

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia telah mengalami berbagai dinamika dan tantangan seiring dengan berjalannya waktu. Meskipun berbagai upaya telah dilakukan untuk memperluas akses pendidikan ke seluruh lapisan masyarakat, masih terdapat sejumlah kendala yang berpengaruh terhadap mutu pendidikan. Beberapa di antaranya adalah minimnya sarana dan prasarana pendidikan yang memadai, serta permasalahan dalam implementasi sistem kurikulum. Kurikulum pendidikan di Indonesia mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan pemerintah, penyusunan dan perumusan kurikulum perlu dilakukan secara strategis dalam bentuk program tertentu.¹ Pembaruan kurikulum secara berkala sangat diperlukan agar tetap relevan dengan dinamika masyarakat yang terus berkembang.

Dalam pendidikan saat ini pembelajaran sudah menggunakan Kurikulum Merdeka, yang mana siswa didorong untuk menjadi pembelajar aktif yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan mandiri. Penerapan Kurikulum Merdeka seorang guru memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Namun, Guru menghadapi sejumlah kendala dalam melaksanakan pembelajaran ini, salah satunya adalah minimnya

¹ Rahayu Amelia, *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Al-Hidayah Malang* (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Malang, 2019)

pemanfaatan media serta keterbatasan kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi sebagai bagian dari proses belajar mengajar.² Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, Rara Enmilda Putri dan Yufi Latmini Lasari di SD N 06 Batipuh Selatan, mengatakan bahwa Guru di tingkat MI/SD menghadapi berbagai tantangan dalam merancang media pembelajaran digital, terutama dalam mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil wawancara, mereka mengalami kendala dalam penggunaan aplikasi yang menjadi sarana utama dalam pembuatan media pembelajaran.

Kesulitan lainnya meliputi pemilihan warna yang sesuai dengan preferensi siswa serta penggunaan kata dan kalimat yang mudah dipahami. Selain itu, guru juga menghadapi tantangan dalam menyesuaikan media dengan materi pembelajaran agar lebih menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Faktor-faktor ini menunjukkan bahwa masih diperlukan dukungan berupa pelatihan serta penyediaan sarana dan prasarana yang memadai agar guru dapat lebih efektif dalam mengembangkan media pembelajaran digital di kelas.³ Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru menghadapi tantangan besar dalam mengembangkan materi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, menjadi seorang guru di zaman sekarang

² Ikayanti and Sobri, "Problematika Guru Pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka Di Sd Negeri 1 Ketangga." Volume 08 Nomor 02, September 2023

³ Rara Enmilda Putri dan Yufi Latmini Lasari, "Analisis Kesulitan Guru dalam Merancang Media Pembelajaran Digital pada Mata Pelajaran IPS MI/SD," *Instruktur*, Vol. 4, No. 1 (2024): 45-56,)

harus memiliki kemampuan berinovasi dan berkreasi dalam merancang pembelajaran yang efektif dan bermutu.

Pada tahap usia sekolah dasar, perkembangan kognitif anak berada pada fase operasional konkret, yaitu pada rentang usia 7–12 tahun.⁴ Pada fase ini, anak mulai mampu berpikir logis, tetapi pemikirannya masih terbatas pada objek atau situasi yang bersifat konkret dan dapat diamati secara langsung. Berdasarkan karakteristik tersebut, penggunaan media pembelajaran yang sesuai menjadi faktor penting dalam mendukung pendekatan yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Peran media pembelajaran sangat vital dalam kegiatan belajar mengajar. Umumnya, media dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana pendukung dalam penyampaian materi agar siswa lebih mudah menangkap dan memahami isi pembelajaran.⁵ Media juga diartikan sebagai komponen penting dalam proses pembelajaran karena membantu memvisualisasikan materi yang diajarkan dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam bagi siswa.

Visualisasi yang dihadirkan oleh media, siswa tidak hanya mendengar atau membaca materi, tetapi juga dapat melihat dan berinteraksi dengan informasi tersebut, yang mendukung pemahaman yang lebih baik dan mendalam. Model pembelajaran yang berjalan secara satu arah, di mana guru

⁴ Juwantara, “Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika.” Vol. 9, No. 1 (Juni 2019), Hal. 27 – 34.

