

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan yang tertuang dalam undang-undang tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, merupakan upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu dan dirancang secara terencana guna menciptakan suasana belajar dan pembelajaran yang aktif agar siswa mampu menumbuhkan potensi untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta dapat memiliki suatu ketrampilan yang di perlukan untuk dirinya dan masyarakat (Pristiwanti dkk., 2022). Pendidikan menjadi faktor paling penting dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia dan menjadi tolak ukur kemajuan sebuah bangsa. Untuk mencapai tujuan pendidikan, pemerintah memiliki kebijakan dalam pelaksanaan pendidikan. Tercapainya tujuan pendidikan dapat dilihat melalui implementasi penerapan kurikulum. Kurikulum dan pendidikan tidak bisa dipisahkan. Kurikulum merupakan suatu program pendidikan yang telah dirancang dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang saling bersangkutan dan mendukung satu sama lain (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Indonesia telah mengalami perubahan dan penyempurnaan kurikulum dari tahun ke tahun. Kurikulum yang diterapkan pada pembelajaran saat ini adalah kurikulum merdeka belajar. Kurikulum merdeka belajar merupakan kurikulum yang dibuat dan ditujukan untuk memberikan kebebasan kepada sekolah, guru, dan siswa untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang dapat memfokuskan

siswa pada kebebasan belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, dan memiliki pemikiran kreatif (Rahayu dkk., 2022). Kurikulum belajar merdeka dimulai dengan program sekolah penggerak yang dirancang untuk menciptakan generasi pelajar sepanjang hayat yang berkepribadian sebagai siswa pelajar pancasila.

Untuk mencapai keberhasilan program sekolah penggerak, seorang guru berperan penting dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar yang efektif dan mampu membawa perubahan yang baik pada diri siswa (Hafizha dkk., 2022). Proses kegiatan belajar mengajar di kelas, setiap individu siswa pasti memiliki gaya belajar dan karakteristiknya masing-masing, terutama pada peserta didik kelas 4 yang berada pada tahap peralihan dari kelas rendah menuju kelas tinggi. Perbedaan gaya belajar dan karakteristik inilah yang membuat adanya kemampuan dan tanggapan yang berbeda. Gaya belajar siswa penting dipahami oleh guru. Mengetahui gaya belajar siswa, akan mempermudah guru untuk menyediakan lingkungan yang mendukung dan mempermudah siswa menyerap informasi secara maksimal.

Selain dapat mengenali gaya belajar dan perbedaan karakteristik yang dimiliki siswa, sebagai pendidik juga harus memperhatikan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi agar lebih mudah di mengerti oleh siswa. Adanya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk membantu

menyampaikan materi pembelajaran ke siswa agar lebih mudah dipahami (Lestari, 2023). Media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin. Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis yang berbeda-beda. Media umumnya memiliki tiga unsur, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual.

Observasi dilakukan oleh peneliti pada proses pembelajaran kelas 4 di SDN 260 Gresik, yang terletak di JL. Raya Golokan, Kecamatan Sidayu, Kabupaten Gresik. Observasi dilakukan pada tanggal 11 Oktober 2023. Subjek dalam penelitian adalah siswa siswi kelas 4 dan guru kelas 4 SDN 260 Gresik. Berdasarkan hasil observasi yang didapat, kondisi lingkungan dan ruang kelas SDN 260 dapat difungsikan dengan baik. SDN 260 Gresik telah menerapkan kurikulum merdeka pada kelas 1 dan 4 saja. Saat proses kegiatan belajar mengajar pendidik menggunakan metode ceramah, diskusi dan penugasan. Sekolah juga memiliki fasilitas yang baik, salah satunya adalah tersedianya LCD proyektor yang dapat digunakan serta memiliki beberapa komputer yang dapat digunakan namun belum teroperasikan dengan baik. Pada saat pendidik memberikan materi “Keragaman Budaya Indonesia“ guru menggunakan buku paket yang disediakan sekolah dan hanya menggunakan media seadanya sebagai penunjang materi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 4, pendidik menggunakan buku bahan ajar cetak dan hanya menggunakan media pembelajaran seadanya berupa poster yang ditempel di dinding kelas sehingga membuat siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung dan banyak siswa yang kurang antusias dalam mempelajari keragaman budaya Indonesia.

