



**Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* terhadap
Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pkn
Sekolah Dasar Islam Terpadu**

Juli Asima Rambe^{1✉}, Erika², Nancy Angelia Purba³

Universitas Haji Sumatera Utara, Indonesia^{1,2}

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia³

E-mail: juliasmida46@gmail.com¹, erikaunhaji21@gmail.com², nancypurba27@gmail.com³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran scrapbook terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pkn pada tahun Metode penelitian yang digunakan di SDIT Almusabbihin Medan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan populasi penelitian seluruh siswa kelas V pada SDIT Almusabbihin Medan dan sampelnya terdiri dari seluruh siswa kelas dua V. Teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam analisis data penelitian ini adalah observasi. Teknik analisis data yang digunakan untuk pengujian hipotesis menggunakan rumus independent sample t-test dengan bantuan SPSS 22.0. Dari hasil pengolahan data dan analisis hasil penelitian melalui uji-t menunjukkan thitung > ttabel yaitu 2,062 > 2.000 pada taraf signifikan 5% yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran scrapbook pada mata pelajaran Pkn tentang motivasi belajar siswa di SDIT V Almusabbihin Medan. Pencarian judul penelitian dan abstraknya dipermudah dengan kata-kata kunci tersebut.

Kata Kunci: scrapbook, media pembelajaran, motivasi belajar

Abstract

This research's objection is to know are there any influences of the use of scrapbook learning media on students learning motivation on the Pkn subject at The research methods used in t SDIT Almusabbihin Medan his study is quantitative research with the study population of all grade V students at SDIT Almusabbihin Medan and samples consisting of all student of two grade V. The data collection techniques required in the analysis of this research data is observations. Data analysis techniques were used for hypothesis testing using the independent sample t-test formula with the help of SPSS 22.0. The results of data processing and analysis of research results through the t-test showed tcount > ttable is 2,062 > 2,000 at a significant level of 5%, which means there is a significant influence of the use of scrapbook learning media on the Pkn subjects on students motivation in V SDIT Almusabbihin Medan.

Keywords: scrapbook, learning media, learning motivation

Copyright (c) 2022 Juli Asima Rambe, Erika, Nancy Angelia Purba

✉ Corresponding author :

Email : juliasmida46@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3615>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 5 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pada masa yang sekarang ini tidak dapat dipungkiri lagi bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh sangat besar di semua aspek kehidupan manusia (Satya Yoga et al., 2015). Hampir setiap negara bersaing untuk jadi yang terdepan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Tidak terkecuali negara kita Indonesia, maka peningkatan sumber daya manusia pun harus dilakukan agar negara kita bisa bertahan dalam ketatnya persaingan pada era global ini.

Kualitas pendidikan harus diperhatikan oleh pemerintah guna meningkatkan sumber daya manusia. Dengan adanya pendidikan yang berkualitas diharapkan dapat menjadikan Indonesia dipandang sebagai negara yang bermartabat dengan warga negaranya yang beriman mempunyai kecerdasan, berakhlak mulia, serta mampu bertanggung jawab (Shodiq, 2019). Sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri, dimana tertulis dalam Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang bertaqwa terhadap Tuhan yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Sumiati, 2018).

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan dapat dimulai dengan meningkatkan kualitas pembelajaran. Guna mencapai tujuan pembelajaran maka harus dilakukan proses pembelajaran yang baik dilingkungan sekolah yaitu berupa proses komunikasi antara peserta didik, guru, dan lingkungan sekolah. Menurut Sumiati, (2018); Darmadi, (2016); Purba, Sitepu, & Silaban, (2020) tugas guru meliputi mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai hidup dan kehidupan. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan melatih berarti meneruskan dan mengembangkan keterampilan pada peserta didik. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut para guru untuk mampu mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran dalam menjalankan tugasnya. Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yang meliputi (1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. (2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. (3) Seluk beluk proses belajar. (4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan. (5) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran. (6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan. (7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan. (8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran. (9) Usaha inovasi dalam media pendidikan. Gunawan, (2017); Mustaqim, (2016) Media pembelajaran digunakan sebagai perantara oleh guru untuk menyampaikan pelajaran informasi kepada siswa. Media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa. Selain itu motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan secara efektif dengan adanya media pembelajaran.

