Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPS Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV

Eka Nurvita Azyura
PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (vitaazyura04@gmail.com)

Mulyani
PGSD FIP (Universitas Negeri Surabaya) (Mulyan@unesa.ac.id)

Abstrak

Media merupakan salah satu pilihan yang dapat dikembangkan oleh guru untuk meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran dikelas. Media memiliki nilai positif dalam menstimulus pengetahuan siswa dan memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarakan pengamatan, penggunaan media di SDN Wiyung I/453 Surabaya masih minim. Sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh media *scrapbook* terhadap hasil belajar IPS tema Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV di SDN Wiyung I/453 Surabaya. Penelitian ini menerapkan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *nonequivalent control design.* Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes, yaitu *pretest* dan *posttest.* Analisis data menggunakan uji validasi, reliabelitas, normalitas, homogenitas, hipotesis (T-test) dan uji Gain dengan bantuan software SPSS versi 25. Hasil perhitungan uji T-test pada kolom sig 2 tailed adalah 0,000 < 0,05 maka Ha diterima, artinya bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *scrapbook* terhadap hasil belajar IPS tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV di SDN Wiyung I/453 Surabaya.
Kata Kunci: Pengaruh, *Scrapbook*, Hasil belajar.

Abstract

Media is one of the choices that can be developed by teachers to improve the achievement of the learning process in class. Media has a positive value in stimulating students' knowledge and motivating learners in learning process. The purpose of this study is to describe the effect of scrapbook media in the learning outcomes of Social studies in theme 7 "Indahnya Keragaman Di Negeriku" for fourth graders of SDN Wiyung I / 453 Surabaya. The data analysis of this study uses validation test, reliability, normality, homogeneity, hypothesis (T-test) and test Gain with SPSS version 25. The result of T-test in column Sig. (2-tailed) is 0,000 <0,05 then Ha is accepted, that the used of scrapbook gives influence for Social studies'learning outcomes with theme 7 "Indahnya Keragaman Di Negeriku" for fourth graders of SDN Wiyung I / 453 Surabaya.
Keywords: *Influence, Scrapbook, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai cerminan suatu negara, pada era modern seperti saat ini pendidikan dipandang sebagai proses pemberdayaan serta pembudayaan dari individu agar mampu memenuhi segala kebutuhan perkembangan baik sosial, kurtural maupun segi religius. Kualitas manusia dapat dilihat dari pendidikan individunya sehingga memiliki kepribadian yang berkembang. Tujuan pembelajaran pada pendidikan dasar adalah mengantarkan peserta didik menuju sikap yang positif baik dalam intelektual, moral maupun secara sosial emosional. Menurut (Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional) yaitu dalam lembaga pendidikan sekolah, faktor yang dapat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar adalah lingkungan dan kondisi atau suasana pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses didalam suatu lingkungan belajar dimana adanya interaksi antar peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar. Dengan berkembangnya IPTEK sistem pendidikan juga diwajibkan untuk melakukan pergerakan, pergerakan ini berupa inovasi-inovasi baru yang bersifat positif berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai fasilitas, media atau perantara dalam meningkatkan kualitas pendidikan, tidak terkecuali dengan sistem pendidikan yang ada di Indonesia, khususnya di sekolah dasar. Pada kurikulum 2013 telah menerapkan pendekatan *scientific*, yaitu memusatkan proses pembelajaran pada siswa sebagai subjek belajar. Dalam menyajikan materi, memotivasi siswa ataupun dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran baik dalam menguasai materi maupun dalam menyajikan materi kemampuan guru sangat diperhatikan. Didalam merancang suatu pembelajaran,

guru dituntut untuk memilih strategi, model bahkan media guna untuk menunjang proses pembelajaran. Jika guru dapat memenuhi hal-hal tersebut maka proses pembelajaran dapat maksimal.

Berdasarkan observasi pada saat pelaksnaan program PPP di SDN Wiyung I/453 Surabaya, telah melaksanakan kurikulum 2013 secara penuh baik pada kelas rendah maupun kelas tinggi. Guru kelas yang ada juga sangat antusias dalam mengupayakan pembelajaran yang aktif bagi semua siswa siswinya. Dalam proses penerapannya guru SDN Wiyung I/453 Surabaya juga telah menerapkan model-model kooperatif pada pembelajaran. Model yang digunakan guru seperti mengelompokan peserta didik dalam beberapa kelompok belajar, diskusi, dan presentasi di kelas. Selama pembelajaran siswa mengikuti dengan aktif dan antusias.

Namun penggunaan media di SDN Wiyung I/453 Surabaya masih sagat minim. Dilihat dari cara pengajaran guru yang masih terbatas, sebagian guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa sebagai bahan ajar dan menempatkan guru sebagai sumber belajar tanpa adanya bantuan media, sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan tidak menarik. Akibatnya peserta didik menjadi kurang termotivasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan keadaan tersebut, siswa perlu mendapatkan perhatian dari tenaga pendidik khususnya guru untuk berinovasi dalam proses pembelajaran. Sehingga dirumuskan masalah yakni, Bagaimana pengaruh media *Scrapbook* terhadap hasil belajar IPS tema Indahnya Keberagaman di Negeriku kelas IV di SDN Wiyung I/453 Surabaya?

