BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin yaitu medius yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media pembelajaran merupakan penengah atau perantara antara sumber belajar kepada penerima pelajaran dalam hal ini adalah peserta didik.[20] Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat.[21] Dari definisi-definisi tersebut dapat dikatakan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan *audiens* (peserta didik) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.[22] Oemar Hamalik mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur

[20] Muhibbudin Fadhli, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Kelas IV Sekolah Dasar*, Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Vol 3. No. 1 Januari 2015, hal 24

[21] Cecep Kustandi, Sutjipto, *Media Pembelajaran.* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hal 8-9

[22] Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal 12

manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.[23]

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pendidik.[24] Selain itu, media pembelajaran dapat memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar.[25] Peran media sangat penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai dan mudah diterima secara maksimal oleh siswa.[26]Jadi media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mempermudah dalam pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu dalam pembelajaran apabila dibantu dengan media yang tepat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan effisien, karena yang biasanya membutuhkan beberapa jam pelajaran cukup disampaikan lebih singkat karena tujuan pembelajaran telah tercapai.

---

[23] Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hal 57

[24] Azhar Arsyad, *Media*...., hal 15

[25] Rusman, et. all., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hal 65

[26] Wicaksono, S. The Development Of Interactive Multimedia Based Learning Using Macromedia Flash 8 In Accounring Course. *Journal of Accounting and Business Education , 1 (1),* 2016.

Media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi, secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan seperti yang dijelaskan sebagai berikut ini:[27]

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu

   Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan. Demikian juga terhadap materi pembelajaran, materi yang disampaikan dapat direkam atau diabadikan melalui foto atau video yang setiap saat dapat di putar ulang untuk mempermudah pseserta didik untuk mengingat kembali materi yang pernah diberikan.

2. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu

   Media pembelajaran sangat membantu siswa yang sedang dalam fase operasinal konkret dalam memahami materi yang bersifat abstrak atau kurang mampu dijelaskan dengan bahasa verbal. Kerumitan bahan yang akan disampaikan pada peserta didik juga dapat disederhanakan dengan bantuan media pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih cepat dalam memahami materi.[28] Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan

[27] Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: kencana, 2007), hal 226

[28], Hamdan Husain Batubara, *Pengembangan Madia Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa SD/MI*, Jurnal Madrasah Ibtidaiyah Muallimuna, Vol.3, No 1, Oktober 2017, hal 15

bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampillkan di dalam kelas. Untuk menampilkan objek tersebut guru dapat memanfaatkan film slide, foto-foto, atau gambar. Untuk memanipulasi keadaan, juga media pembelajaran dapat menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti, seperti gerakan mobil, gerakan kapal terbang, dan lain sebagainya. Jadi media pembelajaran salah satunya berfungsi untuk menkonkritkan materi yang masih bersifat verbal dan dapat memberikan contoh nyata yang ada di kehidupan sehari – hari peserta didik sesuai yang ada di lingkungan sekitarnya sehingga mudah dipahami.

3. Menambah gairah dan motivasi belajar peserta didik

   Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar peserta didik sehingga perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Media digunakan untuk menstimulasi peserta didik sehingga pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan. [29]Kondisi ini bisa terjadi apabila media ynag digunakan adalah sesuatu yang baru bagi siswa sehingga

[29] Nunu Mahnun, *Madia Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah- langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam pembelajaran,* Jurnal Pemikiran Islam, Vol.37, No. 1, Tahun 2012, hal 29

dapat meningkatkan rasa keingin tahuan peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi.[30] Sebagai contoh, sebelum menjelaskan materi pelajaran tentang polusi, untuk dapat menarik perhatian peserta didik terhadap topik tersebut, maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir, atau tentang kotoran limbah industri, dan lain sebagainya.

