

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Generasi muda memiliki peranan penting dalam menentukan bagaimana nasib bangsa ini di masa depan. Pendidikan pada dasarnya adalah usaha manusia untuk mengembangkan potensi yang dimiliki melalui proses pembelajaran. Pendidikan yang diperoleh oleh anak-anak pada masa ini, terutama pendidikan formal yang diterima di sekolah akan menjadi penentu mutu bangsa di kemudian hari.<sup>1</sup> Pendidikan bisa diartikan secara luas dan secara sempit. Pendidikan jika diartikan secara luas, bisa diibaratkan sebagaimana hidup, yakni pertumbuhan seseorang yang dipengaruhi oleh pengalaman yang ia terima dari lingkungan di sepanjang hidupnya.<sup>2</sup>

Pendidikan dalam artian sempit dilihat sebagai sekolah, yaitu pembelajaran yang dilakukan di sekolah-sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Pendidikan merupakan segala pengaruh yang diusahakan oleh sekolah pada anak dan remaja yang telah dititipkan kepadanya atau yang menjadi tanggungjawabnya supaya kelak mereka memiliki kemampuan atau keterampilan baru (yang belum pernah di dapat sebelumnya) dan memiliki kesadaran penuh terhadap hubungan dan tugas sosial mereka di lingkungan sekitarnya.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Nasution, *Asas-asas Kurikulum*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 1

<sup>2</sup> Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), 1

<sup>3</sup>*Ibid.*, 3

Pendidikan di Indonesia telah berlangsung sejak dahulu kala, dimulai pada zaman pengaruh Hindu dan Budha, zaman pengaruh Islam, dan pendidikan pada zaman kemerdekaan. Setidaknya ada tiga tokoh pejuang kemerdekaan Indonesia yang juga ikut berjuang melalui pendidikan. Mereka membina anak-anak dan para pemuda melalui masing-masing lembaganya untuk mengembalikan harga diri dan martabatnya yang hilang akibat penjajahan Belanda.<sup>4</sup>

Pendidikan yang diselenggarakan di Indonesia mengacu pada tujuan pendidikan Nasional yang tercantum dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional dalam pasal 3 yang berbunyi:

"Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab."<sup>5</sup>

Tujuan pendidikan tersebut berkaitan dengan hasil kegiatan pembelajaran yang tidak hanya dilihat dari segi kognitif saja, tetapi juga meliputi aspek afektif dan psikomotorik. Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai produk interaksi pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran berkelanjutan antar adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya

---

<sup>4</sup>*Ibid.*, 54

<sup>5</sup> Depag RI, *Memahami Paradigma Baru Pendidikan Nasional dalam Undang-Undang SISDIKNASi*, (Jakarta: Ditjen Kelembagaan Agama Islam Depag, 2003), 37

(mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya) dalam rangkamencaapai tujuan yang diharapkan.<sup>6</sup>

Hal tersebut juga tercantum dalam QS. Al-Baqarah ayat 151, yang berbunyi:

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِنْكُمْ يَتْلُو عَلَيْكُمْ آيَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ  
الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوا تَعْلَمُونَ

“Sebagaimana (Kami telah menyempurnakan nikmat Kami kepadamu) Kami telah mengutus kepadamu Rasul diantara kamu yang membacakan ayat-ayat Kami kepada kamu dan mensucikan kamu dan mengajarkan kepadamu Al-Kitab dan Al-Hikmah, serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui. (QS. Al – Baqarah [2]: 151)”<sup>7</sup>

Pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang bukan hanya terfokus pada hasil yang dicapai peserta didik, melainkan bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku yang diaplikasikan dalam kehidupan.<sup>8</sup>

Efektivitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan berbagai cara seperti, penggunaan media pembelajaran yang menarik, pemilihan metode pembelajaran yang cepat, serta penciptaan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang

<sup>6</sup> Trianto Ibnu Badar, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, (Jakarta: Prenadamedia, 2014), 19

<sup>7</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: PT. Sygma Examedia Arkaleema, 2009), 23

<sup>8</sup> Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif: Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 15

membuat interaksi antara guru, peserta didik, lingkungan dan sumber ajar lainnya tercipta secara kondusif untuk belajar.