Tujuan dari penelitian ini adalah peneliti dapat mendeskripsikan pengaruh media Scrapbook terhadap hasil belajar IPS tema Indahnya Keberagaman di Negeriku kelas IV di SDN Wiyung I/453 Surabaya.

Hasil penelitian ini diharapkan juga dapat bermanfaat bagi guru, siswa dan peneliti sendiri. Bagi guru , penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan pada guru tentang ragam media dan penggunaan media diorama dalam pembelajaran di kelas serta dengan menggunakan media *scrapbook* guru dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

Bagi siswa diharapkan dapat memahami materi tema Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku pembelajaran ke 3 dengan baik serta mampu memperoleh hasil belajar yang optimal pada materi pelajaran materi tema Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku pembelajaran ke 3.

Sesuai dengan pengalaman belajar diatas, maka timbul pemikiran untuk membuat suatu media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan proses belajar siswa dengan mengikutsertakan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembalajaran berupa media *scrapbook.* Media menurut Sadiman (2014:6) merupakan kata jamak dari "medium", yang artinya perantara atau pengantar**.** Menurut Daryanto (2013:4) kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima selain itu juga dapat diartikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan materi yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Menurut Fadlillah (2017:197) media pembelajaran merupakan alat (sarana) perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran supaya materi yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah, dan diterima serta dipahami sebagai mestinya oleh peserta didik.

Menurut Hardiana (2014:4) *Scrapbook* merupakan seni kreatif menempel foto, barang-barang sisa dan sejenisnya pada media (biasanya kertas). Seperti dijelaskan dalam penelitian yang ditulis Hindarto, dkk (2016:565). *Scrapbook* merupakan seni menempel foto atau gambar beserta catatan atau cerita dari seseorang atau keluarga baik tentang sesuatu tradisi keluarga, kenangan yang senang maupun sedih. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* merupakan suatu bentuk karya media dua dmensi yang berbentuk seperti buku dengan bertemakan tertentu yang didalamnya terdiri dari memorabilia, foto, quote, cerita, kliping, catatan, dan lain-lain, yang dirangkai menjadi sebuah karya yang kreatif.

Dengan berkembangnya zaman fungsi *scrapbook* kini tidak hanya sebagai media untuk mempercantik album, foto atau gambar. Namun menurut Lia (2014 : ii) *scrapbook* kini dapat digunakan sebagai, mahar pernikahan, hadiah (kelahiran, persahabatan, kelulusan) travelling dan hobi. Sedangkan Menurut Hindarto, dkk (2016:565) *Scrapbook* dapat digunakan sebagai : Pemainan Edukatif untuk Kreativitas. Permainan edukatif merupakam permainan yang melatih kemampuan fisik, merangsang kemampuan berpikir.

Secara umum kelebihan dari media *scrapbook* antara lain adalah sebagai berikut: (1) Menarik: Media *scrapbook* memiliki tampilan yang menarik, dikarenakan scrapbook dibuat dari beraneka gambar yang dipadukan dan disusun sedemikian hingga denga memperhatikan keindahan. (2) Mudah dibuat: *Scrapbook* terbuat dari bahan-bahan yang ada dilingkungan sekitar, bahannya mudah diperoleh, cara pembuatannyapun tidak sulit sehingga mulai dari anak-anak sampai orang dewasa dapat membuat *scrapbook.* (3) Mudah dibawah dan disimpan: Pada umumnya *scrapbook* memiliki ukuran yang sama dengan buku, hal ini dapat memudahkan scrapbook untuk dibawa dan disimpan. Namun scrapbook sendiri mempunya bentuk yang bervariasi. (4) Bersifat realistis

dalam menunjukkan pokok pembahasan: Dengan scrapbook dapat menunjukkan suatu obyek yang terlihat nyata melalui gambar dan foto. Dengan demikian kita akan lebih mudah untuk mengingatnya. (5) Dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang: Dengan adanya scrapbook dapat menjadi salah satu solusi mengenai banyaknya peristiwa atau obyek yang sulid disakitan secara langsung.

Pemilihan media ini erat kaiatannya dengan tahap perkembangan siswa dan proses karakteristik siswa yang diteliti. Menurut kerucut pengalaman Edgar Dale (dalam Sudjana, dkk. 2010:106) memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui pengalaman langsung, proses pengamatan dan mendengarkan melalui media tertentu. Kerucut pengalaman menjabarkan 10 jenis pengalaman manusia yakni pengalaman langsung, pengalaman melalui benda-benda tiruan, pengalaman melalui dramatisasi,pengalaman melalui demonstrasi, pengalaman melalui karya wisata, pengalaman melalui pameran, pengalaman radio atau rekaman, pengalaman melalui lambang-lambang visual, dan yang terakhir lambang kata (verbal).

