

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam membangun kehidupan berbangsa dan benegara. Melalui Pendidikan pula tujuan nasional membangun manusia Indonesia yang seutuhnya dapat tercapai. Pendidikan yang merupakan usaha kegiatan pembelajaran, bimbingan, pendampingan yang tidak hanya terjadi di sekolah dan kelas. Namun pendidikan berlangsung dan terjadi dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja, baik perorangan, berkelompok, masyarakat ataupun pemerintah.

Aspek pengetahuan dan pengalaman yang didapat selama pembelajaran merupakan upaya manusia untuk membekali diri untuk meningkatkan kualitas dirinya baik secara individu maupun kelompok. Seperti yang tertera dalam Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecenderungan, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperuntukkan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Menurut Undang-undang Standar Pendidikan Nasional tahun 2003 dikatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan

kemampuan dan membentuk watak bangsa sekaligus peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Sehingga tujuan dari pendidikan tidak hanya dipandang sebagai pembentukan intelektual siswa saja melainkan juga bertujuan untuk mendewasakan siswa baik dari segi intelektual, moral, dan sosioal.<sup>2</sup>

Inti dari pendidikan adalah proses pembelajaran, dan proses pembelajaran tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Menurut Sunaryo dalam Kokom Komalasari mengatakan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan dimana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.<sup>3</sup>

Pembelajaran merupakan suatu proses penyaluran informasi atau pesan dari pendidik ke peserta didik yang direncanakan, didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis yang dilakukan di sekolah maupun diluar sekolah. Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut yaitu *pertama*, pembelajaran dipandang sebagai sistem, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisir antara tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran dan tindak lanjut pembelajaran. *Kedua*, pembelajaran dipandang sebagai proses, maka

---

<sup>2</sup> Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2010), 178

<sup>3</sup> Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Rafika Aditama, 2011), 2

pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan dalam rangka membuat peserta didik belajar.<sup>4</sup>

Berkaitan dengan proses pembelajaran, maka guru memegang peranan yang sangat penting. Guru mempunyai berbagai macam fungsi antara lain pengajar, pemimpin kelas, pembimbing, pengatur lingkungan, partisipan, ekspeditor, perencana, supervisor, motivator, dan konselor.<sup>5</sup> Maka dalam hal ini guru harus melaksanakan tugasnya dan meningkatkan keprofesionalannya sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dalam pembelajaran efektif biasanya ditandai dan diukur dari tercapainya tujuan pembelajaran. Tingkat tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari pengalaman belajar yang didapat siswa selama pembelajaran. Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Menurut Kyriacou dalam jurnal Punani setyosari pembelajaran efektif mencakup dua hal pokok, yaitu waktu belajar aktif '*active learning time*' dan kualitas pembelajaran '*quality of instruction*'.<sup>6</sup> Pertama berkenaan dengan jumlah waktu yang dicurahkan oleh siswa selama dalam pelajaran berlangsung. Bagaimana para siswa terlibat aktif, dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Hal yang kedua berkaitan dengan kualitas aktual belajar itu sendiri. Artinya, bagaimana

---

<sup>4</sup> *Ibid.*, 3

<sup>5</sup> Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 9

<sup>6</sup> Punani Setyosari, Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas, *dalam jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, volume 1 nomor 1, Oktober 2014, hal 21

proses atau interaksi pembelajaran dapat berlangsung antara guru-siswa, siswa-siswa dan siswa-sumber belajar.

Kreatifitas guru sangat dibutuhkan untuk mewujudkan pembelajaran aktif dan berkualitas dalam mengelola pembelajaran di kelas. Karena, kunci keberhasilan pendidikan nasional terletak pada keberhasilan pendidikan sekolah, dan keberhasilan pendidikan sekolah terletak pada kualitas kegiatan belajar mengajar di kelas. Kualitas kegiatan belajar mengajar pada akhirnya diukur dari hasil belajar yang dicapai siswa.<sup>7</sup>

Guru saat ini dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sekaligus menghibur agar tidak kalah dengan teknologi informasi yang semakin canggih.<sup>8</sup> Masalah dalam penerapan pembelajaran yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, demonstrasi dan penugasan. Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru disebabkan karena media disekolah sangat terbatas dan hanya menggunakan alat peraga sederhana dan seadanya. Jarangnya penggunaan media oleh guru juga disebabkan oleh kesibukan guru, sehingga guru tidak memiliki banyak waktu untuk membuat media pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru akan berdampak pada kurang optimalnya daya tangkap siswa terhadap materi pelajaran yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Tidak kita pungkiri bahwa penggunaan media pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih efektif dan

