

# **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SCRAPBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN PKn DI SDN 5 PATOKAN DAN SDN 9 PATOKAN TAHUN AJARAN 2022/2023**

**Bella Nandita Indah Pratiwi<sup>1)</sup>, Dodik Eko Yulianto<sup>2)</sup> dan Ach. Munawi Husein<sup>3)</sup>**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

E-mail Korespondensi : [nanditabella430@gmail.com](mailto:nanditabella430@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga menuntut guru dalam mengembangkan serta memiliki inovasi dalam pembuatan media pembelajaran di sekolah, sehingga kreatifitas guru yang menjadi penyebab agar proses belajar mengajar di kelas dapat berjalan dengan kondusif. tercapainya tujuan pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar mengajar. salah satu masalah pokok dalam proses pembelajaran adalah rendahnya daya serap siswa dalam pembelajaran, sehingga menghasilkan hasil belajar yang kurang memuaskan. metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, yaitu suatu penelitian yang membandingkan dua kelompok sasaran penelitian. tempat pelaksanaan penelitian ini di lakukan di sd negeri 9 patokan kelas v dengan jumlah siswa 20 sebagai kelas kontrol dan sd negeri 5 patokan kelas v dengan jumlah siswa 20, sebagai kelas eksperimen. hasil belajar peserta didik yang di terapkan media scrapbook memuaskan dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik yang tidak menerapkan media scrapbook. hal ini dapat di buktikan dengan nilai posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada perhitungan spss versi 20 for windows. oleh karena itu dengan adanya media scrapbook dan di terapkan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas v dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih tinggi dengan pengaruh yang lebih besar khususnya pada mata pelajaran pkn. setelah penelitian yang dilakukan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh penggunaan media scrapbook terhadap hasil belajar siswa kelas v pada mata pelajaran pkn di sdn 5 patokan dan sdn 9 patokan tahun ajaran 2022/2023.

**Kata Kunci: Penggunaan Media Scrapbook**

## **PENDAHULUAN**

Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 4 tahun 2022 Tentang Perubahan PP Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan ini. Standar Nasional Pendidikan berdasarkan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan Bhinneka Tunggal Ika. Undang-Undang No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yaitu Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.

Sekolah adalah lembaga untuk para siswa mendapat pengajaran di bawah pengawasan guru. Sebagian besar negara memiliki sistem pendidikan formal yang umumnya wajib. Proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah juga merupakan suatu proses pemberian ilmu antar guru dan peserta didik. Didalam suatu proses pembelajaran seorang guru menjadi pengaruh penting dalam keberlangsungan pembelajaran yang efektif sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini memiliki pengaruh penting dalam perkembangan masyarakat. Persaingan pendidikan terhadap kehidupan antara sekolah dan masyarakat semakin pesat, sehingga peningkatan sumberdaya manusia yang harus diolah dan dikembangkan dengan baik. Dalam peningkatan kualitas pendidikan dapat dimulai dengan peningkatan mutu pembelajaran di sekolah. Guna mencapai suatu tujuan pembelajaran maka haruslah mengoptimalkan proses belajar mengajar yang baik di sekolah. Sehingga terjadilah sebuah semangat yang diberikan oleh guru yang dapat mempengaruhi peserta didik untuk mencapai sebuah tujuan yang di sepakati bersama.

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah media visual tiga dimensi. Yang mana media visual merupakan media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi gambar atau pengungkapan kata-kata. (Jannah: 2009:55). Salah satu Media pembelajaran yang jarang di gunakan oleh guru di sekolah dan sangat efektif jika di gunakan yaitu *Scrapbook*. *Scrapbook* yaitu sebuah buku yang dikemas dengan

memadukan berbagai macam potongan gambar, warna dan bentuk sehingga dapat terlihat menarik. Media ini dapat di isi dengan rangkuman-rangkuman materi yang diajarkan di kelas, media ini juga mempermudah guru dalam meningkatkan semangat belajar siswa dalam membaca, mengulang materi serta menulis. Dengan adanya media pembelajaran ini tidak hanya guru, siswa juga tertarik untuk membuka dan membaca kembali materi yang telah di tulis.

