

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Bahan Ajar *Scrapbook*

###### a. Pengertian Bahan Ajar *Scrapbook*

Bahan ajar adalah kumpulan materi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sitohang (2014) mengemukakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud berupa tertulis maupun tidak tertulis. Sejalan dengan pendapat Pannen dalam (Prastowo 2014: 138) bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

★ *Scrapbook* adalah bentuk bahan ajar yang terdiri dari beberapa tempelan kertas, foto, atau komponen yang lain memuat beberapa materi pelajaran. Hardiana (2015:4) mengatakan bahwa *Scrapbook* adalah seni kreatif menempelkan foto, barang-barang sisa pada sebuah media.

Bahan ajar *Scrapbook* adalah segala bahan baik dari kertas, foto, atau komponen lain yang memuat materi atau informasi disusun secara sistematis untuk membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## b. Jenis-jenis Bahan Ajar

Bahan ajar terbagi menjadi beberapa jenis yaitu sesuai dengan cara kerjanya dan bentuk bahan ajar. Heinich, dkk (dalam Sitohang, 2014) mengelompokkan jenis bahan ajar berdasarkan cara kerjanya dalam 5 (lima) kelompok besar yaitu:

- 1) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan seperti foto, diagram, display, model.
- 2) Bahan ajar yang diproyeksikan, seperti slide, film strips, *overhad*, *trasfarenceis*, *proyeksi computer*.
- 3) Bahan ajar audio, seperti kaset dan *compact disc*.
- 4) Bahan ajar video dan film.
- 5) Bahan ajar (media) computer, misalnya computer mediated instruction.

Sedangkan Menurut Ellington dan Race (dalam Sitohang, 1997) mengelompokkan jenis bahan ajar berdasarkan bentuk dalam 7 (tujuh) jenis antara lain:

- 1) Bahan ajar cetak dan duplikatnya, misalnya handouts, lembar kerja, bahan belajar mandiri, bahan belajar kelompok.
- 2) Bahan ajar display yang tidak diproyeksikan, misalnya flipchart, poster, model dan foto.
- 3) Bahan ajar audio, misalnya audio discs, audio tapes dan siaran radio.
- 4) Bahan ajar display diam yang diproyeksikan, misalnya slide, film strips, dll.
- 5) Bahan ajar audio yang dihubungkan dengan bahan visual diam, misalnya program slide suara, program filmstrip bersuara, tape model, dan tape reali.
- 6) Bahan ajar video, misalnya siaran televisi dan rekaman video tape.
- 7) Bahan ajar computer, misalnya Computer Assited Instruction (CAI) dan Computer Based Tutorial (CBT).

## c. Faktor-Faktor Pertimbangan dalam Pengembangan Bahan Ajar

Penyusunan bahan ajar memiliki beberapa faktor yang harus dipertimbangkan agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sitohang (2014) mengatakan bahwa secara umum dalam pembuatan bahan ajar

harus memperhatikan faktor-faktor pertimbangan pengembangan bahan ajar, sebagai berikut:

- 1) Bahan ajar memiliki kecermatan isi yaitu validitas/kesahihan isi atau kebenaran isi secara ilmiah berdasarkan sistem nilai yang dianut oleh suatu masyarakat atau bangsa.
- 2) Bahan ajar memiliki ketepatan cakupan yang berhubungan dengan isi bahan ajar dari sisi keluasan dan kedalaman isi materi, serta keutuhan konsep berdasarkan keilmuan.
- 3) Bahan ajar dapat dipahami oleh siswa dengan mudah.
- 4) Bahan ajar harus menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa.
- 5) Bahan ajar dalam menyampaikan informasi perlu memuat seperti : tabel, diagram, grafik, kartun, gambar dan photo, sketsa, dan simbol.
- 6) Bahan ajar harus memiliki tiga komponen inti, yaitu: komponen utama, komponen pelengkap, dan komponen evaluasi hasil belajar. Komponen utama berisi informasi atau topik utama yang ingin disampaikan kepada siswa atau harus dikuasai siswa. Komponen pelengkap ini dapat berupa informasi/ topik pengayaan wawasan siswa, dan komponen evaluasi adalah untuk menilai hasil dari bahan ajar yang sudah disusun.