---

<sup>7</sup> Ginting R, Haryati T, Kepemimpinan dan Konteks Peningkatan Mutu Pendidikan, *Jurnal Ilmiah CIVIS (2012) II (2)*

<sup>8</sup> Tejo Nurseto, Membuat media yang menarik, *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8 Nomor 1, April 2011, hal 20

efisien. Oleh karena itu, menuntut seorang guru mengurangi metode ceramah diganti dengan metode pembelajaran lain yang lebih mengutamakan keaktifan siswa yang membutuhkan media pembelajaran.<sup>9</sup> Maka dibutuhkan guru kreatif salah satunya dengan menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Cecep Kustandi dan Bambang mengutip dari Gagne dan Briggs mengatakan media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.<sup>10</sup> Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran agar lebih mudah diterima oleh peserta didik, media pembelajaran dapat berupa audio, visual, audio visual. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.<sup>11</sup> Menurut Kustanji Media Pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Media Pembelajaran yaitu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih

---

<sup>9</sup> Mar'atus Sholichah Muntaha Rahmi dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Pengalamanku, *dalam jurnal International Journal of Elementary Education*, Vol 3, No 2, 2019, pp hal 179-180

<sup>10</sup> Cecep Kustandi; dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011), hal 5

<sup>11</sup> Hujair Sanaky, A.H, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba, 2013), hal 3

baik dan sempurna.<sup>12</sup> Media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran karena media pembelajaran berkaitan dengan pengalaman belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Perkembangan teknologi yang pesat dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini: sebagai alat untuk membuat pembelajaran yang lebih efektif, mempercepat proses belajar, meningkatkan kualitas proses belajar- mengajar, mengkonkretkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

Salah satu media yang bisa menghantarkan materi dengan baik adalah dengan bahan ajar yakni berupa media yang dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan kenyataan.<sup>13</sup> Ada berbagai macam media pembelajaran, namun yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *scrapbook digital*. Karena media *scrapbook digital* dianggap media yang murah, dan dapat memanfaatkan foto atau gambar yang kita miliki. Pada masa pandemic corona seperti ini sangat dibutuhkan media yang tidak memerlukan tatap muka langsung salah satunya dengan media yang dikembangkan peneliti yaitu *scrapbook digital*. Media *scrapbook digital* merupakan media yang diadaptasi dari album foto yang terbuat dari bahan bekas kemudian dihias agar lebih menarik. *Scrapbook digital* didesain dengan

---

<sup>12</sup> Cecep Kustandi, dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran...* Hal 8

<sup>13</sup> Ida Rosihah; Aan Subhan Pamungkas, Pengembangan Media Pembelajaran Screpbook Berbasis Konteks Budaya Banten pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar, dalam *Jurnal Muallimuna Madrasah Ibtidaiyah*, Vol 4 No 1, Oktober 2018, hal 38.

menggunakan gambar atau foto agar siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran.<sup>14</sup> Jadi *scrapbook digital* adalah media pembelajaran yang memanfaatkan gambar atau foto tentang kegiatan anak sesuai dengan materi pembelajaran yang di desai sedemikian rupa sehingga menarik dan dapat digunakan peserta didik untuk membantu dalam proses belajar terutama masa pandemic seperti ini.

Karakteristik *scrapbook digital* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu, (a) video pembelajaran (b) Tema harus sesuai dengan tujuan pembelajaran (c) Data yang dimasukkan dalam *scrapbook digital* harus fokus pada pokok pembahasan atau materi yang diajarkan. (d) Tidak terlalu banyak hiasan, karena tujuan utamanya adalah sebagai media pembelajaran. Dari beberapa karakteristik *scrapbook digital* di atas maka diharapkan dapat menjadi gambaran atau acuan dalam pembuatan media *scrapbook digital* agar sesuai dengan tujuan pemanfaatan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pengembangan media *scrapbook digital* ini, peneliti tetapkan pada pembelajaran tematik, karena pada kurikulum 2013 menggunakan pendekatan pembelajaran tematik yaitu yang mengintegrasikan semua mata pelajaran. Pembelajaran tematik merupakan ciri khas pembelajaran pada tingkat sekolah dasar. Perlu diketahui bahwa pembelajaran tematik terkadang masih membuat para peserta didik kebingungan karena dalam sekali pembelajaran, mereka mempelajari beberapa mata pelajaran sehingga dalam pemahaman tekesan