4. Media pembelajaran memiliki nilai praktis

   Nilai praktis dalam media pembelajaran antara lain: (1) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik, (2) Media dapat mengatasi batas ruang kelas, (3) Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan, (4) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, (5) Media dapat menambahkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat, (6) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik, (7) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, (8) Media dapat mengontrol kecepatan belajar peserta didik, (9) Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang

[30] Rizgi ilyasa aghni, Fungsi dan Jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akutansi, *jurnal pendidikan akutansiIndonesia, Vol. XVI, No.1. Tahun 2018, hal 100*

konkret sampai yang abstrak. Kemudian dalam perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan juga mengalami banyak hal perubanahan khususnya dalam hal media pembelajaran. Anatara lain dari ruang kelas yang awalnya terbatas pada ruang dan waktu sekarang tidak terbatas ruang dan waktu, dari berbasis kertas menjadi berbasis *online* atau saluran.[31]

2. *Scrapbook digital*

a. Pengertian media *scrapbook digital*

Scrapbook berasal dari bahasa Inggris. "*scrap*" yang berarti sisa, potongan, atau guntingan. Sedangakan "*book*" berarti buku. *Scrapbook* dapat didefinisikan 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 penting yang berkaitan dengan gambar. [32]

Digital (dalam KBBI) artinya berhubungan dengan angka – angka untuk system perhitungan tertentu; berhubungan dengan penomoran. Teknologi digital adalah suatu alat yang tidak menggunakan tenaga manusia secara manual, tetapi lebih pada system pengoprasian computer atau telephon pintar yang berbasis sinyal elektrik computer. Jadi *scrapbook digital* adalah buku temple yang berisi gambar atau foto yang disusun menggunakan teknologi computer dan dalam penggunaanya menggunakan sinyal elektrik.

[31] Mahnun, Nunu, *Madia Pembelajaran…*

[32] Maita Damayanti dan Ulhaq Zuhdi, *Pengaruh Media…*

Seiring perkembangan zaman fungsi *scrapbook* tidak hanya sebagai media untuk mempercantik album foto atau gambar. Namun, kini *scrapbook* dapat digunakan sebagai (a) Mahar pernikahan, kini *scrapbook* dapat menjadi pilihan yang dapat digunakan sebagai mahar pernikahan karena scrapbook merupakan karya yang kreatif dan inovatif yang dapat dijadikan kenang– kenangan saat momen special, (b) Hobi, *scrapbook* merupakan karya yang yang unik dan menarik. Sehingga, tanpa disadari akan mampu memikat sebagian orang untuk membuat atau mengoleksi *scrapbook* sebagai hobi barunya, (c) Hadiah, *scrapbook* dapat menjadi salah satu pilihan sebagai hadiah ulang tahun, *anniversary*, pernikahan, kelahiran, dan sebagainya. *Scrapbook* dapat dibuat secara *handmade* (buatan tangan) sehingga dapat disesuaikan dengan keinginan pembuatnya, (d) Media pembelajaran, kini perekembangan media pembelajaran semakin beranekaragam.[33] Tidak semua media pembelajaran diperoleh dari toko. Namun, media pembelajaran dapat dibuat dari benda – benda yang mudah dijumpai di lingkungan sekitar. Seperti halnya *scrapbook digital* yang dapat dibuat dari gambar – gambar ataupun foto – foto yang dapat diperoleh dari koleksi ataupun internet, akan dapat digunakan sebagai media pembelajaran jika disusun dengan kreatif dan menarik serta dilengkapi gambar maupun materi yang

[33] Iva Hardiana, *Terampil* Membuat *50 Kreasi Scrapbook Cantik pada Frame*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), hal 14

akan diajarkan. *Scrapbook digital* merupakan pengembangan media pembelajaran mulit media yang dapat diaplikasikan pada peserta didik.

Buku tempel (*scrapbook digital*) merupakan media visual karena dalam media menyajikan gambar atau foto. Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar karena dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.[34] Selain itu Arsyad juga menambahkan bahwa media visual dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Saat peserta didik memperhatikan suatu gambar, mereka akan terdorong untuk berbicara lebih banyak, berinteraksi dengan baik dengan gambar-gambar tersebut dan teman-temannya, membuat hubungan paradok dan membangun gagasan- gagasan baru.[35]Media visual dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar dan anak – anak lebih tertarik dengan media yang bergambar dan berwarna menarik.

b. Karakteristik Media *Scrapbook digital*

Karakteristik *scrapbook digital* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu, (1) berbentuk buku digital. (2) Tema harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. (3) Data yang dimasukkan dalam *scrapbook digital* harus fokus pada pokok pembahasan atau materi yang diajarkan. (4) Tidak telalu banyak hiasan, karena tujuan utamanya adalah sebagai media pembelajaran. Dari beberapa