Beberapa faktor pertimbangan pengembangan bahan ajar dapat dijadikan acuan sebelum menyusun bahan ajar secara baik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## **2. Model *Problem Based Learning***

### **a. Pengertian Model *Problem Based Learning***

Model *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melatih siswa dapat memecahkan masalah dengan baik dengan teman satu kelompoknya dan guru sebagai fasilitator. Pengertian model *Problem Based Learning* menurut pendapat Duch (1995) dalam Shoimin,A (2014:130), model *Pembelajaran Problem Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta

didik belajar berpikir kritis dan ketrampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan.

Finkle dan Torp (1995) dalam Shoimin,A (2014:130) menyatakan bahwa PBM merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara simultan strategi pemecahan masalah dasar-dasar pengetahuan dan ketrampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik.

Pengertian *Problem Based Learning* dapat disimpulkan yaitu suatu sistem pembelajaran dimana siswa di bentuk secara aktif untuk belajar memecahkan sebuah permasalahan sendiri dengan pengetahuan dan ketrampilan yang telah di miliki.

#### **b. Karakteristik Model *Problem Based Learning***

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki beberapa karakteristik yang mampu dipahami oleh guru untuk dijadikan patokan saat menggunakan model *Problem Based Learning*. Min Liu (2015) dalam Shoimin,A (2014:130-131) mengemukakan bahwa pembelajaran model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik sebagai berikut:

##### 1) *Learning is student-centered*

Proses pembelajaran dalam PBL lebih menitikberatkan kepada siswa sebagai orang belajar. Oleh karena itu, PBL di dukung juga oleh teori konstruktivisme dimana siswa di dorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.

2) *Authentic problems form the organizing focus for learning*

Masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang otentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.

3) *New Information is acquired through self-directed learning*

Dalam proses pemecahan masalah mungkin saja siswa belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya sehingga siswa berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya.

4) *Learning occurs in small groups*

Agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha membangun pengetahuan secara kolaboratif, PBM dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang di buat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penetapan tujuan yang jelas.

5) *Teachers act as facilitators*

Pada pelaksanaan PBM, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Meskipun begitu guru harus selalu memantau perkembangan aktivitas siswa dan mendorong mereka agar mencapai target yang hendak di capai.

Karakteristik model *Problem Based Learning* dapat disimpulkan yaitu model pembelajaran yang menitikberatkan siswa untuk berperan secara aktif baik individu atau diskusi kelompok dalam memecahkan masalah serta guru menjadi fasilitator dan mengawasi jalannya diskusi.

**c. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning***

Model *Problem Based Learning* memiliki beberapa langkah-langkah dalam pelaksanaan yang harus diperhatikan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dalam mencapai tujuan. Shoimin,A (2014:131) mengemukakan bahwa langkah-langkah pembelajaran model *Problem Based Learning* yaitu:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang di pilih.

- 2) Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dan lain-lain).
- 3) Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, dan pemecahan masalah.
- 4) Guru membantu siswa dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya.
- 5) Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

#### **d. Kelebihan Model *Problem Based Learning***

Setiap model pembelajaran memiliki kelemahan dan juga kelebihan. Pelaksanaan pembelajaran model *Problem Based Learning* mempunyai beberapa kelebihan. Shoimin,A (2014:132) mengemukakan beberapa kelebihan model PBL yaitu:

- 1) Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
- 2) Siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- 3) Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi.
- 4) Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
- 5) Siswa dapat mengatasi kesulitan belajar melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

Kesimpulan dari kelebihan model *Problem Based Learning* yaitu siswa mampu memiliki kemampuan berdiskusi memecahkan masalah dengan menggunakan berbagai sumber yang dapat dijadikan penguat pengetahuan yang telah dimiliki.

#### e. **Kekurangan Model *Problem Based Learning***

Pembelajaran model *Problem Based Learning* memiliki beberapa kekurangan dalam proses pelaksanaannya. Berikut beberapa kekurangan dalam PBL menurut Shoimin,A (2014:132) yaitu:

- 1) Model *Problem Based Learning* tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pembelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. *Problem Based Learning* lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitanya dengan pemecahan masalah.
- 2) Model *Problem Based Learning* jika digunakan dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Kekurangan model *Problem Based Learning* dapat disimpulkan yaitu model ini tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran dan sulit diterapkan pada kelas yang siswanya memiliki kemampuan berbeda dalam berdiskusi karena akan sulit dalam pembagian tugas.

