

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SCRAPBOOK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPS KELAS IV SDN

Alpia¹, Rury Rizhardi², Ida Suryani³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas PGRI Palembang

alpia494@gmail.com

ABSTRACT

Media scrapbook which packaged in book form by combining various pieces of images as well as explanations that are expected to attract the attention and activity of students This study aims to determine whether there is an influence of the use of scrapbook media on the motivation to learn social studies grade IV SD Negeri 22 Palembang. This research design is a pre-experimental research with the design of The One Group Pretest-Posttest design. The population of this study was the entire class IV of SDN 22 Palembang which amounted to 24 people. The sample is determined by random sampling technique. The sample of this study was students conducted using test methods in the form of multiple choice and questionnaires measuring learning motivation. The results showed that there was an influence of the use of scrapbook media on the motivation to learn social studies SDN 22 Palembang. This is shown from the paired test results of the T-test sample, pretest data and posttest learning motivation get a signification value of $0.819 < 0.005$, then H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords: Media, Scrapbook, Learning motivation

ABSTRAK

Media *scrapbook* yang dikemas dalam bentuk buku dengan memadukan berbagai potongan gambar juga penjelasan diharapkan dapat menarik perhatian dan keaktifan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media *scrapbook* terhadap motivasi belajar IPS kelas IV SD Negeri 22 Palembang. Penelitian ini adalah penelitian *pre Exsperimantal* dengan rancangan *The One Group Pretest-Posttest design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas IV SDN 22 Palembang yang berjumlah 24 orang. Sampel ditentukan dengan teknik *random sampling*. Sampel penelitian ini adalah siswa dilakukan dengan menggunakan metode tes dalam bentuk pilihan ganda dan angket mengukur motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media *scrapbook* terhadap motivasi belajar IPS SDN 22 Palembang. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji *paired sampel T-test* data pretest dan posttest motivasi belajar didapatkan nilai signifikansi $0,819 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: Media, Scrapbook, Motivasi belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa,

oleh karena itu setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut berperan secara maksimal guna meningkatkan mutu pendidikan di

Indonesia. Dalam mengatasi suatu masalah diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi kelas yang mampu mengembangkan ranah sikap, pengetahuan, karakter, keterampilan dari peserta didik. Seperti teori yang dikemukakan dalam proses pembelajaran ada tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Trisiana 2020, 32-35).

Kegiatan pembelajaran adalah proses pembelajaran yang bersifat aktif dan saling berhubungan antara guru dan siswa. Sebagai upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif melalui pemanfaatan sumber belajar, agar kinerja siswa dievaluasi dalam pembelajaran untuk mencapai motivasi belajar yang maksimal.

Dalam hal ini, pandangan ilmiah tentang manusia memiliki implikasi terhadap pendidikan. Pendidikan sangatlah penting bagi kehidupan manusia, semakin baik kualitas pendidikannya maka akan menghasilkan individu yang mempunyai wawasan luas dan bermoral. IPS menjadi salah satu pembelajaran yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia, IPS menjadi mata pelajaran yang

disampaikan ke semua jejang mulai dari tingkat dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan logis, sistematis, kritis dan cerdas, serta kemampuan berkerja sama.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 22 Palembang menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada pelajaran matematika yang diperoleh siswa kelas 2 adalah 65 belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu berada diatas 75. Salah satu kesulitan yang dihadapi yaitu dalam pembelajaran IPS hal ini diantaranya karena guru yang tidak menggunakan media pembelajaran yang unik dan kreatif saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran menjadi salah satu kebutuhan peserta didik saat pembelajaran, tersedianya sarana dan prasarana di sekolah akan mendukung keaktifan dan kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran yang berlangsung. Adapun kelebihan media adalah untuk menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa dan dapat memusatkan perhatian siswa dan mempertahankan

perhatian siswa dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran IPS siswa memerlukan pelantara untuk memahami dan memperjelas penjelasan guru. Salah satu perantara yang diperlukan adalah media *Scrapbook*.

Menurut (Musfiquon, 2012: 28) media pembelajaran merupakan sarana untuk menjelaskan sebagian dari seluruh materi pembelajaran yang sulit jika dijelaskan secara verbal. Sebuah materi pada pembelajaran akan lebih mudah dalam penyampaian jika menggunakan bantuan media, selain itu materi tersebut juga akan lebih mudah diterima dan diolah oleh siswa (Aizah and Suprayitno 2019, 2855-2865). Fungsi Media pembelajaran yang digunakan dalam memudahkan hubungan antara pengirim dan penerima pesan. Dalam proses pembelajaran, media berperan sebagai penyampai informasi dari sumber (Guru) kepada penerima (Siswa). Metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

(Mustika 2021, 2009) Media merupakan salah satu komponen

komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikasi. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media belajar adalah merupakan sarana untuk memfasilitas pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin, yang bentuk tunggalnya adalah medium.