[34] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Perss, 2013), hal 89

[35] Yudhi Munadi, *Media* Pembelajaran*: Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), 89

karakteristik *scrapbook digital* di atas maka diharapakan dapat menjadi gambaran atau acauan dalam pembuatan media *scrapbook digital* agar sesuai dengan tujuan pemanfaatan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Scrapbook digital*

1) Kelebihan *Scrapbook digital*

Terdapat beberapa kelebihan dari media *scrapbook,* antara lain:

a) Menarik, *scrapbook* disusun dari berbagai foto, gambar, catatan penting, dan lain sebagainya dengan beberapa hiasan. Sehingga tampilannya akan terlihat indah dan menarik.

b) Bersifat realistis dalam menunjukkan pokok pembahasan, dengan *scrapbook*, kita dapat menyajikan sebuah objek yang terlihat nyata melalui gambar atau foto. Karena gambar atau foto dapat memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, dengan demikian kita dapat lebih mudah mengetahui dan mengingatnya dengan lebih baik.

c) Dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, media *scrapbook digital* dapat menjadi salah satu solusi mengenai banyaknya peristiwa atau objek yang sulit disajikan secara langsung dan sulit diulang.

d) Mudah dibuat, cara pembuatan *scrapbook digital* tidaklah sulit. Kita hanya perlu menyusun dan memadupadankan antara gambar, catatan, dan hiasan sedemikian rupa. Sehingga

kebanyakan orang akan mampu membuat *scrapbook digital* sendiri.

e) Bahan yang digunakan untuk membuat *scrapbook digital* mudah didapatkan. Karena kita bisa menggunakan gambar atau foto yang mudah didapatkan baik dari koleksi foto ataupun kita dapat dari internet.

f) Dapat dibuat atau didesain sesuai keinginan, *scrapbook digital* dapat dibuat atau didesain sesuai keinginan pembuatnya. Misalnya gambar, foto, catatan, warna, tulisan, dan lain sebagainya.[36]

2) Kekurangan *Scrapbook digital*

Adapun kelemahan *scrapbook digital*, antara lain:

a) Waktu yang digunakan relatif lama untuk membuat scrapbook, waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan scrapbook relatif lama tergantung dari kerumitan penyusunannya. Semakin rumit rancangan dan penyusunan media *scrapbook* maka waktu yang dibutuhkan akan lebih lama.

b) Gambar yang kompleks kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan gambar yang terlalu kompleks dan berlebihan akan berdampak pada kurangnya pemusatan perhatian pada pokok bahasan (materi) sehingga kegiatan pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif.

[36] Maita Damayanti dan Ulhaq Zuhdi, *Pengaruh Media…*

c) Harus menggunakan kuota internet, yang pada kenyataanya belum seluruhnya wilayah yang ada di Indonesia tejangkau internet. Selain itu juga orang tua juga harus mengeluarkan biaya tambahan untuk membeli kuota internet.

Dari beberapa kelemahan yang telah disetbutkan diatas maka ada beberapa solusi untuk meminimalisir kekurangan media *scrapbook digital* yaitu desain dan susunan *scrapbook digital* dengan tidak terlalu rumit namun tetap terlihat menarik dan menggunakan gambar-gambar seperlunya yang sesuai dengan pokok bahasan (materi) tanpa menggunakan hiasan yang berlebihan. Selain itu juga untuk mengatasi kuota internet yang terlalu banyak, maka peneliti menyajikan media pembelajaran *scrapbook digital* ini dalam aplikasi *youtube* supaya tidak memakai kuota yang terlalu banyak dan supaya tidak memenuhi memori *handphone*.

3. Tematik

Tematik merupakan pendekatan pembelajaran dalam kurikulum 2013. Pembelajaran dengan pendekatan tematik adalah pembelajaran yang pendekatan pengembangannya dimulai dengan menentukan tema tertentu.[37] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013: 9) menyatakan bahwa pembelajaran tematik integratif adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari muatan-

[37] Trianto, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), hal 45

muatan pelajaran ke dalam berbagai tema.[38]Tematik merupakan penyampaikan pembelajaran bukan dalan satuan mata pelajaran, namun disampaikan dalam bentuk tema yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dalam tema tersebut.pembelajaran tematik merupakan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran kurikulum 13 yang engaitkan beberapa matapelajaran yang yang bermuatan setema.[39] Dalam pembeajaran tematik kurikulum 2013 jumlah jam pelajaran pada kelas 1 bertambah 4 jam pelajaran dalam setiap minggunya. Karena dalam pembelajaran tematik selain mengintegrasikan mata pelajan juga mengintegrasikan kompetensi kognitif, affektif dan psikomotorik dalam proses pembelajaran. Selain itu, juga sebuah tema mengintregasikan berbagai konsep dasar yang berkaitan. Siswa tidak belajar konsep dasar secara parsial, sehingga memberikan makna yang utuh kepada siswa seperti tercermin pada berbagai tema.[40]