### 3. **Kurikulum 2013**

#### a. **Pengertian Kurikulum 2013**

Proses pembelajaran yang kini dilakukan di beberapa sekolah telah menerapkan Kurikulum 2013. Suparno dalam Badar dan Suseno, (2017:42) mengemukakan bahwa kurikulum merupakan “suatu pedoman proses belajar dengan cara yang lebih menyeluruh serta lebih kompleks dibandingkan dengan yang mungkin di capai oleh rencana isi atau materi pelajaran yang biasa, dan pengembangannya lebih banyak berorientasi pada pihak yang belajar dibanding dengan substansi isi pengajaran”. Menurut Soedjadi dalam Badar dan Suseno,

(2017:42), “kurikulum adalah sekumpulan pokok-pokok materi ajar yang direncanakan untuk memberi pengalaman tertentu kepada peserta didik agar mampu mencapai tujuan yang di tetapkan.”

Kurikulum adalah pedoman proses belajar yang berisi pokok-pokok materi yang akan memberikan ilmu dan informasi kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat tercapai. Kurikulum 2013 merupakan bentuk dari pembaharuan kurikulum dan juga sebagai suatu langkah untuk mengatasi masalah yang ada pada kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pada Kurikulum 2013 guru memiliki peran penting sebagai agen perubahan sesuai dengan pendapat Badar (2017:9) yang mengatakan:

“...guru sebagai ujung tombak pelaksanaan ini jauh lebih penting daripada pengembangan Kurikulum 2013. Tujuan Kurikulum 2013 adalah untuk mendorong siswa mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengomunikasikan apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi pembelajaran..”

Kurikulum 2013 harus bisa dilaksanakan dengan baik dalam Sekolah Dasar sebagai bentuk upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

#### **b. Proses Pembelajaran Kurikulum 2013**

Proses pembelajaran Kurikulum 2013 memiliki beberapa tahapan yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Shafa (2014) mengemukakan “Pembelajaran kurikulum 2013 pelaksanaannya merupakan implementasi dari RPP, meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan

penutup”. Ketiga langkah pokok yang ada pada Kurikulum 2013 berdasarkan standar proses yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dapat diuraikan sebagai berikut:

#### 1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan ini merupakan kegiatan awal yang harus dilakukan pada proses pembelajaran. Pada kegiatan pendahuluan guru harus melakukan beberapa kegiatan sebagai berikut: a) menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran; b) memberi motivasi belajar siswa secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, c) mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan di pelajari; (d) menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan di capai, dan e) menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan silabus.

#### 2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti diharapkan setiap guru untuk menggunakan berbagai model pembelajaran, berbagai bahan ajar, dan berbagai sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Pemilihan pendekatan tematik atau tematik terpadu atau saintifik atau inkuiri dan discovery dan pembelajaran berbasis masalah di sesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan jenjang pendidikan.

### 3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup guru bersama siswa baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi: a) seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang di peroleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung; b) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; c) melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok; dan d) menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

#### c. Pendekatan Saintifik

Pendekatan Saintifik adalah suatu pendekatan dimana siswa cenderung lebih aktif daripada guru pada proses pembelajaran. Siswa mampu mengkontruk pengetahuan baru atau memadukan dengan pengetahuan lama yang sudah dia miliki. Hosnan (2016:34) mengatakan pendekatan saintifik adalah:

“Pendekatan yang dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru”.

Pembelajaran yang dilakukan tidak hanya berpusat pada guru saja namun siswa di harapkan aktif dalam pembelajaran yang di lakukan.

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik memiliki beberapa tujuan yaitu: (1) untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, (2) untuk membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis, (3) terciptanya kondisi pembelajaran di mana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan, (4) diperolehnya hasil belajar yang tinggi, (5) untuk melatih siswa dalam mengomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis artikel ilmiah, (6) untuk mengembangkan karakter siswa.

## **B. Penelitian Relevan**

Penelitian relevan dapat dijadikan pertimbangan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Berikut penelitian yang dilakukan oleh:

1. Peneliti yang dilakukan oleh Puspita, D (2018), yang berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* pada Materi Mengidentifikasi Unsur Cerita (Tokoh, Tema, Latar, Amanat) Kelas V SDN Ngadirejo 5 Tahun Pelajaran 2016/2017”. Penelitian dilakukan sebagai bentuk upaya mengatasi prestasi belajar siswa yang masih rendah. Tujuan dari penelitian ini yang pertama adalah untuk mendeskripsikan prosedur media *Scrapbook* pada materi mengidentifikasi unsur cerita (tema, tokoh, latar, amanat) V SDN Ngadirejo 5 dan tujuan kedua dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan produk hasil pengembangan media *Scrapbook* pada materi mengidentifikasi unsur cerita (tema, tokoh, latar, amanat) V SDN

Ngadirejo 5 berdasarkan pemenuhan kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil dari penelitian ini baik dari segi kepraktisan dan keefektifan terbukti dengan jumlah siswa 30 anak, 25 siswa memperoleh nilai  $\geq$ KKM 75, dan 5 siswa memperoleh nilai  $\leq$  KKM 75.