Pada hakikatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri di mana guru dan peserta didik bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pikiran. Dalam komunikasi tersebut sering kali terjadi penyimpangan-penyimpangan, sehingga komunikasi yang terjalin tidak efektif dan efisien. Penyimpangan yang terjadi bisa berupa adanya kecenderungan *verbalisme*, ketidaksiapan peserta didik, kurangnya minat belajar peserta didik, dan sebagainya.<sup>9</sup>

Syafei dalam Faturrahman mengemukakan bahwa peranan guru sangatlah dibutuhkan sebagai manager belajar yang mengupayakan bagaimana menciptakan situasi agar peserta didik menjadi aktif berbuat, atau menyediakan mata pelajaran yang menuntut peserta didik menjadi lebih tertarik untuk belajar.<sup>10</sup> Selain itu, meningkatnya mutu pendidikan tergantung pada guru yang bersangkutan. Maka dari itu, guru dituntut memiliki kemampuan atau cara mengajar tersendiri agar peserta didik termotivasi untuk belajar sehingga mereka bisa memperoleh hasil yang baik.

Menurut Piaget, perkembangan kognitif peserta didik di tingkat sekolah dasar masuk dalam tahap pra-operasional konkrit.<sup>11</sup> Artinya, mereka belum mampu untuk berpikir secara abstrak. Kemampuan mereka memahami materi

---

<sup>9</sup> Basyiruddin dkk, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 13

<sup>10</sup> Faturrahman, dkk. *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), 159

<sup>11</sup> Ramlah, Penerapan Teori Perkembangan Mental Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Hukum Kekekalan Materi, dalam *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, Volume 3, Nomor (2), November 2015

harus dibantu dengan penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkrit. Hal ini juga berlaku dalam pembelajaran Matematika yang kebanyakan materinya berupa segi banyak, keliling dan luas bangun datar, diagram batang, baris, dan sudut.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di Sekolah Dasar. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat ditemukan pada setiap jenjang pendidikan. Tidak dipungkiri bahwa mata pelajaran yang satu ini membuat beberapa kalangan peserta didik menemukan kesulitan bahkan cenderung menghindarinya.<sup>12</sup> Jika ditelaah dari beberapa pendapat ahli mengenai matematika dapat ditarik garis besarnya adalah ilmu tentang logika yang mempelajari materi berupa perhitungan, pengkajian sehingga bersifat penalaran.

Artinya peserta didik tersebut mempelajari sesuatu yang bersifat nyata dan pasti. Agar pembelajaran matematika di sekolah lebih bermakna bagi peserta didik sehingga mereka dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, maka pendidik harus mampu memilih metode, model ataupun media pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat aktif mengikuti pembelajaran dengan baik yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga lebih bermakna.

Penelitian ini akan dilakukan di MI Maftahul Ulum Karangsono 01 Blitar. Peneliti mengambil penelitian di Madrasah ini karena belum pernah

---

<sup>12</sup> Vian Anggraeni, Wasitohadi, Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester I Tahun Pelajaran 2013 2014, dalam *Jurnal Satya Widya*, Volume 30, Nomor (2): 121-136, Desember 2014.

diadakan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan media pembelajaran *Scrapbook*, kepala sekolah dan guru antusias dengan adanya penelitian dan pengembangan media *Scrapbook*.

Untuk memperoleh hasil sebaik-baiknya, maka proses belajar mengajar harus dilakukan dengan sadar, disengaja, dan terorganisasi secara baik. Khususnya pada pendidikan formal untuk mencapai tujuan tersebut telah dikembangkan metode-metode yang baik dalam proses belajar mengajar. Juga dipelajari dan diterapkannya ilmu-ilmu yang lain sepanjang dapat membantu kelancaran dan suksesnya proses belajar mengajar.<sup>13</sup>

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat diketahui bahwa keberhasilan suatu proses belajar mengajar tidak hanya ditentukan oleh kondisi peserta didik saja. Dalam hal ini guru juga ikut andil dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab, guru adalah fasilitator dan pembimbing yang berkewajiban untuk menuntun peserta didik berinteraksi dengan sumber ajar yang ada agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam Permendiknas Nomor 74 tahun 2008 dijelaskan bahwa, Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Seorang guru dituntut untuk dapat menjadikan dirinya sebagai orang tua kedua. Guru juga harus mampu menarik simpati

---

<sup>13</sup> Purwa Atmaja P, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, (Yogyakarta Ar-ruzz Media, 2012), 241.

para peserta didiknya agar pelajaran yang diberikan oleh guru .dapat diterima oleh peserta didik.<sup>14</sup>

Salah satu cara untuk menarik semangat belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua alat atau perantara yang mampu menyampaikan informasi atau pesan untuk membantu proses belajar mengajar baik berupa gambar, suara, film, ataupun alat peraga yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif agar mampu mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Salah satu media yang menarik adalah media *scrapbook*.