Bahkan dapat dikatakan bahwa media scrapbook berkaitan dengan bentuk seni dalam dua dimensi, seperti buku tentang berbagai topik, dengan tema yang bermacam-macam tersusun atas quote, foto, kliping, gambar, catatan penting, memorabilia, dan lain sebagainya yang dikemas ke dalam suatu karya seni kreatif hasil kerajinan tangan serta dalam pembentukannya menggunakan teknik lipat dan tempelan (Purnamasari 2021, 54-61)

faktor motivasi dibagi yang terbagi menjadi faktor internal dan faktor eksternal (Dadi and Rubiana 2020, 13-20)

a.) Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu dan meliputi kebutuhan fisik dan psikologis, persepsi individu tentang dirinya yang mendorong dan membimbing perilakunya, harga diri dan prestasi, aspirasi dan harapan

masa depan, keinginan untuk maju, minat dan kepuasan ki-nerja.

b.)Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar individu antara lain pemberian persaingan, kompetisi, hukuman, pujian, imbalan yang diterima dan keadaan umum.

Adanya motivasi yang tinggi dari siswa diharapkan mampu menggerakkan minat siswa untuk menjadikan sekolah bukan hanya sebagai tuntutan namun juga merupakan kebutuhan bagi dirinya. Menurut sardiman (2020:84) dalam belajar diperlukan adanya motivasi. belajar akan menjadi optimal ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi dapat dikatakan motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa sehingga hasil belajar siswa akan semakin meningkat (Melinda 2018, 82).

Untuk membekali diri peserta didik dalam memecahkan kehidupan sosial yang terjadi di lingkungan sosialnya maka dalam hal tersebut peserta didik dapat mampu memiliki karakteristik dalam hal mental yang positif dan dengan mempelajari IPS peserta didik dapat memiliki kemampuan kompetensi dalam

keaktivitas tinggi (Fajrianti 2022, 6631).

Tujuan pendidikan IPS tersebut, maka kurikulum pendidikan IPS harus memuat bahan pelajaran yang sesuai dengan tujuan institusional dan tujuan pendidikan nasional. Di dalamnya hendaknya berisikan bahan yang memungkinkan siswa untuk berpikir kritis. Dengan demikian, bahwa kurikulum pendidikan IPS harus memperhatikan pengembangan akal siswa (Ratri 2019, 16-22).

Pendidikan memiliki kemampuan menyiapkan membina, dan membentuk kemampuan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan mendasar yang diperlukan dalam kehidupanbermasyarakat.Pengajaran IPS mempunyai tujuan informasi dan pengetahuan (*knowlwdge and information*), nilai dan tingkah laku (*attitude and values*), dan tujuan keterampilan (*skill*): sosial, bekerja dan belajar, kerja kelompok, dan ketrampilan intelektual (jarolimek, 1986, p. 14). IPS sebagai kajian akademik disebut juga IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu adalah IPS sebagai seleksi dan

integrasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu lain yang relevan, dikemas secara psikologis ilmiah, pedagogis, dan sosial-kultural untuk tujuan pendidikan. Artinya, berbagai tradisi dalam ilmu sosial termasuk konsep, struktur, cara kerja ilmuwan sosial, aspek metode maupun aspek nilai yang dikembangkan dalam ilmu-ilmu sosial, dikemas secara psikologis, ilmiah, pedagogis, dan sosial pendidikan. Untuk memahami masalah IPS seseorang hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang disiplin ilmu-ilmu pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. (Sapriya, 2018, p. 15).

B. Meode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode experiment (pre-experimental) dengan jenis one-group pretest-posttest design. Pada design hanya dilakukan pada satu kelas menggunakan tes pretest dan tes posttest setelah penerapan.

Dengan pratisipan dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV di SD Negeri 22 Palembang.

Kelas	Jumlah Siswa
IV	24

Teknik sampling yang digunakan adalah sensus/sampling total, menurut (Sugiyono, 2022) sampling total adalah teknik pengambilan data dimana seluruh anggota populsi dijadikan sampel semua, maka didapatkan kelas IV di SDN 22 Palembang

C. Hasil Penelitian dan pembahasan

Uji validasi

Menggunakan instrument penelitian, peneliti harus melakukan valid atau tidak yang digunakan pada saat penelitian (Sugiyono 2019, 197). Rumus *Person (Product Moment)*:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N\sum x^2 - (\sum X)^2 - (\sum Y)^2}}$$

O¹ X O²

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi (r_{hitung})

$\sum X$: Jumlah skor item

$\sum X$: Jumlah total item

N : Jumlah Sampel

angket_ posttest	110.04	24	3.39 4	0.693
---------------------	--------	----	-----------	-------

Uji normalitas

Penggunaan statistika parametrik mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang dianalisis harus berdistribusi normal, oleh karenanya sebelum pengujian hipotesis harus dilakukan pengujian normalitas data, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, dalam pengujian normalitas pada penelitian Sebelum melakukan uji homogenitas dan uji hipotesis maka terlebih dahulu melakukan uji normalitas data. Uji normalitas penelitian ini melakukan dengan bantuan SPSS uji *Shapiro wilk*. Data ini bisa berdistribusi normal dan apabila nilai signifikansi (sig) > 0,05 berarti data nilai *pretest-posttest* berdistribusi normal dan sebaliknya, apabila nilai signifikansi (sig) < 0,05 maka data nilai *pretest-posttest* berdistribusi tidak normal.