Alasan dilakukan penelitian di kelas 4 SDN 260 Gresik dikarenakan peserta didiknya tergolong pasif. Peneliti juga menanyakan terkait keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar serta pentingnya penggunaan media pada proses belajar mengajar. Saat guru melakukan kegiatan tanya jawab terkait materi yang diajarkan, banyaknya siswa yang aktif menjawab menunjukkan sekitar 50% dari 23 siswa, terkadang jawaban yang di utarakan siswa masih belum maksimal dan asal menjawab saja sehingga perlu diarahkan oleh guru. Dalam pembelajaran materi Keberagaman Budaya ini masih banyak siswa yang kurang memahami terkait macam-macam keberagaman budaya dan asal budaya tersebut, hal ini dibuktikan pada saat quis yang diberikan guru jumlah nilai rata-rata yang diperoleh siswa masih dibawah nilai KKM yaitu sebesar 71. Keberagaman budaya merupakan materi wajib yang ada pada muatan pendidikan pancasila, oleh karena itu keberagaman budaya harus dipahami oleh siswa. Pendidikan pancasila pada materi Keberagaman Budaya, guru juga tidak memiliki media penunjang yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran Pendidikan pancasila di SDN 260 Gresik, diperlukan media yang dapat menunjang untuk pembelajaran pendidikan pancasila. Anak usia Sekolah Dasar berada pada tahap Operasional Konkret (7-12 tahun), di tahap ini anak-anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika mereka, tetapi harus menggunakan benda-benda yang bersifat nyata sebagai alat penunjangnya (Juwantara, 2019). Salah satu media yang dapat menarik perhatian siswa yaitu media pembelajaran *Scrapbook* berbasis digital.

Penelitian tentang media pembelajaran *scrapbook* telah banyak dilakukan pada penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya diketahui oleh Amelia rahayu (2019) dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran *ScrapBook* Pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa Untuk Meningkatkan Hasil belajar siswa Kelas IV MI Al- Hidayah Malang“, hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian juga dilakukan oleh (Aprili, dkk 2022) dengan judul “ Pengembangan Media Scrapbook RAKUYAWA ( Keragaman Suku Budaya Di Pulau Jawa ) Untuk Kelas IV Sekolah dasar”, hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah Scrapbook RAKUYAWA kelas IV adalah penggunaan media Scrapbook dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar sebagai buku bahan ajar pendamping siswa. Penelitian juga dilakukan oleh (Septia, 2022) dengan judul “ Pengembangan Digital Scrapbook Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar “, hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah media digital scrapbook valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari respon siswa.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah dari media yang digunakan. Pada penelitian terdahulu media yang digunakan berupa *Scrapbook* berisi kolase gambar saja, maka dalam penelitian ini menyajikan scan barcode yang berisikan video animasi mengenai isi scrapbook. Keunggulan dari media *Scrapbook* berbasis digital ini siswa dapat belajar sambil melihat tayangan video animasi mengenai keragaman budaya yang diharapkan membantu siswa untuk mengenal dan mudah mengetahui keragaman budaya yang ada di Indonesia.

Selain itu, video animasi juga banyak memiliki keunggulan dalam penggunaannya, salah satunya adalah dengan menggunakan video animasi siswa lebih mudah mengingat pesan yang disampaikan, mengembangkan daya pikir anak, mengembangkan imajinasi anak, dan mampu memancing kreativitas anak (Windasari & Syofyan, 2019). Kegiatan pembelajaran di SDN 260 Gresik sebelumnya juga belum pernah menggunakan media *Scrapbook* berbasis digital.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang di jelaskan, peneliti membuat *scrapbook* berbasis digital dengan tampilan menarik yang dilengkapi ilustrasi gambar kebudayaan dan warna yang disajikan sesuai dengan ciri anak usia sekolah dasar serta dilengkapi video animasi ramah anak yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Media *Scrapbook* berbasis digital mampu menunjang materi pembelajaran keberagaman budaya agar siswa mengenal keberagaman budaya yang ada di Indonesia dan mampu melestarikannya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media *Scrapbook* berbasis digital pada materi keberagaman budaya kelas 4 SDN 260 Gresik?

## **C. Tujuan**

Berdasarkan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menganalisis pengembangan media *Scrapbook* berbasis digital pada materi keberagaman budaya kelas 4 SDN 260 Gresik.

## D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media yang dikembangkan mempunyai kualitas yang diharapkan dapat menjadi media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila yaitu berupa Scrapbook berbasis digital, dengan spesifikasi sebagai berikut :

### 1. Konstruksi Produk

Pada konstruksi produk ini, media *Scrapbook* berbasis digital ini menggunakan kertas yang di dalamnya terdapat macam – macam gambar keberagaman budaya yang ada di Indonesia seperti rumah adat, makanan khas, pakaian tradisional, dan tarian adat serta background warna – warni sebagai hiasan buku. *Scrapbook* berbasis digital ini menggunakan kertas *scrapbook* yang berukuran 20 cm x 20 cm dan berisikan kumpulan kolase gambar – gambar keberagaman budaya Indonesia yang ditempel dan dibuat semenarik mungkin serta mudah di pahami oleh siswa. Selain itu, di dalam *Scrapbook* juga terdapat scan barcode yang mana barcode tersebut merupakan link video animasi terkait keberagaman budaya Indonesia yang dapat menarik minat siswa untuk mengetahui keberagaman budaya Indonesia.