Melalui karakteristik siswa yang dimaknai teori kerucut pengalaman Edgar Dale , bahwa masing-masing individu memiliki kamampuan untuk menerima pembelajaran dari pengalaman yang ia miliki. Pengalaman ini akan membantu membentuk pengetahuan yang sedang ia bangun. Dimana seseorang membangun pengetahuannya atau belajar dari sesuatu yang konkret menuju yang abstrak Selain itu berkaitan juga dengan Teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yaitu perkembangan kognitif terbagi dalam 4 tahap, yaitu (1) tahap sensori motor, tahap ini antara usia 0-2 tahun. (2) pra operasional, tahap ini antara usia 2-7 tahun. (3) operasional kongkrit, tahap ini antara usia 7-11 tahun). (4) oprasional formal, tahap ini antara usia 11 tahun hingga dewasa.

Belajar merupakan aktivitas penting yang terjadi secara berkelanjutan dalam kehidupan manusia, proses pembelajaran melibatkan dua subjek, yaitu menghasilkan perubahan antara guru dan siswa. Menurut Rusman (2017:129) pengalaman yang diperoleh siswa merupakan hasil belajar yang menyangkup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan menurut Sudjana (2011:22) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Pada penelitian ini terfokus pada pembelajaran IPS. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan intergrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya, Susanto (2014:6)Seperti kutipan dalam Siradjuddin, (2012:1). IPS merupakan ilmu terapan yang memberikan pemahaman serta pengetahuan kepada siswa untuk memasuki kehidupan sosial secara objektif dan nyata.

Rumah adat merupakan bangunan yang mempunyai ciri-ciri tertentu, yang berfungsi sebagai tempat tinggal suku bangsa Indonesia. Rumah adat di Indonesia beranekaragam, mempunyai berbagai macam bentuk dan arsitektur khas dari masing-masing daerah, dan tiap-tiap rumah adat di Indonesia mempunyai arti penting dalam sejarah dan warisan budaya. Rumah adat di Indonesia sampai saat ini masih dipertahankan karena rumah adat merupakan simbol keberagaman budaya Indonesia

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian dengan judul "Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPS Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV di SDN Wiyung I/453 Surabaya" ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh media *scrapbook* terhadap hasil belajar siswa pada SDN Wiyung I/453 Surabaya. Rancangan penelitian eksperimen yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen design).* Pengontrolan hanya dilakukan terhadap satu variabel yang dipandang paling dominan. Metode ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya akibat atau efek dari "sesuatu" yang dikenakan pada subjek penelitian. Penelitian ini digunakan untuk menguji hipotesis hubungan sebab akibat. Metode *quasi eksperiment* ini dipilih peneliti untuk mengetahui hasil dari akibat perlakuan yang akan diberikan , yakni media *scrapbook.*

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design.* Penelitian ini menggunakan dua kelas untuk melakukan penelitian dan tidak dipilih secara random.

Tabel 1 Desain Penelitian

O_1	X	O_2
O_3		O_4

Penelitian perlakuan dalam penelitian ini akan dilakukan selama tiga pertemuan, dengan menempuh tiga tahap. Tahapan yang pertama adalah pemberian tes awal (*pretest),* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kegiatan ini dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya tahap kedua adalah pemberian perlakuan berupa penggunaan media *scrapbook* pada kelas eksperimen. Pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan hanya melakukan pembelajaran tanpa menggunakan *scrapbook.*Tahap terakhir adalah pemberian tes akhir (*posttest)* untuk mengukur kemampuan siswa.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Kegiatan ini dilakukan baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. *Posttest* ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa atau mengetahui hasil belajar siswa setelah mendapat perlakuan berupa penggunaan *scrapbook* dan hasil belajar siswa yang tidak mendapat perlakuan dengan *scrapbook.*

Penelitian dilkasanakan di SDN Wiyung I/453 Surabaya yang terletak di Jl. Menganti Wiyung No. 11 Surabaya. Untuk kelas kontrol dilakukan pada kelas IV-B dan kelas ekpserimen pada kelas IV-A.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN Wiyung I/453 Surabaya pada tahun ajaran 2017/2018. Populasi sejumlah 5 kelas. Pada penelitian ini yang menjadi sampel penelitian adalah siswa kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surbaya yang terdiri dari kelas IV-A dengan jumlah 29 siswa dan IV-B dengan jumlah 29 siswa. Pada penelitian ini Kelas IV-A menjadi kelas eksperimen dan kelas IV-B menjadi kelas kontrol.

Prosedur dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahapan : (1) Persiapan dan perencanaan penelitian, yaitu melakukan *study* pendahuluan di sekolah yang akan digunakan penelitian, menyusun proposal penelitian, menyusun media pembelajaran, menyusun instrumen peneliti, menentukan kelas kontrol dan kelas ekperimen. (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap penyeleasian, meliputi, pengumpulan data hasil penelitian dari *pretest* dan *posttest*, menganalisis data, penarikan kesimpulan hasil pengolahan data dan menyusun laporan hasil penelitian.