---

<sup>14</sup> Indah veronica; dkk, Pengembangan Media Scrapbook pada Pembelajaran IPA, dalam *Jurnal JIPP*, Vol 2, No 3, Oktober 2018, hal 260

dipaksakan sehingga sangat diperlukan sekali media pembelajaran yang relevan yang dapat membantu dalam pemahaman siswa. Selain itu juga, dalam penyampaian guru sering menggunakan metode ceramah yang menyebabkan semua pembelajaran berpusat pada guru, dan siswa terlihat pasif. Sehingga siswa sering kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Selain itu juga masa pandemic ini yang tidak memungkinkan adanya pembelajaran tatap muka, maka dirasa sangat dibutuhkan sekali media pembelajaran yang tidak memerlukan tatap muka secara langsung seperti yang dikembangkan oleh peneliti yaitu *scrapbook digital*. dan desain *scrapbook digital* ini dibuat sangat menarik sesuai dengan karakteristik seorang anak yaitu dengan banyak gambar gambar yang dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar mandiri. Pembelajaran yang dilakukan selama pandemic ini sangat memerlukan sekali media karena dalam pembelajarannya para peserta didik melakukan daring. Karena dirasa pembelajaran tematik sangat kurang sekali menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik dengan pembelajaran tematik, sehingga nilai siswa masih ada yang dibawah KKM. Dari beberapa alasan diatas, maka penelitian ini kami fokuskan pada pembelajaran tematik. Sehingga peneliti mengharapkan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui media *scrapbook digital* pada pembelajaran tematik.

Peneliti memilih lokasi di MI Mambaul Ulum Buntaran Rejotangan karena dirasa MI Mambaul Ulum memiliki beberapa keunggulan dibanding beberapa MI yang ada, diantaranya lokasinya yang sangat strategis, memiliki



program unggulan kelas tahfidz, pembiasaan setiap pagi seluruh siswa melakukan sholat dhuha dan membaca surat al waqiah, memiliki siswa terbanyak dari seluruh MI yang ada di Rejotangan, memiliki badan usaha syariah yang dikelola yayasan dalam menangani masalah keuangan yayasan. Selain itu, dalam hal prestasi MI Mambaul Ulum banyak memperoleh prestasi baik dalam bidang akademik ataupun non akademik.

## **B. Identifikasi Masalah**

### **1. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas maka terdapat beberapa permasalahan antara lain:

- a. Masih banyaknya guru yang menggunakan model pembelajaran ceramah, sehingga siswa terlihat pasif.
- b. Guru kurang kreatif dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran.
- c. Penyampaian materi pembelajaran memerlukan waktu yang lebih lama.
- d. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- e. Kurang optimalnya daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran
- f. Seringnya terjadi kesalahfahaman terhadap materi pembelajaran.
- g. Beberapa siswa yang masih mendapatkan nilai di bawah KKM.

### **2. Batasan masalah**

Agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan penelitian maka perlu diberi batasan masalah. Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini

akan mengkaji tentang bagaimana penggunaan pengembangan media pembelajaran *scrapbook digital* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tema 1 siswa kelas 1 MI Mamba'ul Ulum Rejotangan.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain media pembelajaran *scrapbook digital* yang dikembangkan pada pembelajaran tema diriku siswa kelas I di MI Mamba'ul Ulum Rejotangan?
2. Bagaimana hasil pembelajaran dengan media pembelajaran *scrapbook digital* pada pembelajaran tema diriku siswa kelas I di MI Mamba'ul Ulum Rejotangan?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan media *scrapbook digital* pada pembelajaran tema diriku siswa kelas I di MI Mamba'ul Ulum Rejotangan?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah seperti diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan desain media pembelajaran *scrapbook digital* yang dikembangkan pada pembelajaran tema diriku siswa kelas I di MI Mamba'ul Ulum Rejotangan.

