

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia memiliki peran penting dalam perkembangan suatu bangsa.¹ Pendidikan menurut Ki Hadjar Dewantara yaitu usaha memasukan nilai budaya pada diri anak sehingga terbentuk menjadi manusia yang baik jiwa dan rohaninya.² Pendapat tersebut memberikan makna bahwa pendidikan dapat mengubah manusia menjadi lebih baik perilaku dan hati atau cara berfikirnya.

Pendidikan juga merupakan sarana pengembangan Sumber Daya Manusia sebagai bangsa yang unggul, hal ini sesuai dengan pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menetapkan tujuan pendidikan nasional sebagai pengembangan potensi peserta didik menjadi insan yang bertaqwa serta beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berbudi luhur, sehat jasmani rohani, berilmu, kreatif, cakap dalam segala hal, demokratis serta bertanggungjawab.³ Pendidikan diharapkan mampu dapat mengembangkan keterampilan baik manusia karena sesungguhnya manusia dilahirkan dengan kemampuan mampu

¹ Anis Afifah and Ika Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrund* (Scrapbook Bangun Datar) untuk Kelas IV SD Anis Afifah Abstrak," *Jpgsd* 10, no. 03 (2022): hal. 559.

² Afrita Angrayni, "Problematika Pendidikan Di Indonesia," *Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Ambon* |2 3 (2019): hal.3..

³ Afifah and Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrund* (Scrapbook Bangun Datar) untuk Kelas IV SD Anis Afifah Abstrak." . hal. 560.

membedakan yang baik dan buruk.⁴ Dengan hal ini pendidikan membentuk manusia menjadi individu yang lebih baik dari masa kemasa.

Bantuan yang diberikan pendidik agar dapat belajar dan memperoleh pendidikan dengan baik dinamakan dengan proses pembelajaran.⁵ Pembelajaran berkaitan dengan proses pendidikan, seperti yang dikatakan Dedi Syahputra belajar adalah proses utama yang terjadi dalam kehidupan sekolah yaitu interaksi guru dan siswa untuk mencapai hasil tertentu.⁶ Pelaksanaan pembelajaran sebagai upaya penyampaian ilmu dari pendidik kepada peserta didik.

Mohammad Suardi berpendapat proses pembelajaran akan dialami sepanjang hayat manusia yang dapat didapatkan di manapun dan kapanpun.⁷ Proses pembelajaran dilakukan disekolah menjadi hal yang sangat penting karena berpengaruh pada tingkat pemahaman banyak siswa dalam satu kelas, maka perlunya pembelajaran yang efektif disuatu sekolah.⁸ Pembelajaran yang efektif dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu media pembelajaran yang digunakan oleh guru.⁹ Melalui

⁴ Anggie Fatimatus Zahro dan Uswatun Hasanah, "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kompetensi Sosial Peserta Didik Di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung" 6, no. 2 (2023): hal. 175.

⁵ Dea Kiki Yestiani and Nabila Zahwa, "Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar," *Fondatia* 4, no. 1 (2020): hal. 42.

⁶ Walidatul Isna dan Uswatun Hasanah, "Peengaruh Penggunaan Media Power Point Interaktif Terhadap Motivasi Dan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pembelajaran Matematika Di MIN 14 Blitar" 09, no. 1 (2023). hal. 3.775.

⁷ *Ibid.* hal. 3.776.

⁸ Shofia Lana Fauziyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Vertebrata Di Kelas X Ma Nu Hasyim Asy'Ari 3 Kudus," *BIOEDUCA : Journal of Biology Education* 2, no. 1 (2020): hal.19.

⁹ *Ibid.* hal. 20.

media pembelajaran, guru dapat menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih nyata sehingga siswa mudah dalam memahami materi.

