

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah serangkaian kegiatan komunikasi yang bertujuan, antara manusia dewasa dengan anak didik secara tatap muka atau dengan menggunakan media dalam rangka memberikan bantuan terhadap perkembangan anak seutuhnya.¹

Pendidikan menurut Hasbullah merupakan usaha manusia untuk membina kepribadiannya. Sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaannya. Dalam kebudayaan yang baik dan benar di mata masyarakat maupun Negara. Dalam dunia pendidikan terutama di sekolah tentu ada proses belajar mengajar. Proses mengajar merupakan proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan (Guru).²

Kurikulum pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan dari masa kemasa. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan oleh pemerintah Indonesia. Kurikulum harus disusun dan dirumuskan secara strategis kedalam program tertentu karena kurikulum merupakan masalah penting dan kurikulum adalah bagian dari program pendidikan. Tujuan utama dari pengembangan kurikulum adalah untuk meningkatkan kualitas program pendidikan yang lebih baik. Kurikulum tidak hanya

¹Al-Urawatul Wutsqa, "*Kajian Pendidikan Isla*": volume 2, No. 1 : Juni 2022

² Iftitahun Najahah and Eko Agus Basuki Oemar, "*Media Pembelajaran Tentang Rumah Dan Pakaian Adat Nusantara Di Jawa*" 04 (2016)

memperhatikan kemasa depan. Tujuan pendidikan sekolah lebih luas dan kompleks karena selalu sesuai dengan perubahan yang diperlukan. Kurikulum harus selalu diperbaharui sejalan dengan perubahan zaman agar tetap relevan dengan perubahan masyarakat.³

Di dalam pendidikan saat ini mengacu pembelajaran tematik integrative sehingga diharapkan siswa dapat berfikir secara rasional dan aktif dalam proses pembelajara. Pembelajaran tematik merupakan pelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna untuk peserta didik.⁴ Pendidikan sangat berkaitan dengan proses pembelajaran berlangsung di sekolah. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi anatara siswa dan guru dalam sebuah lingkup belajar.⁵

Berdasarkan pengertian tersebut, pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang terencana yang melibatkan dua unsur penting yaitu guru dan siswa, serta unsure penting lainnya yaitu metode dan media. Guru memerlukan sesuatu yang dapat mengkongkritkan materi-materi, ini sangat dibutuhkan agar proses pembelajaran berlangsung dapat efektif dan optimal. Pada umumnya pendidikan di Indonesia masih kurang

³ A. Rahayu, *Pengembangan media pembelajaran scrapbook pada tema indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Hidayah Malang*, 2019, hlm 19

⁴ Martio, *Perencanaan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja presindo, 22012)hlm.177

⁵ Ahmad Susanto *“Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar”* (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), hlm.19

memperhatikan peranan dan sumber belajar untuk meningkatkan hasil belajar.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu materi pelajaran yang diberikan di sekolah dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui pendidikan IPS. Diharapkan para siswa untuk diarahkan agar menjadi warga Negara Indonesia yang demokrasi dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.⁶

Rangkaian ilmu yang tidak berdiri sendiri adalah IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). IPS adalah muatan pembelajaran pokok di sekolah dasar, didalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 tahun 2015 tentang standar Nasional Pendidikan Pasal 771 ayat (1) yaitu dalam bentuk Kurikulum SD/MI, SDLB atau tatanan lain yang sederajat terbentuk dari beberapa muatan pembelajaran salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial,

Bahan analisis ilmu pengetahuan sosial yaitu, Ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya. Pendidikan IPS di sekolah dasar adalah ilmu yang menganalisis manusia melalui semua bagian dalam kehidupan serta interaksinya dalam sebuah masyarakat. Hidayati IPS adalah bukan sub disiplin ilmu-ilmu sosial (social science), ataupun ilmu