Tema-tema pada pembelajaran tematik integratif Kurikulum 2013 berkaitan dengan alam dan kehidupan manusia. Keduanya memberi makna yang substansial terhadap mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, Seni Budaya dan Prakarya serta Penjaskes. Pendekatan tematik integrative bertujuan untuk menggali potensi peserta didik dalam

---

[38] Kemendikbud. *Permendikbud No 81 A tentang Implementasi Kurikulum* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013, hal 9

[39] Julianti, Ira ianur Rohmah; Mawardi, *Penerapan Desain Pembelajaran Tematik Integratif Alternatif Berbasis Sub-subtema untuk Meningkatkan Kebermaknaan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1,* Jurnal Publikasi pendidikan, Vol. 8, No. 3, Oktober 2018, hal 206

[40] Sri Endang Utami, *Penerapan Strategi …*

memahami dan mendalami konsep materi secara utuh karena terintegrasi dalam sub sub tema diharapkan pembelajaran lebih kebermakna.

4. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada peserta didik yang mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkat lakunya. Menurut Suprijono dalam Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa mengatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.[41]

Hasil belajar atau *archievent* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik. Hampir sebagian terbesar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar. Di sekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan peserta didik akan mata pelajaran yang ditempuhnya.[42] Subrata mendefinisikan belajar adalah (a) membawa kepada perubahan, (b) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkanya kecakapan baru, (c) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja.[43]

---

[41] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal 45

[42] Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT. RemajaRosdakarya, 2005), hal 102

[43] Sumadi Surya Subrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada: 1995), hal 249

Benyamin S. Bloom mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni:

a Ranah Kognitif

Ranah kognitif ini berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir. Imam gunawan dan Anggarini mengutip dari buku Benjamin Samuel Bloom (editor), M.D. Engelhart, E.J. Furst, W.H. Hill, dan Krathwohl. Kerangka pikir karya Benjamin Bloom dkk. berisikan enam kategori pokok dengan urutan mulai dari jenjang yang rendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi, yakni: pengetahuan (*knowledge*); pemahaman (*comprehension*); penerapan (*application*); analisis (*analysis*); sintesis (*synthesis*); dan evaluasi (*evaluation*).[44] Dua aspek yang pertama merupakan aspek kognitif tingkat rendah, dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

b Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Pada penilaian afektif ini biasanya pendidik melakukan pengamatan selama pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan yang disesuaikan dengan petunjuk dalam kurikulum.[45]

---

[44] Imam gunawan; Anggraii Retno Palupi, Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran Pengajaran Dan Penilaian, *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran Primiere Education* Vol 2, No 02 th 2012

[45] Muhammad Muchlis, Pengembangan Model Assessment Afektif Berbasis Self Assessment dan Peer Assessment di SMA Negeri 1 Kebomas, *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, Vol 2, No 2, Juli 2014 hal 143

Penilaian affektif tergantung pada sikap peserta didik selama pembelajaran di sekolah. Sikap peserta didik terhadap guru, teman dan tenaga kependidikan lainnya.

c Ranah Psikomotorik

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perspektural, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.[46]Ranah psokomotor adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan aktifitas otot, fisik, atau gerakan – gerakan anggota badan. [47] Hasil penilaian psikomotor diperoleh dari hasil pengamatan setelah peserta didik mengalami proses belajar.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya akibat dari belajar. Yang mana perubahan perilaku dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dialami peserta didik akibat proses belajar dan digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik menguasai materi yang sudah diajarkan. Hasil belajar tidak hanya terbatas pada tes atau ujian saja tetapi sangat luas. Hasil belajar dapat dilihat dari; a) perubahan perilaku anak; b)

[46]Djemari Mardepi, *Punyusun Hasil belajar, (*Yogyakarta: UNY, 2003), hal 143

[47] Andi Nurwati, Penilaian Ranah Psokomotorik Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia dalam *Edukasia:JurnalPenelitian Pendidikan Islam* , Vol. 9, No. 2, th 2014, hal 392