⁵ Wulandari et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” Volume 05, No. 02, JanuariFebruari 2023

hanya berperan sebagai penyampai informasi sementara siswa hanya mendengarkan, menyebabkan aktivitas belajar menjadi kurang interaktif dan cenderung pasif. Oleh karena itu, diperlukan adanya media pembelajaran berbasis visual untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah.

Media tidak hanya membantu siswa dalam memahami konsep-konsep ilmiah, tetapi juga mendorong siswa untuk berbagi penemuan dan berdiskusi secara lebih, yang mendukung pembelajaran yang lebih mendalam. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Peneliti Sukmawati dalam penelitiannya, "*Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar*," mengungkapkan bahwa setelah menggunakan media visual, nilai rata-rata siswa meningkat dari 60,45 menjadi 85,72. Hal ini memperkuat kebutuhan akan media pembelajaran, sebagaimana hasil wawancara di MI Darussalam yang mengungkapkan bahwa salah satu materi IPAS yang memerlukan media pembelajaran adalah tentang kekayaan budaya Nusantara.

Kekayaan budaya Nusantara menjadi salah satu materi yang sangat penting untuk diajarkan, materi ini mencakup rumah adat, pakaian tradisional, kesenian adat, dan banyak aspek lainnya. Materi kebudayaan budaya Nusantara sering kali sulit untuk dipahami oleh siswa, materi ini biasanya disampaikan secara konvensional yang cenderung kurang menarik bagi siswa dengan menggunakan buku teks, ceramah, atau hafalan. Akibatnya, siswa tidak berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, untuk

memperdalam pemahaman siswa mengenai kekayaan budaya Nusantara, diperlukan upaya yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MI Darussalam, ditemukan sejumlah permasalahan yang signifikan terkait keterbatasan fasilitas dan sumber daya pendukung pembelajaran. Observasi menunjukkan bahwa sekolah hanya memiliki dua proyektor yang harus digunakan secara bergantian oleh seluruh guru, satu unit sound system yang sering kali tidak memadai untuk kebutuhan kegiatan sekolah, serta belum memiliki laboratorium IPAS sehingga pembelajaran bersifat teoretis tanpa praktik langsung. Selain itu, gedung sekolah yang terbatas menyebabkan ketidaknyamanan dalam proses belajar-mengajar.

Adapun sejumlah permasalahan lain, seperti sebagian besar guru belum pernah mendapatkan pelatihan terkait penggunaan media pembelajaran, dan terutama guru senior cenderung menggunakan metode ceramah dengan minim penggunaan media yang inovatif. Selain itu, ditemukan bahwa banyak siswa merasa kurang tertarik saat mempelajari materi kekayaan budaya Nusantara. Hal ini ditandai dengan rendahnya keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran serta kecenderungan menunjukkan sikap pasif selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan kondisi ini, peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang kreatif, sederhana, dan relevan untuk

digunakan di kelas IV-A. Karena pada jenjang kelas ini, peserta didik mulai menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, terutama apabila materi disampaikan melalui metode yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran guna melihat apakah terdapat perbedaan tingkat pemahaman dan minat belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional yang telah digunakan sebelumnya. Media ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran di MI Darussalam.⁶

Meskipun berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran, terlihat bahwa masih ada kesenjangan dalam hal media yang memungkinkan siswa untuk berkreasi. Sebagai contoh, penelitian sebelumnya yang terkait dengan media yang dilakukan oleh Hidayah dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Cerita Rakyat untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD* lebih terfokus pada pembelajaran bahasa berbasis cerita rakyat tanpa menyoroti keberagaman budaya lintas daerah. Penelitian lainnya oleh Putri dan Ahmad berjudul *Efektivitas Media Scrapbook dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD* menunjukkan bahwa *scrapbook* dapat meningkatkan

⁶ Data hasil wawancara dengan guru wali kelas IV-A MI Darussalam tanggal 30 November 2024.