Seiring berkembangnya teknologi maka bukanlah hal yang sulit untuk kita untuk mencari media sebagai alat pembelajaran. Dengan tersedianya berbagai kemudahan ini tidak menutup kemungkinan bahwa guru juga dituntut harus mampu membuat sendiri sebuah media pembelajaran apabila media itu tidak tersedia. Dikarenakan dalam sebuah proses pembelajaran tidak bisa selalu menggunakan media yang sama, karena terdapat media tertentu yang tidak cocok digunakan dalam sebuah pembelajaran, guru diwajibkan mampu menyesuaikan media yang digunakan dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran yaitu media pembelajaran *scrapbook* di SDIT Almusabbihin Medan Berdasarkan wawancara yang dilakukan di kepada guru mata pelajaran Pkn di sekolah tersebut bahwa pelajaran yang bersifat klasikal yang menggunakan media alat peraga yang bersifat kurang menarik maka akan menurunkan motivasi belajar siswa dikelas hal ini juga didukung oleh data hasil observasi pembelajaran siswa dikelas V seperti tabel berikut:

Tabel 1
Hasil Observasi Studi Pendahuluan

No	Kelas	Jumlah Siswa	Persentase Motivasi Belajar (%)
1	VA	32	49,0
2	VB	34	50,0
3	VC	31	47,0
4	VD	34	49,5
5	VE	31	45,5
		Jumlah 162	

Sumber: Tata Usaha SDIT ALMUSABBIHIN Tahun Ajaran 2021/2022

Dapat dilihat terdapat kelas baru menyampai 45,5 %. Dan menurut guru mata pelajaran PKn disekolah ini saat diwawancara juga belum pernah menerapkan media pembelajaran *Scrapbook*. Terdapat salah satu media dari bermacam-macam banyak media yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media visual cetakan. Media ini merupakan media yang meliputi bahan-bahan disiapkan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi. Salah satu bentuk dari media visual cetakan adalah *scrapbook*. *Scrapbook* merupakan album yang berisikan gambar dan cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dihias dengan kreatif.

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. Sejalan dengan hal tersebut, Sari, Yuliantini, & Tarmizi, (2020) dalam jurnal penelitiannya disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media *scrapbook* termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Penelitian tentang media *Scrapbook* yang menunjukkan hasil relevan juga dilakukan oleh Azizah, Putri, & Setiyani, (2020) dalam jurnal Madrasah Ibtidaiyah dengan hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* memperoleh nilai pada kriteria sangat layak. Respon siswa pada kategori sangat baik. Penelitian lain juga menunjukkan hasil yang relevan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Rahmawanti, Mashuri, & Nurjanah, (2020) yang membahas tentang pengaruh media *ScrapBook* terhadap hasil belajar siswa. Kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media *scrapbook* terhadap pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada materi tersebut. Kenyataannya yang terjadi di lapangan bahwa masih banyak guru yang belum bervariasi dalam mengembangkan media pembelajaran.

Sehingga kita dapat menggambarkan konsep materi pembelajaran di dalam *scrapbook* dengan mengemasnyamenjadi sebuah buku tempel yang unik sehingga menarik untuk dibaca. Peneliti ingin menggunakan media *scrapbook* untuk melihat apakah terdapat pengaruh pada motivasi belajar. Motivasi belajar ini dilihat dengan presentase hasil observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap proses pembelajaran.. Dari uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Scrapbook* Terhadap Motivasi belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PKn” SDIT Almusabbihin Medan.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen (Slamet & Andhita, 2020). Kategori eksperimen yang digunakan adalah eksperimen semu atau quasi eksperimental dengan jenis desain *the nonequivalent pretest-posttest control group design* Siedlecki, (2020);Saputro et al., (2020). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berada di SDIT ALMUSABBIHIN. Sampel adalah bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Teknik penarikan sampel dapat dibedakan menjadi dua, yaitu *random sampling* dan *non random sampling*. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *random sampling* tipe *Stratified Random Sampling* Arieska & Herdiani, (2018);Plank et al., (2022). Penarikan sampel dengan teknik *stratified random sampling* yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan sampel yaitu SDIT ALMUSABBIHIN dengan status sekolah negeri, berakreditasi B, dan kriteria sekolah dasar yang menggunakan kurikulum 2013. Sekolah tersebut adalah SDIT

ALMUSABBIHIN. Selanjutnya untuk menentukan SD yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol peneliti melakukan pengacakan. Hasil yang didapat yaitu siswa kelas V dari SDIT ALMUSABBIHIN yang menjadi kelas kontrol dan siswa kelas IV dari SDN 32 Kota Bengkulu yang menjadi kelas eksperimen. Untuk menentukan rombongan belajar yang dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti melakukan pengacakan dari masing-masing sekolah tersebut. Hasil yang diperoleh yaitu kelas VB SDIT ALMUSABBIHIN sebagai kelas eksperimen, dan kelas VA SDIT ALMUSABBIHIN sebagai kelas kontrol.

