

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara aktif dan efisien. Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa (Luh & Ekayani, 2021 : 1).

Media merupakan komponen penentu keberhasilan belajar siswa. Kegiatan dan proses informasi yang dipelajari dapat disampaikan ke penerima informasi dari sumber ke penerima melalui model dan media tertentu. Media merupakan bagian dari komponen pembelajaran, manfaat dan fungsi media dalam pembelajaran sangat dirasakan baik oleh tenaga pendidik maupun siswa. Keberhasilan media dalam meningkatkan kualitas belajar siswa ditentukan pada bagaimana kemampuan guru dalam memilih media yang akan digunakan.

Penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien (Siti Nur Azizah, 2021 : 68).

Media pengajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar. Pada proses pembelajaran, media pengajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa. Media pembelajaran sangat berguna untuk menciptakan suasana kelas dan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. Media pembelajaran merupakan

salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran dan media juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Media salah satu dari komponen sistem pembelajaran, yaitu mempunyai peran dan fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran berlangsung (Riris, 2024 : 324).

Adanya media pembelajaran yang menarik seperti tayangan atau tampilan yang dihasilkan dari media pembelajaran membuat siswa akan mudah mengingat dan menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Media mampu memberikan ruang untuk siswa dalam berimajinasi sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya dan hasil tersebut dapat diukur melalui tes.

Pada kenyataannya media pembelajaran belum seluruhnya dilaksanakan di sekolah dasar. Pada observasi pra penelitian di SDN 060913 Medan Tembung masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan tidak menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik menggunakan media *Scrapbook* yang menjadi salah satu solusi dari permasalahan yang telah ditemukan dari jurnal dan observasi pra penelitian yang dilakukan.

Scrapbook merupakan buku tempel yang berisi sekumpulan gambar, foto, cerita, catatan yang dirangkai dan disusun secara menarik (dalam sebuah album) atau *handmade*. *Scrapbook* dapat digunakan sebagai salah satu penyampai informasi dalam pembelajaran. Seni menempel di media kertas ini jika dilihat dari hiasan yang kreatif dapat menarik untuk digunakan (Rambe et al., 2022 : 7828).

Media *Scrapbook* memiliki komponen - komponen yang dapat memuat gambar, foto, kalimat-kalimat sederhana, hiasan-hiasan yang lucu dan dapat didesain sesuai dengan tema pembelajaran. ketika buku tersebut dibentuk dengan sangat unik maka tidak menutup kemungkinan dapat membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan suasana kelas juga menjadi menyenangkan (Wright dan sherman dalam et al., 2020 : 148).

Penggunaan media *Scrapbook* pada materi keanekaragaman suku dan budaya di Indonesia sangat cocok karena salah satu masalah yang peneliti temukan saat pra observasi penyebab dari rendahnya hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman suku dan budaya di Indonesia karena siswa kesulitan menghafal banyaknya jenis suku dan budaya di Indonesia dan tidak mengenali gambar-gambar yang tertera pada soal. Jadi, media *Scrapbook* dibuat untuk membantu siswa mengenali dan memahami beragam suku dan budaya di Indonesia dengan memperlihatkan visualnya dan dengan cara yang lebih menarik.

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. Penggunaan media *Scrapbook* merupakan cara alternatif yang efektif yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa . Dengan mengemas materi pembelajaran dalam bentuk buku tempel yang dihias se-menarik mungkin, sehingga diharapkan peserta didik dapat menjawab soal yang diberikan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN 090613 Medan Tembung.

Hasil belajar menjadi patokan keberhasilan kegiatan pembelajaran. Namun tidak semua hasil belajar siswa tinggi. Permasalahan rendahnya hasil belajar sering dijumpai di berbagai kelas dengan penyebab yang bervariasi. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis (Lestari, 2023 : 26).

