

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

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, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman, dkk 2022: 2-3). Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya. Dengan demikian pengajaran lebih berorientasi pada pembentukan spesialis atau bidang-bidang tertentu, sehingga perhatian dan minatnya lebih bersifat teknis (Nurkholis, 2013:25).

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) menjadi satu kesatuan yang diharapkan mampu menjadi salah satu solusi dalam pengembangan kemampuan berpikir siswa, melalui implementasinya. IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD). IPAS memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Guru selaku pendidik dan menjadi pelaksana penerapan Kurikulum Merdeka yaitu mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang Sekolah Dasar (SD) kelas IV, V, VI, pada Kurikulum Merdeka kedua mata pelajaran tersebut digabung (Fitriyah & Wardani, 2022). Pembelajaran IPA dan IPS akan diberikan secara bersamaan dengan nama Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 22 Maret 2024 di SD Negeri 94 Singkawang ditemukan beberapa permasalahan, yaitu: (1) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 94 Singkawang masih tergolong rendah dan masih terdapat siswa yang belum memenuhi nilai KKM. (2) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada SDN 94 Singkawang belum bervariasi. (3) Media *Scrapbook* belum digunakan dalam proses pembelajaran di SDN 94 Singkawang.

Adapun alasan di pilihnya sekolah ini karena ditemukan permasalahan mengenai masih tergolong rendahnya hasil belajar siswa kelas IV, khususnya pada mata pelajaran IPAS, yaitu sebanyak 36 siswa nilainya di bawah nilai KKM dari 48 siswa. Berdasarkan hal ini, maka pengaruh media *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 94 Singkawang perlu dilakukan, media *Scrapbook* digunakan dalam penelitian ini karena media *Scrapbook* ini berpotensi menarik minat pembacanya terutama anak-anak (siswa SD). Media *Scrapbook* ini juga akan banyak disukai oleh anak SD karena media ini menggunakan bahan warna yang menarik, seperti kertas origami, koran dan sejenisnya, dan juga media *Scrapbook* ini menarik bagi anak SD dikarenakan pada setiap halaman buku terdapat tampilan yang menarik perhatian siswa.

Selanjutnya, media pembelajaran adalah salah satu bagian yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran yang berperan sebagai alat atau sarana agar segala yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Media pembelajaran segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dapat merangsang pikiran,

perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa (Ekayani, 2017:2-3). Adapun dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar membantu untuk memperlancar interaksi antara pendidik dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan mutu pendidikan. Supriyono (2018:43-48) Merancang media pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dan sangat penting dalam proses pembelajaran. Media *Scrapbook* ini dapat membangun konsep pengetahuan siswa dengan cara mendesain dan menghiasi media melalui dengan tempelan gambar yang menarik sesuai konsep yang terkandung dalam materi pembelajaran, sehingga konsep materi akan diperoleh siswa dengan mudah dan lebih bermakna.

Media *Scrapbook* sebagai media yang membantu dalam menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk gambar kreatif. Siswa dapat menemukan pengetahuannya dengan cara mengamati dan mencoba memberi makna pada materi yang terkandung di dalam media *Scrapbook* sesuai pengalamannya, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pemahaman siswa akan bermakna dan semakin mendalam jika teruji dengan pengalaman-pengalaman baru. Pemahaman tentang materi wujud zat dan perubahannya mudah didapatkan melalui media *Scrapbook*. Materi yang terlalu luas tersebut sulit dijangkau sehingga membutuhkan media yang dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera seperti media *Scrapbook*.

*Scrapbook* adalah buku yang berbeda dengan buku pada umumnya dimana pada buku ini terdapat seni menempel foto atau gambar di media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif. Buku ini berisi catatan kecil yang mudah dipahami siswa dengan kertas dan model yang unik. Hal inilah yang menjadi daya tarik ketika digunakan sebagai media pembelajaran. Media *Scrapbook* mampu meningkatkan kemampuan kognitif sekaligus regulasi diri pada siswa saat dijadikan sebagai jurnal refleksi (Alfiah, Putra, & Subali, 2018:57-67).

Menurut Rusmono (2017) hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Suprihatiningrum (2013: 37) mengatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa. Media *Scrapbook* juga telah dikembangkan pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar (Rosihah & Pamungkas, 2018:35-49). Pembelajaran dengan media *Scrapbook* di anggap dapat membuat siswa tertarik untuk belajar karena meningkatkan hasil belajar siswa, memudahkan siswa memahami materi. Hal ini didukung oleh Sari, dkk (2020: 337), penggunaan media *scrapbook* pada pembelajaran Tematik untuk membantu guru dalam menyampaikan materi. Terdapat beberapa kelebihan dari media *scrapbook*, yaitu menarik, bersifat realistik, dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, mudah dibuat, bahan mudah didapatkan, *scrapbook* dapat dibuat atau didesain sesuai dengan materi yang akan dibahas atau dipelajari. Melalui penggunaan media *Scrapbook* yang dikemas dalam bentuk buku

dengan memadukan berbagai potongan gambar juga penjelasan diharapkan dapat menarik perhatian dan keaktifan siswa. Dengan begitu siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Rambe dkk, 2022: 3). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media *Scrapbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang berfokus pada hasil belajar kognitif yang mengkaji atau membahas tentang materi Wujud Zat dan Perubahannya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian yang dilakukan dengan judul “Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 94 Singkawang”.

## **B. Masalah Penelitian**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- a. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 94 Singkawang masih tergolong rendah dan masih terdapat siswa yang belum memenuhi nilai KKM.
- b. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada SDN 94 Singkawang belum bervariasi.
- c. Media *Scrapbook* belum digunakan dalam proses pembelajaran di SDN 94 Singkawang.

### **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

“Bagaimana pengaruh media *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 94 Singkawang?”

Adapun yang menjadi sub-sub masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media *Scrapbook* dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 94 Singkawang?
- b. Seberapa besar pengaruh media *Scrapbook* terhadap hasil belajar kelas eksperimen pada siswa kelas IV mata pelajaran IPAS di SDN 94 Singkawang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh media *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 94 Singkawang”. Tujuan tersebut dijabarkan ke dalam tujuan khusus dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Menganalisis pengaruh hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media *Scrapbook* dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 94 Singkawang.
2. Menentukan seberapa besar pengaruh media *Scrapbook* terhadap hasil belajar kelas eksperimen pada siswa kelas IV mata pelajaran IPAS di SDN 94 Singkawang.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ini memiliki beberapa manfaat antara lain:

### 1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pembelajaran khususnya IPAS dan sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam ilmu pengetahuan di bidang pendidikan mengenai pembelajaran melalui pengaruh media *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

### 2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis penelitian ini diharapkan nantinya akan memberikan manfaat sebagai berikut.

#### a. Bagi Siswa

Dapat menciptakan pengalaman belajar siswa yang menyenangkan, memberikan kemudahan bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar, Memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

#### b. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan pertimbangan melakukan pembelajaran yang menarik.
- 2) Dapat memperluas pengetahuan guru dalam penggunaan media pembelajaran.

#### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh pihak sekolah untuk menggunakan media *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan baru bagi peneliti lain dalam penggunaan media *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa.

#### **E. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2019: 67) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah sebagai sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan.

Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### **1. Variabel Bebas**

Menurut Sugiyono (2019: 68) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *Scrapbook*.

##### **2. Variabel Terikat**

Sugiyono (2019:68) menyatakan bahwa variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Adapun yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas IV.