

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah proses atau aktivitas yang sengaja dan terencana dilakukan oleh orang dewasa sebagai pendidik kepada peserta didiknya untuk melakukan suatu pembelajaran agar peserta didik dapat memperoleh wawasan, pengetahuan, pemahaman, serta kemampuan dalam dirinya. Dengan adanya pendidikan, maka manusia akan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta dapat mengembangkan potensi dalam dirinya. Selain itu, adanya pendidikan juga dapat membimbing manusia dalam menjalani kehidupannya. Pendidikan memiliki manfaat bagi kehidupan manusia, yaitu dapat mencapai aktualisasi diri, meningkatkan standar hidup manusia, membentuk kepribadian manusia yang berkualitas dan berkarakter, serta dapat memperdalam ilmu pengetahuan dan meningkatkan kreativitas dan bakat seseorang.

Berdasarkan pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan Pendidikan nasional tersebut, tentunya membutuhkan keterlibatan dari pihak sekolah, guru, kurikulum, media pembelajaran, pendekatan pembelajaran, maupun metode pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung optimal.

Sekolah dasar sebagai jenjang awal dalam pendidikan, harus dapat mengembangkan potensi siswa agar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Pengembangan potensi siswa dapat dilakukan dengan menciptakan pembelajaran yang efektif di sekolah. Pembelajaran merupakan usaha pendidik untuk mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Hanafy, 2014). Pembelajaran efektif memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah,

menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan (Junaedi, 2019).

Pembelajaran di sekolah dapat berjalan efektif apabila siswa memiliki minat dalam belajar. Minat belajar merupakan suatu ketertarikan seseorang untuk memperhatikan atau terlibat dalam aktivitas belajar secara aktif (Simbolon, 2013). Minat belajar adalah perhatian seseorang terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasannya, partisipasi dan keaktifan dalam belajar (Fajri, 2019). Siswa yang memiliki minat belajar akan terdorong untuk terus melakukan aktivitas atau kegiatan pembelajaran yang mereka sukai. Seberapa besar minat belajar siswa dapat diukur melalui kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keteliban siswa. Kesukaan dapat dilihat dari keantusiasannya siswa dalam mengikuti pembelajaran. Ketertarikan dapat dilihat dari respon siswa dalam menanggapi sesuatu. Perhatian dapat dilihat dari keseriusannya siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan keterlibatan dapat dilihat dari munculnya rasa keingintahuan siswa (Fajri, 2019).

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar, kenyataannya siswa masih memiliki minat belajar yang rendah. Hal ini dapat dilihat di lapangan bahwa masih banyak siswa yang belum antusias dalam mengikuti pembelajaran, salah satunya yaitu pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah (Sugiyono & Estiastuti, 2022). Dalam pembelajaran IPS, siswa seringkali tidak memperhatikan guru ketika guru menjelaskan. Hasil penelitian terdahulu dari (Halisah et al., 2021) menyatakan bahwa siswa kurang memperhatikan guru dalam proses pembelajaran, hal ini karena banyaknya tulisan pada sumber belajar sehingga membuat minat belajar siswa menjadi rendah. Selain itu, siswa tidak serius dalam belajar dan cenderung asyik mengobrol, bercanda, atau bermain sendiri dengan temannya. Akibatnya, suasana kelas seringkali menjadi kurang kondusif. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu dari (Fitri Rahmawati & Zidni, 2019) yang menyatakan bahwa permasalahan pembelajaran IPS salah satunya yaitu perilaku disruptif siswa (*Disruptive Classroom Behaviors* (DCB)) dimana siswa terlihat kurang antusias dan kurang minat dalam belajar yang

ditunjukkan dengan perilaku yang mengganggu kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa masih kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari adanya beberapa siswa yang pasif dalam diskusi dan malu ketika bertanya kepada guru. Hasil penelitian terdahulu dari (Fatimah et al., 2022) menyatakan bahwa masih banyak siswa yang tidak mau bertanya kepada guru meskipun siswa sebenarnya belum mengerti tentang materi yang disampaikan.

Permasalahan-permasalahan tersebut terjadi karena media pembelajaran IPS yang masih kurang bervariasi. Berdasarkan hasil observasi di SDN Telajung 03, media pembelajaran IPS masih terbatas pada gambar-gambar ilustrasi, atlas, globe, dan buku paket saja. Oleh karena itu, seringkali siswa lebih dominan untuk membaca atau menghafal materi-materi yang mereka pelajari dari buku paket. Media-media yang digunakan tersebut masih kurang dalam menstimulus siswa untuk mencari tahu dan belajar. Pembelajaran IPS menjadi membosankan dan kurang menarik bagi siswa karena tidak melibatkan siswa secara aktif untuk mengikuti pembelajaran, sehingga hal ini dapat menyebabkan siswa yang pasif dan kurangnya minat belajar siswa pada muatan pelajaran IPS (Rosihah & Pamungkas, 2018).