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan teknik tes untuk pengumpulan data. Untuk mengambil data penelitian sebagai hasil belajar siswa, digunakan tes bentuk objektif yang berupa pilihan ganda. Tes yang diberikan berupa (1) *Pretest* yang diberikan sebelum adanya perlakuan. *Pretest* diberikan pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen sebagai data kemampuan awal siswa sehingga dapat diketahui gambaran kemampuan siswa sebelum mendapat perlakuan. *Pretest* yang diberikan berupa soal objektif tentang tema "Indahnya Keragaman di Negeriku", subtema "Indahnya Budaya Negeriku" pembelajaran ke 3. (2) *Posttest* diberikan pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. *Posttest* yang diberikan berupa soal objektif tentang tema "Indahnya Keragaman di Negeriku", subtema "Indahnya Budaya Negeriku" pembelajaran ke 3. *Posttest* yang dilakukan pada kelas eksperimen yang dikenai perlakuan atau *teratemnt* digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunakan media *scrapbook* terhadap hasil belajar siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif. Analisis data merupakan kegiatan setelah memperoleh data penelitian. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil *pretest* dan *posttest.* Data hasil tes tersebut akan diuji dengan menggunakan uji-t atau uji hipotesis dan n-gain, dimana sebelumnya telah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Sedangkan untuk soal *pretest* dan *posttest* akan di uji terlebih dahulu validitas dan reliabilitasnya. Sebagaimana dengan media pembelajaran yang digunakan harus diuji validitasnya kepada ahli sebelum digunakan dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini akan diuraiakan secara terperinci melalui beberapa tahapan, yakni: tahap persiapan, tahap penelitian dan tahap analisis data. Pada tahap persiapan penelitian diawali dengan melakukan studi pendahuluan. Studi pendahuluan dilakukan di lokasi yang akan dipilih untuk melaksanakan penelitian. Kegiatan ini bertujuan untuk mendapat informasi mengenai suatu permasalahan yang terjadi di sekolah baik mengenai proses pembelajaran, sarana maupun prasana penunjang lainnya. Hasil dari studi penahuluan adalah diketemukannya berbagai jenis permasalahan yang dapat diangkat sebagai bahan atau materi dalam penelitian

Kegiatan yang dilakukan selama studi pendahuluan meliputi kegiatan observasi, maupun interaksi dengan siswa. Studi pendahuluan yang dilaksanakan di SDN Wiyung I/453 Surabaya diperoleh permasalahan mengenai media keterbatasan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas IV. Permasalahan ini menimbulkan terhambatnya siswa dalam memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Tahap kedua adalah penyusunan proposal disusun sebagai langkah awal dalam penelitian ini . Penyusunan proposal ini dengan mempertimbangkan beberapa sumber baik sumber primer maupun skunder. Pemilihan masalah yang diangkat adalah media pembelajaran dan hasil belajar siswa. Sebagai sumber primer dari punyusuanan proposal yang berkaiatan dengan permasalahan yang diangkat seperti buku-buku mengenai media, pembelajaran, dan hasil belajar. Sedangkan untuk sumber skunder meliputi jurmal, makalah dan ahli atau pakar yang berkompeten dibidangnya.

Proposal ini melalui beberapa tahap baik dalam pengerjaannya mapun dalam penngembangan dan pengubahan. Untuk mencapai hasil penyusunan yang baik, dalam penyusunan proposal didampinngi oleh dosen yang ahli dan berkompeten. Proposal sebagai rancangan penelitian menggambarkan segala sesuatu yang berkaitan dengan rencana pelakasanaan penelitian ini.

Kemudia penyusunan perangkat pembelajaran dibuat sebagai instrument dalam pelaksanaan penelitian di sekolah. Perangkat pembelajaran ini dibuat baik untuk kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Perangakat yang dibuat sesuai denga materi yang diajarkan yakni, Kelas IV Tema Indahnya Keragaman di Negeriku, Subtema

Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Pembelajaran 2. Perangakat ini meliputi RPP, Silabus, Lembar Kerja Siswa, Rubrik Penilaian, Lembar Penilaian, Lembar evaluasi (*pretest* dan *posttest)*.

Berikutnya adalah persiapan pembuatan media. Penelitian ini mengenai media pembelajaran yakni *scrapbook*. Pembuatan *scrapbook* dilakukan secara manual (*hand made)*. Dalam pembuatnnya *scrapbook* melalu banyak tahap, mulai dari pemilihan tema, bahan, ukuran, dekorasi dan perangkaian komponen *scrapbook*. *Scrapbook* yang dibuat bertema hewan sesuai dengan materi yang diangkat dalam penelitian ini. *Scrapbook* yang dibuat berukuran sekitar 57x45cm. Pembuatan *Scrapbook* mebutuhkan waktu yakni sekitar 20 hari. Meskipun dalam pembutan *Scrapbook* ini memiliki beberapa kendala dan kesulitan namun *Scrapbook* ini dapat terselesaikan tepat waktu

Tahap persiapan berikutnya adalah menguji instrument penelitian. Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian juga dilakukan uji coba terlebih dahulu di sekolah yang berbeda untuk mengetahui tingkat kevalidan butir soal. Uji coba dilakukan pada kelas IV-B di SDN Lakarsantri II/473 Surabaya. Uji validasi soal yang diberikan sejumlah 30 soal yang dikerjakan oleh 39 siswa.

Dalam tahap pengujian instrument penelitian digunakan dua pengujian, yakni uji validasi dan uji reliabilitas. Untuk menghitung korelasi setiap butir soal adalah dengan menngunakan rumus korelasi product moment. Menurut (Sugiyono, 2016:168) Valid berarti instrumen taersebut digunakan untuk mengkur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas bertujuan untuk mencari dan menilai alat yang bisa digunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data dipenelitian. Sesuai dengan teknik pengumpulan data yang berupa teknik tes, maka uji validitas yang dipilh adalah validasi isi. Validasi isi mencakup validasi kepada para ahli materi dan kepada siswa.

