

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dipaparkan unsur-unsur utama yang berhubungan dengan pendahuluan pada penelitian ini, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) perumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat pengembangan (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di suatu negara salah satunya di Indonesia. Pendidikan dapat dikatakan sebagai usaha untuk membantu siswa dalam mengembangkan potensinya menghadapi masa depan. Pendidikan juga dirancang untuk dapat menciptakan kepribadian setiap individu agar lebih baik. Lubis (2020:1) berpendapat bahwa pendidikan adalah sebuah kewajiban yang perlu dilaksanakan setiap manusia, karena adanya pendidikan manusia bisa memiliki kedudukan yang lebih tinggi dibandingkan dengan makhluk hidup lainnya selain itu pendidikan diharapkan mampu memberi perubahan ke arah yang lebih baik bagi manusia. Menurut Asriani (2017) hal penting yang perlu diwujudkan dalam proses pendidikan melalui pembelajaran yaitu adanya perubahan kualitas aspek pendidikan, baik aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Suardi (2018:7) pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap kepercayaan siswa. Hal serupa juga dikemukakan oleh Wafiqni & Nurani (2019:256) bahwa pembelajaran dapat dikatakan sebagai kegiatan guru secara terprogram untuk memberikan bantuan belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar bagi siswa. “Pembelajaran juga merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar” (Susilana & Riyana, 2009:1)

Pembelajaran yang diterapkan pada Kurikulum 2013 saat ini merupakan pembelajaran tematik terpadu. Sukayati & Wulandari (2009:13) mengatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengkaitkan atau memadukan beberapa Kompetensi Dasar (KD) dan indikator dari kurikulum/Standar Isi (SI) serta beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema tertentu. Dengan adanya kaitan tersebut, diharapkan siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Menurut Pusat Kurikulum (Puskur) 2006, kebermaknaan belajar bagi siswa adalah terjadi hubungan antara aspek-aspek, konsep-konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen yang relevan di dalam struktur kognitif siswa. Untuk dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, guru harus mampu merancang dan melakukan proses pengalaman belajar secara tepat dengan memperhatikan sumber media belajar yang digunakan.

Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting. Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Jalinus & Ambiyar (2016:4) mengatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Penggunaan media belajar merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran, karena dengan menggunakan media yang tepat sesuai dengan tujuan akan mampu meningkatkan pengalaman pembelajaran serta dapat mempertinggi minat siswa untuk belajar. Proses belajar mengajar yang hanya menggunakan media terbatas pada papan tulis serta penjelasan guru mengakibatkan siswa menjadi cepat merasa bosan sehingga keinginan belajar siswa menjadi rendah. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru memerlukan suatu media pembelajaran yang dapat menunjang proses penyampaian informasi kepada siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media yang bervariasi dapat memberikan hasil yang optimal apabila digunakan secara tepat, dalam arti sesuai dengan materi pelajaran yang mendukung, dan diharapkan dapat memberikan daya tarik sehingga siswa memiliki keinginan untuk lebih senang belajar dan akan memberikan hasil pembelajaran yang lebih baik.

Ketersediaan media pembelajaran yang bervariasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan media pembelajaran yang bervariasi adalah mata pelajaran PPKn. Menurut Lubis (2020:2) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata

pelajaran yang isinya mencakup ajaran yang berhubungan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari serta ajaran untuk menjadi warga negara Indonesia yang taat terhadap aturan yang ditetapkan oleh agama dan juga Undang-Undang Dasar 1945.

Mata pelajaran PPKn merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa. Karakter yang diharapkan dapat dibentuk bagi siswa adalah karakter yang mencerminkan ideologi luhur bangsa, yaitu Pancasila. Karakter bangsa Indonesia yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila juga sudah banyak tertuang di dalam cerita rakyat atau dongeng-dongeng yang diberikan secara turun temurun sejak zaman dahulu (Ardhyantama, 2017)