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah lembar tes dalam bentuk soal pilihan ganda untuk aspek pengetahuan yang terdiri atas 25 soal pilihan ganda mata pelajaran Bahasa Indonesia (Agustin et al., 2018). Adapun kisi-kisi instrumen tes pengetahuan mencakup C4 (*Menganalisis*) - C6 (*Mencipta*) dengan KD Bahasa Indonesia 3.7 Menggali pengetahuan baru yang ada pada teks. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, analisis uji prasyarat dan analisis statistik inferensial (Rosana & Setyawarno, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media *scrapbook* yang hanya digunakan pada kelas eksperimen yaitu kelas VB SDIT ALMUSABBIHIN. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan MOTIVASI belajar PKN antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang tanpa media *scrapbook* dalam proses pembelajaran. Media *scrapbook* pada penelitian ini peneliti menggunakan nuansa batik besurek ciri khas Provinsi Bengkulu, sesuai dengan tema yang di pilih yaitu Indahnya Keragaman di Negeriku. Kemudian di dalam buku, peneliti menggunakan desain seperti amplop, kertas lipat, bingkai foto dan masih banyak lagi. Hal ini supaya siswa lebih tertarik dalam memahami materi. Setiap desain berisikan materi yang akan dibahas yaitu materi tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku), subtema 1 (Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku), pembelajaran 1 dengan materi Bahasa Indonesia yaitu menemukan informasi baru. Selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap media *scrapbook* sangat baik yang ditunjukkan dengan keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab serta antusias dan semangat belajar siswa jadi meningkat. Berbeda dengan kelas kontrol yang tanpa penggunaan media *scrapbook*, siswa kurang aktif dan kurang semangat dalam proses pembelajaran. Dilihat dari nilai rata-rata hasil *pretest* pengetahuan yang diperoleh siswa, menunjukkan terdapat perbedaan tipis dari kedua sampel. Nilai rata-rata dapat dilihat pada tabel 1. sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil analisis data pretest- posttest PKN kelas eksperimen dan kelas kontrol

Deskripsi	Pretest PKN		Posttest PKN	
	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
Nilai Tertinggi	80	90	90	100
Nilai Terendah	30	35	40	50
Nilai Rata-rata	48,40	57,80	66,95	85,00

Nilai rata-rata kelas eksperimen (57,80) lebih besar dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol (48,40). Sedangkan nilai rata-rata *posttest* menunjukkan perbedaan pada kedua sampel dimana kelas eksperimen (85,00) lebih besar dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol (66,95) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk mengetahui suatu data berdistribusi normal atau tidak peneliti melakukan uji statistik dengan uji normalitas. Peneliti menggunakan data hasil *pretest-posttest* mata pelajaran PKN untuk uji normalitas. Pengujian normalitas menggunakan rumus *chi kuadrat*. Data dikatakan normal jika hasil perhitungan diperoleh $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 2. sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Uji Normalitas *pretest-posttest* PKN

Deskripsi	Pretest PKN		Posttest PKN	
	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
Nilai Tertinggi	80	90	90	100
Nilai Terendah	30	35	40	50
Nilai Rata-rata	48,40	57,80	66,95	85,00

Hasil *pretest* pada kelas eksperimen menunjukkan nilai χ^2 hitung sebesar 5,75, pada kelas kontrol sebesar 9,25. Nilai χ^2 tabel pada taraf signifikan 5% sebesar 11,07, artinya χ^2 hitung < χ^2 tabel. Maka dapat disimpulkan bahwa *pretest* pengetahuan mata pelajaran PKN pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan uji F. Sampel dikatakan memiliki varian homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 3. sebagai berikut:

Tabel 4
Hasil Uji Homogenitas *pretest-posttest* Bahasa Indonesia

Data	Pretest PKN		Posttest PKN	
	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
	48,40	57,80	66,95	85,00
SD	13,50	16,89	12,55	13,18
Varian	182,25	285,27	157,50	173,71
N	20	18	20	18
Dk	19	17	19	17
Fhitung	1,56		1,10	
Ftabel	2,19		2,19	
Status	Homogen		Homogen	