Alat pendukung instrumen lainnya adalah perangkat pembelajaran yang juga memerlukan validasi dari ahli yang terkait. Untuk menguji validitas setiap butir soal, skor-skor yang ada pada butir soal dikorelasikan dengan skor total. Pada penelitian ini pengujian validitas menggunakan software spss 25. Jika angka korelasi sudah didapatkan, selanjutnya membandigkan angka tersebut dengan tabel r product moment dengan taraf signifikansi 5%. Jika telah memeroleh angka korelasi, langkah selanjutnya yaitu membandingkan angka tersebut dengan rabl *r product moment*. Jika $r_{xy} < r_{tabel}$ maka hasilnya tidak valid, tetapi jika $r_{xy} > r_{tabel}$ maka hasilnya valid.

Tabel 1 uji validitas

Nomer Soal	r_{hitung}	r_{tabel} 5%	Keterangan
1	0,531	0,316	Valid
2	0,355	0,316	Valid
3	0,213	0,316	Tidak valid
4	0,328	0,316	Valid
5	0,430	0,316	Valid
6	0,026	0,316	Tidak valid
7	0,401	0,316	Valid
8	0,248	0,316	Tidak valid
9	0,350	0,316	Valid
10	0,323	0,316	Valid
11	0,247	0,316	Tidak valid
12	0,152	0,316	Tidak valid
13	0,537	0,316	Valid
14	0,191	0,316	Tidak valid
15	0,319	0,316	Valid
16	0,033	0,316	Tidak valid
17	0,129	0,316	Tidak valid
18	0,350	0,316	Valid
19	0,041	0,316	Tidak valid
20	0,342	0,316	Valid
21	0,437	0,316	Valid
22	0,390	0,316	Valid
23	0,091	0,316	Tidak valid
29	0,380	0,316	Valid
25	0,350	0,316	Valid
26	0,437	0,316	Valid

UNESA Universitas Negeri Surabaya

27	0,374	0,316	Valid
28	0,489	0,316	Valid
29	0,370	0,316	Valid
30	0,480	0,316	Valid

Dilihat dari tabel 1, terdapat 10 butir soal yang tidak Soal yang tidak valid tidak digunakan dalam pembuat soal pretest dan posttest. Pemilihan butir soal tersebut sesuai dengan indikator yang digunakan. Sehingga semua indikator harus terpenuhi pada tiap butir soalnya.

Pengujian berikutnya adalah uji reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan setelah diperoleh butir-butir soal yang valid. Berdasarkan hasil uji validitas butir soal, diperoleh 20 butir soal yang valid. Pengujian ini digunakan untuk mengetahui kekonsistenan instrumen yang digunakan dalam penelitian. Instrumen yang riabel adalah instrumen yang apabila digunakan bebrapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan dihasilkan data yang sama (Sugiyono,2016:168). Reliabilitas memberikan pengertian suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat mengumpulkan data karena instrument sudah baik (Arikunto, 2014:221).

Berikut merupakan perhitungan reliabilitas pretest dan posttest:

Tabel 2. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,620
		N of Items	10[a]
	Part 2	Value	,601
		N of Items	10[b]
	Total N of Items		20
Correlation Between Forms			,599
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		,749
	Unequal Length		,749
Guttman Split-Half Coefficient			,749

Berdasarkan tabel 2 diperoleh nilai perhitungan untuk *Spearman-Brown* 0,749. Selanjutnya membandingkan dengan nilai r_{tabel} pada uji validitas yaitu 0,316. Dapat diketahui bahwa nilai perhitungan untuk *Spearman-Brown* 0,749 > 0,316, hal ini sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan sebelumnya yaitu $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang berarti instrumen dikatakan reliable.

Setelah melalui tahap persiapan maka penelitian siap untuk di laksanakan. Tahapa pelaksanaan ini diawali dengan penentuan jadwal penelitian yang dikoodinasikan dengan wali kelas dari kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui kepala sekolah SDN Wiyung I/453 Surabaya. Sesuai dengan jadwal yang telah disepakati, penelitian dilaksanakan pada tanggal 16-19 April 2018. Waktu pelaksnaan di mulai pukul 10.00-15.00.

Penelitian pada kelas eksperimen dilakukan pada hari Selasa tanggal 17 April 2018. Pemberian soal *pretest* pada kelas eksperimen diberikan pada tanggal 16 April 2018 bersamaan dengan kelas kontrol, pemberian *pretest* bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa, soal yang diberikan pada kelas eksperimen sama dengan yang diberikan dikelas kontrol, dengan jumlah soal 20 butir soal dengan bentuk pilihan ganda. Pengerjaan *pretest* dilakukan oleh masing-masing individu dengan mandiri, waktu yang dipergunakan untuk mengerjakan soal *pretest* yaitu 30 menit.