keterampilan berpikir kritis, namun penelitian ini terbatas pada aspek kognitif siswa.⁷

Dari penelitian-penelitian tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* sebagai bentuk inovasi telah banyak dimanfaatkan dan diteliti, tetapi belum ada yang secara spesifik mengembangkan *scrapbook* untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya di Indonesia. Dengan mempertimbangan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka di perlukan pembaharuan dalam pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS. Dikembangkannya sebuah produk inovatif yakni media pembelajaran berupa *scrapbook* yang dirancang khusus untuk materi kekayaan budaya Nusantara di sekolah dasar.

Media pembelajaran *scrapbook* memiliki urgensi yang signifikan karena mampu memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa, terutama visual dan kinestetik. Banyak siswa di tingkat sekolah dasar yang lebih mudah memahami informasi melalui gambar dan kegiatan fisik. Media pembelajaran *scrapbook* juga memberikan visualisasi yang jelas terhadap konsep-konsep yang mungkin abstrak jika hanya disampaikan melalui teks. Dengan membuat media pembelajaran *scrapbook*, siswa tidak hanya mendengarkan dan membaca, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dengan menyusun elemen-elemen pembelajaran, yang membantu meningkatkan pemahaman mereka.

⁷ Putri, R. & Ahmad, T. 2021. *Efektivitas Media Scrapbook dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD*. Skripsi.

Penelitian ini berusaha menjembatani kesenjangan antara teori pembelajaran yang menekankan kebutuhan visualisasi konkret dan kenyataan di lapangan yang menunjukkan keterbatasan media visual di sekolah. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini mengusulkan solusi terhadap masalah yang dihadapi melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *scrapbook* dengan judul penelitian " **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA NUSANTARA DI KELAS IV MI DARUSSALAM**"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana spesifikasi produk media pembelajaran materi kekayaan budaya Nusantara pada siswa kelas IV MI Darussalam?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *scrapbook* materi kekayaan budaya Nusantara pada siswa kelas IV MI Darussalam?
3. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran *scrapbook* materi kekayaan budaya Nusantara pada siswa kelas IV MI Darussalam?
4. Bagaimana efektifitas media pembelajaran *scrapbook* materi kekayaan budaya Nusantara pada siswa kelas IV MI Darussalam?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dan pengembangan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui spesifikasi produk media pembelajaran *scrapbook* materi kekayaan budaya Nusantara pada siswa kelas IV MI Darussalam.
2. Mengetahui validitas media pembelajaran *scrapbook* materi kekayaan budaya Nusantara pada siswa kelas IV MI Darussalam.
3. Mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran *scrapbook* materi kekayaan budaya Nusantara pada siswa kelas IV MI Darussalam.
4. Mengetahui efektifitas media pembelajaran *scrapbook* materi kekayaan budaya Nusantara pada siswa kelas IV MI Darussalam.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian ini, kami mengembangkan media pembelajaran berupa *scrapbook* untuk siswa kelas IV-A di MI Darussalam. Media ini dirancang dengan mempertimbangkan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan materi pokok tentang kekayaan budaya Nusantara. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi.

Rancangan *scrapbook* ini akan mencakup berbagai aspek penting, seperti kompetensi yang harus dicapai siswa, indikator pencapaian untuk mengukur pemahaman, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan menggunakan media ini. Selain itu, penyusunan buku ini akan mengacu pada daftar pustaka yang relevan untuk memastikan informasi yang akurat. Dengan demikian, *scrapbook* ini diharapkan menjadi alat yang menarik dan efektif

dalam membantu siswa memahami materi kekayaan budaya Nusantara. Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Sampul cover buku *scrapbook* tentang kekayaan budaya Nusantara dirancang dengan warna-warna cerah dan ilustrasi yang menarik untuk menarik perhatian anak-anak. Cover *scrapbook* "Kekayaan Budaya Nusantara" dengan ikon budaya dari berbagai daerah. Selain itu, Ilustrasi berupa pakaian tradisional, rumah khas daerah, serta alat musik lokal dapat memperkuat tampilan visual.