2. Menjelaskan hasil belajar menggunakan media pembelajaran *scrapbook digital* pada pembelajaran tema diriku siswa kelas I di MI Mamba'ul Ulum Rejotangan.
3. Menjelaskan efektifitas penggunaan media pembelajaran *scrapbook digital* pada pembelajaran tema diriku siswa kelas I di MI Mamba'ul Ulum Rejotangan.

#### **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *scrapbook digital* yang dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran siswa
2. Produk yang akan dihasilkan disesuaikan dengan tema diriku dan mengacu pada tujuan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa

#### **F. Manfaat Penelitian dan pengembangan**

Berdasarkan tujuan penelitian seperti diatas maka manfaat dari peneitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Kegunaan secara teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan untuk memperkaya khasanah ilmiah, khususnya tentang pengembangan media pembelajaran tematik kelas I menggunakan media *scrapbook digital*.

## 2. Kegunaan secara praktis

### a. Bagi guru

- 1) Hasil penelitian ini dapat dijadikan literatur tambahan untuk pembuatan media pembelajaran yang inovatif dan menarik.
- 2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

### b. Bagi siswa

- 1) Untuk meningkatkan hasil belajar.
- 2) Materi pembelajaran akan lebih jelas dan bermakna dengan media pembelajaran *scrapbook digital*.
- 3) Penggunaan media pembelajaran *scrapbook digital* akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran.

### c. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi penulis yang akan melakukan penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah informasi tentang pengaruh media *scrapbook digital* terhadap hasil belajar siswa.

## G. Penegasan Istilah

Untuk mempermudah dalam memahami kajian penelitian ini, perlu adanya penjelasan beberapa istilah penting diantaranya adalah sebagai berikut:

### 1. Secara konseptual

#### a. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Dengan kata lain semua perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud pengajaran.<sup>15</sup>

b. *Scrapbook digital*

*Scrapbook* berasal dari bahasa inggris, *scrap* yang berarti sisa, potongan, atau guntingan. Sedangkan *book* artinya buku. *Scrapbook* dapat diartikan sebagai seni menempel gambar atau foto pada media kertas dan menghiasnya menjadi karya kreatif. Selain berisikan gambar atau foto, *scrapbook* juga dapat memuat potongan catatan yang berkaitan dengan gambar.<sup>16</sup> Sedangkan digital artinya berhubungan angka – angka untuk system perhitungan tertentu. Maksudnya adalah penggunaan teknologi yang menggunakan sinyal sinyal tertentu yang sudah diatur.

c. Tematik

Tematik merupakan pendekatan pembelajaran kurikulum 2013 yang dalam penyampaian pembelajaran bukan dalam bentuk satuan mata pelajaran tertentu, namun dalam bentuk tema – tema yang terintegrasi

---

<sup>15</sup> Nunu Mahnun, Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah- Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran) *dalam jurnal Pemikiran Islam* Vol.37, No 1 Januari – Juni 2012, hal 28

<sup>16</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 Pendidikan Guru Sekolah dasar*, Vol 5, No.3, 2017 hal 803-812

dengan berbagai mata pelajaran.<sup>17</sup> Pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar.<sup>18</sup>

d. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar. Aspek kemampuan yang dinilai dalam pembelajaran seperti pengetahuan, sikap, dan ketrampilan.<sup>19</sup>

## 2. Secara operasional

Berdasarkan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *scrapbook digital* pada pembelajaran tema kelas 1 untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MI Mamba’ul Ulum peneliti akan melakukan penelitian dengan cara mengembangkan media *scrapbook digital* yang diharapkan mampu meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran tema 1 serta mampu meningkatkan hasil belajarnya. Dalam hal ini beberapa aspek pada penelitian seperti mendesain media *scrapbook digital* dalam pembelajaran tema 1 yang kemudian desain tersebut akan diuji validasinya terlebih dahulu, selanjutnya diambil data ketika proses pembelajaran

---

<sup>17</sup> Sri Endang Utami, Penerapan Strategi Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa, dalam *Jurnal PARADIGMA*, Vol 2, No 1, November 2015

<sup>18</sup> DEPDIKNAS, Kurikulum Berbasis Kompetensi *KEBIJAKSANAAN UMUM Pendidikan dasar Dan Menengah*, Jakarta 2002

<sup>19</sup> Ramayudis, Et. Al. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta, Kalam Mulia, 2005), hal 21

menggunakan media tersebut. Yang peneliti inginkan adalah sebuah media *scrapbook digital* yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.