Sebelum memasuki kelas siswa dibariskan di depan ruangan. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan membimbing siswa untuk rapi, tertib dan siap mengikuti pembelajaran. Perwakilan siswa maju ke depan kelas untuk memimpin doa. Penelitian di kelas eksperimen dilakukan dengan pemberian *treatmen,* yakni media *scrapbook.* Kegaitan diawali dengan membaca teks rumah adat pada buku siswa.Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai teks bacaan tersebut, kemudian guru memberikan materi menggunakan media *scrapbook*. Media diletakan di depan kelas agar seluruh siswa dapat ikut mengamati, serta tiap kelompok diberikan media dengan ukuran yang lebih kecil. Dalam proses pembelajaran, siswa diajak untuk mengamati langsung *scrapbook* yang tersedia.

Guru menyapaikan pertanyaan-pertanyaan untuk menggali pengetahuan awal siswa mengenai konsep yang akan diberikan. Pertanyaan yang diberikan akan mengarah pada komponen-komponen yang ada pada *scrapbook*. Guru memberikan materi dengan sangat sederhana, karena semua cakupan materi sudah terwakili dalam *scrapbook*. Materi yang diberikan meliputi asal rumah adat, nama rumah adat dan ciri khas dari rumah adat. Guru tidak hanya memberikan materi dengan searah saja namun juga mengajak siswa untuk berdiskusi sebagai cara untuk melatih siswa dalam berani berpendapat dan aktif didalam pembelajaran. Siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Semangat siswa dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan-kegiatan pembelajaran dengan media *scrapbook*.

Kegiatan dilanjutkan dengan mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik secara berkelompok. Setelah selesai mengerjakan perwakilan kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Kemudian guru menjelaskan akan pentingnya kesatuan dalam keberagaman. Pembelajaran diakhiri dengan pemberian soal *posttest* dengan waktu 30 menit. Siswa dengan

semangat mengerjakan kembali soal yang diberikan, karena sudah banyak menerima materi pada saat pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ditutup pada pukul 15.00 dengan membaca doa bersama dipimpin oleh salah satu siswa.

Kegaitan yang sama juga diterapkan pada proses penelitian di kelas kontrol. Penelitian pada kelas kontrol dilakukan pada tanggal 19 April 2018 pada pukul 10.00 hingga pukul 15.00. Kegiatan dimulai pukul 10.00 dengan membariskan siswa di depan kelas dan masuk kelas dengan tertib dan rapi. Pembelajaran dimulai dengan berdoa dipimpin oleh salah satu siswa sesuai gilirannya. Pembelajaran di kelas kontrol diikuti diikuti oleh 29 siswa.

Pada kelas kontrol pembelajaran berlangsung seperti biasa menggunakan buku guru dan buku siswa. Proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan kondusif. Siswa mengikuti pembelajaran dengan aktif dan semangat. Guru menggunakan gambar yang ada pada buku siswa dan papan tulis sebagai sumber dan media belajar siswa. Guru juga menerapkan kegiatan kooperatif seperti berkelompok, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil kerja di depan kelas. Pembelajaran berlangsung hingga pukul 15.00 dengan jeda istirahat pada pukul 12.00. Tahap terakhir dalam pembelajaran digunakan untuk pemberian *posttest* dengan waktu 30 menit. Selama mengerjakan soal siswa tekun untuk mengerjakan tanpa bertanya atau berdiskusi dengan teman yang lain. Setelah pemberian *posttest* pembelajaran diakhiri dengan doa dan bersih kelas.

Tes diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hasil dari pembelajaran selama proses penelitian di kelas kontrol dan kelas eksperimen akan menjadi hasil pengumpulan dataSetelah dinilai maka skor *pretest* dan *posttest* akan menjadi data untuk diolah menggunakan teknik yang telah ditentukan. Hasil dari pembelajaran selama proses penelitian di kelas kontrol dan kelas eksperimen akan menjadi hasil pengumpulan data yang akan diuji menggunakan rumus yang telah ditentukan. Hasil *pretest* dan *posttest* dari masing-masing kelas akan dimulai dengan menguji normalitas soal menggunakan rumus chi-kuadrat. Dari kegiatan penelitian yang dilakukan diperoleh hasil :

Tabel 3. Data hasil *pretest* dan *posttest*

Kelas Penelitian	Rata-Rata *Pretest*	Rata-Rata *Posttest*
Kontrol	52,93	63,79
Eksperimen	55,86	81,20

Berdasarkan tabel 3 diperoleh gambaran tentang hasil *pretest* hasil belajar pada kelas kontrol diperoleh skor rata-rata 52,93 dan pada kelas eksperimen diperoleh skor rata-rata sebesar 55,86. Sedangkan untuk hasil skor rata-rata *posttest* pada kelas kontrol diperoleh skor rata-rata sebesar 63,79 dan pada kelas eksperimen diperoleh skor rata-rata sebesar 81,20. Hal ini menunjukan adanya peningkatan pada skor rata-rata siswa.

