

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada tingkat anak sekolah dasar diharapkan dapat membantu siswa untuk berinteraksi dengan baik dan berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapinya, sehingga potensi dan bakat siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat perkembanganya. Pembelajaran di sekolah dasar adalah suatu proses di mana guru mengarahkan siswa untuk belajar berkomunikasi, berinteraksi, berkolaborasi, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, menemukan solusi masalah, serta mendorong siswa untuk menjadi inovatif dan kreatif dalam pembelajaran (Teofilus, dkk., 2022, h.142). Interaksi yang terjadi pada tingkat anak sekolah dasar dapat membantu mengembangkan potensi dan bakat yang dimilikinya baik pengetahuan, keterampilan maupun sikap sehingga terjadi perubahan di dalam diri siswa.

Perubahan yang diharapkan terjadi merupakan perubahan yang bersifat positif dan mampu membuat siswa memiliki karakter dan etika yang baik dengan tujuan pada saat siswa berada di lingkungan rumah, sekolah maupun masyarakat siswa tetap mampu menunjukan perilaku yang positif dan dapat berbaur dengan masyarakat sekitarnya. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang harus dikenalkan pada semua jenjang pendidikan terkhususnya pendidikan anak sekolah dasar sebagai pondasi utama dalam dunia pendidikan, pembelajaran Bahasa Indonesia melibatkan empat keterampilan diantaranya: mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis. Hijjah dan Bahri (2022, h.25), bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting bagi anak dalam mengembangkan

kemampuan berkomunikasi dan penguasaan ilmu pengetahuan. Ali (2020, h.35) menekankan bahwa esensi pembelajaran bahasa Indonesia adalah mengajarkan keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan tepat sesuai dengan tujuan dan fungsi komunikasinya.

Tingkat anak sekolah dasar pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat memberikan kemampuan berbahasa yang baik pada siswa dengan tujuan siswa dapat berkomunikasi secara efektif dan berpikir kritis dengan teman seusianya maupun orang yang lebih dewasa darinya tentang topik-topik bagus maupun menarik yang ada di lingkungan mereka. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga diharapkan dapat membuat siswa merasa tertarik pada teks bacaan, berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan percakapan, serta mengartikulasikan sudut pandang mereka secara lisan dan tertulis. Siswa juga diharapkan dapat menunjukkan kemampuan membaca yang mahir dan lancar.

Pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting bagi anak sekolah dasar sehingga guru harus mampu memberikan pembelajaran yang efektif selama proses pendidikan yang dijalani oleh siswa. Pembelajaran yang efektif tidak hanya melihat pada pencapaian hasil yang tinggi, tetapi juga memastikan pemahaman yang menyeluruh dan akurat selama proses belajar mengajar (Setyawan, dkk., 2020, h.239). Pendapat tersebut juga sesuai dengan Suyono (2017, h.209) mengungkapkan bahwa pembelajaran efektif melibatkan kondisi di mana siswa aktif dan fokus dalam proses pembelajaran, mampu menjelaskan apa yang telah dipelajari, serta berani menyatakan hal-hal yang belum dipahaminya kepada guru. Pendapat ini sejalan dengan pemahaman tentang pembelajaran bahasa Indonesia yang mengutamakan keterampilan berkomunikasi yang baik dan benar.

Pembelajaran yang efektif memerlukan kemampuan pendidik dalam mengelola kelas, memberikan pembelajaran yang menarik, serta memanfaatkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Supartini, 2016, h.278). Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memperbaiki proses belajar mengajar, meningkatkan hasil belajar, dan memotivasi siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut, penggunaan media pembelajaran harus inovatif dan disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Kegiatan observasi di SDN 107407 Rimomungkur dilakukan dua kali oleh peneliti, yakni pada 03 Oktober 2023 dan 29 Januari hingga 03 Februari 2024 di kelas IV. Selama pembelajaran Bahasa Indonesia, peneliti mencatat bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran efektif dan media yang digunakan belum berkembang dengan baik. Media yang digunakan masih berupa gambar-gambar cetak yang dipajang di dinding kelas, dengan fokus pembelajaran hanya pada buku paket. Metode pengajaran yang digunakan masih bersifat tradisional, seperti metode ceramah, yang menyebabkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa menurun selama proses pembelajaran.

Hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pada saat mengajar guru masih berpedoman pada buku paket sehingga kebanyakan siswa tidak mendengarkan gurunya saat menjelaskan materi pembelajaran terutama siswa yang memiliki tempat duduk paling belakang, selain itu siswa juga membuat aktivitas mereka masing-masing seperti menggambar di buku, melamun, tidur-tiduran, mengobrol dengan temannya, dan sebagian siswa mengganggu temanya yang lain saat belajar. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, karena pembelajaran

terasa monoton, banyak siswa mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Tabel 1.1 Nilai Harian Bahasa Indonesia Kelas IV

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	< 70	Belum Lulus	14 Siswa	63,6 %
2	> 70	Lulus	8 Siswa	36,4 %
Jumlah			22 Siswa	100 %

Sumber : Guru Kelas IV SDN 107407 Rimomungkur

Tabel nilai harian Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV menunjukkan bahwa banyak siswa mendapat nilai di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimal), sekolah SDN 107407 Rimomungkur menetapkan nilai KKM yaitu 70, dilihat pada tabel dari jumlah keseluruhan 22 siswa hanya 8 siswa yang lulus KKM atau sekitar 36,4% dan 14 siswa tidak lulus KKM atau sekitar 63,6%. Penggunaan gambar-gambar yang dipajang di dinding kelas dan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada buku paket kurang efektif bagi siswa sekolah dasar karena dapat menyebabkan kebosanan dan kurangnya motivasi dalam belajar. Selain itu, pendekatan pengajaran yang masih bersifat tradisional dengan metode ceramah juga masih umum digunakan oleh guru, ini membuat siswa hanya sebagai pendengar saja sehingga membuat siswa menjadi pasif dan proses pembelajaran menjadi kurang menarik.

Berdasarkan masalah yang ditemukan di SDN 107407 Rimomungkur, diperlukan solusi untuk meningkatkan kesenangan dalam pembelajaran dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik perhatian dan minat siswa. Guru membutuhkan suatu solusi terkait permasalahan di kelas IV SDN 107407 Rimomungkur, yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa *Scrapbook*. Menurut Wardhani (2018, h.125), *Scrapbook* berasal dari kata "*scrap*" yang artinya sisa, potongan, atau guntingan, dan "*book*" yang berarti buku. Dengan

demikian, *Scrapbook* adalah buku yang dihias secara menarik dengan menempelkan gambar-gambar materi pembelajaran secara kreatif, sehingga siswa merasa tertarik untuk belajar.

Hasil penelitian sebelumnya menggunakan media pembelajaran *Scrapbook* pada saat mengajar menunjukkan bahwa *Scrapbook* adalah pilihan yang sangat tepat dan sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Hal ini dikarenakan hasil penelitian menunjukkan bahwa *Scrapbook* memenuhi kriteria baik dilihat dari segi media, materi, dan respon siswa. Penelitian sebelumnya mendapatkan nilai akhir sebesar 93,3%, yang dapat dikategorikan sebagai "Sangat Baik". Penilaian terhadap media *Scrapbook* mencakup evaluasi terhadap kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan. Jika media tersebut dinilai layak, praktis digunakan, dan efektif bagi siswa maka media pembelajaran tersebut dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil dari penelitian sebelumnya, peneliti tertarik menggunakan media pembelajaran *Scrapbook* sebagai solusi untuk mengatasi masalah di SDN 107407 Rimomungkur. Peneliti menemukan bahwa media ini menarik karena dirancang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Dari permasalahan yang ditemukan, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* dengan tujuan memecahkan masalah yang ada di SDN 107407 Rimomungkur, dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 107407 Rimomungkur".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Hasil Belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 107407 Rimomungkur masih rendah.
- 1.2.2 Guru masih menggunakan metode ceramah.
- 1.2.3 Media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik.
- 1.2.4 Siswa kurang aktif dalam belajar terkhusus pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan peneliti perlu mengatur batasan masalah yang akan diteliti agar penelitian tetap terfokus sesuai dengan judul yang dibahas. Hal ini bertujuan agar penelitian tidak menyimpang dari ruang lingkup yang telah ditetapkan. Peneliti akan memusatkan penelitian pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 107407 Rimomungkur bab VI "Satu Titik" dengan tujuan siswa termotivasi dan semangat dalam belajar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan tersebut, landasan untuk merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 107407 Rimomungkur?

1.4.2 Bagaimana kepraktisan guru dalam menggunakan media pembelajaran *Scrapbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 107407 Rimomungkur?

1.4.3 Bagaimana efektifitas media pembelajaran *Scrapbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 107407 Rimomungkur?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.5.1 Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Scrapbook* pada pembelajaran bahasa indonesia kelas IV SDN 107407 Rimomungkur.
- 1.5.2 Mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* pada pembelajaran bahasa indonesia kelas IV SDN 107407 Rimomungkur.
- 1.5.3 Mengetahui keefektifan media pembelajaran *Scrapbook* pada pembelajaran bahasa indonesia kelas IV SDN 107407 Rimomungkur.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan manfaat kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Manfaat dari penelitian ini akan dibagi menjadi dua, yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterlibatan serta kreativitas siswa, sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada

siswa dan memberikan masukan maupun sumbangan terkait pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar dan menyederhanakan pemahaman materi pembelajaran.

2. Bagi Guru

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih aktif, inovatif, dan mengasyikkan.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan efektif dalam proses pendidikan.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi peluang untuk pengembangan pribadi peneliti sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan kreatif, seperti penggunaan media *Scrapbook* dalam proses pembelajaran.