

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya untuk memaksimalkan potensi sumber daya manusia (SDM) melalui kegiatan sekolah. Tujuan utama kegiatan di sekolah adalah menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, meningkatkan minat dan semangat siswa. Selain itu dapat memotivasi mereka untuk belajar dengan baik dan bersemangat secara konsisten. Hal ini karena lingkungan belajar yang menyenangkan akan berpengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar yang sebaik-baiknya (Pubian & Herpratiwi, 2022). Pendidikan merupakan perwujudan keinginan seseorang untuk meningkatkan dirinya dalam bidang pengetahuan, karakter, dan kekuatan jasmaninya. Hal ini bertujuan untuk memenuhi tujuan hidup utamanya, yaitu hidup selaras dengan alam dan masyarakat. Memperoleh pengetahuan sebanyak-banyaknya dan meningkatkan mutu sumber daya manusia merupakan dua tujuan utama Pendidikan (Primayana, 2020).

Dalam pendidikan tidak mungkin dipisahkan dari mata pelajaran, salah satunya matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari siswa sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pembelajaran matematika di sekolah dasar berupaya menyediakan perangkat yang dibutuhkan siswa untuk berpikir kritis, rasional, analitis, metodis, kreatif,

dan kooperatif. Pada tahap aktivitas konkret yang membuat penggunaan media dalam pengajaran matematika sekolah dasar menjadi sangat penting. Dengan itu, hasil belajar siswa lebih baik dalam memahami konten yang didasarkan pada fakta yang mudah diamati dan dipahami (Fitri, 2023).

Tanpa disadari, matematika banyak digunakan dalam banyak bidang kehidupan sehari-hari. Namun, karena pengalaman dan ketakutan masa lalu, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memperoleh pengetahuan matematika. Akibatnya, mereka kesulitan mendapatkan manfaat dari pendidikan matematika komprehensif, sehingga menimbulkan kekhawatiran terhadap proses pembelajaran (Nurulaeni & Rahma, 2022). Bahkan, ketika diminta menyelesaikan tes di buku teks, mereka seringkali kesulitan berkonsentrasi pada materi yang diajarkan. Siswa terbiasa menggunakan teknik cepat sehingga membuat mereka tidak terbiasa dengan tes yang banyak penyelesaian (Yulanda & Darwis, 2023).

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Sebagai sarana pengajaran, media ini memungkinkan guru memperluas wawasan siswa. Berbagai jenis media memungkinkan guru untuk menyampaikan pengetahuannya dengan lebih efektif sehingga dapat menarik. Selain itu juga dapat membangkitkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran, sehingga memudahkan pemahaman pembelajaran. Inovasi media pembelajaran juga penting untuk pembelajaran matematika yang melibatkan banyak konsep.

Pengajaran matematika khususnya yang berkaitan dengan bangun datar, memerlukan unsur-unsur konkrit untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak. Oleh karena itu, perlu digunakan benda-benda konkrit atau alat manipulatif seperti media pelajaran. Tujuannya untuk merangsang motivasi dan minat siswa dalam memecahkan masalah. Sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep abstrak. Menurut Sary dkk. (2023) penggunaan media pembelajaran matematika bertujuan untuk menyederhanakan konsep-konsep abstrak menggunakan gambar, video, audio dan animasi.

Sejalan dengan hal tersebut, Kurikulum Merdeka hadir sebagai pendekatan baru dalam pendidikan di Indonesia. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Proses pembelajaran guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat pembelajaran sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik (Arwitaningsih et al., 2023).

Media pembelajaran adalah metode yang digunakan untuk menyebarkan informasi, mampu menarik perhatian, dan pikiran siswa. Hal ini bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Melalui penggunaan media pembelajaran, guru mempunyai kesempatan untuk menyampaikan materi dengan lebih mudah diakses siswa (Rofiah, 2024). Media pembelajaran yang berkualitas, minat belajar siswa dapat meningkat sehingga berpotensi

meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Hamalik dalam (Novitasari dkk., 2023), menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menghasilkan minat baru, memotivasi siswa, dan meningkatkan hasil belajar.

Minat belajar merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan dalam proses pembelajaran karena tanpa adanya minat belajar dari siswa maka proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara maksimal. Minat merupakan modal awal untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya minat maka muncul motivasi dari siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius sehingga tercapai hasil pembelajaran yang baik. Minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap aktivitas belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam belajar serta menyadari pentingnya kegiatan itu. Dengan minat tersebut, belajar bukan lagi hal yang membosankan atau bahkan menjadi beban, melainkan suatu hal yang menyenangkan karena mengetahui hal yang baru. Dengan kata lain, memperkecil kebosanan peserta didik terhadap pelajaran. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang (Sari, 2020).

Menurut Hamalik (Aulia, 2021), hasil belajar merupakan contoh tindakan, nilai, pengetahuan, sikap, evaluasi, kemampuan dan keterampilan. Menurut Hamalik dalam (Diana dkk., 2023), hasil belajar menunjuk pada kompetensi siswa pada proses pengajaran sesuai dengan tujuan Pendidikan. Nilai yang diberikan pada hasil belajar mata pelajaran tertentu dapat digunakan untuk menganalisis hasil belajar. Yaitu sejauh mana keberhasilan siswa dalam

memahami suatu mata pelajaran (Friskilia & Winata, 2018). Jadi hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan kegiatan belajar dan kegiatan belajar.

Media pembelajaran diyakini dapat meningkatkan minat belajar serta hasil belajar siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Termasuk mata pelajaran Matematika, media juga sangat dibutuhkan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Karena banyak siswa yang merasa sulit belajar matematika yang diakibatkan pengalaman buruk mereka. Mereka menghadapi kesulitan dalam menerima pembelajaran matematika secara komprehensif, sehingga menimbulkan kekhawatiran dalam belajar (Nurulaeni & Rahma, 2022). Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Scrapbook*.

Scrapbook merupakan media untuk menyimpan berbagai benda yang dianggap penting. Di Indonesia, *Scrapbook* lebih dikenal dengan sebutan buku tempel. Karena bentuknya seperti album, dimana dapat menyimpan foto-foto serta hiasan dan catatan. Alfiah dalam (Widiastuti, 2023) menyatakan bahwa *Scrapbook* membantu proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif. Syahrums dalam (Widiastuti, 2023) menyatakan bahwa pembelajaran melalui *Scrapbooking* mempunyai pengaruh signifikan dari segi keterampilan menulis dan lisan.

Berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri Sumingkir 01, Kabupaten Cilacap pada tanggal 25 September 2024, dengan narasumber guru kelas IV, Ibu Dhita Febriana, S. Pd, mengatakan bahwa dalam pemberian materi beliau tidak

selalu menggunakan media pembelajaran. Beliau biasanya mengandalkan buku teks untuk pelajaran matematika dan selalu menggunakan metode ceramah. Selain itu, terkadang sebisa mungkin menggunakan media pembelajaran sederhana yang bersumber dari pemerintah seperti KIT Matematika pada mata pelajaran Matematika materi bangun ruang. Dengan demikian, guru tidak menggunakan media konkrit yang menarik dalam proses belajar mengajar. Menurut Ristiyah (2023) media yang kurang memadai dapat menurunkan aktivitas siswa sehingga hasil belajar kurang maksimal.

Pada mata pelajaran matematika guru menyajikan contoh dan pertanyaan praktis kepada siswa. Sementara itu, siswa mencatat materi yang disampaikan guru dalam buku catatan. Oleh sebab itu, kurangnya penggunaan media menyebabkan berkurangnya efektivitas dan aktivitas siswa. Siswa masih memiliki kemampuan matematika yang kurang sehingga dapat melemahkan pemahaman konsep yang diajarkan.

Menurut hasil wawancara, hasil belajar siswa pada materi bangun datar menunjukkan bahwa beberapa siswa sering keliru membedakan sifat persegi dengan persegi panjang. Beberapa siswa juga kebingungan ketika menghadapi soal-soal yang berhubungan dengan keliling dan luas bangun datar. Keliling dan luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga merupakan bahan yang dianggap sulit. Guru belum menggunakan media dalam mengajar, siswa diharapkan hanya memahami konsep dan menghafal rumus.

Guru belum menggunakan media, padahal menggunakan media yang dapat memudahkan pemahaman materi. Berdasarkan hasil angket siswa menunjukkan 97% siswa lebih tertarik dengan adanya media pembelajaran secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, intervensi lanjutan yang dilakukan guru kurang maksimal, karena tidak adanya alat bantu agar siswa lebih tertarik dengan pembelajaran matematika. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar dari siswa yang masih belum maksimal khususnya materi bangun datar.

