

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan dan keberlangsungan hidup suatu bangsa. Pendidikan adalah upaya yang terorganisasi, berencana dan berlangsung secara terus-menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi paripurna, dewasa, dan berbudaya.¹

Pendidikan dapat dimaknai sebagai usaha sadar dan terencana manusia untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien dalam rangka menggali dan mengembangkan potensi diri agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan masyarakat, bangsa dan negara. Proses pendidikan yang terencana itu diarahkan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, hal ini berarti pendidikan tidak boleh mengesampingkan proses belajar.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi edukatif antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam rangka meningkatkan pendidikan suatu bangsa, guru dan siswa merupakan unsur yang sangat penting dalam mencapai suatu keberhasilan pendidikan. Oleh

¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prameda, 2016), h.84

karena itu, dalam suatu proses pembelajaran antara guru dan siswa harus terjalin komunikasi yang baik. Pada saat ini, implementasi pembelajaran harus mengutamakan keterlibatan siswa (*student centered*). Suatu proses belajar akan lebih efektif jika menerpadukan model, strategi, atau metode pembelajaran dengan media. Proses belajar mengajar atau pembelajaran juga merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum dalam lembaga pendidikan agar peserta didik dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Kurikulum merupakan pedoman mendasar dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kurikulum merupakan faktor yang sangat penting dalam proses kependidikan dalam suatu lembaga pendidikan. Kurikulum adalah suatu rencana yang memberi pedoman atau pegangan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Karena itu, kurikulum juga dipahami sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan.² Saat ini, kurikulum yang diterapkan oleh pendidikan di Indonesia adalah kurikulum 2013. Implementasi kurikulum tersebut diharapkan mendorong peningkatan kualitas manajemen dan proses pendidikan pada setiap satuan pendidikan yang mengarah pada upaya peningkatan mutu pendidikan yang berorientasi pada pencapaian kompetensi abad-21 dalam rangka menyongsong revolusi industri 4.0.

Dalam kurikulum 2013 kegiatan belajar-mengajar dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan,

² Rizali M. Thaib, dkk, Inovasi Kurikulum Dalam Pengembangan Kependidikan, *Jurnal Edukasi* (Vol 1, No.2, h.217).

menantang, memotivasi peserta didik untuk berperan aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi gagasan, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Perencanaan pembelajaran dalam pelaksanaan proses pembelajaran perlu dilakukan oleh satuan pendidik untuk meningkatkan efektivitas keberhasilan kompetensi lulusan. Dalam mencapai kompetensi lulusan tersebut salah satunya melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Mata pelajaran IPS pada SD/MI disampaikan secara terpadu yang terdiri dari sejarah, ekonomi, dan geografi. Sebagai bagian dalam pendidikan, secara umum IPS memiliki peran penting dalam peningkatan mutu pendidikan. Proses pembelajaran IPS bukan sekedar memberikan materi dan konsep kepada peserta didik yang bersifat hafalan, namun terletak pada upaya materi yang dipelajari dapat dijadikan bekal dalam memahami kehidupan masyarakat lingkungan serta untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Tujuan mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah untuk mengambil akan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari serta mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini, sehingga peserta didik memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta kepada tanah air. Salah satu aspek untuk mengakomodasi kebutuhan pengetahuan dan pemahaman adalah aspek intelektualitas, sehingga peserta didik memerlukan media yang dapat memudahkannya menerima materi.

Pembelajaran IPS saat ini sudah menerapkan *scientific approach* dengan menggunakan buku teks yang telah dikembangkan Kemendikbud dan buku penunjang lainnya, namun kecenderungan materi hanya dititikberatkan pada buku yang memiliki teks bacaan terlalu panjang dan visual kurang menarik, dalam pembelajaran IPS metode ceramah masih sering digunakan oleh guru sehingga siswa hanya fokus untuk mencatat, hal ini menyebabkan siswa merasa bosan sehingga tujuan pembelajaran IPS tidak tercapai dengan baik. Oleh karena itu, upaya untuk mencapai tujuan mata pelajaran IPS, guru sebagai fasilitator harus mampu menyediakan media pembelajaran yang lebih memperhatikan karakteristik peserta didik agar pengetahuan dan pemahaman mudah diterima sehingga tujuan dapat tercapai.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting terutama dalam mengajar siswa sekolah dasar yang rata – rata berusia 7 sampai 12 tahun. Peserta didik kelas V sekolah dasar pada umumnya berusia 10 sampai 11 tahun. Berdasarkan teori pembelajaran Piaget pada usia tersebut manusia memasuki tahap operasional konkret, yaitu telah memiliki kemampuan berpikir logis akan tetapi dibantu dengan benda – benda yang bersifat konkret atau nyata, artinya dalam kegiatan pembelajaran siswa memerlukan benda nyata yang dapat memudahkan siswa berpikir. Benda nyata dalam kegiatan pembelajaran berupa media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat

keras (alat belajar). Media pembelajaran berguna untuk meningkatkan semangat dan antusias siswa dalam mengikuti proses belajar. Terlebih lagi jika media yang digunakan merupakan media yang menarik, efektif, efisien, dan inovatif. Peserta didik akan lebih aktif dalam proses belajar, tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi dapat mengamati, mendemonstrasikan, dan peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran sehingga menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*), dan bermakna (*meaningfull learning*). Namun, pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai macam alasan, seperti terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit untuk mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V di SDN Menteng 01 Jakarta Pusat, ditemukan beberapa permasalahan terkait proses pembelajaran di kelas V SDN Menteng 01 diantaranya terbatasnya penggunaan media pembelajaran. Proses penyampaian materi masih sering menggunakan metode ceramah dengan sumber belajar hanya dari buku tema dan buku penunjang (*esps*). Untuk penggunaan media pembelajaran sesekali menggunakan *PowerPoint*, sehingga tak jarang siswa merasa bosan karena proses pembelajaran lebih terpusat pada guru (*teacher centered*). Hal tersebut membuat antusias siswa

dalam proses pembelajaran berkurang dan tercipta suasana belajar yang pasif dan kurang kondusif.

Berdasarkan permasalahan pada analisis kebutuhan di atas, maka diperlukan adanya variasi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik antusias dan tercipta pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang biasa disebut dengan PAIKEM. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media, yaitu media *scrapbook* berbasis kontekstual khususnya pada materi kenampakan alam dan buatan Indonesia. Dengan berbasis kontekstual dalam media yang dikembangkan maka akan membuat siswa dapat membuat keterkaitan antara materi pelajaran dengan situasi atau keadaan di dunia nyata.

Scrapbook merupakan seni menempel foto atau gambar di media kertas, dan menghiasnya menjadi karya kreatif. *Scrapbook* memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat digunakan sebagai media pembelajaran menarik bagi siswa karena dilengkapi gambar sehingga siswa lebih berkonsentrasi pada pembelajaran. *Scrapbook* termasuk media visual yang memegang peran sangat penting dalam proses belajar karena dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan yang digunakan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas.

Dengan media *scrapbook* berbasis kontekstual peneliti dapat menggambarkan konsep materi kenampakan alam dan buatan Indonesia dengan gambar ilustrasi dengan tampilan *lift the flap* dan penjelasan materi yang mudah untuk dipahami dan dikemas menjadi sebuah buku tempel yang unik dan menarik. *Scrapbook* yang dikembangkan oleh peneliti juga dilengkapi dengan *QR Code* untuk dapat diakses oleh siswa menggunakan *handphone* agar siswa dapat menggunakan dimanapun dan kapanpun tanpa adanya batasan waktu dan ruang. Jika media *scrapbook* berbasis kontekstual diterapkan dalam pembelajaran IPS maka siswa dapat memahami dan menemukan makna dan manfaat pengetahuan yang didapat dari materi yang diajarkan untuk diterapkan dalam kehidupannya, serta diharapkan dapat menarik perhatian dan antusias siswa serta dapat mengembangkan ide, imajinasi dan pikiran siswa dalam pembelajaran IPS sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merasa sangat tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam penelitian *Research and Development* (RnD) yang berjudul: “Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Kontekstual Dalam Muatan Pelajaran IPS di Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran pada pembelajaran IPS kurang menarik perhatian peserta didik.
2. Kurangnya antusias, motivasi, dan perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS.
3. Proses pembelajaran IPS terpusat pada guru, sehingga pembelajaran belum bermakna bagi siswa.
4. Perlunya pengembangan media berbasis kontekstual yang dapat menarik perhatian dan antusias peserta didik serta dapat mengembangkan ide, imajinasi dan pikiran mereka dalam pembelajaran IPS.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari fokus masalah di atas, agar hasil penelitian ini lebih mendalam dan permasalahan yang dikaji tidak menyimpang dari tujuan dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah pada: Pengembangan media *scrapbook* berbasis kontekstual dalam muatan pelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan kenampakan buatan Indonesia di kelas V sekolah dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *scrapbook* berbasis kontekstual dalam muatan pelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan kenampakan buatan di kelas V sekolah dasar?

2. Apakah media *scrapbook* berbasis kontekstual dalam muatan pelajaran IPS layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi kenampakan alam dan kenampakan buatan di kelas V sekolah dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun hasil kegunaan dari penelitian ini secara teoritis dan praktis dipaparkan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam bidang pendidikan dan memberikan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran serta sumber belajar pada mata pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini dapat digunakan oleh guru sebagai media dalam pembelajaran IPS yaitu materi Kenampakan Alam dan Buatan Indonesia agar peserta didik lebih antusias. Media *Scrapbook* ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat memberikan inovasi bagi guru untuk mengembangkan suatu media pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Produk ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran IPS, membuat peserta didik termotivasi dan antusias serta dapat mengembangkan ide, imajinasi dan pikiran peserta didik melalui apa yang di amati dari Media *Scrapbook* tersebut.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan ini dapat menambah koleksi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru – guru di sekolah.