Elemen dekoratif seperti hiasan budaya yang akan menambah daya tarik visual, menciptakan suasana yang menyenangkan. Di bagian bawah sampul, terdapat nama pembuat dan tanggal pembuatan, menjadikannya lebih personal. Dengan desain ini, sampul *scrapbook* tidak hanya menarik, tetapi juga mengajak anak-anak untuk belajar tentang kekayaan budaya Nusantara dengan cara yang menyenangkan. *Scrapbook* yang dikembangkan memiliki beberapa keunggulan yang dibandingkan dengan *scrapbook* konvensional yang telah digunakan dalam pembelajaran sebelumnya. Keunggulan tersebut bisa dapat dijelaskan melalui beberapa aspek seperti: **elemen digital** yang mendukung pembelajaran multisensori **yakni dengan adanya qr code** untuk video budaya **seperti lagu daerah dan tarian daerah. Yang ke dua** elemen interaktif yang akan meningkatkan keterlibatan siswa dengan cara menyediakan **lipatan kreatif, game teka-teki** yang akan mendorong eksplorasi aktif. Yang ke tiga

scrapbook tidak hanya menjadi media membaca, tetapi juga alat eksplorasi, kreativitas, dan interaksi siswa dalam memahami kekayaan budaya nusantara.

1. Capaian Dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) mengenai kekayaan budaya Nusantara untuk kelas IV bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam. CP mencakup kemampuan peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya).

TP yang ingin dicapai adalah agar peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai budaya dan kearifan lokal, seperti adat istiadat, rumah adat, tarian, musik, pakaian tradisional dan makanan khas. Peserta didik dapat menjelaskan pentingnya menghargai keragaman budaya untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia. Peserta didik dapat menunjukkan sikap toleransi, menghormati, dan menghargai budaya yang berbeda.

2. Uraian Materi

Kekayaan budaya Nusantara adalah keanekaragaman tradisi, bahasa, seni, dan adat istiadat yang dimiliki oleh berbagai suku bangsa di seluruh Nusantara. Indonesia memiliki warisan budaya yang meliputi bahasa daerah, tarian, musik tradisional, seni rupa, kerajinan, kuliner, arsitektur, serta ritual adat dan kepercayaan. Kekayaan ini mencerminkan identitas, sejarah, dan cara hidup masyarakat yang berbeda-beda namun tetap hidup

berdampingan dalam harmoni, menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara dengan kebudayaan paling beragam di dunia

3. Komponen Isi Materi kekayaan budaya Nusantara

a. Definisi kekayaan budaya Nusantara

b. Keberagaman Budaya

1) Rumah Adat

2) Pakaian Adat

3) Tarian Daerah

4) Alat Musik Daerah

5) Makanan Daerah

E. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran jenis *scrapbook* yang diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan. Manfaat yang diperoleh, baik secara teoritis maupun praktis, ditujukan kepada beberapa pihak berikut ini:

1. Teoritis:

Penelitian ini dapat memperluas pengetahuan peneliti mengenai metode dan proses pengembangan media pembelajaran *scrapbook*, sehingga dapat bermanfaat sebagai acuan bagi peneliti di masa mendatang.

2. Praktis

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah menciptakan sebuah pendekatan pengajaran yang inovatif guna meningkatkan hasil belajar siswa. Fokus pengembangan terletak pada media pembelajaran berbasis *scrapbook*, yang diharapkan mampu memberikan kontribusi berarti bagi institusi pendidikan, tenaga pendidik, peserta didik, serta peneliti lainnya.

a. Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran *scrapbook* akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menginspirasi mereka untuk mengembangkan media pembelajaran IPAS lainnya.

b. Bagi Peserta Didik:

Desain *scrapbook* yang kreatif dan beragam akan meningkatkan semangat dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lain:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian lanjutan.

d. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi berupa pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran bagi lembaga pendidikan atau sekolah. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi tambahan dalam penggunaan media pembelajaran di kelas IV-A di sekolah tersebut.