Pembelajaran IPS seharusnya tidak hanya sekedar memaparkan materi yang bersifat hafalan saja, tetapi memberi peluang kepada siswa untuk menganalisis dan mengemukakan pendapatnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa di SDN Telajung 03, siswa mengungkapkan bahwa siswa kurang memahami materi apabila hanya dengan membaca dan menyimak penjelasan dari guru saja. Terlebih pada materi kekayaan budaya Indonesia, siswa sangat membutuhkan gambar konkret dari contoh kekayaan budaya yang ada di Indonesia. Siswa juga mengungkapkan bahwa siswa senang dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan sambil bermain. Dengan belajar sambil bermain, siswa lebih tertarik dalam pembelajaran. Pembelajaran IPS tidak lagi membosankan, dan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, pembelajaran IPS di sekolah dasar dapat lebih menyenangkan apabila guru dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif, berpusat pada siswa, menambah keaktifan siswa dalam belajar, serta dapat meningkatkan perhatian siswa (Susanto, 2014).

Media pembelajaran yang kurang memadai dapat mempengaruhi minat belajar siswa (Fajri, 2019). Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam bentuk fisik dan non fisik yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih efektif dan efisien (Puspitarini et al., 2019). Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar karena pada dasarnya siswa sekolah dasar masih berpikir secara konkret, sehingga mereka lebih minat terhadap aktivitas yang melibatkan sesuatu yang konkret (Septianti & Afiani, 2020). Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar yang lain yaitu memiliki rasa keingin tahuan yang tinggi dan kemauan belajar yang tinggi (Prasetyo & Nisa, 2018).

Oleh karena itu, agar kegiatan pembelajaran di sekolah dasar dapat berjalan secara efektif, guru perlu memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik siswa sekolah dasar. Guru membutuhkan media baru yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa dan dapat memfasilitasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan (Veronica et al., 2018). Media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa nyaman dan senang selama proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga dapat lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (Rosihah & Pamungkas, 2018).

Hal ini sangat berbanding terbalik dengan kenyataan di lapangan bahwa media yang digunakan guru di SDN Telajung 03 masih terbatas. Terlebih pada muatan Pelajaran IPS materi kekayaan budaya Indonesia, guru hanya menggunakan buku paket saja. Buku paket muatan IPS yang ada di sekolah memiliki tampilan yang kurang menarik bagi siswa. Buku yang sudah ada lebih memuat banyak tulisan serta masih kurang dalam menyertai gambar-gambar contoh dan ilustrasi. Padahal siswa sekolah dasar masih berpikir secara konkret, sehingga siswa akan kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan apabila buku yang ada hanya terbatas pada banyaknya tulisan saja. Oleh karena itu, salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar adalah *Scrapbook*. *Scrapbook* dapat diartikan sebagai seni menempelkan gambar atau foto pada media kertas yang dihias menjadi sebuah karya kreatif (Jasmine et al., 2022). Bahan-bahan

yang digunakan untuk menghias *scrapbook* bisa berupa dari bahan-bahan yang sudah tidak terpakai seperti potongan kertas, serta foto dan gambar.

Seiring perkembangan zaman *scrapbook* tidak hanya sebagai media untuk menghias foto dan gambar saja, tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media *scrapbook* merupakan sebuah album yang berisi gambar yang disertai dengan penjelasan dengan menggunakan ilustrasi, warna, dan tata huruf yang sesuai dengan kesukaan siswa (Hijjah & Bahri, 2022). Media *scrapbook* merupakan jenis media konkret yang dikemas dalam bentuk buku yang menarik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa (Wardhani, 2018).

Media *scrapbook* dikembangkan karena memiliki beberapa keunggulan. Media ini sangat cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar, karena *scrapbook* dirancang secara kreatif dengan tampilan yang menarik sehingga siswa tertarik menggunakannya ke dalam pembelajaran. Selain itu, media *scrapbook* bersifat konkret dan lebih realistis menunjukkan pokok permasalahan yang dibahas. Media ini tidak seperti buku yang hanya berisi tulisan saja, tetapi lebih banyak dilengkapi dengan ilustrasi dan gambar yang konkret sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Dewi & Yuliana, 2018). Oleh karena itu, *scrapbook* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam rangka meningkatkan minat dan semangat belajar siswa.

Hasil penelitian terdahulu dari (Bagus et al., 2022) yang berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Konteks Budaya Suku Sasak Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Sakra Selatan” menunjukkan bahwa media *scrapbook* sangat valid dan respon siswa sangat baik sehingga *scrapbook* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Sementara hasil penelitian dari (Ardita & Anas, 2022) yang berjudul “Media Pembelajaran *Scrapbook* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaku” menunjukkan bahwa media *scrapbook* sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian lain dari (Kasdriyanto & Wardana, 2022) yang berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis *Picture And Picture*