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu untuk menunjang proses belajar mengajar guru yang memberikan makna pesan pembelajaran lebih jelas dan dapat diterima siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.¹¹ Pengertian media pembelajaran juga dipaparkan oleh Gagne dan Briggs bahwa media pembelajaran mencakup alat yang secara fisik digunakan untuk mengkomunikasikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, perekam audio, kaset, kamera video, perekam video, film, dan slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.¹² Media pembelajaran berfungsi sebagai penunjang belajar bagi siswa agar materi yang diberikan guru dapat dikomunikasikan dengan baik dan mudah diterima oleh siswa.

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang menjadikan guru dituntut untuk bisa menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif. Menurut Arsyad selain alat-alat yang tersedia disekolah, guru dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang menarik.¹³ Media pembelajaran memiliki peran penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran, karena pada dasarnya media

¹¹ Nurrita, "Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa," *Misykat* 03 (2018): hal.172.

¹² Lina Novita, Elly Sukmanasa, and Mahesa Yudistira Pratama, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD," *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2019): hal. 64.

¹³ Fauziyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Vertebrata Di Kelas X Ma Nu Hasyim Asy'Ari 3 Kudus." *Jurnal Pendidikan Biologi*, no. 1, Vol. 2 (2020): hal. 28.

pembelajaran mempermudah penyampaian informasi berupa materi dari pendidik ke peserta didik.¹⁴ Penggunaan media selain untuk mempermudah dalam penyampaian materi juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk lebih aktif dan inetraktif dalam pembelajaran.¹⁵ Sehingga media pembelajaran dibutuhkan siswa agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

Media pembelajaran yang efektif adalah media yang dirancang dengan tepat sesuai kebutuhan siswa.¹⁶ Menurut Zainal Aqib media adalah perantara atau pengantar. Salah satu mata pelajaran yang dinilai membutuhkan media nyata sebagai pengantar materi dalam pembelajarannya yaitu mata pelajaran matematika di SD/MI,¹⁷ karena dengan menggunakan media pembelajaran menjadi lebih berkesan dan mudah dipahami.

Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang cara penyelesaian suatu masalah yang kemudian dipresentasikan melalui suatu simbol-simbol tertentu dan dibatasi oleh aturan-aturan yang ketat.¹⁸ Siswa sekolah dasar membutuhkan media dalam memahami konsep matematika karena anak tingkat sekolah dasar membutuhkan hal-hal nyata atau konkrit dalam menyusun pemahamannya.¹⁹ Matematika pada jenjang sekolah dasar

¹⁴ Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar," Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2, no. 1 (2019): hal. 586.

¹⁵ *Ibid.* hal. 587

¹⁶ Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," Pendidikan Dasar II (2018): hal. 46.

¹⁷ Heri Prianto, "Efektifitas Model Pembelajaran Realistic Mathematic Education (RME) Menggunakan Media Realia," *Jurnal Penelitian Pendidikan*, (2018): hal. 1516

¹⁸ Indirwan Indirwan, Waode Suarni, and Dodi Priyatmo, "Pentingnya Self-Efficacy Terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Jurnal Sublimapsi* 2, no. 1 (2021): hal.62.

¹⁹ Prianto, "Efektifitas Model Pembelajaran Realistic Mathematic Education (RME) Menggunakan Media Realia." hal. 5.

penting untuk dipelajari, karena kemampuan berpikir kritis, logis, kreatif dan sistematis dapat menunjang kecakapan seseorang dalam kehidupan sehari-hari.²⁰ Pentingnya matematika juga diperkuat berdasarkan laporan *Programme for International Assessment (PISA)* yang dirilis pada Desember 2019, skor matematika ada di peringkat 72 dari 82 negara, posisi Indonesia berada di ranking 5-10 dari bawah.²¹ Urgensi matematika ini menjadi dorongan guru untuk menyampaikan pembelajaran matematika agar mudah di terima siswa.

Pembelajaran matematika di sekolah memiliki tujuan agar peserta didik memiliki daya nalar yang baik dalam menyelesaikan masalah di pembelajaran matematika. Rosnawat menyatakan bahwa Nilai rata-rata yang dicapai siswa Indonesia dalam bidang kognitif pada tingkat penalaran terendah adalah 17%.²² Padahal kemampuan berpikir merupakan salah satu tujuan pembelajaran matematika di sekolah.

