

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memberikan peran yang sangat penting bagi mutu dan kualitas sumber daya manusia yang unggul. Pelaksanaan pendidikan memerlukan perkembangan dan inovasi baru agar sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan oleh peserta didik. Untuk meningkatkan mutu pendidikan diperlukan adanya kreativitas dari tenaga pendidik. Meningkatnya mutu pendidikan akan berpengaruh terhadap peningkatan kualitas pembelajaran sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu tinggi. Pada pembelajaran kelas V terdapat muatan pelajaran IPS yang menjadi bagian dari pelajaran Tematik. IPS merupakan pembelajaran yang mempelajari ilmu sosial seperti yang dinyatakan oleh Merriam dan Caffarella bahwa pembelajaran sosial merupakan teori belajar dimana proses pembelajaran berkaitan dengan mengamati orang lain atau observasi sosial.² Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji topik sosial mulai dari masyarakat terkini dan sejarah di masa lampau. Menurut pusat kurikulum IPS merupakan mata pelajaran yang berasal dari masyarakat yang hidup secara sosial.³

Pembelajaran IPS memiliki karakteristik yaitu pembelajaran yang berisi materi dari gabungan unsur ilmu geografi, sejarah, ekonomi,

² Dina Indriana, *Mengenal Ragam Gaya Pembelajaran Efektif*, (Yogyakarta: DIVA Press), 181.

³ Henni Endayani, "Sejarah dan Konsep Pendidikan IPS", *Ittihad*, Vol.11 No. 2 (Desember, 2018), 121.

kewarganegaraan, sosiologi, hukum dan politik dengan standar kompetensi dasar yang disesuaikan sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau tema.⁴ Tujuan pembelajaran IPS diatur dalam dokumen kurikulum 2013 yaitu agar peserta didik mampu menjadi warganegara yang cakap mengambil keputusan sesuai norma di masyarakat serta dapat mempelajari dan meneladani perjuangan pahlawan bangsa di masa lampau dengan begitu akan tercipta generasi muda yang mampu berkomunikasi, bekerja sama dan bermasyarakat sesuai dengan norma yang berlaku.⁵ Dalam proses pembelajaran IPS khususnya materi Sejarah secara umum memiliki kendala yaitu kurangnya minat dan tingkat kebosanan yang tinggi siswa kelas V yang pada dasarnya masih dalam usia anak-anak dan cenderung masih membutuhkan imajinasi, rasa ingin bermain dan tingkat kejenuhan yang tinggi menyebabkan kurang tertariknya siswa terhadap pembelajaran. Materi sejarah yang menuntut pemahaman siswa mengenai peristiwa-peristiwa di masa lalu dengan urutan waktu dan tahun-tahun yang menyebabkan kejenuhan peserta didik karena teks bacaan sejarah yang begitu panjang.

Hal ini sejalan dengan yang terjadi di MIN 4 Nganjuk. Berdasarkan pengamatan dan wawancara kepada guru kelas V yang dilakukan di MIN 4 Nganjuk Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk. Siswa kelas V di MIN 4 Nganjuk pada pelajaran muatan IPS khususnya pada materi sejarah proses penjajahan dan kemerdekaan Indonesia kelas V hampir seluruh

⁴ “Sejarah dan Konsep Pendidikan IPS”, 124.

⁵ Ida Rosihah, Aan Subhan Pamungkas, “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar”, *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 4 No. 1 (2018), 36.

materi yang disampaikan adalah materi yang ada di dalam LKS kurikulum 2013 hal ini menyebabkan kurangnya daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran. Kurangnya daya tarik peserta didik berpengaruh terhadap tingkat pemahaman pada materi sejarah, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Sumber LKS dirasa kurang cukup membuat peserta didik memahami alur sejarah yang cukup panjang dengan rentetan tahun dan tokoh-tokoh yang perlu dihafalkan. Jika buku yang digunakan sebagai media merupakan buku yang menarik baik dari segi desain dan isi pasti akan menjadi daya tarik peserta didik. Efektif tidaknya suatu pembelajaran tentu akan mempengaruhi pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut pendidik perlu memberikan inovasi dalam pembelajaran salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang kreatif dimana peserta didik akan tertarik dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran akan mempengaruhi tingkat keaktifan belajar mereka. Jika peserta didik aktif dalam pembelajaran maka akan meningkatkan hasil belajar mereka. Media pembelajaran merupakan sebuah inovasi yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran sebagai alat bantu yang dapat menyampaikan materi kepada peserta didik melalui berbagai cara baik berupa gambar, video maupun buku bacaan yang menarik dan mampu mewujudkan tujuan pembelajaran.⁶ Seperti yang dikatakan oleh Kustandi dan Sujipto, media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu

⁶Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini* (Jakarta:Luxima Metro Media, 2014), 23.

guru dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar tujuan pembelajaran dapat terwujud dan hasil belajar akan meningkat.⁷ Salah satu media yang mampu mengemas materi pembelajaran dengan menarik yaitu media *Scrapbook*.

Menurut Lia *Scrapbook* sebuah media yang mengandung seni gambar, foto memorabilia yang digabungkan dalam runtutan sistematis suatu kejadian.⁸ Media ini menggunakan gambar yang ditempel dan disesuaikan dengan materi IPS kelas V mengenai urutan sejarah kedatangan bangsa barat sampai kemerdekaan Indonesia. Selain berisi materi media *scrapbook* juga menyajikan lembar kerja siswa yang tentu menambah keaktifan. Penggunaan media *scrapbook* merupakan sebuah inovasi dalam pembelajaran yang menarik karena dilengkapi gambar-gambar sebagai bentuk visualisasi materi.⁹

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian karya Dewi dan Yuliana didalam penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah *scrapbook* dengan materi bahasa Indonesia kelas III tentang karangan teks deskriptif. Berdasarkan uji yang dilakukan oleh beberapa ahli pengembangan media ini memiliki presentase yang cukup tinggi selain itu respon yang diberikan oleh peserta didik atau responden menghasilkan hasil yang sama oleh para ahli yaitu sebesar 89,83%. Sehingga penggunaan media *scrapbook* sangat berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi karangan deskriptif.

⁷ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), 3.

⁸Fitria Utami Ningum, "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pelajaran Tematik Tema 1 Materi Lambang Negara Garuda Pancasila Untuk Siswa Kelas 3 di SD Muhammadiyah 22 Surabaya", *Jurnal Mahasiswa Teknolgi Pendidikan*, Vol. 9 No. 2 (2018), 3.

⁹ Pamungkas, "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Konteks...", *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 4 No. 1 (2018), 36.

Berdasarkan hasil yang didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* untuk materi bahasa Indonesia kelas III valid digunakan dalam pembelajaran dan dinyatakan sangat layak.¹⁰

Pada penelitian dan pengembangan ini media pembelajaran *Scrapbook* yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah *scrapbook* dalam bentuk buku secara cetak dan digital. Berbentuk cetak dengan tujuan memberikan pengalaman belajar secara konkret kepada siswa. Media *scrapbook* dalam bentuk cetak ini dilengkapi dengan materi dan video penjelas yang dapat diakses *scan* melalui *QR Code* yang disediakan. Selain itu juga terdapat gambar-gambar yang dapat dilipat, ditempel dan dikreasikan oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan keterampilan yang mereka miliki tentunya disesuaikan dengan isi materi IPS yaitu mengenai sejarah kedatangan bangsa barat hingga kemerdekaan Indonesia. Sehingga media *scrapbook* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini dapat memvisualisasikan secara nyata peristiwa sejarah sehingga mudah diterima oleh peserta didik. Selain cetak, media *Scrapbook* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini juga tersedia dalam bentuk digital tentunya dengan isi dan pembahasan yang sama namun dapat diakses dimana saja sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar melalui teknologi seperti *gadget* dan lain sebagainya.

Pernyataan tersebut membuat peneliti mengambil sebuah kesimpulan bahwa pentingnya melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* khususnya pada mata pelajaran IPS materi sejarah

¹⁰ Tiara Kusnia Dewi, Rina Yuliana, "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskriptif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol.9 No. 1 (Desember, 2018), 21

semester genap kelas V MIN 4 Nganjuk Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk. Berdasarkan penguatan penelitian sebelumnya dan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media *Scrapbook* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penjajahan Hingga Kemerdekaan Indonesia Kelas V Semester II di MIN 4 Nganjuk”**.

B. Rumusan Masalah Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dapat dirumuskan masalah penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Bagaimana Pembelajaran Mata Pelajaran Tematik Muatan IPS Materi Penjajahan Hingga Kemerdekaan Indonesia Siswa Kelas V Semester 2 di MIN 4 Nganjuk?
2. Bagaimana Pengembangan Media *Scrapbook* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS kelas V semester 2?
3. Bagaimana Peningkatan Hasil Belajar siswa dengan Media *Scrapbook* pada Muatan IPS kelas V semester 2?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah peneliti menginginkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui Pembelajaran Mata Pelajaran Tematik Muatan IPS Materi Penjajahan Hingga Kemerdekaan Indonesia Siswa Kelas V Semester 2 di MIN 4 Nganjuk
2. Mendeskripsikan Pengembangan Media *Scrapbook* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V Semester 2

- 3 Mendiskripsikan Peningkatan Hasil Belajar siswa dengan Media *Scrapbook* pada Muatan IPS kelas V semester 2

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa sebuah media pembelajaran yang berisi materi IPS semester 2 kelas V mengenai sejarah kedatangan bangsa barat hingga Indonesia merdeka yang disesuaikan dengan kurikulum 2013. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *scrapbook* yang berisi materi disertai gambar untuk memvisualkan materi.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dikemas sesuai kurikulum 2013
3. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini mengambil materi tematik muatan IPS semester 2 kurikulum 2013
4. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dikemas dengan menarik dan bahasa yang mudah dipahami siswa MI kelas V
5. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan gambar-gambar sebagai bentuk visual materi
6. Media pembelajaran ini dilengkapi juga dalam bentuk digital yang dapat di *scan barcode* yang terdapat pada sampul buku.
7. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menyertakan kode *QR Code* yang dapat di *scan* dan menampilkan video penjelasan secara digital

8. *Scrapbook* dengan menggunakan kertas *Art Paper A4*
9. *Cover* menggunakan kertas *Art Paper A4* berat 310
10. Ukuran *scrapbook* yakni 21 x 29,7 cm

E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

1. Manfaat Akademis

- a. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini yaitu menciptakan materi melalui media pembelajaran yang dapat menyampaikan sejarah kedatangan bangsa barat sampai masa kemerdekaan melalui *scrapbook* yang menarik dan interaktif.
- b. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini sebagai inspirasi kepada peneliti lain mengenai teori pengembangan media pembelajaran IPS melalui media *scrapbook* untuk dikembangkan dalam media pembelajaran lain.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* ini dapat meningkatkan proses belajar mengajar Tematik muatan IPS kelas V semester 2 yang sesuai dengan kurikulum 2013
- b. Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dapat melengkapi materi yang ada di LKS Tematik yang sudah tersedia
- c. Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dapat membantu pendidik dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik

- d. Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dapat menambah pemahaman materi dan menjadi wawasan serta pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa karena hal ini akan sangat efektif pada tingkat pemahaman dan hasil belajar mereka. Pembelajaran yang efektif memerlukan penunjang seperti penggunaan media pembelajaran. Menurut *Association for Education an Communication Technology* (AECT) menyatakan bahwa media merupakan proses penyalur informasi dari pemberi informasi kepada penerima informasi. Sama seperti menurut *National Education Association* (NEA) media adalah benda yang dapat diubah, dikreasi, dibaca, didengar dan diaplikasikan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan efektivitas suatu pembelajaran.¹¹ Dalam pembelajaran IPS khususnya materi sejarah seorang pendidik memerlukan media pembelajaran yang sederhana tetapi dapat mewujudkan tujuan pembelajaran karena pelajaran IPS cenderung berisi materi sejarah perlawanan dan perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan penjajah dalam rangkaian waktu yang panjang. Media yang diperlukan adalah media yang mampu memberikan gambaran secara konkret kepada siswa mengenai kejadian dimasa lalu. Media *scrapbook* memiliki tujuan untuk memberikan gambaran konkret mengenai suatu

¹¹ Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), 2

materi melalui gambar-gambar dan video (akses digital) yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa karena *scrapbook* yang akan dikembangkan juga dilengkapi dengan lembar kerja siswa yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada muatan mata pelajaran IPS sangat diperlukan karena media ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sejarah penjajahan hingga kemerdekaan yang terdapat pada muatan pembelajaran IPS kelas V semester 2 khususnya di MIN 4 Nganjuk Kabupaten Nganjuk.

Berikut ini pentingnya penelitian dan pengembangan:

1. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan membantu pendidik dalam menjelaskan materi didalam pembelajaran di kelas khususnya pada materi IPS mengenai sejarah penjajahan dan kemerdekaan. Media *scrapbook* diharapkan mampu memvisualisasikan penjelasan materi dengan metode ceramah sehingga dapat membantu pendidik mengatasi kendala yang dialami peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu membantu siswa dalam pembelajaran terutama pada materi IPS yang berisikan sejarah dengan runtutan waktu yang panjang. Media *scrapbook* dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar sejarah karena dilengkapi dengan

gambar dan video penjelas yang dapat diakses secara digital sehingga dapat menambah pemahaman dan pengetahuan.

3. Bagi Madrasah

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu menambah media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

4. Bagi Prodi PGMI

Penelitian dan pengembangan ini dapat menambah koleksi pustaka bagi prodi PGMI IAIN Kediri terkait pengembangan media pembelajaran *scrapbook* untuk meningkatkan hasil belajar mengajar materi Tematik muatan IPS kelas V SD/MI.

5. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan bagi peneliti terhadap proses mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif pada anak usia SD/MI dan juga menambah daya pikir kreatif dalam menyusun *scrapbook* yang menarik dan meningkatkan keaktifan belajar siswa.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini ditujukan untuk siswa kelas V pada mata pelajaran Tematik yang didalamnya memuat materi IPS. Pada penerapan pembelajaran IPS di kelas V MIN 4 Nganjuk pendidik tidak hanya menggunakan buku tematik saja melainkan terdapat buku tambahan berupa LKS dan juga modul IPS yang digunakan dalam kegiatan

pembelajaran sebagai sumber belajar meskipun begitu buku modul yang tersedia masih kurang menarik dan kurang mampu meningkatkan semangat belajar siswa sehingga berdampak terhadap hasil belajarnya. Sehingga pengembangan melalui media pembelajaran *Scrapbook* mengacu pada asumsi berikut

Aisyah dan Haryudin, dalam jurnal *Professional Journal of English* yang memaparkan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran seperti yang dinyatakan oleh Yokhebed bahwa media penting digunakan dalam pembelajaran karena dapat membantu penyampaian informasi dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan tersampainya materi atau informasi kepada peserta didik berjalan dengan baik karena menariknya suatu media maka pembelajaran akan berjalan efektif dan terlaksana dengan baik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.¹²

Pengembangan media pembelajaran Tematik muatan IPS pada kelas V memiliki berbagai keterbatasan dalam pengembangan yang berdasarkan latar belakang masalah peneliti membatasi permasalahan yang diteliti yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran yang berupa *scrapbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik muatan IPS kelas V semester 2.

¹² Silvi Aisyah, Acep Haryudin, "Instructional Media Used In Teaching English", *Professional Journal of English Education*, Vol. 3 No. 2 (November, 2020), 737.

2. Media *Scrapbook* yang berisi materi sejarah kedatangan bangsa barat hingga Indonesia merdeka yang terdapat dalam muatan IPS kelas V semester 2.
3. Objek pengembangan ditujukan untuk siswa kelas V-B MIN 4 Nganjuk.

H. Orisinalitas Penelitian

Peneliti melakukan survei terhadap penelitian terdahulu yang dilakukan oleh beberapa peneliti lain untuk membuktikan orisinalitas penelitian ini. Diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian yang pertama oleh Rahayu dimana hasil penelitian dan pengembangan ini dilakukan peneliti pada kelas IV dengan materi tematik keberagaman budaya. Masalah yang ditemukan oleh peneliti adalah kurangnya peningkatan hasil belajar siswa dikarenakan kurangnya proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan media. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa peneliti melakukan pengembangan media *scrapbook* untuk materi keragaman budaya bangsa yang di uji langsung oleh 3 ahli yaitu ahli desain, materi dan pembelajaran. Uji kelayakan oleh 3 ahli tersebut menghasilkan presentase sebesar 93,75% yang dinyatakan valid dan dikatakan “sangat layak”. Peneliti membagi pengujian penelitian menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mana kelas eksperimen (menggunakan media *scrapbook*) memperoleh hasil 86,85% dengan uji T yang hasilnya 8,22 sedangkan kelas kontrol (tanpa penggunaan media) memperoleh hasil 70,25% dengan uji T yang hasilnya 2,02.

Dari data ini dibuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *scrapbook* meningkatkan hasil belajar siswa.¹³

2. Penelitian kedua oleh Saputra, hasil penelitian ini dilakukan penulis pada materi IPA kelas V materi sistem pencernaan manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Uji coba dilakukan oleh 2 kelompok yaitu kelompok kecil pada kelas V-B yang berjumlah 9 siswa dan uji coba besar dilakukan di kelas V-A yang berjumlah 26 siswa menggunakan *Purposive sampling*. Berdasarkan hasil yang didapatkan dari 3 ahli yaitu ahli media, materi dan praktisi media *scrapbook* materi sistem pencernaan manusia mendapatkan presentase sebesar 93%, 90% dan 95% yang dinyatakan “Sangat layak” pengujian keefektifan menggunakan analisis data Uji T dan N-Gain. Uji T menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($12,4956 > 2,060$) sedangkan hasil pretest dan posttest dari Uji N-Gain memperoleh 0,6566 (sedang) dengan begitu menyatakan bahwa media *scrapbook* sangat layak dan efektif meningkatkan hasil belajar.¹⁴
3. Penelitian selanjutnya dari Dwiningrum, hasil penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis cerita fiksi dengan bentuk *Magic Picture Book* atau MATUK. Peneliti melakukan penelitian di kelas IV dengan tujuan memaparkan tahapan pengembangan media *scrapbook*

¹³ Amelia Rahayu, “Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Al -Hidayah Malang” (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang, 2019), 100.

¹⁴ Rifky Ericko Saputra, “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang” (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2020), 135.

MATUK. Untuk mengukur kualitas media berdasarkan validitas dan kepraktisan media peneliti menggunakan model ADDIE dengan uji media oleh 3 ahli yaitu ahli media dengan hasil validitas 80%, materi 93,33% dan kepraktisan 91,25% selain ahli, guru juga memberikan skor sebanyak 93,33% sehingga dikatakan media pembelajaran *scrapbook* MATUK “Sangat Valid dan praktis”.¹⁵

4. Penelitian selanjutnya oleh Agustika, hasil penelitian ini adalah sebuah penelitian mengenai proses pembelajaran IPS yang ada di kelas IV dan pengembangan media pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti menemukan bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS menurun karena kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga peneliti mengembangkan media *Scrapbook* dengan di ujikan kepada beberapa ahli yaitu ahli media dan ahli materi dengan perolehan presentase sebesar 96,25% oleh ahli materi dengan kategori sangat layak. Presentase oleh ahli media sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Setelah di implementasikan media *scrapbook* pada pelajaran IPS kelas IV peserta didik mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 0,59 dengan kategori (sedang).¹⁶
5. Penelitian dari Khairunnisa. Yang mana hasil penelitian terhadap media *scrapbook* yang dikembangkan pada mata pelajaran IPA materi sumber energi. Peneliti menemukan beberapa permasalahan pada

¹⁵ Depriana Dwiningrum, “Pengembangan Media *Scrapbook* Matuk (*Magic Picture Book*) Pada Pembelajaran Menulis Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar” (Skripsi, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, 2022),11.

¹⁶ Jesifa Laili Agustika, “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Jatisari Mijen Kota Semarang” (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2019), 118.

pembelajaran IPA kelas IV yaitu siswa cenderung merasa bosan, kurang tertarik dan kurang aktif dalam pembelajaran meskipun para pendidik telah berusaha menyediakan media berupa poster dan media visual sederhana peserta didik kelas IV khususnya pada materi IPA sumber energi dimana masih kurang memiliki minat belajar. Peneliti melakukan uji coba kelompok kecil sebanyak 8 siswa dan kelompok besar sebanyak 20 siswa dengan dilakukan uji praktikalitas dan validitas oleh ahli materi dan media. Presentase yang diberikan oleh ahli atau validator sebanyak 87,65% dengan kategori sangat valid. Sedangkan pada uji praktikalitas yang dilakukan oleh ahli penulis mendapatkan presentase sebanyak 91,67% dengan keterangan kriteria “sangat praktis”¹⁷

6. Selanjutnya penelitian oleh Sari, hasil penelitian ini dilakukan pada kelas V mata pelajaran tematik yaitu materi “Udara Bersih” peneliti menemukan permasalahan yaitu kurangnya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran sehingga peneliti mengembangkan media *scrapbook* dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang dilakukan dengan 3 instrumen yaitu observasi, dokumentasi dan angket untuk uji ahli media, ahli materi, uji coba perorangan dan kelompok. Setelah dilakukan uji kelayakan media *scrapbook* mendapatkan presentase 95% “Sangat layak” oleh ahli media dan presentase sebesar 90% “Sangat layak” oleh ahli materi. Dalam tahap pertama yakni uji perorangan mendapat 82% dengan kriteria “Sangat layak” dan uji coba

¹⁷ Riska Khairunnisa, “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Tema Kayanya Negeriku Untuk Kelas IV Sekolah Dasar” (Skripsi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Riau, 2020), 67.

kelompok sebesar 96,11% “Sangat layak” sehingga media *scrapbook* untuk materi Udara Bersih tervalidasi oleh ahli (validator).¹⁸

7. Yang terakhir adalah penelitian oleh Rasyid, hasil penelitian ini bertujuan menganalisis pengembangan media *E-Scrapbook* pada materi ekosistem yang dilakukan di SMAN 1 Cikalongwetan yaitu siswa kelas X MIPA yang berjumlah 20 orang. Uji ahli dilakukan oleh ahli materi dengan hasil validasi sebesar 87,5% dan ahli media sebesar 89% serta guru mata pelajaran sebesar 93% dan yang terakhir uji keterbacaan oleh siswa menunjukkan hasil yang memuaskan yaitu sebesar 92% sehingga media *E-Scrapbook* merupakan media yang layak digunakan pada materi ekosistem kelas X MIPA di SMAN 1 Cikalongwetan.¹⁹

Berdasarkan tujuh judul diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian terdahulu yang melakukan penelitian mengenai media pembelajaran *scrapbook* juga menggunakan pendekatan penelitian RnD atau penelitian dan pengembangan dimana para peneliti sebelumnya juga bertujuan menciptakan situasi pembelajaran yang efektif dan kondusif yaitu dengan penggunaan media namun, pada penelitian sebelumnya para peneliti mengembangkan media *scrapbook* untuk berbagai mata pelajaran yang berbeda-beda. Materi yang dominan adalah materi yang terdapat dalam pembelajaran IPA sedangkan pada penelitian ini peneliti mengangkat judul penelitian

¹⁸ Desy Fajar Sari, “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V di MIS Mutiara Insan Palangka Raya” (Skripsi, IAIN Palanngkaraya, Palangka Raya, 2020), 77.

¹⁹ Ghifari Abdul Rasyid, “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Scrapbook* Terintegrasi Nilai Islami Pada Materi Ekosistem” (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2020), 68.

yang berhubungan dengan mata pelajaran Tematik muatan IPS yang mana banyak peserta didik yang sulit memahami materi IPS khususnya pada materi sejarah karena banyaknya bacaan dan alur waktu yang sulit untuk dihafal sehingga penggunaan media *scrapbook* diharapkan mampu mengatasi masalah yang terjadi di MIN 4 Nganjuk. Berikut ini tabel perbedaan dan kesamaan serta orisinalitas penelitian :

Tabel 1. 1 Perbedaan , Persamaan, Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Amelia Rahayu, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Al – Hidayah Malang, 2019</i>	Persamaan terletak pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran yaitu media <i>scrapbook</i>	Perbedaan terletak pada pemilihan materi, penelitian karya Amelia menggunakan materi IPS kelas IV keragaman bangsa sedangkan peneliti mengambil materi kelas V.	Orisinalitas penelitian kebaruan yang membedakan dengan penelitian sebelumnya dan memiliki keunggulan media yaitu media <i>Scrapbook</i> diambil dari
2	Rifky Ericko Saputra, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang, 2020</i>	Persamaan terletak pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran yaitu media <i>scrapbook</i> dan mengambil sampel penelitian pada kelas V SD/MI	Dalam penelitian ini menggunakan materi IPA yaitu sistem pencernaan manusia sedangkan peneliti mengambil materi IPS.	materi kelas V semester II yang berisi materi mula kedatangan bangsa barat (penjajahan) hingga materi Kemerdekaan Indonesia. Media <i>Scrapbook</i> ini dilengkapi
3	Depriana Dwiningrum, <i>Pengembangan Media Scrapbook Matuk (Magic Picture Book) Pada Pembelajaran Menulis Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar, 2022</i>	Persamaan terletak pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran yaitu media <i>scrapbook</i> untuk anak Sekolah Dasar	Dalam penelitian ini menggunakan materi Bahasa Indonesia yaitu menulis cerita fiksi kelas IV sedangkan peneliti mengambil materi IPS Kelas V	gambar dan desain yan menarik sehingga mampu menjelaskan runtutan sejarah secara sistematis
4	Jesifa Laili Agustika, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Muatan Pembelajaran IPS</i>	Persamaan terletak pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran	Dalam penelitian ini menggunakan materi IPS kelas IV sedangkan peneliti mengambil	dan mudah di pahami oleh siswa. Selain penjelasan secara cetak media ini