⁶ Sapriya, *pendidikan IPS*. (Bandung: PT, Remaja Rosdakarya, 2009), Hlm. 194

pendidikan. *Social Science Education Council* (SSEC) dan Nasional Council for Sosial Studies (NCSS), mengatakan IPS sebagai “*Social Science Education*” dan Sosial Studies. Gunawan menjelaskan tujuan dari IPS yaitu “membina anak didik menjadi warga Negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta masyarakat dan Negara”. Hidayati Mujinem dan Anwa Senen bahwa pendidikan IPS bertujuan mendidik anak didik menjadikan warga yang baik yang berpengetahuan, berketerampilan dengan memiliki sikap, dan nilai yang baik pula yang berguna untu dirinya masyarakat dan Negara.⁷

Begitu juga dalam pembelajaran IPS yang materinya banyak, bersifat kompleks, abstrak dan dalam penyampaian materinya juga guru kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat penyampaian materi dan masih dominan menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa jenuh dan untuk mengatasi kejenuhannya siswa lebih asyik mengobrol dengan teman sebangkunya dan sibuk dengan aktifitasnya masing-masing sehingga siswa tidak memahami materi yang diajarkan dan tujuan-tujuan pembelajaran tercapai

Media merupakan alat untuk guru dalam menyampaikan berbagai materi pelajaran kepada siswa supaya lebih mudah dalam menyampaikannya. Yang merupakan bagian dari sekema pendidikan, media

⁷Hidayati *Pengembangan Pendidikan IPS SD*(Pengembangan Pendidikan IPS SD Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2008)

berperan sangat penting dalam proses pelajaran seperti memberikan stimulus yang sama, menciptakan persepsi yang sama, dan mempersamakan pengalaman belajar siswa, pemakaian media juga mampu memaksimalkan pembelajaran dan dapat menyampaikan materi pembelajaran secara optimal.

Dengan menggunakan media yang cocok dan sesuai kebutuhan dalam pembelajaran maka tujuan dari pembelajaran akan dapat tercapai secara mudah dalam suatu kurikulum pendidikan, pengembangan sebuah media dalam pembelajaran harus ada perencanaan yang baik, agar media yang dihasilkan inovatif dan mempunyai kriteria yang diharapkan sesuai kebutuhan pembelajaran.

Media dalam pembelajaran yang dihasilkan menarik maka media tersebut dapat membuat siswa lebih antusias didalam proses pembelajaran, yang perlu diperhatikan dalam hal ini adalah pemilihan media dalam pembelajara dengan mempertimbangkan jenis dan model dari media yang akan digunakan apakah cocok untuk pelajaran ataupun materi pelajaran yang akan diajarkan, ada beragam jenis media pembelajaran yaitu, mulai dari media Audio, Visual dan visual-audio, serta bermacam-macam bentuk mulai dari 2 dimensi dan 3 dimensi⁸

⁸Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,2017),20

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara prapendahuluan peneliti, di SDN Suka Negara 2, Pada tanggal 04 November 2022 dengan Wali kelas Kelas IV SDN Suka Negara 2 diperoleh Informasi bahwa permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran diantaranya hasil belajar siswa rendah dilihat saat guru memberi tugas sehari-hari.⁹

Keterlibatan siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran belum menyeluruh hanya beberapa siswa yang mengikuti pelajaran dengan aktif, hal ini disebabkan kurangnya media pembelajaran IPS sehingga menjadikan pembelajaran IPS disampaikan mendominasi hanya dengan menggunakan metode ceramah saja. Bahan ajar yang digunakan guru berisi materi yang bersifat umum dan belum mendekati siswa dalam lingkungan terdekatnya. Untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya media pembelajaran untuk mendukung serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Scrapbook dibuat diperuntukan kelas IV, karena disesuaikan dengan materi yang ada di kelas IV dengan materi yang berisi tentang “Budaya Lokal” akan tetapi budaya lokal yang akan digunakan adalah “Budaya lokal Banten” materi dalam *Scrapbook* ini disesuaikan dengan siswa diperkenalkan tentang kebudayaan-kebudayaan yang ada ditempat mereka tinggal yaitu Banten, dalam *Scrapbook* ini siswa akan dikenalkan dengan:

⁹ Rafi “Kurangnya hasil belajar siswa serta kurangnya keterlibatan siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran”, Interview by Rika Azqiyah, 04 November, (2022).