Pelaksanaan pembelajaran matematika tidak selalu berjalan mulus, ada beberapa permasalahan yang timbul seperti stigma siswa terhadap pelajaran matematika yang dianggap sulit, kurangnya pemanfaatan media pendukung sehingga pembelajaran tidak kondusif dan cenderung pasif, dan cara mengajar guru yang cenderung monoton.²³ Permasalahan yang timbul

²⁰ Fauzi Mulyatna, Arfatin Nurrahman, and Seruni, "Pembelajaran Matematika SD / MI Yang Inovatif Melalui Permainan," *Jurnal Pengabdian Community* 2, no. 2 (2020): hal. 52–58,

²¹ Marlin Blandy Mananggal, "Pengenalan Literasi Matematis Pada Siswa Sd Al Hillal Kamal Kecamatan Kairatu Barat," *PAKEM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 1 (2022): hal.48.

²² Solikhatun Marfu, "Model Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Matematika* 5 (2022): hal.52.

²³ Fitria Nurulaeni and Aulia Rahma, "Analisis Problematika Pelaksanaan Merdeka Belajar Matematika," *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2022): hal. 35.

dalam pembelajaran akan mengganggu pemahaman siswa terhadap materi. Maka dengan berbagai permasalahan tersebut guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dengan menggunakan media pendukung sebagai bahan pembelajarannya.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan di kelas lima SDI Miftahul Huda Plosokandang Kabupaten Tulungagung sejak tanggal 12 Maret 2023, ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran matematika, yaitu kejenuhan siswa dan kurang berminatnya siswa dalam pelajaran matematika. Permasalahan ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam menjelaskan materi abstrak, salah satunya bentuk-bentuk bangun ruang. Kurangnya media pembelajaran membuat siswa bosan dan kurang memahami materi sehingga pembelajaran tidak kondusif dan anak-anak kurang tertarik mengikuti pembelajaran.

Matematika pada materi bangun ruang menjadi tidak berkesan karena tidak ada media yang dapat dijadikan contoh. Perlunya media penunjang dalam mata pelajaran matematika membuat pendidik harus kreatif dalam pembuatan media pembelajaran. Penunjang pemahaman siswa dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Hasil pengamatan diketahui saat pelajaran matematika siswa sering berpindah tempat, bergurau dengan temannya, bahkan ada beberapa siswa yang keluar kelas. Namun disisi lain anak kelas lima adalah anak yang aktif dan memiliki jiwa kompetitif. Ketika pelajaran matematika materi bangun datar guru menggunakan media berupa kertas lipat anak-anak cenderung

antusias dan memperhatikan pembelajaran, sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik. Maka untuk menunjang pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika guru dianjurkan menggunakan media sebagai sarana penyampaian materi, sehingga materi matematika yang bersifat abstrak menjadi nyata dan mudah dipahami.

Berdasarkan kebutuhan siswa tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis bangun ruang yaitu *scrapbook* bangun ruang untuk materi sifat-sifat bangun ruang yang diadopsi dari buku dan kerangka bangun ruang dengan tujuan meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa mengenai materi bangun ruang. Media *scrapbook* telah banyak digunakan peneliti sebelumnya sebagai media pembelajaran.

Contoh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siti Zaenah, Yudi Darma dan Hodiando pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dalam Materi Bilangan Bulat”, berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* bermuatan problem posing yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi bilangan bulat.²⁴ Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Anis Afifah tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Scrund (*Scrapbook* Bangun Datar) untuk kelas IV SD” menunjukkan bahwa

²⁴ Siti Zaenah and Yudi Darma, “Pengembangan Media *Scrapbook* Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah,”. September (2019): hal. 7.

media Scrund (*Scrapbook* Bangun Datar) layak untuk digunakan.²⁵ Penelitian pengembangan *Scrapbook* juga dilakukan oleh Shanty Hawanti tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* untuk Keterampilan Membaca”, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media dapat digunakan untuk membantu mengajarkan keterampilan membaca siswa.²⁶ Penelitian terdahulu menjadi acuan peneliti untuk mengembangkan suatu media pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar dan mengembangkan tujuan pembelajaran seperti membaca, memahami bilangan bulat pada pembelajaran matematik dan materi bangun datar ditingkat sekolah dasar. Namun, pada ketiga penelitian tersebut belum terdapat fokus penelitian pengembangan media *scrapbook* bangun ruang berbasis nilai keislaman.