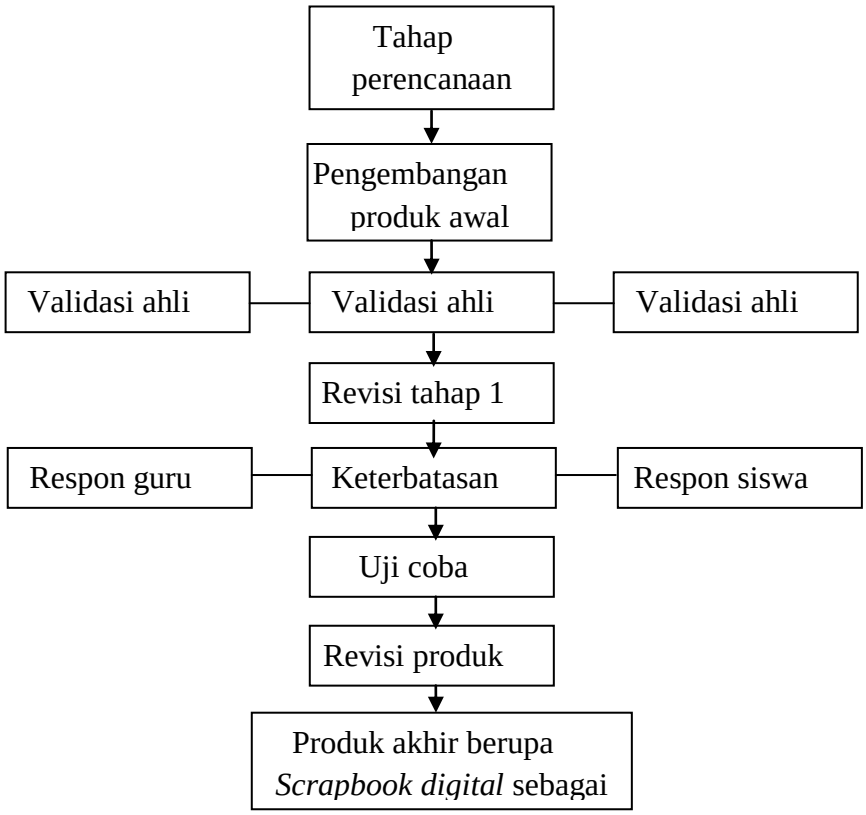
perubahan pola pikir anak; c) membangun konsep baru.[48] Jadi hasil belajar adalah perubahan sikap, ketrampilan, dan kedewasaan dalam berfikir.

B. Kerangka Berfikir

Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran *scrapbook digital* yang akan digunakan untuk meningkatkan hasil belahar peserta didik. Penggunaan media *scrapbook digital* dipilih karena salah satu penunjang semangat belajar peserta didik dan menjadi tolok ukur apakah pembelajaran yang dilaksanakan dapat berhasil dan sesuai dengan harapan. Meskipun demikian media ini memiliki manfaat untuk menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Pertimbangan inilah yang membuat peneliti ingin menerapkan media pembelajaran *scrapbook digital* dalam kegiatan pembelajaran tema diriku yang akan menciptakan pembelajaran efektif sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Kerangka berfikir penelitian terdapat pada bagan berikut:

[48] Firosalia Kristin, Analisis Model Pembelajaran *didcovery learnining* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD, *Jurnal Pendidikan PerKhasa,*Vol 2, No 1, April 2016, hal 92.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

C. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dalam pembahasan ini merupakan penelitian yang telah dilakukan lebih dahulu oleh peneliti lain dan memiliki pokok permasalahan yang hampir sama dengan penelitian ini. Ada beberapa penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang memiliki kaitan dengan pengembangan media *Scrapbook.* Pada bagian ini peneliti akan memaparkan penelitian terdahulu yang mengembangkan media *Scrapbook,* berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan media *Scrapbook:*