Pembelajaran kewarganegaraan atau bisa di sebut PKn sangat cenderung dengan toleransi, dan keragaman Indonesia. Pada penelitian ini pembelajaran PKn sangat cocok dengan media *scrapbook* yang menjadi alternatif siswa dalam pengembangan belajar peserta didik. Pendidikan kewarganegaraan ini juga identik dengan kebudayaan Indonesia yang wajib di pelihara dan patut diketahui oleh peserta didik di sekolah, oleh karena itu media pembelajaran *scrapbook* ini dapat menyesuaikan materi yang akan diajarkan, karena dengan kesesuaian ini dapat mempermudah pembuatan *scrapbook* oleh peserta didik sehingga peserta didik tidak bosan dan dapat mengetahui lebih dalam tentang kebudayaan indonesia serta keberagaman suku yang ada di negara Indonesia ini.

Selain itu adanya proses pembelajaran akan menentukan hasil belajar siswa kurang baik atau lebih baik dari sebelumnya. Oleh karena pentingnya hasil belajar dalam proses pembelajaran yaitu sebagai tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam menelaah pembelajaran. Kemampuan mengolah materi dengan baik dalam belajar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan belajar akan tercapai apabila pada diri adanya kemauan dan dorongan untuk belajar. Sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dalam pendidikan menjadi tugas guru yang sangat penting. Keberhasilan dalam proses belajar di kelas dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang meningkat, serta proses yang dapat meningkatkan semangat siswa.

Proses pembelajaran di SDN 5 Patokan dan SDN 9 Patokan Situbondo dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di kelas V pada mata pelajaran PKn adalah metode ceramah yang kurang di dukung dengan adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa cenderung bosan saat mengikuti proses belajar mengajar.

Salah satu masalah pokok dalam proses pembelajaran adalah rendahnya daya serap siswa dalam pembelajaran, sehingga menghasilkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa berasal dari proses belajar mengajar yang kurang berkesan sehingga siswa tidak antusias dalam mengikuti

pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pkn, terutama pada usia pendidikan sekolah dasar yaitu guru perlu menggunakan media yang tepat dan cocok sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. sehubungan dengan hal tersebut, muncul masalah yang perlu diteliti karena melihat tingkat pemahaman tiap-tiap siswa tidak sama sehingga kecepatan siswa dalam mencerna bahan pelajaran berbeda, motivasi yang di dapat siswa dikelas kurang bahkan lebih cenderung tidak memiliki semangat dalam belajar serta kurangnya pengaplikasian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Definisi Media Pembelajaran**

Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya.

Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Pendapat beberapa ahli disimpulkan bahwa adanya media pembelajaran menghidupkan suasana kelas yang dapat menarik perhatian siswa untuk meningkatkan rasa ingin tahu serta dengan adanya media komunikasi antara guru dan siswa berjalan dengan baik sehingga timbullah proses tanya jawab yang efektif. Kemudian dengan adanya media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar dapat memudahkan siswa dalam berfikir, membaca kembali, serta dilangnya rasa bosan dalam belajar , mempermudah guru dalam menjelaskan suatu materi.

Sanaky (2009: 5) berpendapat bahwa “dengan adanya media pembelajaran yang akan memberikan manfaat terutama meningkatkan motivasi belajar”, dimana dengan adanya media akan memberikan dan meningkatkan variasi belajar, memberikan inti informasi dan pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan proses belajar, merangsang siswa untuk berpikir dan beranalisis, menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan, siswa dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan melalui media pembelajaran sehingga motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran menjadi meningkat.

Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam satu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

## **Definisi Media Scrapbook**

Maka dalam bahasa Inggris scrap book berasal dari kata "*scrap*" yang artinya potongan, atau guntingan, dan "*book*" yang artinya buku. Menurut John Poole dalam (Lia 2014 : 2) mengatakan bahwa *scrapbook* adalah suatu seni merangkai foto atau memorabilia yang sering dikaitkan dengan suatu kejadian atau momen spesial. Diantaranya adalah momen kelahiran, pernikahan, kelulusan, persahabatan, dan *travelling*.

John Poole dalam (Hardiana, 2015 : 3) menyatakan bahwa buku tempel atau yang dikenal dengan nama *scrapbook* adalah sekumpulan memorabilia, foto, catatan, cerita, narasi, puisi, *quote*, *kliping*, tiket, bon pembayaran, dan lain sebagainya yang di rangkai dan disusun dalam sebuah album atau *hand made book*.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, disimpulkan bahwa *scrapbook* adalah media dua dimensi yang berbentuk sebuah buku dengan tema tertentu yang terdiri dari memorabilia, foto, gambar catatan, dan lain-lain yang dirangkai menjadi sebuah karya kreatif *hand made* atau buatan tangan menggunakan teknik menempel.

