia mendunia sebagai alat penunjang pembelajaran dikelas diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi dan memotivasi siswa dalam belajar. Selain itu, media *scrapbook* materi warisan budaya Indonesia mendunia dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media *scrapbook*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

Media *scrapbook* materi warisan budaya Indonesia mendunia dapat membantu mempermudah dalam memahami materi mengenai budaya-budaya Indonesia yang dikenal dunia dan siswa diharapkan menumbuhkan motivasi dan daya tarik siswa terhadap pembelajaran IPAS sehingga mempengaruhi peningkatan hasil belajarnya.

1.4.2.2 Bagi Guru

Guru dapat menjadikan media *scrapbook* materi warisan budaya Indonesia mendunia sebagai media pembelajaran yang menarik untuk menjelaskan

mengenai budaya-budaya Indonesia yang dikenal dunia kepada siswa dalam pembelajaran IPAS sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang berarti untuk memotivasi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Serta dapat menjadi sarana peningkatan mutu pembelajaran berupa media *scrapbook* yang diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam pembelajaran konvensional di kelas.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Melalui penelitian dan pengembangan media *scrapbook* materi warisan budaya Indonesia memberikan peluang bagi peneliti untuk menerapkan ilmu yang diperoleh di perguruan tinggi untuk memperbaiki permasalahan pembelajaran yang ada di SD 6 Getassrabi, selain itu juga menambah khasanah ilmu pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan media pembelajaran sebagai wujud penelitian yang positif untuk masa depan.

1.5 Definisi Operasional Variabel

1.5.1 Media Scrapbook

Scrapbook ialah suatu seni menghias serta menempel foto atau gambar pada media kertas yang memuat potongan catatan penting yang berkaitan menjadi karya kreatif yang dirangkai dalam sebuah album. Penggunaan media ini dapat memudahkan siswa untuk mengetahui budaya-budaya Indonesia yang mendunia pada pembelajaran IPAS. *Scrapbook* pada penelitian ini dibuat dengan bahan kertas karton padi yang berukuran 21 x 33 cm dengan gambar replika dan hiasan-hiasan yang dapat menarik perhatian siswa pada pembelajaran IPAS.

1.5.2 Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah pencapaian yang diperoleh setelah melalui berbagai tahapan dalam proses pembelajaran, mulai dari pengetahuan dan pemahaman hingga evaluasi, yang kemudian diungkapkan dalam bentuk skor atau nilai. Hasil belajar pada aspek pengetahuan melibatkan kemampuan siswa untuk mengingat, memahami, dan menerapkan informasi yang telah dipelajari. Aspek ini sering kali menjadi fokus utama dalam evaluasi pendidikan karena

pengetahuan merupakan dasar dari proses pembelajaran. Taksonomi Bloom mengelompokkan penilaian aspek pengetahuan ke dalam enam tingkatan hierarki, yaitu: (C1) mengetahui; (C2) memahami; (C3) mengaplikasikan; (C4) menganalisis; (C5) mengevaluasi; dan (C6) membuat.

1.5.3 Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS yaitu gabungan antara IPA dan IPS. Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS dalam kurikulum merdeka didasarkan pada gagasan bahwa siswa pada usia sekolah dasar memiliki kemampuan untuk melihat dunia secara keseluruhan dan terpadu. Di setiap jenjang pendidikan dasar hingga menengah, pendidikan warisan budaya sangat penting karena membantu siswa memahami dan menghargai nilai-nilai warisan budayanya sendiri dan juga memperluas pengetahuan tentang budaya-budaya mendunia. Pada penelitian ini merujuk pada pembelajaran IPAS materi IPS, siswa akan belajar Bab 4 Indonesia dan Masyarakat Dunia, topik C warisan budaya Indonesia yang mendunia. Siswa diharapkan mampu mengetahui budaya-budaya Indonesia yang mendunia dan meningkatkan kesadaran siswa sebagai generasi penerus yang melestarikan budayanya.

1.5.4 Materi Warisan Budaya Indonesia Mendunia

Warisan budaya Indonesia Mendunia adalah warisan budaya yang telah diakui oleh UNESCO sebagai warisan budaya dunia. Warisan budaya Indonesia merupakan keseluruhan peninggalan kebudayaan yang mengacu pada tradisi, adat istiadat, kepercayaan, seni, dan praktik yang diturunkan dari generasi. Warisan budaya diklasifikasikan menjadi dua jenis berdasarkan aspek benda, yang terdiri dari warisan budaya benda dan warisan budaya takbenda. Warisan budaya benda merujuk kepada artefak atau objek yang memiliki nilai sejarah, budaya, atau artistik yang penting bagi suatu masyarakat atau bangsa. Sedangkan, Warisan budaya takbenda merujuk kepada aspek-aspek budaya yang tidak berwujud atau tidak berbentuk benda. Warisan budaya benda Indonesia yang dimaksud penulis dalam penelitian ini adalah candi borobudur dan angklung. Sedangkan, warisan budaya takbenda Indonesia adalah wayang kulit, tari saman, dan batik.