Nilai Fhitung pada hasil *pretest* mata pelajaran PKN sebesar 1,56 dan Fhitung pada hasil *posttest* sebesar 1,01 dengan Ftabel pada taraf signifikan 5% sebesar 2,19 artinya status varian hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari varian yang homogen. Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol normal dan homogen, maka pengujian ini menggunakan uji parametrik dengan menggunakan uji-t. Uji hipotesis dilakukan untuk menggeneralisasikan hasil penelitian yang dilakukan pada sampel. Adapun H_a pada penelitian ini, yaitu terdapat pengaruh penggunaan media *scrapbook* pada pembelajaran Tematik terhadap Motivasi belajar pengetahuan Bahasa Indonesia siswa kelas V SDIT ALMUSABBIHIN Sedangkan H_0 , yaitu tidak terdapat pengaruh penggunaan media *scrapbook* pada pembelajaran PKN terhadap Motivasi belajar SISWA kelas V SDIT ALMUSABBIHIN.

Dalam perhitungan Uji-t, apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang artinya H_0 diterima dan H_a ditolak. Sebaliknya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji t dapat dilihat pada tabel 4. sebagai berikut.

Tabel 5
Hasil Uji Homogenitas *pretest-posttest* PKN

Data	Pretest PKN		Posttest PKN	
	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
	48,40	57,80	66,95	85,00
SD	13,50	16,89	12,55	13,18
Varian	182,25	285,27	157,50	173,71
N	20	18	20	18
Dk	19	17	19	17

Fhitung	1,56	1,10
Ftabel	2,19	2,19
Status	Homogen	Homogen

Hasil uji-t pada nilai *pretest* menunjukkan bahwa nilai thitung mata pelajaran PKN sebesar 1,90 dengan ttabel pada taraf signifikan sebesar 5% sebesar 2,02, sehingga dapat disimpulkan bahwa hitung *lebih kecil* daripada ttabel yang artinya H_0 ditolak atau tidak terdapat pengaruh. Kemampuan awal (*pretest*) siswa. Untuk data *posttest*, hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai thitung mata pelajaran PKN sebesar 4,51 dengan nilai ttabel pada taraf signifikan 5% sebesar 2,02, sehingga dapat disimpulkan bahwa thitung *lebih besar* daripada ttabel yang artinya, H_0 diterima atau terdapat perbedaan MOTIVASI belajar PKN antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini disebabkan adanya perbedaan perlakuan antara kelas eksperimen yang menggunakan media *scrapbook*, sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan media *scrapbook*.

Pembahasan

Media *scrapbook* yang digunakan dalam penelitian ini berupa media hasil pengembangan media visual dalam bentuk buku yang menarik dan materi di dalamnya mudah diingat. Hal ini sesuai dengan pendapat Rosana & Setyawarno, (2016), media grafis/visual berfungsi untuk menarik perhatian atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat hilang dalam ingatan apabila tidak digrafiskan. Maka dari itu, peneliti menggunakan media grafis/visual yaitu *scrapbook* yang digunakan dalam pembelajaran Tematik. Penggunaan media *scrapbook* ini juga karena sesuai dengan karakteristik anak SD yang masih dalam tahap operasional konkret. Dalam *scrapbook* pada penelitian ini peneliti menggunakan nuansa batik besurek ciri khas Provinsi SUMATERA UTARA, sesuai dengan tema yang di pilih yaitu Indahnya Keragaman di Negeriku. Kemudian di dalam buku, peneliti menggunakan desain seperti amplop, kertas lipat, bingkai foto supaya siswa lebih tertarik dalam memahami materi.

Hal ini sesuai dengan jurnal Veronica et al., (2018) bahwa salah satu kelebihan media *scrapbook* adalah menarik perhatian dari segi warna, gambar dan desain. Selama proses pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan media visual yaitu *scrapbook*, respon siswa terhadap media visual *scrapbook* ini sangat baik yang ditunjukkan dengan keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, artinya minat dan keingintahuan siswa menjadi lebih besar serta daya tarik dan perhatian siswa menjadi meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat Pakpahan et al., (2020) tentang kelebihan media visual yaitu dapat dibaca berkali-kali, dapat menanamkan konsep yang benar, dapat membangkitkan minat dan keinginan baru, serta dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. Hal diatas juga sesuai dengan jurnal Zaenah et al., (2019) bahwa respon siswa terhadap media *scrapbook* pada uji coba dengan 17 responden berada pada kategori sangat baik. Pada jurnal lain Dewi & Yuliana, (2018) juga menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media *scrapbook* berada pada kategori "Sangat Baik" sehingga, media *scrapbook* dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Media *scrapbook* praktis dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini sesuai dengan jurnal L. P. Sari et al., (2019) bahwa berdasarkan hasil penelitian media *scrapbook* layak digunakan dalam pembelajaran. Berbeda dengan kelas kontrol yang tanpa penggunaan media *scrapbook*, siswa kurang aktif dan kurang semangat dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran terasa membosankan dan materi sulit untuk dipahami.