*Scrapbook* berasal dari kata *scrap* yang artinya barang sisa. Namun, *scrapbook* tak sekadar kegiatan menempel dari barang sisa saja tetapi juga menjadi suatu kegiatan seni menempel pada lembar kertas kosong. Semula *scrapbook* merupakan suatu kegiatan seni menempel foto di media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif.<sup>15</sup> Kegiatan ini umumnya dilakukan untuk mengisi waktu dengan melakukan kegiatan menghias gambar/foto yang kemudian dimasukkan teks sehingga menjadi suatu buku memorabilia.

---

<sup>14</sup> Henri Budiyanti, *Hubungan Gaya Mengajar Guru Terhadap Motivasi Belajar Matematika pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Ma'un Tidutan Salatiga Tahun 2012*, dalam [www.perpus.iainsalatiga.ac.id/docfiles/fultext](http://www.perpus.iainsalatiga.ac.id/docfiles/fultext), diakses pada tanggal 12 Januari 2019 pukul 19.10 WIB

<sup>15</sup> Indah Nurdiana dan Murjainah, Hubungan Penggunaan Media Scrapbook Dengan Motivasi Belajar Geografi Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 41 Palembang, dalam *Jurnal Edutech*, Volume 16, Nomor (3), Oktober 2017

Seiring dengan perkembangan jaman, kegiatan ini dapat juga dilakukan dan dioptimalkan dalam dunia pendidikan dengan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Kegiatan *Scrapbooking* seperti juga kegiatan seni lainnya, membutuhkan kreativitas si pembuat. Begitu juga *scrapbook* untuk pendidikan, dibutuhkan kreativitas untuk mengurutkan peristiwa atau topik sesuai dengan bahan pelajaran, dan menghubungkannya dengan informasi-informasi dalam bentuk lainnya.

Dewasa ini kegiatan *scrapbook* tidak hanya dapat dilakukan oleh peserta didik saja tetapi juga dapat dilakukan oleh guru dalam upaya berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Peserta didik dapat menggunakan media tersebut untuk belajar agar peserta didik tertarik dan antusias dalam belajar yang akhirnya motivasi belajar mereka meningkat, selain itu peserta didikpun dapat menggunakan media *scrapbook* tersebut secara mandiri. Dalam proses belajar, anak belajar dari pengalamannya sendiri, mengkonstruksi pengetahuan, kemudian memberi makna pada pengetahuannya itu. Di Inggris, *scrapbook* telah dilakukan dalam dunia pendidikan seperti Bragg dan Buckingham melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengeksplorasi, bentuk, sasaran, dan kesan pembaca terhadap *scrapbook*. Hasil-hasil penelitian menunjukkan *scrapbook* merupakan media yang kaya dalam pembelajaran.

Ada beberapa penelitian yang telah membuktikan manfaat *scrapbook* dalam dunia pendidikan, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Suzanne Phillips yang berjudul "*Using Scrapbook In Science*" yang

menghasilkan kesimpulan bahwa *scrapbook* dapat diintegrasikan dalam mata pelajaran apapun dan berbagai jenjang pendidikan.<sup>16</sup> Selain itu manfaat *scrapbook* didapati pula dalam penelitian yang dilakukan oleh Pamela C. Burnley yang berjudul “*An Earth Science Scrapbook Project as an alternative assesment*”, penelitian ini menghasilkan bahwa *scrapbook* dapat digunakan untuk mengukur keluasan dan kedalaman pemahaman peserta didik terhadap konsep ilmu bumi.<sup>17</sup> Di Indonesia sendiri, tercatat penelitian yang dilakukan oleh Soekowati dengan judul “Penggunaan media *scrapbook* (media tempel) untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran membaca novel remaja” menjadi salah satu bukti pemanfaatan *scrapbook* dalam bidang pendidikan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *scrapbook* efektif digunakan dalam pembelajaran membaca novel remaja.<sup>18</sup>

Menurut hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas, masing-masing penelitian menjelaskan keunggulan dari penggunaan media pembelajaran *scrapbook* dalam beberapa kondisi. Namun di Indonesia sendiri, *scrapbook* dalam dunia pendidikan bisa dikatakan terbilang hal yang langka dilakukan sebab selama penulis mencari referensi dari berbagai sumber cetak maupun elektronik sedikit sekali menemukan *scrapbook* digunakan dalam

---

<sup>16</sup> Phillips, Suzanne, *Using Scrapbook in Science*, (Olkahoma: NASA, 2007), 22.