Berorientasi Wawasan Kebangsaan” menunjukkan bahwa media *scrapbook* telah valid, praktis dan efektif sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media *scrapbook* pada muatan pelajaran IPS kelas IV di sekolah dasar dengan materi kekayaan budaya Indonesia. Media *scrapbook* sangat penting digunakan pada materi ini, karena materi ini akan membahas tentang kekayaan budaya yang ada di Indonesia mulai dari suku, bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, tarian adat, lagu daerah, dan sebagainya. Oleh karena itu, siswa sangat membutuhkan visualisasi dari kekayaan budaya yang ada di Indonesia. Sehingga dibutuhkan penjelasan yang tidak hanya dengan tulisan saja, tetapi juga dengan memaparkan contoh-contoh gambar dan video konkret supaya siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Materi budaya Indonesia yang dikembangkan meliputi: Pulau Sumatera yang terdiri dari Provinsi Sumatera Selatan, Sumatera Barat, dan Sumatera Utara; Pulau Jawa yang terdiri dari Provinsi DKI Jakarta, Jawa Barat, dan Jawa Tengah; Pulau Sulawesi yang terdiri dari Provinsi Sulawesi Selatan, Sulawesi Barat, dan Sulawesi Utara; Pulau Kalimantan yang terdiri dari Provinsi Kalimantan Selatan, Kalimantan Barat, dan Kalimantan Timur; dan Pulau Papua. Peneliti memilih Provinsi tersebut untuk dikembangkan ke dalam *scrapbook* karena Provinsi tersebut merupakan Provinsi yang sudah banyak dikenali oleh siswa. Adapun kebaruan dalam *scrapbook* yang akan dikembangkan yaitu adanya penambahan *QR Code* yang dapat diakses menggunakan HP berisi audio, video, *games*, serta berbagai soal dan pertanyaan terkait materi kekayaan budaya di Indonesia sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif.

Media *scrapbook* ini mengajarkan siswa tentang kekayaan budaya yang ada di Indonesia, dan dihubungkan dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL). *Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran yang berpusat pada masalah, dimana siswa berpusat pada proses yang dinamis dan siswa secara aktif terlibat dalam mengajukan dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan konten dan konteks yang sedang diselidiki (Major & Mulvihill, 2018). Dengan menggunakan model PBL siswa dapat berpikir kritis, dilatih berdisiplin, berkomunikasi dengan kelompok, bertoleransi, bertanggung jawab dan dapat menambah motivasi serta memajukan partisipasi peserta didik (Halimah et al., 2023).

Melalui PBL siswa di harapkan mampu memecahkan masalah dan berpikir kritis dengan bantuan media *scrapbook*. Pembelajaran tidak lagi monoton dan membosankan, karena dalam *scrapbook* ini terdapat perintah aktivitas berupa tantangan yang harus diselesaikan oleh siswa sebelum memasuki ke pembahasan selanjutnya, sehingga siswa lebih terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Gambar-gambar konkret yang disajikan pada *scrapbook* memudahkan siswa untuk memahami materi tentang kekayaan budaya di Indonesia. Media *scrapbook* dapat membantu siswa menggali dan memahami konsep-konsep materi yang diajarkan oleh guru dan menstimulus rasa ingin tahu siswa (Halisah et al., 2021). Media pembelajaran *scrapbook* yang berisi soal, *games*, dan tantangan ini dapat menstimulus siswa untuk belajar, mencari tahu, dan memikirkan solusi yang tepat sehingga media *scrapbook* ini juga dapat mendorong kemampuan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah pada siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran IPS di sekolah dasar masih terbatas pada gambar ilustrasi, atlas, globe, dan buku paket saja.
2. Siswa kurang minat dalam belajar IPS karna media pembelajaran yang digunakan kurang menarik bagi siswa.
3. Media pembelajaran IPS yang digunakan di sekolah dasar masih kurang dalam menstimulus dan melibatkan siswa secara aktif untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian dapat dilaksanakan secara fokus pada akar masalah dan tidak meluas dari pembahasan dimaksudkan, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan media *scrapbook* berbasis *Problem Based*

*Learning* untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas IV sekolah dasar materi kekayaan budaya di Indonesia.

#### **D. Perumusan Masalah**

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

1. Bagaimana proses pengembangan media *scrapbook* berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media *scrapbook* berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas IV sekolah dasar?
3. Apakah pengembangan media *scrapbook* berbasis *Problem Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas IV sekolah dasar?

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kegunaan untuk semua pihak. Adapun kegunaan penelitian ini dapat dilihat secara teoritis dan secara praktis yang akan dipaparkan sebagai berikut :

1. Kegunaan Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap perkembangan khasanah keilmuan khususnya terkait dengan pembelajaran IPS materi tentang kekayaan budaya di Indonesia.

2. Kegunaan Secara Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi kepala sekolah sebagai pedoman dalam mengoptimalkan komponen-komponen pendidikan dan mengelola pembelajaran di sekolah dasar yang dipimpinnya sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

- b. Bagi Guru

- Memberikan informasi kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran IPS khususnya dalam materi kekayaan budaya di Indonesia.

- Memberikan inspirasi pada guru dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui media pembelajaran *scrapbook*.
- Memotivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

c. Bagi siswa

- Memberi siswa pengalaman belajar yang bermakna.
- Meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
- Membantu siswa dalam memahami materi kekayaan budaya di Indonesia.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi, menambah referensi, dan wawasan untuk peneliti selanjutnya khususnya terkait dengan pembelajaran IPS.