Indiarti (2017) berpendapat bahwa cerita rakyat adalah cerita yang hidup dan berkembang di tengah-tengah masyarakat dari mulut ke mulut dan disampaikan oleh seseorang melalui penuturan lisan maupun tulisan. Cerita rakyat yang biasanya sering diceritakan oleh orangtua kepada anaknya, banyak terkandung nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Cerita rakyat tidak bisa dipisahkan dari dunia anak, karena selain menarik untuk anak SD, di dalam cerita rakyat dunia imajinasi anak bisa terwakili sehingga dapat menambah pengetahuan sekaligus menanamkan nilai-nilai moral kepada anak-anak.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan bersama ibu Ni Putu Mia Astiti, S.Pd sebagai guru kelas V SD No. 2 Abianbase yang beralamat di Br. Jeroan, Tangeb, Abianbase, Mengwi, Badung pada tanggal 30 November 2020, kenyataannya belum semua mata pelajaran didukung dengan media pembelajaran yang memadai dan bervariasi yang dapat menimbulkan daya tarik siswa agar termotivasi untuk dapat belajar dengan baik dan memperoleh pengalaman belajar

yang bermakna, salah satunya pada mata pelajaran PPKn yang hanya bersumber dari buku, dan penjelasan dari guru. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran kreatif yang dapat merangsang dan menumbuhkan keinginan siswa dalam belajar berupa media pembelajaran *Scrapbook* berorientasi Cerita Rakyat.

Menurut Damayanti (2017) *Scrapbook* merupakan sebuah karya yang kreatif dan inovatif dengan keterampilan menghias serta mendesain foto atau gambar pada media kertas. *Scrapbook* dapat dibuat secara handmade atau buatan tangan sehingga memungkinkan menyesuaikan dengan tema yang diinginkan. Media pembelajaran kreatif *Scrapbook* berorientasi Cerita Rakyat merupakan media pembelajaran berbentuk buku tempel dengan memuat cerita rakyat yang berhubungan dengan nilai-nilai Pancasila serta didukung dengan adanya gambar-gambar dan pesan moral. Sehingga diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam belajar dan siswa dapat belajar secara efektif.

Untuk itu peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* Model Dick and Carey Berorientasi Cerita Rakyat Pada Muatan Pelajaran PPKn Siswa Kelas V SD No. 2 Abianbase Kabupaten Badung”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Ketersediaan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik pada mata pelajaran PPKn siswa kelas V materi nilai-nilai Pancasila masih

kurang, karena hanya ada dua media yaitu teks bacaan dan video pembelajaran yang belum terlalu sering digunakan.

2. Peran aktif siswa dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran PPKn kurang terwujud secara optimal dan siswa lebih mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran.
3. Kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran PPKn cenderung berpatokan pada buku ajar yang didapatkan dari sekolah.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Fokus masalah yang akan diteliti dibatasi pada pengembangan media *Scrapbook* model *Dick and Carrey* berorientasi Cerita Rakyat pada muatan pelajaran PPKn kelas V, dengan batasan materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari pada Tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia) Subtema 1 (Organ Gerak Hewan). Media *Scrapbook* ini dirancang dengan mengambil lima cerita rakyat yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila dan didukung gambar-gambar serta pesan moral.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun Media *Scrapbook* Model *Dick and Carrey* Berorientasi Cerita Rakyat Pada Muatan Pelajaran PPKn Siswa Kelas V SD No. 2 Abianbase Kabupaten Badung?

2. Bagaimanakah kualitas Media *Scrapbook* Model *Dick and Carrey* Berorientasi Cerita Rakyat Pada Muatan Pelajaran PPKn Siswa Kelas V SD No. 2 Abianbase Kabupaten Badung?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun Media *Scrapbook* Model *Dick and Carrey* Berorientasi Cerita Rakyat Pada Muatan Pelajaran PPKn Siswa Kelas V SD No. 2 Abianbase Kabupaten Badung.
2. Untuk mengetahui kualitas Media *Scrapbook* Model *Dick and Carrey* Berorientasi Cerita Rakyat Pada Muatan Pelajaran PPKn Siswa Kelas V SD No. 2 Abianbase Kabupaten Badung.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan pemikiran atau teori yang berkaitan dengan media pembelajaran khususnya media *Scrapbook* model *Dick and Carey* berorientasi cerita rakyat.