<sup>17</sup> Burnley, P.C., *An Earth Science Scrapbook Project as an Alternative Assessment Tool*. *Journal of Geoscience Education*, 2004. Vol. 52, No. 3, 245-249.

<sup>18</sup> Soekowati Dwi Fitrianthi, *Penggunaan Media Scrapbook (Buku Tempel) Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Novel Remaja (Penelitian Eksperimen terhadap Siswa Kelas VIII-6 SMPN 16 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)*, (Universitas Pendidikan Indonesia: Skripsi, 2013) [www.repository.upi.edu/perpustakaan.upi.edu](http://www.repository.upi.edu/perpustakaan.upi.edu) diakses pada tanggal 22 Januari 2019 pukul 06.28 WIB.

pembelajaran di Indonesia, terlebih tingkat Sekolah Dasar (SD), *scrapbook* hanya biasa digunakan sebagai memorabilia keluarga. Dalam penelitian ini *Scrapbook* menjadi media yang diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, karena dengan *scrapbook* peserta didik akan lebih mudah memahami informasi dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berasumsi bahwa beberapa peserta didik kesulitan memahami isi materi pelajaran dikarenakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik minat belajar mereka. Hal ini tentunya secara tidak langsung akan berdampak pada hasil belajar yang diperolehnya. Memahami persoalan tersebut maka peneliti terdorong untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan mengadakan kegiatan penelitian yang berjudul, **“Pengembangan Media *Scrapbook* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV MI Maftahul Ulum Karangsono 01 Blitar.”**

## **B. Perumusan Masalah**

### **1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

#### **a. Identifikasi Masalah**

- 1) Masih kurangnya penerapan perangkat pembelajaran terutama media *Scrapbook*.
- 2) Media pembelajaran yang kurang menarik minat peserta didik.
- 3) Media pembelajaran *Scrapbook* masih jarang digunakan dalam pembelajaran khususnya Matematika.

**b. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penulis membatasi permasalahan yang dikaji pada:

- 1) Proses pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Matematika peserta didik kelas IV MI Maftahul Ulum Karangsono 01 Blitar.
- 2) Tingkat kelayakan penggunaan media *scrapbook* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Matematika di MI Maftahul Ulum Karangsono 01 Blitar.
- 3) Tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* pada pelajaran Matematika peserta didik kelas IV MI Maftahul Ulum Karangsono 01 Blitar.

**2. Perumusan Masalah**

- a. Bagaimana proses pengembangan media *scrapbook* pembelajaran Matematika kelas IV MI Maftahul Ulum Karangsono 01 Blitar?
- b. Bagaimana kelayakan penggunaan media *scrapbook* pembelajaran Matematika kelas IV MI Maftahul Ulum Karangsono 01 Blitar?
- c. Apakah hasil belajar Matematika kelas IV MI Maftahul Ulum Karangsono 01 Blitar yang menggunakan media *Scrapbook* lebih baik daripada yang tradisional?

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media *scrapbook* pembelajaran Matematika kelas IV MI Maftahul Ulum Karangsono 01 Blitar.
2. Untuk mengetahui kelayakan penggunaan media *scrapbook* pembelajaran Matematika kelas IV MI Maftahul Ulum Karangsono 01 Blitar.
3. Untuk mengetahui apakah hasil belajar Matematika kelas IV MI Maftahul Ulum Karangsono 01 Blitar yang menggunakan media *Scrapbook* lebih baik daripada yang tradisional.