Pada kelas eksperimen, penggunaan media *scrapbook* melibatkan siswa pada suatu pembelajaran Tematik yang menarik, aktif dan menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi bermakna, dengan begitu siswa dapat mengingat dan memahami materi pelajaran dengan mudah. Hal ini sesuai dengan jurnal Azizah et al., (2020) bahwa dengan menggunakan media *scrapbook* pembelajaran akan lebih menarik sehingga materi pembelajaran akan lebih mudah untuk dipahami oleh siswa. Dalam proses pembelajaran pasti ada hasil belajar yang akan dicapai. Salah satu faktor yang mendukung hasil belajar siswa yaitu media pembelajaran yang digunakan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media visual. Menurut Wahyuni &

Yokhebed, (2019), media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, serta dapat menumbuhkan minat siswa. Pengaruh dari media *scrapbook* terhadap hasil belajar dapat dilihat dari hasil penelitian dan perhitungan uji hipotesis yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar pengetahuan. Hal ini sesuai dengan jurnal Alfiah et al., (2018) bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media *scrapbook* terhadap motivasi belajar kognitif siswa. Pengaruh media *scrapbook* ini terlihat dari nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata siswa untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 85,00 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 66,95. Peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol, hal ini sesuai dengan jurnal Dewi & Yuliana, (2018) bahwa terjadi peningkatan hasil belajar lebih baik untuk kelas eksperimen yang menggunakan media *scrapbook* daripada kelas kontrol. Selain itu, pada perhitungan uji-t yang diambil dari data posttest (tes yang dilakukan setelah sampel diberi perlakuan yaitu penggunaan media *scrapbook*) diperoleh thitung mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 4,51 sedangkan nilai ttabel sebesar 2,00, jadi thitung > ttabel yang artinya H_0 diterima atau terdapat pengaruh penggunaan media *scrapbook* terhadap hasil belajar pengetahuan. Hal ini terjadi karena pada kelas eksperimen menggunakan media *scrapbook* pada proses pembelajaran sedangkan pada kelas kontrol tanpa menggunakan media *scrapbook*. Hal tersebut sesuai dengan jurnal D. L. K. Sari, (2018) bahwa terdapat pengaruh atau perbedaan kognitif serta peningkatan kemampuan kognitif akibat penggunaan media *scrapbook* pada kelas eksperimen. Jadi, media *scrapbook* yang merupakan pengembangan media visual pada penelitian ini dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru serta perhatian siswa dalam memahami dan mengingat materi, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Media *scrapbook* yang menarik dari segi warna dan desain ini ternyata memiliki sedikit kendala dalam pengkondusifan kelas. Hal ini karena rasa ingin tahu siswa terhadap media ini begitu tinggi sehingga beberapa siswa berebutan untuk menggunakannya. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti memberi kesempatan untuk setiap siswa dalam kelompoknya secara bergantian menggunakan media *scrapbook*.

KESIMPULAN

Dari data hasil penelitian, pengolahan data dan pembahasan dapat dikemukakan hasil perhitungan uji-t diperoleh bahwa thitung sebesar 4,51 dan nilai ttabel yaitu 2,02 artinya nilai thitung > ttabel. Pengaruh juga terlihat dari nilai rata-rata *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yaitu kelas eksperimen sebesar 85,00 dan kelas kontrol sebesar 66,95. Hal ini terjadi karena perbedaan perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen menggunakan media *scrapbook* sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan media *scrapbook* pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, nilai thitung 4,51 > ttabel 2,02 artinya H_0 diterima maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *scrapbook* pada pelajaran matematika terhadap hasil belajar pkn siswa kelas V SDIT ALMUSABBIHIN.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N., Sudarmin, S., Sumarti, S. S., & Addiani, A. K. (2018). Desain instrumen tes bermuatan etnosains untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 12(2).
- Alfiah, A. N., Putra, N. M. D., & Subali, B. (2018). Media Scrapbook Sebagai Jurnal Refleksi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Regulasi Diri. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik*, 3(1), 57–67.
- Arieska, P. K., & Herdiani, N. (2018). Pemilihan teknik sampling berdasarkan perhitungan efisiensi relatif. *Jurnal Statistika Universitas Muhammadiyah Semarang*, 6(2).
<https://doi.org/10.26714/jsunimus.6.2.2018.%25p>
- Azizah, N., Putri, D. P., & Setiyani, S. (2020). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan Dan Tumbuhan. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2).
<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3564>