Berdasarkan observasi pra penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SDN 060913 Medan Tembung rendahnya hasil belajar siswa disebabkan

karena beberapa hal yaitu pertama, peserta didik tidak tertarik dengan proses pembelajaran yang terjadi dikelas, saat proses belajar mengajar berlangsung banyak peserta didik yang tidak fokus dan sibuk dengan kegiatannya masing-masing sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif. Kedua, peserta didik merasa bosan dengan metode pembelajaran yang digunakan dan guru belum berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Metode belajar yang tidak berubah dan tidak menggunakan media belajar juga merupakan faktor yang menyebabkan peserta didik merasa bosan dengan proses pembelajaran yang berlangsung. Ketiga, peserta didik tidak dapat memahami materi yang disampaikan sehingga peserta didik tidak bisa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Hal ini peneliti temukan masih banyak peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Padahal diharapkan peserta didik memiliki hasil belajar yang tinggi, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

IPS adalah studi yang berurusan dengan penyederhanaan konsep sejarah, geografis, sosiologis, antropologis dan ekonomi. Pada jenjang pendidikan dasar, tujuan pemberian mata pelajaran IPS adalah untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan praktis untuk mempelajari fenomena sosial di sekitarnya, Pelajaran IPS pada hakekatnya berfungsi untuk mempersiapkan, memajukan dan membentuk keterampilan peserta didik yang memperoleh pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilan dasar yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat (Putri Pramestia Ningrum & Dahlan, 2023 ; 250).

Ada beberapa kendala yang menyebabkan hasil belajar IPS rendah, yaitu 1). Siswa beranggapan pembelajaran IPS sulit karena banyak materi yang perlu dipahami dan bukan mata pelajaran yang diuji secara nasional. 2). Tenaga pendidik, dalam hal ini, yang bertindak sebagai tenaga pendidik adalah guru. Selama ini, guru hanya bertindak sebagai penyampai pesan saja tanpa memperhatikan tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan. Guru juga kurang memanfaatkan metode pembelajaran, dan media yang ada untuk menunjang proses pembelajaran agar tingkat pencapaian kompetensi dasar dapat maksimal. 3). Peserta didik telah

berkembang kesan yang kuat pada pelajaran IPS merupakan pembelajaran yang membosankan. Tidak sedikit peserta didik merasa jenuh ketika pelajaran IPS. Namun kenyataannya, peserta didik tidak memiliki minat belajar di pembelajaran IPS, juga tidak memiliki kebiasaan belajar yang bisa menunjang hasil belajar IPS nya. Padahal diharapkan peserta didik memiliki hasil belajar yang tinggi di pembelajaran IPS agar peserta didik lebih mengenal budaya dan sukunya. Selain itu, alasan peserta didik harus memiliki hasil belajar yang tinggi di pembelajaran IPS, peserta didik diharapkan lebih dekat dengan masyarakat sehingga memiliki rasa empati dengan lingkungannya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah uraikan, peneliti ingin melakukan eksperimen mengenai media *Scrapbook* untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang permasalahan ini dengan judul "Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 060913 Medan Tembung".

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Siswa tidak tertarik dengan proses pembelajaran yang terjadi di kelas,
2. Siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran yang digunakan,
3. Guru belum berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran.
4. Materi tentang keberagaman suku dan budaya Indonesia dirasa sulit oleh siswa dikarenakan sulit diingat dan tidak terlihat visualnya.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada penggunaan Media pembelajaran *Scrapbook* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS materi keberagaman suku dan budaya Indonesia di Kelas IV SDN 060913 Medan Tembung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh media *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 060913 Medan Tembung pada kelas kontrol?
2. Apakah terdapat pengaruh media *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 060913 Medan Tembung pada kelas eksperimen?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 060913 Medan Tembung pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah:

- a) Untuk mengetahui pengaruh media *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 060913 Medan Tembung pada kelas kontrol.
- b) Untuk mengetahui pengaruh media *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 060913 Medan Tembung pada kelas eksperimen.
- c) Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan pada media *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 060913 Medan Tembung pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan di atas maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memperluas ilmu pengetahuan mengenai keaktifan dan kreatif peserta didik dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan juga inovasi penggunaan media *Scrapbook* agar pembelajaran didalam kelas lebih menarik lagi dan tidak monoton.

b. Bagi Sekolah

Peneliti berharap penelitian ini sebagai tambahan informasi dan pengetahuan untuk membuktikan adanya pengaruh media *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *Scrapbook* peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal.

c. Bagi peneliti

Bagi peneliti ini sebuah satu pengalaman yang bermanfaat untuk mengetahui proses pembelajaran IPS dengan menggunakan yang sistematis dan terperinci. Dan bisa mengembangkan media *Scrapbook* peserta didik dalam pembelajaran itu penting untuk meningkatkan hasil belajar.