Sesuai dengan studi kasus yang dilakukan di SDI Miftahul Huda Plosokandang media dengan basis nilai keislaman cocok untuk dikembangkan, karena sekolah dasar islam membutuhkan kosakata Bahasa Arab dalam pembelajarannya. Nilai keislaman tidak hanya diajarkan dalam bentuk teori dalam kelas saja, dengan ini nilai islam digunakan dalam sebuah media agar siswa dapat memahami nilai-nilai keislaman dengan

²⁵ Afifah and Rahmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Scrund (*Scrapbook* Bangun Datar) Untuk Kelas IV Sd.” *Jpgsd*. Vol. 10 (2022):hal. 558-567.

²⁶ Shanty Hawanti, “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Keterampilan Membacale,” *Journal of Primary Education*, 2020. hal. 53.

pengaplikasian yang nyata dalam kehidupan. Media *scrapbook* berbasis nilai keislaman yang akan dikembangkan tidak hanya memuat bentuk bangun ruang, namun terdapat kosa kata Bahasa Arab sehingga selain belajar matematika anak-anak dapat menambah pengetahuan mengenai kosa kata Bahasa Arab.

Penggunaan media berbasis nilai keislaman dijelaskan oleh guru dengan menyangkut pautkan dengan nilai keislaman dalam kehidupan, seperti berbagai bentuk bangun ruang yang menunjukkan kekuasaan Allah swt. yang mampu menciptakan berbagai bentuk di dunia ini. Jika dilihat dari fungsinya media *scrapbook* sangat sesuai jika dikembangkan pada jenjang kelas lima sekolah dasar karena siswa membutuhkan sesuatu yang *real* dan menyenangkan agar ketertarikan siswa untuk mengenal dan mempelajari bangun ruang dapat terbangun.

Media pembelajaran *scrapbook* dikembangkan guna meningkatkan minat belajar siswa khususnya di SDI Miftahul Huda Plosokandang Kabupaten Tulungagung. Media *scrapbook* yang dikembangkan berbasis nilai keislaman yang berisikan kosa kata Bahasa Arab sebagai esensi tersendiri bagi media *scrapbook*, hal ini sesuai dengan tempat penelitian yang merupakan sekolah dasar berbasis keislaman. Maka dengan hal ini peneliti akan mengkaji penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Bangun Ruang Berbasis nilai Keislaman Siswa Kelas V SDI Miftahul Huda Plosokandang Kabupaten Tulungagung”

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berpijak pada serangkaian pemikiran dan temuan sebagaimana dipaparkan pada latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut “Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* bangun ruang berbasis nilai keislaman kelas V SDI Miftahul Huda Plosokandang Kabupaten Tulungagung?”.

Penelitian ini dikembangkan dengan pembatasan masalah untuk menghindari penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Berikut ini batasan masalah penelitian *scrapbook* bangun ruang berbasis nilai keislaman :

1. Pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* ini hanya diperuntukkan pada materi sifat-sifat bangun ruang kelas V semester 2 SDI Miftahul Huda Plosokandang Kabupaten Tulungagung. Apabila digunakan pada sekolah lain maka perlu diadakan penyesuaian lebih lanjut.
2. Media *Scrapbook* bangun ruang hanya fokus pada sifat-sifat bangun ruang kelas V sekolah dasar meskipun terdapat rumus didalamnya namun rumus tersebut tidak disertai soal penyelesaian, jadi apabila terdapat pembelajaran mencari volume bangun ruang *Scrapbook* bangun ruang ini tidak membahas didalamnya dan perlu penyesuaian lebih lanjut.