## **Kelebihan dan Kelemahan Scrapbook**

Terdapat beberapa kelebihan dari media *scrapbook* yaitu, (a) menarik, media *scrapbook* berbagai foto, gambar, catatan penting, dan lain sebagainya dengan beberapa hiasan. Sehingga tampilannya akan terlihat indah dan menarik. (b) bersifat realistik dalam menunjukkan pokok pembahasan, dengan *scrapbook*, kita dapat menyajikan sebuah objek yang terlihat nyata melalui gambar atau foto. Karena gambar atau foto dapat memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, dengan demikian kita dapat lebih mudah mengetahui dan mengingatnya dengan lebih baik. (c) dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, media *scrapbook* dapat menjadi salah satu solusi mengenai banyaknya peristiwa atau Objek yang sulit disajikan secara langsung dan sulit diulang. (d) mudah dibuat, cara pembuatan *scrapbook* tidaklah sulit.

Kita hanya perlu menyusun dan memadukan antara gambar, catatan, dan hiasan sedemikian rupa. Sehingga anak-anak maupun orang dewasa akan mampu membuat *scrapbook* sendiri. (e) bahan yang digunakan untuk membuat *scrapbook* mudah di dapatkan. Bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan *scrapbook* mudah di dapatkan. Karena kita bisa menggunakan barang-barang yang tidak terpakai atau barang bekas. Bahkan saat ini sudah tersedia bahan khusus untuk membuat *scrapbook*.

(f) Dapat dibuat atau didesain sesuai keinginan pembuatnya. Misalnya gambar, foto, catatan, warna, tulisan, dan lain sebagainya.

Sedangkan beberapa kelemahan *scrapbook* yaitu, (a) waktu yang digunakan relatif lama untuk membuat *scrapbook*, waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan *scrapbook* relatif lama tergantung dari kerumitan penyusunannya. Semakin rumit rancangan dan penyusunan media *scrapbook* maka waktu yang dibutuhkan relatif lama. (b) gambar yang kompleks kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan gambar yang terlalu kompleks dan berlebihan akan berdampak pada kurangnya pemusatan perhatian pada pokok bahasan (materi) sehingga kegiatan pembelajaran tidak dapat berlangsung secara efektif.

Kelemahan yang telah disebutkan di atas maka ada beberapa solusi untuk meminimalisir kekuarangan media *scrapbook* yaitu desain dan susun *scrapbook* dengan tidak terlalu rumit namun tetap terlihat menarik dan menggunakan gambar-gambar seperlunya yang sesuai dengan pokok bahasan (materi) tanpa menggunakan hiasan yang berlebihan.

### **Definisi Hasil Belajar**

Hasil belajar Susanto (2013:5) mengemukakan bahwa hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hasil belajar dapat dikatakan bermakna apabila hasil belajar tersebut dapat membentuk perilaku siswa, bermanfaat bagi lingkungan sekitar serta dapat digunakan untuk memperoleh informasi.

Berdasarkan pendapat di atas hasil belajar merupakan hasil dari suatu proses belajar mengajar yang memberikan informasi tentang sejauh mana ia menguasai materi pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya dilihat dari angka akhir dari pembelajaran tetapi hasil belajar juga dapat dilihat dari perubahan tingkah laku peserta didik sehingga dapat bermanfaat bagi sekitarnya.

## **Hipotesis Penelitian**

Bedasarkan rumusan masalah maka dirumuskan sebuah hipotesis yaitu, diduga terdapat pengaruh adanya media pembelajaran *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN 5 Patokan dan SDN 9 Patokan Situbondo Tahun Ajaran 2022/2023 yaitu:

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh media *scrapbook* terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN 5 Patokan dan SDN 9 Patokan Situbondo Tahun Ajaran 2022/2023

H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh media *scrapbook* terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN 5 Patokan dan SDN 9 Patokan Situbondo Tahun Ajaran 2022/2023



## METODE PENELITIAN

Secara singkat penelitian kuantitatif Menurut Sugiyono (2018;13) data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivistic (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan

Terkait dengan metodologi penelitian ini maka akan diuraikan secara rinci mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan penelitian. Metode penelitian yang digunakan, meliputi : 1) Metode penelitian, 2) Tempat dan waktu penelitian, 3) Populasi dan sample, 4) Variable penelitian, 5) Devinisi operasional, 6) Prosedur penelitian, 7) Teknik pengumpulan data, 8) Intrument penelitian, dan 9) Tekhnik analisis data.

### Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu suatu penelitian yang membandingkan dua kelompok sasaran penelitian. Satu kelompok diberi perlakuan khusus dan satu kelompok lagi dikendalikan pada suatu keadaan yang pengaruhnya dijadikan sebagai perbandingan. Penelitian ini menggunakan rancangan *Post test Control Group Design*.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

E	X <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>
K	X <sub>2</sub>	O <sub>2</sub>

Keterangan :

- E = Kelas Eksperimen dengan menggunakan Media *Scrapbook*
- K = Kelas Kontrol dengan tidak menggunakan Media *Scrapbook*
- X<sub>1</sub> = Perlakuan yang diberikan pada Kelas Eksperimen, yaitu suatu kegiatan pembelajaran yang menggunakan Media *Scrapbook*
- X<sub>2</sub> = Perlakuan yang diberikan pada kelas kontrol, yaitu suatu kegiatan pembelajaran yang tidak menggunakan Media *Scrapbook*
- O = Test akhir yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di akhir penelitian

## **TEMPAT PENELITIAN**

Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SD Negeri 9 Patokan kelas V dengan jumlah siswa 20 sebagai kelas kontrol dan SD Negeri 5 Patokan kelas V dengan jumlah siswa 20, sebagai kelas eksperimen.

## **Poulasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi adalah seluruh penduduk yang dimaksudkan untuk diselidiki. Menurut Sugiyono (2020) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas V di SD Negeri 9 Patokan yang berjumlah 20 siswa dan SD Negeri 5 Patokan yang berjumlah 20 siswa termasuk dalam SDN 5 Patokan dan SDN 9 Patokan Situbondo.

### **2. Sampel**

Sugiyono (2019:127) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah dua kelas yang masing-masing terdiri dari satu kelas eksperimen dan satu kelas sebagai kontrol dengan teknik *random sampling*.

## **Definisi Operasional Variabel**

### **a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)**

Variabel bebas dapat dikatakan juga sebagai variabel independen. Variabel ini juga dikatakan sebagai variabel pengaruh karena akan memberikan pengaruh terhadap variabel lainnya. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu media Scrapbook, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran Scrapbook ini dapat mempermudah guru dalam menjelaskan suatu materi serta mempermudah siswa dalam menelaah materi sehingga dapat menghasilkan suatu hasil belajar yang memuaskan.

### **b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)**

Variabel terikat atau variabel independen adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa dari proses pembelajaran yang menggunakan media *Scrapbook* maupun tidak menggunakan SD Negeri 5 Patokan dan SD Negeri 9 Patokan

## METODE PENGUMPULAN DATA

Menurut Sugiyono (2013:224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.

### a. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data yang berupa silabus, rencana perangkat pembelajaran, materi pembelajaran.

### b. Tes kemampuan akhir (post test)

Tes kemampuan akhir ini dilakukan untuk melihat perbedaan peningkatan atau tidak dari hasil belajar siswa dengan kedua kelas setelah mendapat perlakuan berbeda.

## Instrumen Penelitian

### 1. Uji Validitas

Validitas adalah tingkat kemampuan instrument penelitian untuk mengungkapkan data sesuai dengan masalah yang hendak diungkapkan. Validitas dilakukan agar mengetahui ketepatan alat penilaian. Validitas dilakukan dengan rumus korelasi biserial. Adapun rumus pearson dimaksud adalah sebagai berikut :

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

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dengan variabel Y

X = skor butir (nilai hasil uji coba)

Y = skor total

N = jumlah sampel (jumlah peserta didik yang mengikuti tes)

### 2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas dilakukan dengan uji *Alpha Crobach*. Rumus *Alpha Crobach* adalah sebagai berikut :