2. Penelitian yang dilakukan Octaviani, S (2017), yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik dalam Implementasi Kurikulum 2013 Kelas 1 Sekolah Dasar”. Penelitian ini menghasilkan bahan ajar tematik tema peristiwa alam yang valid dan efektif. Valid berdasarkan validasi 4 orang ahli terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Setelah divalidasi kemudian diujicobakan keefektifannya lalu menghasilkan ketuntasan individual menunjukkan bahwa nilai t-hitung (6.70) > t-tabel (1,71) artinya peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar dengan standar minimal nilai hasil uji banding dimana nilai mean post-test > nilai mean pre-test, artinya bahwa terjadi perubahan peserta didik kearah yang lebih baik sebagai bentuk upaya mengatasi prestasi belajar siswa yang masih rendah.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Widiyanto, dkk (2015), yang berjudul “*The Effectiveness of Scrapbook as A Media to Improve Students’ Ability in Writing Recount Text “a Case of The Eighth Grade Students of SMP N 2 Gubug in the 2015/ 2016 Academic Year”*” diperoleh hasil:  
  
“*The mean of students’ score in writing recount text taught using Scrapbook is 74,57 and it was categorized as “good” in achievement level*”

Bahan ajar *Scrapbook* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Saat pembelajaran tidak menggunakan *Scrapbook* hanya memadai, lain dengan pembelajaran menggunakan bahan ajar *Scrapbook* nilai rata-rata skor siswa secara tertulis saat menggunakan *Scrapbook* di katakana baik.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ragilia, dkk (2018), yang berjudul “*Development of Problem Based Learning Model Learner Worksheet To Improve Critical Thinking Ability*” diperoleh hasil:

“*The results show that PBL model learner worksheet is feasible to use and PBL model learner worksheet is effective to improve critical thinking ability of students*”

*Problem Based Learning* layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Lembar kerja yang digunakan berbasis model *Problem Based Learning*.

### C. Kerangka Pikir

Bahan ajar merupakan sekumpulan materi yang disusun secara sistematis untuk membantu proses pembelajaran. Bahan ajar yang ada di sekolah khususnya pada kelas 3 jumlahnya masih terbatas sehingga saat penggunaan bahan ajar kurang maksimal. Bahan ajar yang digunakan juga masih kurang menarik dengan materi dan soal-soal yang disusun dengan tampilan sederhana. Peneliti melakukan observasi awal agar mengetahui permasalahan yang ada pada sekolah dan juga mampu mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 kelas 3 sekolah dasar.

Peneliti akan melakukan langkah selanjutnya dengan merancang bahan ajar *scrapbook* berbasis model *Problem Based Learning* tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 kelas 3 sekolah dasar dengan memahami karakteristik siswa dan kebutuhan pembelajaran. Pengembangan dilakukan dengan membuat produk bahan ajar yang menarik yaitu *Scrapbook* dengan menggunakan kertas berwarna-warni dan tempelan bermacam-macam hiasan sesuai dengan materi agar siswa senang belajar menggunakan *scrapbook* dan memahami materi yang disajikan dalam *scrapbook*. Setelah mengembangkan bahan ajar *scrapbook* langkah selanjutnya yang akan dilakukan yaitu mempublikasikan dengan cara publikasi artikel, seminar pendidikan atau melalui kelompok kerja guru.

Pendefinisian syarat-syarat pembelajaran pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 kelas 3 Sekolah Dasar pada *Scrapbook*.

Perancangan *Scrapbook* berbasis model *Problem Based Learning* tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 kelas 3 Sekolah Dasar.

Pengembangan bahan ajar *Scrapbook* berbasis model *Problem Based Learning* tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 kelas 3 Sekolah Dasar oleh validasi ahli dan uji coba terbatas.

Pendiseminasian melalui Kelompok Kerja Guru, publikasi melalui artikel maupun seminar pendidikan.

**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**