Hasil data penelitian kemudia dianalisis menggunakan uji nrmalitas dan uji homogenitas. Untuk menguji hipotesis digunakan rumus uji t (*t-test).*Uji normalitas digunakan agar dapat mengetahui apakah jumlah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan bantuan software SPSS 25. Untuk pengambilan keputusan sebagai berikut: Jika Sig > α = 0,05 maka H_O diterima dan Jika Sig < α = 0,05 maka H_O ditolak.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Pretest

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nama	Eksperimen	,122	29	,200*	,967	29	,487
	kontrol	,138	29	,169	,962	29	,373

Dapat diketahui perhitungan uji normalitas hasil *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di kolom *Kolmogorov-Smirnov*. Nilai Sig pada kelas eksperimen yaitu 0,200 > 0,05 dengan df 29, maka bisa dikatakan data *pretest* berdistribusi normal. Sedangkan pada kelas kontrol pada nilai Sig yaitu 0,169 > 0,05 dengan df 29, maka data bisa dikatakan berdistribusi normal juga. Selanjutnya uji normalitas posttest, dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Posttest

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nama	Eksperimen	,146	29	,117	,950	29	,182
	Kontrol	,144	29	,126	,959	29	,319

Bisa diketahui nilai uji normalitas data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang bisa dilihat pada kolom *Kolmogorov-Smirnov*. Pada kelas eksperimen, nilai Sig yaitu 0,117 > 0,05 dengan df 29, maka dengan demikian data *posttest* bisa dikatakan berdistribusi normal. Nilai Sig pada kelas kontrol yaitu 0,126 > 0,05

dengan df 29, maka data *posttest* juga bisa dikatakan berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan agar dapat mengetahui varian dari masing-masing kelompok memiliki kesamaan atau tidak sehingga dapat menentukan rumus t-test yang akan digunakan untuk langkah selanjutnya. Menurut Arikunto (2014:364) menyatakan bahwa pengujian homogenitas sampel menjadi sangat penting apabila penelitian melakukan generalisasi untuk hasil penelitiannya. Uji homogenitas dapat dihitung dengan menggunakan SPSS 25 dengan kriteria sebagai berikut: Jika Sig > α = 0,05 maka H_O diterima dan Jika Sig < α = 0,05 maka H_O ditolak.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Pretest

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df 1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	,862	1	56	,357
	Based on Median	,736	1	56	,395
	Based on Median and with adjusted df	,736	1	51,343	,395
	Based on trimmed mean	,940	1	56	,336

Suatu data dikatakan homogen atau memiliki varian yang sama dalam uji homogenitas apabila memiliki nilai Sig > 0,05. Berdasarkan tabel *Test of Homogeneity of Variances*, pada kolom Sig baris *Based of trimmed mean* menunjukkan nilai Sig 0,336, yang berarti 0,336 > 0,05 sehingga data *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang sama atau bersifat homogen. Sedangkan hasil uji homogenitas dari nilai posttest siswa yang di uji menggunakan SPSS 25 yaitu:

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas posttest

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df 1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	,162	1	56	,689
	Based on Median	,115	1	56	,735
	Based on Median and with adjusted df	,115	1	55,635	,735
	Based on trimmed mean	,163	1	56	,688

Suatu data dikatakan memiliki varian yang sama atau homogen dalam uji homogenitas jika memiliki nilai signifikansi atau Sig > 0,05. Berdasarkan tabel *Test of Homogeneity of Variances*, pada baris *Based on trimmed mean* kolom Sig menunjukkan nilai 0,688 yang berarti bahwa 0,688 > 0,05, sehingga data *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bisa dikatakan homogen atau memiliki varian yang sama.

Uji hipotesis menggunakan rumus uji t(*t-test).* Uji t (*t-test)* digunakan untuk mengetahui kebenaran pernyataan atau dugaan yang dihipotesiskan yakni sebagai berikut:

Ho = Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *scrapbook* terhadap hasil belajar

Ha = Adanya pengaruh yang signifikan anatara penggunaan media *scrapbook* terhadap hasil belajar.

Kedua hipotesis tersebut akan diuji menggunkan uji t untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh anatara dua variabel yang diteliti. Peneliti menggunakan bantuan program *SPSS* versi 25 dengan melihat perhitungan uji Independent Samples T-Test yang memiliki kriteria sebagai berikut: Jika $t_{hitung} > t_{tabel,}$ maka H_o diterima, Jika $t_{tabel} \geq t_{hitung,}$ maka H_o ditolak Atau Jika Sig > α = 0,05 maka H_O diterima, Jika Sig < α = 0,05 maka H_O ditolak

Tabel 8. Independent Sample Test

Independent Samples Test

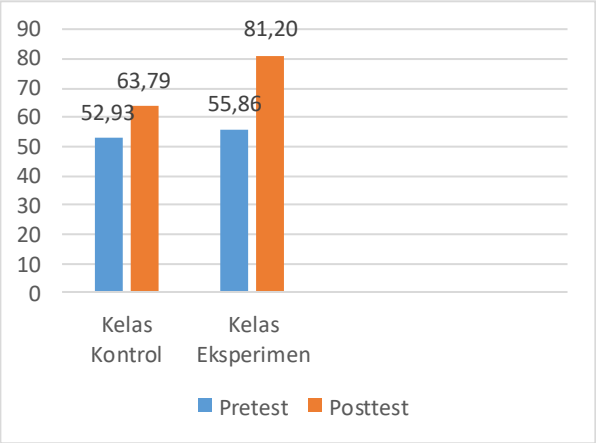
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	,162	,689	5,705	56	,000	17,414	3,052	11,299	23,528
	Equal variances not assumed			5,705	55,990	,000	17,414	3,052	11,299	23,529