Tarian-tarian tradisional Banten, alat musik, tempat sejarah banten, alat-alat permainan, dan makanan khas banten. Hal ini bertujuan agar siswa tidak hanya mengenal kebudayaan yang ada di Indonesia namun mereka juga dapat mengetahui kebudayaan yang menjadi kebanggaan atau keunggulan masyarakat Banten, untuk terlaksananya pembelajaran sesuai yang diinginkan yaitu mengembangkan media secara teoritis, sesuai dengan karakteristik siswa sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan sesuai dengan lingkungan budaya siswa, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan sesuai lingkungan budaya siswa, sehingga dalam proses pembelajaran dapat memberikan variasi materi dalam bentuk media, mendekatkan pembelajaran dengan lingkungan budaya siswa, terutama budaya lokal yang menjadi kebanggaan masyarakat.

Scrapbook diImplementasikan untuk kelas IV karena piaget mengemukakan usia dari 7 tahun sampai dengan 11 tahun menandai satu titik balik dalam perkembangan kognitif dimana siswa berada pada tingkatan operasi berfikir konkrit. Sehingga mereka akan lebih memahami informasi bukan hanya dengan apa yang mereka katakan namun juga apa yang didengar dan dilihat.¹⁰ Salah satu solusi untuk memecahkan masalah tersebut Perlu adanya media *Scrapbook* berupa buku interaktif untuk membantu peserta didik agar tujuan pembelajaran berjalan dengan baik.

¹⁰Hijriati, "Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childo", Jurnal 1, no 2

Salah satu cara yang dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan diperlukannya sebuah media pembelajaran dan menurut peneliti media pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada materi keberagaman budaya bangsa dan budaya lokal yang diangkat adalah budaya lokal Banten. Menggunakan media pembelajaran *Scrapbook* ini dapat melibatkan peserta didik secara langsung sehingga dapat membuat suasana kelas lebih aktif dan tidak membosankan. Pembelajaran semakin konkrit dengan menggunakan media berbentuk *Scrapbook*. Siswa tidak akan menguasai materi jika tidak ada keyakinan serta usaha. seperti yang tercantum dalam Al-Qur'an Surat Ar-Ra'ad Ayat 11:

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ

Artinya : “Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”. (Q.S Ar-Ra'ad:11)¹¹

Selain dengan menggunakan media *Scrapbook* yang langsung di pegang dan dilihat. Dapat menjadikan pengalaman khusus bagi siswa. Kegiatan ini akan memberikan pesan bagi siswa sehingga materi akan mudah masuk kedalam ingatan ketika menggunakan media *Scrapbook*. Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian mengambil judul penelitian **“PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* BERBASIS BUDAYA LOKAL BANTEN PADA PELAJARAN IPS DI KELAS IV”** dengan adanya media *Scrapbook* ini, diharapkan dapat membantu Siswa dalam

¹¹ Al-Qur'an,13:11. (‘dan’)

mengatasi kesulitan dalam memahami pembelajaran IPS serta meningkatkan hasil belajar siswa dan mengenal budaya lokal Banten.

B. Identifikasi Masalah .

1. Kurangnya media pembelajaran IPS yang berbasis *Scrapbook*.
2. Kurangnya tersedia media pembelajaran IPS yang menarik .

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya. Maka dalam penelitian ini dibatasi pada materi pembelajaran tematik kelas IV tema 1 indahny kebersamaan dengan mengambil materi pada subtema 1 tentang keberagama budaya bangsa, yang dihubungkan dengan budaya lokal Banten, mendekatkan pembelajaran dengan lingkungan budaya siswa, terutama budaya lokal yang menjadi kebanggaan atau keunggulan masyarakat dengan mengenalkan tentang kebudayaan-kebudayaan yang ada di Banten.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimanakah desain pengembangan media *Scrapbook* berbasis budaya lokal Banten untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas IV SDN Suka Negara 2?

2. Bagaimanakah kelayakan media *Scrapbook* berbasis budaya lokal Banten untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SDN Suka Negara 2?