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  = reliabilitas yang dicari

n = jumlah item pertanyaan yang di uji

$\sum \sigma^2$  = jumlah varians skor tiap-tiap item

$\sigma^2$  = varians total

Jika nilai  $\alpha > 0.7$  artinya reliabilitas mencukupi (*sufficient rebility*) sementara jika  $\alpha > 0.80$  ini mensugestikan seluruh item reliabel dan seluruh tes secara konsisten memiliki reliabilitas yang kuat. Atau adapula yang memaknakannya sebagai berikut :

- Jika  $\alpha > 0.90$  maka reliabilitas sempurna
- Jika  $\alpha$  antara  $0.70 - 0.90$  maka reliabilitas tinggi
- Jika  $\alpha$  antara  $0.50 - 0.70$  maka reliabilitas sedang
- Jika  $\alpha < 0.50$  maka reliabilitas rendah

### **Teknik Analisis Data**

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas dilakukan sebelum analisis data lebih lanjut. Data yang berdistribusi normal menggunakan uji statistik parametris, sedangkan data yang tidak normal menggunakan uji statistik nonparametris. Uji normalitas pada penelitian dilakukan menggunakan program software Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 20. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada kolom Kolmogorov-Smirnov dengan kriteria jika  $\text{sig} \geq 0,05$  maka data berdistribusi normal, sedangkan jika signifikansi  $0,05$  maka data berdistribusi tidak normal.

#### 2. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui homogen (seragam) atau tidaknya variasi sampel yang diambil dari populasi yang sama. Uji homogenitas penelitian menggunakan uji F (Levene's Test) dalam program software Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 20. Jika nilai  $\text{sig} \geq 0,05$  maka data homogen, sedangkan jika  $\text{sig} < 0,05$  maka data tidak homogen.

#### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan uji untuk menganalisis hasil penelitian peningkatan pemahaman konsep siswa setelah diterapkannya model pembelajaran discovery learning berbasis multiple representation. Uji hipotesis penelitian menggunakan program Software Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 20.

## HASIL PENELITIAN

### Deskripsi data/ Variabel Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental yang dilakukan di SDN 5 Patokan dengan jumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan SDN 9 Patokan dengan jumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol. Penelitian dilakukan dari tanggal 4 Mei 2023 sampai dengan tanggal 26 Mei 2023. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn. Latar belakang dua sekolah ini yang memiliki caranya sendiri dalam pembelajaran yang berada di wilayah Situbondo Kecamatan Situbondo. Permasalahan yang terdapat di 2 sekolah ini tidak jauh berbeda, proses pembelajaran dalam mata pelajaran PKn yang terlihat biasa saja sehingga proses pembelajaran yang dilakukan cenderung tidak menarik, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan adanya media yang baru dan mudah di pahami memberikan kesan berbeda dalam proses pembelajaran.

Instrumen penelitian yang dipakai dalam penelitian ini yaitu Post tes. Post tes ini digunakan untuk melihat kemampuan sesudah siswa pembelajaran. Siswa di berikan Post tes yang terdapat 20 butir soal yang berupa soal pilihan ganda yang di kerjakan pada masing-masing kelas eksperimen kelas V dan kelas kontrol kelas V.

Hasil penelitian yang akan dibahas lebih lanjut yaitu deskripsi data dan dijelaskan lebih lengkap mengenai hasil belajar siswa kelas V di SDN 5 Patokan dan SDN 9 Patokan Situbondo dengan bantuan media *Scrapbook* pada mata pelajaran PKn. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kuantitatif.

### Pengujian Hipotesis

#### Uji Validitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar siswa kelas V. Sebelum melaksanakan penelitian dikelas kontrol dan kelas eksperimen terlebih dahulu dilakukan tes sebagai alat untuk mengetahui pengaruhnya. Hasil pengujian instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini yang menggunakan rumus *peorson* menggunakan 20 butir soal pilihan gandayang di uji di kelas V yang terdapat 20 soal valid.