#### 1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Media *Scrapbook* dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman materi nilai-nilai Pancasila. Dengan desain yang bervariasi pada *Scrapbook*, siswa dapat termotivasi dan memiliki daya tarik dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Media *Scrapbook* ini dapat digunakan sebagai sarana alternatif media pembelajaran dalam proses belajar mengajar

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran khususnya media *Scrapbook* model *Dick and Carey* berorientasi cerita rakyat. Dengan adanya bantuan media *Scrapbook* berorientasi cerita rakyat diharapkan dapat memberi kontribusi pemikiran dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan tentang pengembangan media pembelajaran khususnya media *Scrapbook* berorientasi cerita rakyat, serta memberikan informasi dan referensi dalam melakukan penelitian yang sejenis di bidang pendidikan.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *Scrapbook*. Spesifikasi media *Scrapbook* yang dikembangkan peneliti yakni sebagai berikut.

1. Pengembangan media *Scrapbook* mengarahkan siswa melihat makna dalam materi dengan konteks kehidupan sehari-hari.

2. Media *Scrapbook* berorientasi Cerita Rakyat sesuai dengan materi Nilai-nilai Pancasila.
3. Media *Scrapbook* dikembangkan dengan memadukan cerita rakyat dan gambar yang didukung dengan pesan moral agar siswa lebih memahami materi.
4. Media *Scrapbook* dapat digunakan secara mandiri ataupun berkelompok.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Siswa di tingkat Sekolah Dasar memiliki karakteristik yang masih senang bermain dan tertarik dengan hal-hal yang menarik. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran pendidik harus bisa memberikan fasilitas dengan berbagai sarana prasarana dan media pembelajaran yang menarik serta bervariasi sesuai dengan karakteristik anak sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

Pentingnya pengembangan Media *Scrapbook* berorientasi Cerita Rakyat pada muatan pelajaran PPKn ini, diharapkan dapat mengarahkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa dapat belajar secara aktif. Selain itu dengan Media *Scrapbook* berorientasi Cerita Rakyat diharapkan siswa lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari karena materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *Scrapbook* berorientasi cerita rakyat ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. Media *Scrapbook* dapat menimbulkan daya tarik dan motivasi siswa untuk belajar karena berisi cerita rakyat yang didukung dengan gambar,

dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna.

2. Media *Scrapbook* dapat menjadi alternatif dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun keterbatasan dari pengembangan bahan ajar yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Media yang dikembangkan disesuaikan berdasarkan karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar, sehingga hasil produk yang dikembangkan diperuntukkan hanya untuk siswa kelas V Sekolah Dasar khususnya pada mata pelajaran PPKn Batasan materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
2. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Scrapbook* terbatas hanya berisi lima cerita rakyat yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila.
3. Media yang dikembangkan digunakan untuk pembelajaran luring, namun jika diadakan sedikit modifikasi media dapat digunakan untuk pembelajaran daring.
4. Karena situasi Pandemi Covid-19 serta keterbatasan waktu, maka uji coba produk terbatas hanya pada uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Media *Scrapbook* merupakan karya seni kreatif menempel foto atau gambar pada kertas (Dewi & Yuliana, 2018:21). Sedangkan menurut peneliti media *Scrapbook* merupakan media pembelajaran kreatif dengan tema tertentu, yang memanfaatkan teknik menempel gambar pada kertas pada pembuatannya. Pada konteks ini *Scrapbook* berisikan beberapa cerita rakyat yang berhubungan dengan nilai-nilai Pancasila, *Scrapbook* juga didukung dengan gambar-gambar serta terdapat pesan moral yang dapat diambil dari cerita rakyat yang di tampilkan.
2. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan Pendidikan moral yang mengajarkan siswa tentang nilai-nilai kepribadian bangsa yang terdapat di dalam Pancasila (Lubis, 2020:24). Menurut peneliti Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang diupayakan untuk membentuk karakter siswa yang mampu bertanggung jawab melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pada konteks ini PPKn yang dimaksudkan adalah muatan mata pelajaran PPKn untuk siswa SD kelas V, pada Tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia) Subtema 1 (Organ Gerak Hewan) topik nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
3. Cerita Rakyat merupakan karya sastra yang berupa dongeng-dongeng atau bentuk cerita lainnya yang berkembang di tengah-tengah masyarakat yang disampaikan oleh seseorang melalui penuturan lisan maupun tulisan. Menurut peneliti, cerita rakyat merupakan cerita yang berkembang di masyarakat secara turun temurun serta penyampaiannya dari mulut ke mulut, yang berisikan pesan moral bagi pembacanya.