3. Media pembelajaran *Scrapbook* bangun ruang diuji cobakan hanya sampai pada tahap uji lapangan, tidak sampai pada tahap diseminasi atau penyebarluasan karena keterbatasan waktu dan biaya.

2. Pertanyaan Penelitian

Agar masalah penelitian lebih terperinci, maka dirumuskan dengan pertanyaan penelitian di bawah ini:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* Bangun Ruang Berbasis Nilai Keislaman?
2. Bagaimana implementasi uji coba media pembelajaran *Scrapbook* Bangun Ruang Berbasis Nilai Keislaman pada Siswa Kelas V SDI Miftahul Huda Plosokandang Kabupaten Tulungagung?
3. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* Bangun Ruang Berbasis Nilai Keislaman pada Siswa Kelas V SDI Miftahul Huda Plosokandang Kabupaten Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran secara komprehensif mengenai pengembangan media *Scrapbook* Bangun Berbasis Keislaman Siswa Kelas V SDI Miftahul Huda Plosokandang Kabupaten Tulungagung. Sementara tujuan khususnya adalah :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* Bangun Ruang Berbasis Nilai Keislaman.

2. Mendeskripsikan implementasi uji coba media pembelajaran *Scrapbook* Bangun Ruang Berbasis Nilai Keislaman pada Siswa Kelas V SDI Miftahul Huda Plosokandang Kabupaten Tulungagung.
3. Mendeskripsikan kelayakan pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* Bangun Ruang Berbasis Nilai Keislaman pada Siswa Kelas V SDI Miftahul Huda Plosokandang Kabupaten Tulungagung.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis penelitian ini memberikan kemanfaatan sebagai berikut :

1. Menyumbang manfaat mengembangkan media pembelajaran berbasis *scrapbook* pada pelajaran matematika materi bangun ruang pada jenjang sekolah dasar.
2. Sebagai bahan pemikiran untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *scrapbook*.

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman, wawasan dan memperkaya referensi keilmuan tentang pengembangan media pembelajaran *scrapbook* bangun ruang.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan guru dalam mengembangkan media pembelajaran *scrapbook*. Selain itu, guru dapat menggunakan media *scrapbook* bangun ruang ini dalam proses pembelajaran untuk

membantu menyampaikan materi bangun ruang dengan mudah dan menyenangkan.

3. Bagi Siswa

Mempermudah siswa memahami konsep abstrak bangun ruang yang tersaji secara konkrit melalui media *scrapbook* bangun ruang.

E. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pada istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka pentingnya penegasan istilah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Penegasan Konseptual

- a. Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan.²⁷
- b. Media merupakan alat penyalur komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan menerima pesan (*a receiver*).²⁸
- c. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta

²⁷ Albert Maydiantoro, "Model Penelitian Pengembangan," *Chemistry Education Review (CER)* 3, no. 2 (2020):hal. 185.

²⁸ Sitti Marlina et al., "Pelatihan Penggunaan Media Berbasis Teknologi Untuk Guru Di Kabupaten Pangkajene Dan Kepulauan," *Journal of Community Dedication* 2, no. 4 (2022): hal. 221

sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).²⁹

- d. Media *Scrapbook* adalah media yang diadaptasi dari album foto yang terbuat dari bahan bekas kemudian dihias agar lebih menarik.³⁰

2. Penegasan Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini sangat diperlukan untuk menghindari kesalahan persepsi antara pembaca dengan penulis. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah.

1. Media Pembelajaran *Scrapbook* Bangun Ruang

Media pembelajaran berupa *scrapbook* adalah bentuk produk yang dihasilkan dari kolaborasi antara buku dan pop-up, dan juga kamus matematika yang didalam *scrapbook* bangun ruang ini terdapat jaring-jaring bangun ruang yang dapat ditarik dan menjadi pop-up layaknya bangun ruang asli, *scrapbook* bangun ruang ini digunakan guru dalam pembelajaran sifat-sifat bangun ruang untuk memudahkan proses pembelajaran matematika.