Penentuan pengambilan keputusan untuk uji hipotesis dengan t-test yaitu jika Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima atau tidak terdapat pengaruh dari pemberian perlakuan. Sedangkan jika Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak atau terdapat pengaruh dari pemberian perlakuan. Berdasarkan tabel 4.5 pada kolom Sig. (2-tailed) bisa dilihat bahwa nilainya yaitu 0,000 yang berarti 0,000 < 0,05 maka bisa disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau terdapat perbedaan yang bermakna antara hasil belajar kelas kontrol dengan kelas eksperimen, dan terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *scrapbook* terhadap hasil belajar siswa.

Pembelajaran pada kelas yang menggunakan media *scrapbook* menghasilkan nilai rata-rata kelas yang lebih tinggi, dibandingkan nilai rata-rata kelas yang tidak menggunakan media *scrapbook*. Sehingga siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan media *scrapbook* memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak mendapat pembelajaran menggunakan media *scrapbook*. Adapun diagram hasil

rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen ada di bawah ini:

Diagram 1. Hasil pretest dan posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen.



Uji gain ternormalisasi digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa pada sebelum dan sesudah adanya *treatment* pemebelajaran. Uji gain diterapkan pada seluruh kelas penelitian,baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Menggunakan rumus :

$$G = \frac{\text{Skor } \textit{Post test} - \text{Skor } \textit{Pre test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor } \textit{Pre test}}$$

Tabel 9. Interpretasi Gain Ternormalisasi

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
$-1{,}00 \leq g < 0{,}00$	Terjadi penurunan
$g = 0{,}00$	Tidak terjadi peningkatan
$0{,}00 < g < 0{,}30$	Rendah
$0{,}30 \leq g < 0{,}70$	Sedang
$0{,}70 \leq g \leq 1{,}00$	Tinggi

(dalam Sundayana, 2016:151)

Tabel 10. Hasil uji N-Gain Ternormalisasi

Kelas	Rata-rata N-Gain	Kategori
Eksperimen	0,547489	Sedang
Kontrol	0,205873	Rendah

Skor N-gain antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dengan rata-rata skor 0,547489 termasuk dalam kategori sedang, sedangkan kelas kontrol dengan rata-rata skor 0,205873 yang termasuk dalam kategori rendah. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media *scrapbook* memiliki peningkatan hasil belajar yang berada dalam kategori sedang, sedangkan untuk kelas kontrol yang tidak menggunakan media *scrapbook* memiliki peningkatan hasil belajar yang termasuk dalam kategori rendah.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan tentang Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPS Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV di SDN Wiyung I/453 Surabaya, bahwa terjadi peningkatan hasil belajar lebih baik untuk kelas eksperimen yang menggunakan media *scrapbook* daripada kelas kontrol. Hasil uji t-test dengan menggunakan SPSS 25 menunjukkan pada kolom Sig. (2-tailed) memperoleh nilai 0,000 yang berarti 0,000 < 0,05, sehingga bisa disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau terdapat perbedaan yang bermakna dari hasil belajar kelas kontrol dengan kelas eksperimen, dan terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *scrapbook* terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji N-gain diketahui bahwa skor rata-rata kelas kontrol yaitu 0,205873 yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan untuk kelas eksperimen memperoleh skor 0,547489 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPS Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV di SDN Wiyung I/453 Surabaya, maka dapat diberikan saran yakni, guru dalam pembelajaran sebaiknya menggunakan media *scrapbook* sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat membantu guru mengoptimalakan proses dan hasil belajar siswa. Media *scrapbook* dapat digunakan dalam berbagai materi pembelajaran. Media *scrapbook* dengan ukuran yang besar akan memudahkan guru dalam melakukan pembelajaran secara klasikal.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto,Suarsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta:PT. Rineka Cipta Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Fadlillah, M. 2017. *Buku Ajar Bermain dan Permainan Paud*. Jakarta: Kencana.

Hardiana,iva.2010, *Trampil Membuat 50 Kreasi Scrapbook Cantik pada Frame*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Hindarto, Theresia Claudi dan Honggowidjaja. 2016. "*Perancangan Interior Creativity Place dengan Edukasi Robotik, Scrapbook, dan Puzzle di Surabaya"*. surabaya:Universitas Kristen Petra, vol 4, 565.

Lia, Ratna. 2014. *Mahar Scrapbook (Kreasi Mahar Unik dengan Tema Menarik ala Scrapbook)*. Surabaya: Tiara Aksa PT Trubus Agrisarana.

Rusman, 2017, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana.

Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud. S

Siradjuddin, dan Suhanadji. 2012. *Pendidikan IPS.* Surabaya:Unesa University Press.

Sudjana,Nana dan Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran.* Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Sudjana,Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:Remaja Rosdakarya.

Sundayana, Rostina. 2013, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono.2016, *Metode Penelitian Kombinasi*, Bandung:Alfabeta.

Susanto, Singgih. 2017. *Menguasai Statistik dengan SPSS 24*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya