

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa menjadi manusia yang berkualitas melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan pelatihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Al-Qur'an juga mengajarkan manusia untuk beriman dan berilmu pengetahuan sebagaimana firman Allah SWT. Dalam potongan surah Al-Mujadilah ayat 11, yaitu: <sup>1</sup>

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنشُرُوا فَآنشُرُوا يَرْفَعِ

اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Sebagaimana potongan Ayat diatas menjelaskan bahwasanya Allah SWT. Akan mengangkat derajat bagi orang-orang beriman dan berilmu pengetahuan. Maka dari itu hendaknya kita sebagai umat muslim selalu beriman dan sekaligus mencari ilmu agar senantiasa selalu menjalankan yang di perintahnya dan di angkat derajat kita di sisi Allah SWT.

Pendidikan merupakan usaha sadar manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam

---

<sup>1</sup> Ashin Sakho Muhammad, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Forum Pelayanan Al-Qur'an, 2004), h.543.

masyarakat dan kebudayaan.<sup>2</sup> Usaha-usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma tersebut serta mewariskannya kepada aspek perkembangan sosial, bahasa, emosi, intelektual, fisik motorik siswa.<sup>3</sup> Untuk mewujudkan cita-cita yang ingin dicapai maka dilaksanakanlah suatu Sistem Pendidikan Nasional yang berdasarkan pada UUD 1945. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.<sup>4</sup>

Berdasarkan undang-undang di atas maka ada beberapa hal penting yang dapat kita ambil. Pertama, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana oleh karenanya dalam menjalankannya bukan asal-asalan dan untung-untungan akan tetapi harus melalui proses yang bertujuan. Kedua, pendidikan harus terencana dimana suasana belajar dan proses pembelajaran tidak boleh dikesampingkan, artinya antara proses dengan hasil belajar harus seimbang. Ketiga, pendidikan membentuk potensi diri, artinya pendidikan harus dapat mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Keempat, pendidikan adalah pembentukan sikap, pengembangan kecerdasan intelektual serta perkembangan keterampilan anak sesuai kebutuhan.

---

<sup>2</sup> Djumberansyah Indar, *Filsafat Pendidikan*, (Surabaya: Karya Abditama, 2012), h.16.

<sup>3</sup> *Ibid.*, h.108.

<sup>4</sup> Undang-Undang No.20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Kencana, 2008), h. 2.

Untuk mencapai semua itu tentu saja banyak hal dan cara yang perlu dilakukan, salah satunya adalah memberikan sebuah pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ada berbagai macam dan cara agar suatu pembelajaran itu dapat berhasil seperti cara penyampaian metode, strategi, dan juga media. Penggunaan media pembelajaran merupakan unsur yang sangat mendukung peningkatan prestasi belajar siswa di sekolah, karena media merupakan alat bantu dan narasumber belajar dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memudahkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar, atau suatu maksud agar proses belajar seorang dapat berlangsung. Media dapat menambah ketertarikan dan minat belajar siswa serta memperjelas materi mata pelajaran yang diberikan sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.

Media berfungsi sebagai perantara yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran bisa lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memberikan motivasi belajar. Dengan menggunakan media, pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru (*teacher center*), tapi dapat berfokus kepada siswa. Dan dengan menggunakan media dapat mengatasi kondisi siswa yang berbeda-beda. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan mata pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.

Sekian banyak mata pelajaran yang di ajarkan di sekolah tentu saja mengharuskan anak didik untuk dapat menerima semua itu dan mengingatnya untuk kelancaran belajar kedepan. Salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang harus dipelajari siswa adalah matematika yang menggunakan berbagai macam dan jenis rumus, oleh karnaya siswa harus benar-benar dapat mencerna pembelajaran yang di sampaikan oleh guru yang mengajar di depan.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mengaktifkan banyak kegiatan berfikir. Ciri utamanya ditunjukkan dengan adanya suatu cara penalaran (*reasoning*) ketika mempelajari mata pelajaran tersebut.<sup>5</sup>

Berdasarkan pengalaman waktu PPL II di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Babusalam Pemurus Dalam, anak didik cenderung susah mengingat rumus-rumus dalam pembelajaran matematika dikarenakan guru yang jarang menggunakan media sebagai alat penyalur pembelajaran, dan cenderung hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian contoh serta soal.

Berdasarkan pengalaman itulah penulis ingin membuat suatu pengalaman belajar yang baru bagi anak didik dan sekaligus mencoba media yang di anggap unik, menarik dan jarang di pergunakan dalam sebuah pembelajaran khususnya disekolah, guna miningkatkan hasil belajar anak agar bisa atau bahkan melebihi target KKM disekolah MIS Babussalam yaitu 6,5 untuk mata pelajaran matematika. Berdasarkan pertimbangan tersebutlah penulis memilih sebuah media yaitu *Scrapbox* dalam pembelajaran matematika.

---

<sup>5</sup> Maskoeri Jasin, M. *Ilmui Alamiah Dasar*, (Jakarta: Rajawali Press, 2009), h. 55.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Scrapbox* terhadap mata pelajaran matematika. Maka penulis ingin mengadakan penelitian di sekolah MIS Babusalam Pemurus Dalam dengan judul **“Pengaruh Penerapan Media *Scrapbox* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Babussalam Pemurus Dalam”**

## **B. Definisi Operasional**

Untuk menghindari pemahaman yang keliru terhadap judul penelitian, maka penulis memaparkan definisi operasional dan lingkup pembahasan agar sesuai dengan maksud pembahasan terutama mengenai sasaran yang menjadi topik pembahasan. Definisi operasional dan lingkup pembahasan yang dimaksud, diantaranya yakni sebagai berikut:

1. Pengaruh menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah daya yang ada atau yang timbul dari suatu (orang atau benda) yang ikut watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>6</sup> Pengaruh dalam penelitian ini maksudnya adalah pengaruh dari penerapan media *scrapbox* dilihat dari perbedaan peningkatan hasil belajar dilihat dari perbedaan antara skor *Pre-Test* sebelum perlakuan dan *Post-Test* sesudah diberikan perlakuan.

---

<sup>6</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2010), h.849.

2. penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan suatu pemakaian.<sup>7</sup> Jadi, maksud penggunaan disini adalah perihal mempraktekkan atau menggunakan media *Scrapbox* pada saat pembelajaran matematika berlangsung.
3. Media *Scrapbox* merupakan seni menempel di media kertas, dan menghiasinya menjadi karya kreatif. *Scrapbox* 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. *Scrapbox* adalah media pembelajaran yang berbentuk kotak persegi, berisikan tempelan-tempelan kertas menarik, berwarna dan menarik perhatian.
4. Hasil belajar, merupakan perubahan perilaku berupa peningkatan pengetahuan, perbaikan sikap, maupun peningkatan keterampilan yang dialami siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Aspek yang dinilai dalam penelitian ini adalah kognitif.
5. Pembelajaran matematika, merupakan upaya penetapan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang optimal. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah keliling dan luas bangun datar pada kelas IV

Dalam bukunya Sharon E.Smaldino, Et.Al. diterjemahkan oleh Arif Rahman Pembelajaran Matematika, pembelajaran merupakan padanan dari kata *instruction* yang berarti proses membuat orang belajar. Proses yang dimaksud merujuk pada

---

<sup>7</sup> Depertemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa Depertemen Pendidikan Nasional, 2005), h.1180.

usaha apapun untuk merangsang siswa belajar melalui penyusunan pengalaman yang cermat untuk membantu mereka meraih perubahan kemampuan yang di inginkan.<sup>8</sup> Pembelajaran matematika dalam hal ini adalah usaha untuk meningkatkan belajar siswa melalui penyusunan pengalaman yang cermat dengan sarana *Scrapbox*.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka pokok masalah yang akan di uji dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam pernyataan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar menggunakan media *scrapbox* dalam mata pelajaran mateamtika kelas IV di MIS Babuslam Pemurus Dalam?
2. Apakah tedapat pengaruh penggunaan media *scrapbox* dalam mata pelajaran mateamtika kelas IV di MIS Babuslam Pemurus Dalam?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumuan masalah di atas, Maka dapat ditetapkan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui hasil belajar menggunakan media *scrapbox* dalam mata pelajaran mateamtika kelas IV di MIS Babuslam Pemurus Dalam
2. Mengetahui apakah tedapat pengaruh penggunaan media *scrapbox* dalam mata pelajaran mateamtika kelas IV di MIS Babuslam Pemurus Dalam

---

<sup>8</sup> Sharon E.Smaldino, Et.Al.,*Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*, Terj. Arif Rahman, (Jakarta: Kencana, 2012), h.22.

### **E. Alasan Memilih Judul**

Adapun alasan kenapa penulis memilih judul ini ialah sebagai berikut:

1. Penulis ingin menggunakan media yang membuat anak didik tertarik, menyenangkan, dan meningkatkan rasa ingin tahu anak didik.
2. Mengingat pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam menjenjang proses belajar mengajar menjadi menarik guna mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien.
3. Jarangnya penggunaan media *Scrapbox* pada mata pelajaran matematika
4. Untuk bahan informasi bagi para guru mengenai cara, manfaat, dan kelebihan menggunakan media *Scrapbox* dalam pembelajarn.
5. Kelas IV adalah proses dimana pembelajaran dan rumus-rumus mulai di ajarkan dan sangat perlu di ingat untuk menunjang keberhasilan belajar kedepannya

### **F. Signifikansi Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan, khususnya teori belajar mengajar mata pelajaran matematika



- b. Menjadi bahan pertimbangan dalam rangka meningkatkan kualitas pengelolaan proses pembelajaran matematika yang efektif, efisien, dan tepat guna sehingga mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

### a. Bagi siswa

Sebagai bahan masukan dalam menggunakan media pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa

### b. Bagi guru

Sebagai bahan tambahan atau masukan wawasan bagi guru untuk memanfaatkan media dalam mengajarkan mata pelajaran matematika. selain itu, memudahkan guru dalam membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan mengingat siswa.

### c. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dan informasi tentang media pembelajaran matematika yaitu media yang tepat yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar.

### d. Mahasiswa

Memperkaya sekaligus memperluas ilmu pengetahuan khususnya di kampus UIN Antasari Banjarmasin, dan sebagai bahan tambahan informasi bagi mahasiswa atau peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.

## **G. Penelitian Terdahulu**

Dari pengamatan penulis ada beberapa penelitian yang relevan dengan pembahasan skripsi ini. Adapun yang dimaksud adalah judul skripsi sebagai berikut :

1. H. Yusida Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin yang berjudul "Penggunaan Media Wayang Kartun Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak Pada Siswa Kelas IV di Mi Sullamut Taufiq Banjarmasin Tahun Ajaran 2015/2016"

wayang kartun dalam pembelajaran Aqidah Akhlak termasuk upaya guru untuk melakukan inovasi atau cara baru dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak, sehingga pembelajaran tidak monoton. khususnya bagi materi kisah-kisah pada zaman Rasulullah Saw. yang mana guru hanya bercerita saja tanpa menggunakan media. hal ini tentu membuat siswa hanya mendengarkan tanpa melibatkan indera anak yang lain. dilihat dari hasil penilaian sikap siswa selama proses pembelajaran meliputi keaktifan, perhatian, responsif dan sopan santunnya termasuk dalam kualifikasi baik dan sangat baik. sehingga ketika diminta untuk menceritakan kembali kisah tsa'labah didepan kelas dengan menggunakan media wayang kartun rata-ratanya termasuk kualifikasi amat baik pula.

Dari hasil peneilitannya dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media yang menarik kreatif dan inovatif dapat meningkatkan keaktifan, perhatian, responsif belajar siswa. Perbedaan penelitian yang dilakukian Haji Yusida dengan penulis adalah dari segi mata pelajaran yaitu mata pelajaran matematika

dasar SD/MI dan juga media yang digunakan berupa *Scrapbox* yaitu sebuah media yang berbentuk kotak berisikan soal-soal dan rumus didalamnya yang dapat merangsang otak siswa.

2. Rabiatul Adawiyah Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin ‘Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bilangan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di MIN Pemurus Dalam Banjarmasin’

Hasil penelitian sebagai dukungan dari berbagai penelitian yang telah ada yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media memberikan dampak positif dalam pembelajaran matematika. Penggunaan media pengajaran juga berguna dalam meningkatkan kualitas belajar dan mengajar. Proses belajar mengajar yang menggunakan media pengajaran membuat anak didik mampu menyerap pembelajaran tersebut dengan baik sehingga membekas lebih lama pada diri mereka. Media kartu bilangan dalam pembelajaran dapat membantu menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika, karena mereka bisa juga menggunakannya secara langsung.

Adapun persamaan dari Mahasiswi Rabiatul Adawiyah dengan penulis adalah dari segi mata pelajaran yaitu matematika dan juga penggunaan media, hanya saja perbedaanya adalah media yang digunakan tidak sama dengan media penulis yang menggunakan media *Scrapbox* yaitu sebuah media yang berbentuk kotak berisikan soal-soal dan rumus didalamnya yang dapat merangsang otak siswa.

3. Abdul hamid Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin yang berjudul “Penggunaan Media Papan Berpaku pada Pembelajaran Matematika Kelas IV di MIS Al-Muhajirin Kecamatan Kahayan Hilir Kabupaten Pulang Pisau”

Proses pembelajaran yang dilakukan sudah terlaksana dengan optimal. Aspek pelaksanaan pada penggunaan media papan berpaku sudah sesuai dengan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran dan dapat dilihat dari kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media yang digunakan oleh guru.

Kita ketahui bahwa media berperan penting dalam proses pembelajaran untuk membuat hasil belajar sukses dan sesuai keinginan. Kesamaan dari Skripsi Mahasiswa Abdul Hamid dengan penulis adalah dari segi mata pelajaran, kelas yang di ajarkan sekaligus penggunaan media, hanya saja media yang digunakan penulis adalah *Scrapbox* yaitu sebuah media yang berbentuk kotak berisikan soal-soal dan rumus didalamnya yang dapat merangsang otak siswa.

## H. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono, hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>9</sup> Suatu hipotesis akan diterima apabila data yang dikumpulkan mendukung pernyataan. Terdapat dua jenis hipotesis yaitu hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan hipotesis nihil ( $H_0$ ).

---

<sup>9</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.64.

$H_a$  : terdapat pengaruh penggunaan media *Scrapbox* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Babussalam Pemurus Dalam

$H_o$  : tidak terdapat pengaruh penggunaan media *Scrapbox* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Babussalam Pemurus Dalam

## **I. Sistematika Penulisan**

Dalam rangka mempermudah memahami pembahasan ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan berisi tentang Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Rumusan Masalah, Tujuan penelitian, Alasan Memilih Judul, Signifikansi Penelitian, Penelitian Terdahulu, Hipotesis Penelitian, Sistematika Penulisan

Bab II Landasan Teoretis Berisi Tentang Pengertrian Media Scrapbox, Hasil Belajar Siswa, Pembelajaran Matematika.

Bab III Metode Penelitian, berisi tentang Jenis dan Pendekatan Penelitian, Populasi dan sample, Data dan Sumber Data, Validitas dan Reliabilitas, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Pengolahan data ,Teknik Analisis Data

Bab IV Hasil penelitian, yang berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisi data.

Bab V Penutup, Simpulan dan Saran.