No	Soal	R Hitung	R Tabel
1.	Soal 1	0.51995	0.4438

2.	Soal 2	0.47998	0.4438
3.	Soal 3	0.57129	0.4438
4.	Soal 4	0.56294	0.4438
5.	Soal 5	0.49990	0.4438
6.	Soal 6	0.62842	0.4438
7.	Soal 7	0.47130	0.4438
8.	Soal 8	0.47706	0.4438
9.	Soal 9	0.46654	0.4438
10.	Soal 10	0.51367	0.4438
11.	Soal 11	0.47426	0.4438
12.	Soal 12	0.47966	0.4438
13.	Soal 13	0.45932	0.4438
14.	Soal 14	0.55997	0.4438
15.	Soal 15	0.46654	0.4438
16.	Soal 16	0.46654	0.4438
17.	Soal 17	0.45774	0.4438
18.	Soal 18	0.47426	0.4438
19.	Soal 19	0.48740	0.4438
20.	Soal 20	0.62333	0.4438

### Uji Reliabilitas

Berdasarkan analisis uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 4.2.2**

#### Hasil Uji Reliabilitas

CRONBACH ALPHA	KETERANGAN
0.6151	Sedang

Seperti yang telah tertera di tabel, hasil uji reliabilitas yang menggunakan rumus *Cronbach Alpha* yaitu 0.6151, maka dapat dikatakan sedang. Hal ini dinyatakan dalam rumus *Cronbach Alpha* antara 0.50 – 0.70 maka reliabilitas sedang. Seperti yang

diketahui uji reliabilitas ini dilakukan sebagai alat untuk mengukur gejala yang sama sehingga menghasilkan hasil yang reabel dari sebuah permasalahan yang akan di teliti.

### Uji Normalitas

Berdasarkan analisis uji normalitas yang menggunakan Data berdistribusi normal menggunakan uji statistik parametris, sedangkan data yang tidak normal menggunakan uji statistik nonparametris. Uji normalitas pada penelitian dilakukan menggunakan program software Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 20, sehingga diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 4.2.3**  
**Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa**

No	Kelas	Signifikansi	Keterangan
1.	Post test Eksperimen	.241	Normal
2.	Post test Kontrol	.174	Normal

*Sumber: Data SPSS diolah (2023)*

Berdasarkan uji normalitas mengenai hasil belajar siswa di kelas eksperimen yaitu post test eksperimen memiliki signifikansi sebesar 241. Selain itu pada kelas kontrol yaitu post test kontrol memiliki signifikansi sebesar 174. Data ini digunakan untuk prasarat untuk melakukan uji selanjutnya. Dapat dilihat untuk nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dikatakan normal. Hal ini menunjukkan bahwa pretest dan post test kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal karena memiliki signifikansi yang lebih besar dari 0.05 atau ( $p > 0,05$ ).

### Uji Homogenitas

**Tabel 4.2.4**  
**Hasil uji homogenitas**  
**Tests of Normality**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.610	3	76	.611

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang tertera di tabel 4.1.4. diketahui bahwa nilai Sig. *Tests of normality* untuk variabel hasil belajar adalah 611, karena nilai yang

diperoleh dari uji homogenitas taraf signifikannya  $> 0.05$  atau ( $p > 0,05$ ) maka data yang diperoleh mempunyai nilai varian yang sama atau tidak berbeda (homogen).

### Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat terpenuhi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, maka uji yang digunakan adalah uji independent sample test, dimana uji ini digunakan untuk mengukur apakah ada perbedaan rata-rata. Setelah uji ini dilakukan akan terlihat apakah terdapat pengaruh media Scrapbook terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN 5 Patokan dan SDN 9 Patokan Situbondo. Kelompok ditinjau dari peningkatan hasil belajar siswa yang disajikan dalam tabel 4.2.5.

**Tabel 4.2.5**  
**Hasil Independent Sample Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	1.626	.210	2.214	38	.033	5.000	2.258	.429	9.571
	Equal variances not assumed			2.214	36.055	.033	5.000	2.258	.421	9.579

Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai *Equal variances assumed*, pada kolom Sig. (2-tailed) menunjukkan hasil belajar siswa adalah sebesar  $0,033 < 0.05$  maka  $H_a$  diterima jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa kelas V Mata pelajaran PKn di SDN 5 Patokan dan SDN 9 Patokan Situbondo Tahun Ajaran 2022/2023

### TEMUAN PENELITIAN

Setelah penelitian ini dilakukan, penulis menemukan temuan bahwa dengan adanya media *Scrapbook* dapat menghasilkan sebuah hasil belajar yang diinginkan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Temuan penelitian ini merupakan deskripsi dari data yang diperoleh dalam pengumpulan data di lapangan melalui memberikan posttest dan dokumentasi yang dilakukan saat penelitian berlangsung.