Penelitian yang dilakukan oleh Afifah & Rahmawati (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran **SCRUND** (*Scrapbook* Bangun Datar) untuk Kelas IV SD” bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk *Scrapbook* yang digunakan dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi bangun datar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari beberapa tahap, mulai dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, hingga uji coba terbatas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media SCRUND yang dikembangkan tergolong sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran, serta mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis karena sama-sama berfokus pada pengembangan media *Scrapbook* untuk mata pelajaran Matematika kelas IV SD pada materi bangun datar. Selain itu, hasil dari penelitian tersebut menjadi landasan bahwa media *Scrapbook* dapat

menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi yang bersifat abstrak seperti bangun datar.

Penelitian yang dilakukan Afifah & Rahmawati (2022) mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* untuk materi bangun datar di kelas IV SD. Namun, dalam penelitian tersebut, penyajian materi bersifat umum dan tidak merinci secara jelas bentuk-bentuk bangun datar yang diajarkan, seperti persegi, segitiga, atau lingkaran. Media yang dikembangkan lebih menekankan pada tampilan visual sederhana dengan validitas dan kepraktisan yang tinggi. Berbeda dengan penelitian ini, pengembangan media *Scrapbook* dilakukan secara lebih spesifik dan terstruktur, dengan mencakup berbagai bentuk bangun datar secara rinci seperti persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, jajar genjang, dan lingkaran, lengkap dengan sifat-sifat, gambar, dan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media *Scrapbook* yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya menyajikan materi secara visual, tetapi juga lebih komprehensif dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa secara lebih menyeluruh. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penelitian ini memberikan kontribusi lebih lanjut dalam pengembangan media pembelajaran bangun datar di sekolah dasar.

Selain itu, dalam penyajian materi yang dikembangkan, mereka tidak membahas secara khusus tentang segi banyak beraturan maupun tidak beraturan. Bentuk-bentuk bangun datar yang dimuat dalam media pembelajaran tersebut lebih terbatas pada bangun datar dasar, seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran, tanpa melibatkan pengelompokan bangun datar

berdasarkan keteraturan sisi dan sudut, seperti yang ditemukan pada segi banyak beraturan (misalnya segi lima beraturan, segi enam beraturan) maupun tidak beraturan. Sementara itu, dalam penelitian ini, media *Scrapbook* dirancang untuk mencakup beragam jenis bangun datar, termasuk segi banyak beraturan dan tidak beraturan, dengan penjelasan mengenai jumlah sisi, panjang sisi, sudut dalam, serta karakteristik keteraturan bentuknya.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Afifah & Rahmawati (2022), media pembelajaran *Scrapbook* yang dikembangkan menggunakan jenis kertas folio berwarna hitam. Pemilihan kertas berukuran besar dan berwarna gelap ini bertujuan untuk memberikan ruang yang luas dalam menampilkan materi serta memberikan kesan visual yang menarik bagi siswa. Sementara itu, penelitian yang saya lakukan menggunakan kertas ivory berukuran A4 yang memiliki tekstur mengkilap dan tampilan yang elegan. Media *Scrapbook* pada penelitian ini dirancang lebih modern, serta menggunakan perpaduan warna yang cerah dan menarik. Perbedaan signifikan terletak pada ukuran, jenis, dan teknik penyajian desain media. Penelitian yang dilakukan Afifah & Rahmawati (2022) lebih menekankan pada tampilan manual yang sederhana namun kreatif, sedangkan penelitian ini menampilkan media yang lebih interaktif dan terstruktur secara visual.

Penelitian yang dilakukan oleh Widyasari & Adella (2019) juga menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran *Scrapbook* tentang bangun

datar efektif dan mendapat feedback positif dari siswa. Hal ini didasarkan pada pengolahan data jawaban siswa dan ahli tentang materi pembelajaran *Scrapbook* berbasis budaya Palembang tentang bangun datar.

Sukma Pawestri et al., (2024) juga menyatakan bahwa media *Scrapbook* layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan Siswa mendapatkan manfaat yang sangat besar dari penggunaan pembelajaran Media Unity. Hal ini terlihat dari hasil pre-test siswa yang menunjukkan rata-rata persentase perolehan sekitar 31%. Oleh karena itu, dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika yang memuat materi bangun datar kelas IV SD.