### 2. Konten Produk

Media *Scrapbook* berbasis digital yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan media konkrit yang juga terdapat media digital berupa video yang memuat materi mengenai keberagaman budaya yang dimiliki Indonesia. Pentingnya media *Scrapbook* dijadikan kedalam media untuk materi keberagaman budaya adalah karena keberagaman budaya yang dimiliki Indonesia sangatlah banyak dan beragam, sedangkan dalam kegiatan

pembelajaran yang dilakukan di kelas belum tersedianya media yang konkrit hanya menggunakan poster yang ditempel di dinding kelas saja. Media *Scrapbook* berbasis digital ini memuat materi mengenai “Keberagaman Budaya Lingkungan Sekitar”. Isi di dalam materi ini membahas mengenai keberagaman budaya yang ada di lingkungan sekitar. Di dalam kelas 4 ini terdapat capaian pembelajaran, Tujuan Pembelajaran dan elemen – elemen dalam capaian pembelajaran sebagai berikut :

**a. Elemen – Elemen Pembelajaran :**

Negara Kesatuan Republik Indonesia

**b. Tujuan Pembelajaran :**

Siswa mampu mengidentifikasi dan menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar.

**c. Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran :**

1. Siswa dapat menyebutkan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial budaya yang ada di Indonesia. (C1)
2. Siswa dapat menjelaskan perbedaan keberagaman suku bangsa, sosial budaya yang ada di Indonesia (C2)
3. Siswa dapat mengaitkan hubungan mengenai keberagaman budaya Indonesia dengan semboyan Bhineka Tunggal Ika. (C4)
4. Siswa dapat merangkul berbagai bentuk keberagaman suku bangsa teman di lingkungan sekitar. (C5)

## **E. Pentingnya Penelitian**

Dengan mengembangkan media *Scrapbook Digital* dapat mempermudah dalam meningkatkan pemahaman terkait keberagaman budaya serta mendukung capaian pembelajaran pada Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas 4. Dengan adanya media *Scrapbook* berbasis digital ini, diharapkan siswa dapat lebih meningkatkan pemahaman terkait keberagaman Budaya Indonesia. Media *Scrapbook* berbasis digital diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar di kelas menjadi lebih menarik, selain itu media *Scrapbook Digital* ini juga dapat membuat siswa lebih antusias dalam memahami materi keberagaman budaya melalui buku kolase yang ada pada *ScrapBook* dan video animasi.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi dari penelitian pengembangan media *Scrapbook* berbasis digital materi Keberagaman Budaya Kelas 4 Sekolah dasar yaitu:

- a. Sekolah sudah memiliki LCD Proyektor
- b. Siswa telah mendapatkan materi keberagaman budaya mengenai baju adat dan rumah adat.
- c. Siswa telah lancar membaca.
- d. Siswa memiliki HP dan bisa mengoperasikanya

### **2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Keterbatasan dari penelitian Pengembangan Media *Scrapbook* berbasis digital pada materi Keberagaman Budaya Kelas 4 Sekolah Dasar yaitu :

- a. *Scrapbook* berbasis digital ini hanya mencakup materi keberagaman budaya mengenai rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, tarian daerah, alat musik daerah..
- b. Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas.
- c. *Scrapbook* hanya berisi 15 provinsi dari 38 provinsi yang ada di Indonesia

## **G. Definisi Operasional dan Penjelasan Istilah**

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan seorang guru yang berisikan informasi, pesan, dan materi dalam proses kegiatan belajar mengajar agar mudah dipahami siswa.

### **2. Media Scrapbook berbasis digital**

Media *ScrapBook* berbasis digital yaitu media berupa buku yang berisikan kumpulan kolase foto mengenai materi keberagaman budaya Indonesia yang telah di hias semenarik mungkin dan terdapat scan barcode yang berisikan video animasi terkait isi *ScrapBook* yang dirancang untuk memberikan materi keberagaman budaya secara menarik.

### **3. Keberagaman Budaya Indonesia**

Keberagaman Budaya Indonesia merupakan perbedaan yang dimiliki antar individu maupun kelompok masyarakat Indonesia. Indonesia adalah negara dengan banyaknya keberagaman yang tersebar di 34 provinsi yang memiliki keunikan dan keistimewahan di setiap daerahnya.