2. Pelajaran Matematika

Pelajaran matematika adalah pelajaran yang kurang diminati siswa khususnya pada jenjang sekolah dasar karena terlalu banyak rumus yang digunakan dan terlalu rumit berhubungan dengan angka,

²⁹ Endang Tri Wahyuni Maharani Riska Novia Sari, "Implementasi Media Pembelajaran Kimia Berbasis Digital dalam Storyboard pada Materi Larutan Penyangga BUFFERPEDIA" *Problems of Endocrine Pathology* 78, no. 4 (2021): hal.60.

³⁰ Shofia Lana Fauziyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Vertebrata Di Kelas X Ma Nu Hasyim Asy'Ari 3 Kudus," *BIOEDUCA : Journal of Biology Education* 2, no. 1 (2020): hal.19.

maka pentingnya pengembangan media pembelajaran *scrapbook* bangun ruang agar pembelajaran lebih bermakna.

3. Media Pembelajaran Berbasis Nilai Keislaman

Media pembelajaran berbasis nilai islam memiliki keunikan yaitu mengandung kosa kata Bahasa Arab dan petunjuk pembelajaran do'a sebelum dan sesudah belajar. Media pembelajaran berbasis islam cocok dikembangkan di SDI Miftahul Huda Plosokandang karena merupakan sekolah dasar berbasis islam.

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran *scrapbook* bangun ruang berbasis nilai keislaman. Media pembelajaran ini ditunjukkan pada siswa kelas lima sekolah dasar yang disusun sesuai dengan standart kurikulum 2013 revisi tahun 2017 tema 6 dan tema 7. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan bentuk kongkrit dari bangun ruang sehingga memudahkan siswa memahami bentuk bangun ruang.

Keunikan dari pengembangan ini yaitu media yang dikembangkan berbasis nilai keislaman yang didalamnya kosa kata Bahasa Arab dan petunjuk berupa do'a sebelum dan sesudah belajar. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran ini guru dapat meningkatkan nilai akidah siswa bahwasannya Allah swt. mampu menciptakan segala bentuk benda di muka bumi.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan skripsi berisikan pembahasan-pembahasan yang ditulis dalam skripsi, dengan tujuan mempermudah pembaca dalam memahami isi pembahasan yang dijabarkan pada skripsi. Adapun sistematika pembahasan skripsi pengembangan sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Bagian awal penulisan skripsi pengembangan memuat sampul depan, lembar perserujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, motto, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Inti

BAB I Pendahuluan, berisi uraian secara garis besar permasalahan penelitian yang meliputi latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, serta sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori, Kerangka Berfikir dan Pengajuan Hipotesis. Bab II pada skripsi membahas mengenai teori penguat pembahasan yang didasarkan pada teori para ahli dan sumber-sumber terpercaya yang relevan dengan judul skripsi. Pada Bab II juga perencanaan produk dibahas pada hipotesis penelitian yang membahas perkiraan produk yang akan dikembangkan secara rinci. Selain itu, untuk menambah referensi peneliti pada Bab II juga terdapat penelitian terdahulu sepuluh tahun belakang.

BAB III Metode Penelitian. Metode penelitian menjelaskan langkah-langkah penelitian dilakukan, yaitu menentukan jenis dan desain penelitian, populasi dan sample, teknik pengumpulan data, instrumen panalitian yang digunakan, analisis data, perencanaan desain dan produk, validasi desain.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan menjelaskan hasil penelitian yang dilakukan di bab tiga, berisikan desain awal produk, hasil pengujian, revisi produk, dan pembahasan produk.

BAB V Penutup yang memuat dua sub-bab, yaitu kesimpulan dan saran. Dalam bab ini peneliti menyimpulkan hasil penelitian.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi pengembangan yaitu daftar pustaka, dan lampiran-lampiran.