Penelitian yang dilakukan (Purwatiningsih dkk., 2020) menunjukkan bahwa hasil belajar mengalami perubahan setelah menggunakan media *Scrapbook*. Karena rata-rata skor yang diperoleh setelah tes lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor sebelum tes. Sejalan dengan Sholihah (2019), media pembelajaran visual terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Hal ini tercermin dari peningkatan kinerja siswa pada post-test setelah menggunakan metode pembelajaran ini. Selain itu, penelitian yang dilakukan Ningrum & Widodo (2018) juga mendapatkan hasil bahwa pengembangan media *Scrapbook* dalam kegiatan pembelajaran terbukti efektif meningkatkan hasil belajar. Bukti keefektifan penggunaan media *Scrapbook* dilihat dari hasil *posttest* peserta didik yang mendapatkan nilai 75 dari nilai rata-rata *posttest* sebanyak 77,5% lebih besar dari nilai rata-rata *pretest* 56,4705%.

Dengan demikian peneliti berencana untuk membuat alat peraga berupa *Scrapbook* pada bangun datar. Penelitian ini berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Materi Bangun Datar Di Kelas IV SD**”. Hal ini bertujuan agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang bangun datar. Melalui materi pembelajaran *Scrapbook*, juga dapat menjadikan lingkungan belajar lebih menghibur dan menarik bagi siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, antara lain:

1. Siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan.
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika khususnya materi keliling dan luas bangun datar segi empat.
3. Keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran matematika.
4. Rendahnya minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika, khususnya materi bangun datar.
5. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi bangun datar.
6. Kurangnya pelatihan guru dalam penggunaan media pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu pada nomor 1) Peserta didik menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan, nomor 3) Keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar. Sehingga penelitian ini berfokus pada Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Materi Bangun Datar di

Kelas IV SD dan nomor 4) Rendahnya minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* terhadap pemahaman konsep bangun datar pada siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran *Scrapbook* pada materi bangun datar di kelas IV SD?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* pada materi bangun datar di kelas IV SD?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* terhadap pemahaman konsep bangun datar pada siswa kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *Scrapbook* pada materi bangun datar di kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* pada materi bangun datar di kelas IV SD?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan untuk menambah wawasan dan pengetahuan dan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai referensi untuk menambah keilmuan tentang penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi bangun datar di kelas IV SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat menyampaikan experience eksklusif bagi peserta didik, meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi bangun datar serta menumbuhkan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran matematika.

b. Bagi Guru

Dapat membangun pembelajaran yang efektif antara peserta didik dan pendidik. Media seperti *Scrapbook* memungkinkan guru mengembangkan kreativitasnya dalam menyajikan materi. Hal ini dapat menjadi referensi untuk pendekatan lain yang lebih menarik bagi siswa dalam pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah pengetahuan dalam mengembangkan media *Scrapbook* sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah:

1. Media *Scrapbook* ini akan dibuat dengan ukuran kertas A4 (21,0 cm x 29,7 cm) dengan font *Comic Sains* dan menggunakan jenis kertas jasmine paper dan menggunakan beberapa warna.
2. Media pembelajaran dilengkapi dengan gambar-gambar yang berkaitan dengan matematika khususnya materi bangun datar. Gambar dalam media *Scrapbook* disajikan semenarik mungkin menggunakan aplikasi canva untuk mengedit, sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam mencari informasi yang terdapat dalam media *Scrapbook*.
3. Media pembelajarn didesain menggunakan perpaduan warna yang menarik untuk siswa Sekolah Dasar.
4. Penyajian materi sesuai dengan salah satu Tujuan Pembelajaran pada BAB Geometri di kelas IV SD yaitu siswa dapat membedakan macam-macam bangun datar segi empat dengan benar, siswa dapat mengetahui sifat-sifat bangun datar segiempat, siswa dapat membedakan sifat-sifat persegi dan persegi panjang, dan siswa mampu menghitung keliling dan luas persegi dan persegi panjang.
5. Isi buku menggunakan Bahasa yang sederhana dengan tujuan siswa mudah memahami materi.
6. Media pembelajaran yang dikembangkan berisi profil pengembang, materi, contoh soal dan latihan soal.