- 7829 *Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PKn Sekolah Dasar Islam Terpadu – Juli Asima Rambe, Erika, Nancy Angelia Purba*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3615>
- Darmadi, H. (2016). Tugas, peran, kompetensi, dan tanggung jawab menjadi guru profesional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 161–174. <https://doi.org/https://doi.org/10.31571/edukasi.v13i2.113>
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran scrapbook materi karangan deskripsi mata pelajaran bahasa indonesia kelas III sekolah dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
- Gunawan, I. (2017). *Indonesian Curriculum 2013: Instructional Management, Obstacles Faced by Teachers in Implementation and the Way Forward*. 128(Icet), 56–63. <https://doi.org/10.2991/icet-17.2017.9>
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–183. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., & Kaunang, F. J. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Plank, K., Hewawitharana, S., Talmage, E., Rauzon, S., & Woodward-Lopez, G. (2022). School meal access and changes in meal participation during COVID-19 school closures: A stratified random sample of CalFresh Healthy Living Eligible school districts in California. *Preventive Medicine Reports*, 28, 101794.
- Purba, H., Sitepu, A., & Silaban, P. (2020). Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 242–247. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.437>
- Rahmawanti, N., Mashuri, M. T., & Nurjanah, N. (2020). Pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan penyangga. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(2), 94. <https://doi.org/10.30738/natural.v6i2.5251>
- Rosana, D., & Setyawarno, D. (2016). Statistik terapan untuk penelitian pendidikan. *Yogyakarta. Suherman, U.(2010). Konseling Karir Sepanjang Rentan Kehidupan. Bandung: UPI.*
- Saputro, A. D., Atun, S., Wilujeng, I., Ariyanto, A., & Arifin, S. (2020). Enhancing Pre-Service Elementary Teachers' Self-Efficacy and Critical Thinking Using Problem-Based Learning. *European Journal of Educational Research*, 9(2), 765–773.
- Sari, D. L. K. (2018). Pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar ipa materi sumber energi siswa kelas iv sdn lidah kulon iv surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5).
- Sari, I. P., Yuliantini, N., & Tarmizi, P. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(3), 336–344. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.3.3.336-344>
- Sari, L. P., Patimah, S., & Yusandika, A. D. (2019). Pengembangan Scrapbook Sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), 270–276.
- Satya Yoga, D., Suarmini, N. W., & Prabowo, S. (2015). Peran Keluarga Sangat Penting dalam Pendidikan Mental, Karakter Anak serta Budi Pekerti Anak. *Jurnal Sosial Humaniora*, 8(1), 46. <https://doi.org/10.12962/j24433527.v8i1.1241>
- Shodiq, S. F. (2019). Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Era Revolusi Industri 4.0. *At-Tajdid : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(02). <https://doi.org/10.24127/att.v2i02.870>
- Siedlecki, S. L. (2020). Quasi-Experimental Research Designs. *Clinical Nurse Specialist*, 34(5), 198–202. <https://doi.org/10.1097/NUR.0000000000000540>
- Slamet, R., & Andhita, H. A. (2020). Metode Riset Penelitian Kuantitatif. *Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*.
- Sumiati, S. (2018). Peranan Guru Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *TARBAWI : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(02), 145–164. <https://doi.org/10.26618/jtw.v3i02.1599>
- Veronica, I., Pusari, R. W., & Setiawardana, M. Y. (2018). Pengembangan media scrapbook pada pembelajaran

7830 *Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PKn Sekolah Dasar Islam Terpadu – Juli Asima Rambe, Erika, Nancy Angelia Purba*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3615>

IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 258–266.

Wahyuni, E. S., & Yokhebed, Y. (2019). Deskripsi media pembelajaran yang digunakan guru biologi SMA Negeri di Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 8(1), 32–40.

Zaenah, S., Darma, Y., & Hodiyanto, H. (2019). Pengembangan Media Scrapbook Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dalam Materi Bilangan Bulat. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi Ii*, 1(1), 7–14.