### D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Ciri khusus produk yang digunakan adalah untuk memberikan gambaran secara lengkap mengenai karakteristik produk yang akan dikembangkan. Spesifikasi produk akhir dapat dilihat pada tabel 1.1 diantaranya meliputi:

**Tabel 1.1 Spesifikasi Produk yang dikembangkan**

No	Identifikasi Produk	Penjelasan
(1)	(2)	(3)
1	Jenis	Media pembelajaran
2	Bentuk	Media <i>scrapbook</i> materi Matematika kelas IV Semester Genap
3	Ukuran	Panjang : 19 cm Lebar : 14,5 cm Tebal : 4 cm
4	Tujuan	Untuk mengembangkan media pembelajaran dalam mata pelajaran Matematika
5	Isi	Materi pelajaran Matematika kelas IV Semester Genap, yaitu meliputi: a) Pengukuran Sudut

## **E. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap berbagai pihak, baik secara teoritis maupun secara praktis

### **1. Kegunaan Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan untuk memperkaya khasanah ilmiah, khususnya tentang pengembangan media pembelajaran *scrapbook* mata pelajaran Matematika kelas IV.

### **2. Kegunaan Praktis**

#### a. Bagi Kepala Madrasah

Diharapkan dengan penelitian ini akan menambah serta memperkaya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika.

#### b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi untuk mengoptimalkan pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Matematika.

#### c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Matematika.

#### d. Bagi Peneliti selanjutnya Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan upaya untuk menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan dan dapat dijadikan

petunjuk, arahan, acuan, serta pertimbangan bagi peneliti selanjutnya pembaca yang ingin mengembangkan media pembelajaran *scrapbook*.

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

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

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dalam mata pelajaran Matematika memiliki beberapa asumsi, antara lain:

- a. Media *scrapbook* dapat menunjang keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.
- b. Peserta didik akan mengubah pemikirannya tentang mata pelajaran Matematika yang awalnya dianggap sulit menjadi mudah dan menyenangkan.
- c. Media pembelajaran *scrapbook* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

### **2. Keterbatasan Penelitian**

Produk pengembangan media pembelajaran *scrapbook* mempunyai beberapa keterbatasan, yaitu:

- a. Produk yang disediakan terbatas yaitu berupa media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Matematika pada semester genap.
- b. Pokok bahasan yang dikembangkan dalam produk hanya membahas mata pelajaran Matematika kelas IV Madrasah Ibtidaiyah pada semester genap.

## G. Penegasan Istilah

Penegasan istilah pada tulisan ini untuk meminimalisir jika terjadinya suatu kesalahpahaman atau salah penafsiran istilah terhadap judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV MI Maftahul Ulum Karangsono 01 Blitar” dalam penelitian ini maka perlu adanya penegasan istilah secara konseptual maupun operasional.

### 1. Penegasan Konseptual

- a. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang berfungsi untuk memperjelas pesan yang disampaikan oleh pendidik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran juga sebagai sarana dalam meningkatkan kegiatan selama proses belajar mengajar berlangsung. mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka pendidik harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat.<sup>19</sup>
- b. *Scrapbook* adalah seni menempel gambar atau foto pada media kertas dan menghiasnya menjadi karya kreatif. Selain berisikan gambar atau foto, scrapbook juga dapat memuat potongan catatan penting yang berkaitan dengan gambar.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Cecep Kustandi, Sutjipto, *Media Pembelajaran*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 8-9

<sup>20</sup> Maita Damayanti dan Ulhaq Zuhdi, Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar, dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 5, Nomor (3), 2017

- c. Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi kedalam tiga bidang, yaitu: aljabar, analisis dan geometri.<sup>21</sup>

## 2. Penegasan Operasional

Secara operasional, pengembangan media pembelajaran *scrapbook* ini digunakan dalam mata pelajaran Matematika peserta didik kelas IV di MI Maftahul Ulum Karangsono 01 Blitar, dimana peserta didik menganggap materi pelajaran Matematika sulit dan mereka lebih sering menyerah sebelum mencoba. Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dalam mata pelajaran Matematika ini merupakan tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar peserta didik serta merubah persepsi mereka yang menganggap mata pelajaran Matematika adalah pelajaran yang sulit. Penggunaan media pembelajaran Matematika bertujuan untuk memberikan motivasi dan dorongan agar proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan menyenangkan. Penelitian dari pengembangan dan kelayakan media pembelajaran *scrapbook* dalam mata pelajaran Matematika kelas IV di MI Maftahul Ulum Karangsono 01 Blitar.

---

<sup>21</sup> Erman Suherman, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), 16