Data-data yang telah dihasilkan dalam proses penelitian ini akan di deskripsikan yaitu mendeskripsikan hasil post test, yang awalnya telah melihat nilai ulangan harian siswa di SD Negeri 5 Patokan dan SD Negeri 9 Patokan sebagai acuan pertama bahwa siswa dari kedua sekolah ini memiliki nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 65.

Dari kajian teori yang tertera dijelaskan bahwa media *scrapbook* pada penelitian ini termasuk ke dalam jenis media visual yang dapat di lihat, dan di pegang sehingga dapat menarik rasa ingin tahu siswa terhadap media *scrapbook* ini. Selain itu media *scrapbook* ini juga disajikan secara menarik dan kreatif agar proses pembelajaran dapat efektif.

Menurut sanaky tahun 2009 : 5 menyatakan bahwa “ dengan adanya media pembelajaran yang akan memberikan manfaat terutama untuk meningkatkan motivasi serta semangat belajar siswa” dapat dikaitkan dengan temuan penelitian ini bahwa proses pembelajaran yang sukses adalah proses pembelajaran yang tercapainya tujuan pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan.

Proses pembelajaran yang menyangkut pautkan media *scrapbook* ini akan menghasilkan hasil belajar yang memuaskan. Menurut Arikunto (2009: 6-9) menjelaskan bahwa hasil belajar pada hakikatnya tidak hanya tentang angka tetapi tentang perubahan sikap siswa yang lebih baik sehingga dapat bermanfaat bagi sekitar, sehingga proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil dengan adanya perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik.

Sehingga penelitian ini dapat dilakukan untuk melihat adanya pengaruh dari media *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa kelas V. Terdapat pengaruh adanya media *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 5 Patokan. Dengan berhasilnya proses pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang meningkat.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini berlangsung di SD Negeri 5 Patokan dan SD Negeri 9 Patokan. Dari latar belakang yang telah dijelaskan 2 sekolah ini memiliki cara mengajar yang berbeda sehingga terdapat hasil belajar yang berbeda pula. Sehingga permasalahan di 2 sekolah ini yaitu rendahnya hasil belajar siswa yang cenderung membosankan dalam proses pembelajarannya.

Setelah penelitian yang dilakukan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Pkn Di SDN 5 Patokan Dan SDN 9 Patokan Tahun Ajaran 2022/2023. Hal ini dapat dilihat dari uji hipotesis yang telah dilakukan dan memperoleh nilai signifikansi 0,33 sebagai bukti bahwa terdapat adanya pengaruh dalam proses pembelajaran yang menggunakan media *Scrapbook*. Sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa  $H_0$  tidak adanya pengaruh terhadap media *Scrapbook* itu ditolak dan tidak benar adanya, serta hipotesis  $H_a$  yang menyatakan bahwa adanya pengaruh terhadap media *Scrapbook* diterima. Proses pembelajaran yang terdapat pengaruh dengan adanya media *Scrapbook* yaitu di SD Negeri 5 Patokan sebagai kelas eksperimen.

## **SARAN**

- a. Bagi peneliti, jika ingin melakukan penelitian mengenai media pembelajaran sebaiknya menggunakan bantuan model pembelajaran, agar tidak kebingungan dapat menentukan proses pembelajaran.
- b. Bagi guru, media *Scrapbook* ini dapat diterapkan tidak hanya dalam pembelajaran PKn saja bisa dalam berbagai macam mata pelajaran yang materinya cocok dengan media *Scrapbook* ini, sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang memuaskan.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini : Bapak Dodik Eko Yulianto, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing utama, Ach Munawi Husein, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing anggota yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaganya sehingga terselesainya skripsi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. 2022. *Prosedur Penelitian Pendekatan Prakter*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Anatan, Lia. 2014. *Factors Influencing Supply Chain Competitive Advantage and Performance*. Jurnal Manajemen Universitas Maranatha Christian.
- Briggs, Leslie J. 1977. *Instructional Design, Educational Technology Publications Inc*. New Jersey : Englewood Cliffs.
- Hardiana, Iva. 2015. *Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulin IV Surabaya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung :ALFABETA.
- Sugiyono. 2019. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuntitatif*. Bandung: Alfabeta
- Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Bumi Aksara