Tabel 4.3 Hasil Uji

Normalitas Data

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 angket_ pretest	110.25	24		0.529

Berdasarkan data di atas diperoleh nilai prestes signifikasinya $0,529 > 0,05$ berarti data nilai pretest berdistribusi normal dan nilai posttest signifikansinya $0,693 > 0,05$ berarti data nilai posttest berdistribusi normal. Maka dapat dikatakan bahwa nilai pretest dan posttest berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui sample penelitian yang dianalisis oleh peneliti homogen atau tidak, Setelah data berdistribusi normal maka dapat dilakukan dengan uji homogenitas dengan uji Levene dibantu dengan program SPSS. Apabila data taraf signifikansinya (sig.) > 0,05 maka data dapat dikatakan homogen dan sebaliknya apabila (sig.) < 0,05 maka data tidak homogen.

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 angket_p retest & angket_p osttest	24	-.065	.761

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai signifkansinya $0,761 > 0,05$. Sesuai dengan kriteria pengujian maka dapat dikatakan bahwa data pretest dan posttest homogen.

Pai r 1	ang ket _pr ete st - ang ket _po stte st	.20 8	4.4 03	.8 9 9	- 1.6 51	2. 0 6 8	.2 3 2	2 3	.819
------------	---	----------	-----------	--------------	----------------	-------------------	--------------	--------	------

Uji Hipotesis

Pengujian selanjutnya setelah data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen adalah pengujian hipotesis, pada penelitian ini peneliti menggunakan uji-t satu sampel (paired sample t tes) untuk menguji perbandingan nilai rata-rata uji pretest dan nilai rata-rata uji posttest. Klasifikasi pengujian hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, sebaliknya jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_a ditolak H_0 diterima dengan taraf $\alpha = 0,05$. Hasil data perhitungan hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis
Paired Samples Test

Paired Differences		Std d. Er ro r M e a n	95% Confid ence Interval of the Differe nce	U p p wer	T	df	Sig. (2- tailed)
Me an	De viation						

Berdasarkan pada hasil uji hipotesis dapat t hitung sebesar 0,232 dan t tabel diperoleh sebesar dan nilai signifikansi $0,819 <$ maka H_0 ditolak. Artinya adanya pengaruh penggunaan media *scrapbook* terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji normalitas shapiro wilk diperoleh data pretes posttes dan nilai norma. ketika uji normalitas data telah dikatakan data dianggap berdistribusi normal, peneliti menguji hipotesis dengan paired *sampel t-test* dengan hail H_0 ditolak dan H_a diterima. Karena itulah hipotesis penelitian ini adanya pengaruh penggunaan media *scrapbook* terhadap motivasi belajar IPS.

D. Kesimpulan

Agar selalu meningkatkan motivasi belajar dan dalam kegiatan pembelajaran dan sampai menggapai hasil yang lebih baik. penggunaan media *scrapbook* bisa

menumbuhkan motivasi belajar dan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat memperoleh tujuan pembelajaran. dan menggunakan media dalam proses pembelajaran. selalu mengembangkan sesuatu hal yang baru yang dapat menyelesaikan masalah pendidikan, dan paling utama mengenai rendahnya motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan data *pretest* dan *posttest* yang telah dijabarkan Melalui penelitian ini dapat dibuktikan bahwa ada pengaruh penggunaan media *scrapbook* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV. Hal itu bisa dilihat hasil uji hipotesis tes soal dan angket *pretest* dan *posttest* dimana diperoleh hasil $\text{sig } 0,819 < 0,05$ jadi H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga hipotesis dari penelitian ini ialah ada pengaruh penggunaan media *scrapbook* terhadap motivasi belajar siswa. Dari data uji hipotesis tersebut dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan media *scrapbook* terhadap motivasi belajar IPS kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

Aizah, Rifta Ayunda, Dan Suprayitno.
“Pengembangan Media Kartu Loker Dalam Pembelajaran Ips

Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas Iv.”
Jpgsd 7 (2019): 2855-2865.

Dadi, Dan Pipieh Euis Rubiana.
“Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Ipa Smp Berbasis Pesantren.” Pendidikan Biologi, 2020: 13.

Fajrianti. “Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Sekolah Dasar.” Jurnal Basicedu 6 (2022): 6631.

Melinda. “Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” Jurnal Of Elementary Education 2 (2018): 82.

Mustika. “Problematika Guru Dalam Menerapkan Media Pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar.” Jurnal Basicedu 5 (2021): 2009.

Purnamasari. “Penggunaan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Keterampilan Berbicara.” Indonesia Journal Of

- Instructional Technology 2 Trisiana, Anita. "Penguatan
(2021): 54-61. Pembelajaran Pendidikan
Kewarganegaraan Melalui
Ratri, Yosita Safitri. "Digital Storytelling Pada
Digitalisasi Media
Pembelajaran." Jurnal
Pendidikan Kewarganegaraan,
Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar." Pendidikan Anak Dan
2020: 32-35.
Karakter 04 (2019): 16-22.
- Sugiyono. Kuantitatif. Bandung:
Alfabeta,Cv, 2019.