

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran pendidikan dasar ilmu sosial adalah mata pelajaran yang meliputi sejarah, geografi dan ekonomi pembelajaran IPS di SD dibagi menjadi 2 bagian yaitu dokumen sejarah dan dokumen pengetahuan sosial dokumen pengetahuan sosial meliputi lingkungan sosial, geografi, ekonomi dan politik, sejarah lokal dan sejarah nasional. Tujuannya untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik dan keterampilan dasar akan diterapkan dalam kehidupan sosialisasi menumbuhkan kesadaran rasional dari masa lalu hingga saat ini sehingga peserta didik memiliki rasa bangga dan cinta tanah air ( Sapriya, 2022, p. 7).

Kearifan lokal dari dua kata yaitu kearifan (wisdom) suatu kejadian situasi dan lokal (local) yaitu suatu tempat. Jadi kearifan lokal merupakan budaya masyarakat yang tidak dapat dipisahkan, kearifan lokal yaitu warisan turun temurun dari generasi kegenerasi cerita rakyat dan pengalaman serta pemahaman terhadap budaya masyarakat setempat. Sejarah adalah fakta atau peristiwa masa lalu yang dapat diketahui dari peninggalan tertulis maupun lisan (*history as document*) dan benda peninggalan (*history as relic*).

Kemudian meneliti kemudian mencatat dan mengungkapkan secara tertulis kemudian menyimpulkan tujuannya untuk mengetahui sejauh mana lingkungan sosial mendukung produksi teks sejarah, pencatatan sejarah juga merupakan wujud kesadaran sejarawan terhadap zaman dan lingkungan tempat ia tinggal (Annisa, 2023, p. 240).

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 140 Palembang peneliti menemukan bahwa di dalam proses pembelajaran yang berlangsung terdapat sebuah permasalahan yang terjadi dimana saat pembelajaran guru belum menggunakan media seperti Scrapbook 3D kearifan lokal sejarah monpera pada pembelajaran IPS. Guru masih menggunakan metode dalam pembelajaran seperti menggunakan buku pedoman serta menggunakan metode ceramah dan penugasan keadaan ini membuat siswa menjadi kurang konsentrasi dan kurang bersemangat saat dalam proses pembelajaran.

Permasalahan yang peneliti dapatkan dari hasil observasi di SD Negeri 140 Palembang, terkait proses pembelajaran mata pelajaran IPS belum terlaksanakan dengan maksimal dalam pembelajaran yang berlangsung, guru hanya menggunakan buku cetak, guru tidak menggunakan media seperti scrapbook. Peserta didik belum memahami pembelajaran dengan baik disebabkan oleh kurangnya media seperti Scrapbook maka dari itu perlu adanya media pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Supaya peserta didik tidak merasa bosan dalam

pembelajaran media yang digunakan yaitu media *Scrapbook* 3D kearifan lokal sejarah Monpera Sumatera Selatan pada pembelajaran IPS kelas V SD pada materi IPS sejarah Monpera Sumatera Selatan.

Solusi yang dapat dilakukan peneliti yaitu akan mengembangkan sebuah media *Scrapbook* 3D kearifan lokal sejarah Monpera di Sumatera Selatan pada pembelajaran IPS kelas V untuk media pembelajaran. Peneliti akan membuat pengembangan *Scrapbook* 3D ini yaitu desainnya berbeda dari peneliti sebelumnya *scrapbook* ini memiliki panjang dan lebar dan memiliki ukuran yang besar, *Scrapbook* 3D buku ini berbeda pada buku lainnya buku ini seni menempel foto pada media kertas manila untuk menciptakan karya kreatif sebagai suatu solusi dalam membantu peserta didik memahami sejarah kearifan lokal di Sumatera Selatan. *Scrapbook* ini akan di uji coba di kelas V SD negeri 140 Palembang. Tujuannya untuk meningkatkan kualitas pengetahuan dan sikap siswa sesuai dengan media pembelajaran.

Pendidikan IPS sangat erat kaitannya dengan pengetahuan kearifan lokal ini kerjasama yang tidak bisa dipisahkan karena memperkenalkan nilai-nilai pengetahuan daerah ke dalam kegiatan pembelajaran. Di dalam pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal merupakan solusi untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk selalu dekat dengan situasi nyata yang dihadapi sehari-hari kearifan lokal adalah suatu pembelajaran yang erat kaitannya pada pengembangan potensi lokal di setiap daerah (Handayani, 2023, p. 2).