*Pertama,*penelitian yang telah dilakukan oleh Maita Damayanti dan Ulhaq Zuhdi mahasiswa Universitas Negeri Surabaya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Media *Scrapbook* (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat Di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar". Hasil penelitian adalah sebagai berikut: terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian perlakuan yang berupa penggunaan media *Scrapbook* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi keragaman rumah adat di Indonesia. Hal ini dibuktikan dari perhitungan uji *T-Test* dengan menggunakan analisis SPSS 22. Hasil yang diperoleh dari perhitungan tersebut Sig. (2-tailed) yaitu sebesar 0,000 yang berarti <0.05 maka dapat disimpulkan Ha diterima dan Ho ditolak. Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Media *Scrapbook* (Buku Tempel) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik materi keragaman rumah adat di indonesia kelas IV Sekolah Dasar.[49]

Kedua, penelitian yang telah dilakukan oleh Ida Rosihah dan Aan Subhan Pamungkas mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar". Hasil penelitian adalah sebagai berikut: Pada tahap design (perancangan) dihasilkan desain awal yang akan dijadikan acuan dalam mengembangkan

[49] Maita Damayanti dan Ulhaq Zuhdi, *Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar,* Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 5 No. 3, 2017.

kemudian menjadi produk akhir. Pada tahap develop (pengembangan) dihasilkan produk akhir yang dikembangkan berupa media pembelajaran berupa *Scrapbook* yang telah layak digunakan dan telah dilakukan revisi. Produk yang dikembangkan telah divalidasi dan revisi. Setelah melakukan validasi dan revisi maka produk dapat diuji coba terbatas pada SD kelas III. Uji coba terbatas dilakukan di SD Negeri Banjar Agung 4 dengan responden 19 orang siswa. Adapun data yang didapat dari uji coba terbatas yaitu memperoleh nilai rata-rata 91,55% dengan kategori sangat baik. Media pembelajaran yang telah menjadi produk akhir telah diuji coba terbatas pada siswa kelas III memperoleh nilai rata-rata 91,55% dengan kategori "Sangat Baik". Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* berbasis konteks budaya Banten pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III SD Negeri Banjar Agung 4.[50]

Ketiga, Irren Syahriyanti, Ali Imron, dan Muhammad Basri mahasiswa Unila dalam penelitiannya yang berjudul: "Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa XI SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016". Hasil penelitiannya adalah sebagai berikut: Media *scrapbook* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kognitif. Hal ini dapat dilihat dari selisih persentase rata-rata pencapaian indikator hasil belajar kognitif siswa sebagai berikut, pada *posttest* pertama dan *posttest*

[50] Ida Rosihah dan Aan Subhan Pamungkas, Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar, *dalam Jurnal Madrasah Ibtidaiyah,* Vol. 4 No. 1 Oktober 2018, 35-49

kedua adalah sebesar 4,58%, sedangkan selisih dari *posttest* kedua dengan *posttest* ketiga sebesar 10,42%. Dari selisih *post test* ini menunjukkan bahwa pada setiap pertemuannya kemampuan siswa dalam menjawab soal mengalami peningkatan pada setiap indikatornya. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Media *Scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar IPS Siswa XI SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.[51]

Keempat, Setyo Wahyu Wardhani mahasiswa Universitas PGRI Semarang dalam penelitiannya yang berjudul: "Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar". Hasil penelitian adalah sebagai berikut: Pengembangan media *scrapbook* pengelompokan hewan pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas III Sekolah Dasar menggunakan model ADDIE. Media *scrapbook* pengelompokan hewan valid digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas III Sekolah Dasar yang dilakukan dengan cara melakukan validasi media pembelajaran dan validasi materi pembelajaran. Penilaian ahli media pembelajaran didapatkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 84% dengan kriteria baik sekali. Berdasarkan *range* persentase yang diperoleh menyatakan bahwa media *scrapbook* pengelompokan hewan valid sehingga layak digunakan sebagai media

[51] Irren Syahriyanti, Ali Imron, dan Muhammad Basri, *Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa XI SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016,* dalam Jurnal Pendidikan, Vol 1 No. 2, Oktober 2015, 15-27.

pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.[52]

Dilihat dari penelitian terdahulu, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Meskipun ada kesamaan pada tujuan penelitiannya yaitu meningkatkan hasil belajar, tetapi subyek dan lokasi penelitian berbeda dan mata pelajarannya juga berbeda. Pada penelitian ini lebih menekankan pada pengembangan media *scrapbook* pada pembelajaran tema yang ada di semester 2 untuk meningkatkan mutu dan hasil belajar peserta didik kelas I.

[52] Setyo Wahyu Wardhani, *Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*, dalam Jurnal Sekolah, Vol. 2 No. 2, Maret 2018,124-130.