E. Tujuan Pengembangan

Untuk mengetahui prosedur mengembangkan media *Scrapbook* berbasis budaya lokal Banten untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas IV SDN Suka Negara 2

1. Untuk mengetahui desain pengembangan media *Scrapbook* berbasis budaya lokal Banten untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas IV SDN Suka Negara 2
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Scrapbook* berbasis budaya lokal Banten untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas IV SDN Suka Negara 2

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Mengembangkan media *Scrapbook* diharapkan dapat memberikan sumbang pemikiran dan ilmu pengetahuan, serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran di Sekolah Dasar SDN Suka Negara 2.

Serta memperoleh pengalaman dalam melakukan penelitian tentang pengembangan media *Scrapbook* sebagai media pembelajaran pada siswa kelas IV.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat mengetahui keberagaman budaya di Indonesia khususnya budaya lokal Banten dengan menggunakan media *Scrapbook*, dan lebih antusias dalam mencari tahu tentang keberagaman budaya di Indonesia.

b. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat mengelola pembelajaran dengan meningkatkan rasa ketertarikan terhadap siswa dengan menggunakan media *Scrapbook* sehingga suasana keadaan kelas lebih aktif.

c. Bagi Sekolah

Dapat menjadikan referensi media pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman terhadap siswa.

G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media *Scrapbook* sebagai alat pembelajaran bagi guru dan siswa terkait dengan pelajaran IPS budaya lokal Banten kelas IV SDN Suka Negara 2, produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini memiliki spesifikasi sebagai berikut : .

1. Produk media yang dihasilkan berupa media pembelajaran *Scrapbook*
2. Media *Scrapbook* mempertunjukkan ilustrasi dan gambar disetiap halaman buku.
3. Media *Scrapbook* bermuatan materi IPS keberagaman budaya lokal Banten meliputi tarian khas Banten, makanan khas Banten, alat musik, permainan tradisional, dan tempat sejarah di Banten.
4. Media *Scrapbook* ini dikembangkan dalam ukuran 23,5 x25 cm agar mudah dijangkau siswa secara menyeluruh pada saat menggunakan media tersebut.
5. Sampaian materi yang diwakilkan oleh gambar dengan penambahan materi disetiap halamannya.
6. Media *Scrapbook* ini dipakai secara individu, kelompok kecil, ataupun kelompok besar, berdasarkan kebutuhan siswa yang ada.
7. Bentuk media *Scrapbook* sebagai berikut :
 - a. Ukuran media *Scrapbook* : 20x20 cm
 - b. Bahan : Ivory
 - c. Sampul : Hard Cover
 - d. Ukuran Huruf : 14pt
 - e. Jenis Huruf : untuk isi *scrapbook* menggunakan Calibri dan bagian judul cover menggunakan jenis huruf hey comic.

- f. *Scrapbook* : dengan kertas art carton
260gr
- g. Isi : dengan kertas art carton
260gr

H. Sistematika Penulisan

Penulisan sistematika ini, penulis akan menjabarkan mengenai pembahasan yang ada dalam bab-bab yang penulis susun secara sistematis. Karena dalam penulisan ini penulis membagi bab tersebut kedalam lima bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I adalah pendahuluan: terdiri dari Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk yang dikembangkan dan Sistematika Penulisan.

BAB II adalah Kajian Pustaka: Terdiri dari kajian teori tentang pengembangan media *ScrapBook*, pembelajaran IPS di SD/MI, pemahaman siswa, ragam budaya lokal Banten, dan penelitian terdahul serta kerangka berpikir.

BAB III adalah Metodologi penelitian: terdiri dari metode Penelitian, Prosedur dan Pengembangan Peneliti, Tempat Peneliti, Teknik Pengumpulan Data, dan Analisis Data.

BAB IV adalah Hasil Penelitian dan Pembahasan terdiri dari Tahap

Define(Pendefinisian),*Design*(Perancangan),*Develop*(Pengembangan),
dan *Desseminate*(Penyebaran)

BAB V Penutup meliputi: Simpulan dan Saran.