Pelajaran IPS SD sangat bermanfaat bagi siswa sekolah dasar mengajarkan siswa bagaimana berperilaku baik dalam kehidupan bermasyarakat. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah kumpulan fakta, peristiwa, konsep dan perilaku tindakan manusia yang bertujuan untuk mengembangkan dirinya, masyarakatnya, bangsanya, dan lingkungan sosial, siswa di ajarkan untuk mempelajari interaksi sosial agar memahami keanekaragaman yang ada (Parni, 2020, p. 2).

Penelitian terdahulu yang berjudul “pengembangan media *Scrapbook* pada pembelajaran IPS siswa Kelas V di SD Negeri 95 Palembang” pada tema 8 (lingkungan sahabat kita) subtema 1 (manusia dan lingkungan) pembelajaran 4 materi jenis usaha masyarakat indonesia. Berdasarkan hasil yang di dapatkan oleh peneliti mendapatkan hasil validasi ahli media angket respond siswa dengan responden siswa guru mendapatkan perolehan skor sebesar 91,1% dengan rata-rata nilai keseluruhan yang didapatkan yaitu sebesar 85,8% dapat disimpulkan bahwa media *Scrapbook* pembelajaran IPS yang dikembangkan sangat praktis berdasarkan rata-rata angket kepraktisan yaitu kriteria 81%-100% masuk kategori “sangat praktis (Nyimas, 2024, p. 2).

Penelitian terdahulu “Media Pembelajaran *Scrapbook* Budaya Palembang pada Topik Bangun Datar” dinyatakan Valid mendapatkan respon tinggi pada siswa memperoleh nilai rata rata 11,06 dengan respon tinggi pada uji coba kelompok kecil 6 orang. Dan nilai 11,06 uji lapangan yang dilakukan 15 siswa (Nila dkk, 2022, p. 3).

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Guru belum mengembangkan media scrapbook 3D.
2. Pada saat guru menjelaskan materi siswa kurang memperhatikan.
3. Siswa belum memahami dengan baik pada proses pembelajaran.
4. Proses pembelajaran kurang menyenangkan guru masih menggunakan metode pembelajaran seperti ceramah, tanya jawab, penugasan dan menggunakan buku pedoman saat dalam pembelajaran.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

1. Pengembangan media Scrapbook 3D kearifan lokal sejarah Monpera.
2. Peneliti menggunakan materi peristiwa dalam kehidupan dan kebangsaan masa penjajahan kelas V
3. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE.

## **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kevalidan media scrapbook 3D kearifan lokal pada materi peristiwa dalam kehidupan dan peristiwa kebangsaan masa penjajahan kelas V SD Negeri 140 Palembang?
2. Bagaimana kepraktisan media scrapbook 3D kearifan lokal materi peristiwa dalam kehidupan dan peristiwa kebangsaan masa penjajahan kelas V SD Negeri 140 Palembang?
3. Bagaimana keefektifan media scrapbook 3D kearifan lokal materi peristiwa dalam kehidupan dan peristiwa kebangsaan masa penjajahan kelas V SD Negeri 140 Palembang?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media scrapbook 3D sejarah monpera pada materi peristiwa dalam kehidupan dan peristiwa kebangsaan masa penjajahan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media scrapbook 3D sejarah monpera pada materi peristiwa dalam kehidupan dan peristiwa kebangsaan masa penjajahan.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media scrapbook 3D sejarah monpera pada materi peristiwa dalam kehidupan dan peristiwa kebangsaan masa penjajahan.

## **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Berikut manfaat penelitian secara teoritis dan praktis:

### **1.6.1 Manfaat teoritis**

Diharapkan dapat menambah wawasan yang luas bagi peneliti, serta membuat dampak positif bagi pendidikan dalam pengembangan media scrapbook 3D kearifan lokal sejarah monpera sumatera selatan pada pembelajaran IPS materi peristiwa dalam kehidupan dan kebangsaan masa penjajahan kelas V.

### **1.6.2 Manfaat praktis**

1. Bagi siswa

Diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran serta dapat meningkatkan peserta didik aktif saat belajar.

2. Bagi guru

Diharapkan dapat memotivasi untuk meningkatkan kreatifitas guru dan meningkatkan minat belajar siswa.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan**

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan berupa media scrapbook 3D kearifan lokal sejarah monpera.

1. Aplikasi canva digunakan untuk mendesain media scrapbook 3D kearifan lokal sejarah monpera.
2. Scrapbook 3D menggunakan kertas manila dengan lebar 40 cm panjang 40 cm.
3. Produk yang dihasilkan berupa Scrapbook 3D sebagai pembelajaran IPS sejarah monpera yang menarik dan kreatif untuk peserta didik.
4. Tampilan materi *Scrapbook* 3D didesain semenarik mungkin dengan isi yang mudah dipahami siswa dan dilengkapi dengan gambar yang sesuai dengan materi.