	<i>Siswa Kelas IV SDN Jatisari Mijen Kota Semarang, 2019</i>	yaitu media <i>scrapbook</i> dan mengambil materi Ilmu Pengetahuan Sosial.	materi IPS Kelas V	juga dilengkapi dengan <i>QR Code</i> yang akan terhubung secara digital mengenai penjelasan materi.
5	Riska Khairunnisa, <i>Pengembangan Media Scrapbook Pada Tema Kayanya Negeriku Untuk Kelas IV Sekolah Dasar, 2020</i>	Persamaan terletak pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran yaitu media <i>scrapbook</i> dan mengambil materi Ilmu Pengetahuan Sosial.	Dalam penelitian ini menggunakan materi IPS kelas IV pada Tema Kayanya negeriku sedangkan peneliti mengambil materi IPS Kelas V mengenai sejarah penjajahan sampai kemerdekaan Indonesia.	
6	Desy Fajar Sari, <i>Pengembangan Media Scrapbook Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V di MIS Mutiara Insan Palangka Raya, 2020</i>	Persamaan terletak pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran yaitu media <i>scrapbook</i>	Dalam penelitian ini menggunakan materi Tematik IPA kelas V sedangkan peneliti mengambil materi IPS Kelas V	
7	Ghifari Abdul Rasyid, <i>Pengembangan Media Pembelajaran E-Scrapbook Terintegrasi Nilai Islami Pada Materi Ekosistem, 2020</i>	Persamaan penelitian ini dengan penelitian karya Ghifari adalah mengembangkan media pembelajaran	Perbedaannya terdapat pada media yang dikembangkan, media di penelitian karya Ghifari mengembangkan media <i>e-scrapbook</i> sedangkan penelitian ini mengembangkan media <i>Scrapbook</i> dalam 2 versi (cetak dan juga digital)	

I. Definisi Operasional

Dari keterangan orisinalitas diatas maka definisi Operasional sebagai berikut :

1. Penelitian dan pengembangan merupakan sebuah penelitian yang dilengkapi dengan proses membuat serta mengembangkan suatu produk baru untuk tujuan tertentu sesuai keahlian sehingga memberikan manfaat dan keefektifan.²⁰
2. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu muatan mata pelajaran wajib yang diatur dalam kurikulum 2013 dimana materi IPS merupakan materi yang berisi pengetahuan dan permasalahan sosial yang juga menggabungkan beberapa disiplin ilmu-ilmu sosial seperti sejarah yang bersifat teoritis.²¹
3. Media *Scrapbook* merupakan salah satu media pembelajaran 2 dimensi yang dilengkapi dengan gambar, foto serta materi dengan potongan-potongan yang dirangkai dengan sistematis sesuai materi sehingga menjadi sebuah karya yang kreatif. Siswa sekolah dasar memerlukan media untuk merealisasikan pemikiran dan materi yang diterimanya. Selain itu media *Scrapbook* juga dilengkapi dengan soal-soal untuk mengevaluasi pemahaman siswa dengan cara yang menarik.²²
4. Hasil Belajar merupakan sebuah hasil dari kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik melalui kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil belajar

²⁰ Budiyono Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*, (Yogyakarta : Aswaja Pressindo, 2017), 8.

²¹ Uswatun hasanah, "Media Dan Sumber Belajar IPS Bagi Anak Usia SD/MI", *Jurnal Ijtmayia*, Vol. 2 No.1 (2022), 167.

²² Fitria Utami Ningum, "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pelajaran Tematik Tema 1 Materi Lambang Negara Garuda Pancasila Untuk Siswa Kelas 3 di SD Muhammadiyah 22 Surabaya", *Jurnal Mahasiswa Teknolgi Pendidikan*, Vol. 9 No. 2 (2018), 3.

merupakan nilai-nilai sikap, apresiasi dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa.²³ Sehingga melalui media *Scrapbook* peneliti ingin meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di MIN 4 Nganjuk. Hasil belajar dikatakan baik apabila peserta didik mendapatkan nilai yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu sebesar 75.

²³ Sadiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007) hal 19