

Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu

Indah Puspita Sari

Universitas Bengkulu
sariindah1208@gmail.com

Nani Yuliantini

Universitas Bengkulu
nani.yuliantini97@gmail.com

Pebrian Tarmizi

Universitas Bengkulu
pebriantarmizi@yahoo.com

Abstract

The purpose of this study was to determine of effect of using scrapbook media on learning result in thematic learning. The type of research is quantitative. The research method is quasi experimental with the type of research design is nonequivalent pretest-posttest control group design. The population is class IV SDN group X Kota Bengkulu. The sample in this study were fourth grade students of SDN 04 and SDN 11 Kota Bengkulu. The technique used stratified random sampling. The instrument used was a multiple choice test. The test is taken before and after learning takes place in the control class and the experimental class. From the results of research and discussion, t-test results are known with a t-value of 4.51 and a table value of 2.02. So with $t_{count} (4.51) > t_{table} (2.02)$ at a significant level of 5%, it can be concluded that there is an influence of the use of scrapbook media on thematic learning towards the learning outcomes of Indonesian students in class IV SD X in Bengkulu City.

Keywords: Thematic Learning, Scrapbook Media, Learning result

Pendahuluan

Kurikulum 2013 yang sering disebut pembelajaran tematik sangat memudahkan kinerja guru dalam proses pembelajaran dikarenakan salah satu karakteristik pembelajaran tematik yang berpusat pada anak. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Rusman (2016: 152) model pembelajaran tematik lebih menekankan dan mengarahkan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif. Menurut Winarni (2018: 4), pembelajaran Tematik terpadu adalah pembelajaran terpadu yang dapat memberikan berbagai pengalaman bermakna kepada siswa dengan cara mengaitkan beberapa mata pelajaran menggunakan tema.

Berkaitan dengan proses pembelajaran tentu saja ada hasil belajar yang akan didapatkan oleh peserta didik itu sendiri. Menurut Rusman (2016: 67), hasil belajar adalah berbagai pengalaman yang siswa peroleh mulai dari ranah pengetahuan,

sikap dan keterampilan dalam proses pembelajaran. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya yaitu guru. Guru harus memperhatikan fasilitas dan sumber belajar pada pembelajaran Tematik untuk mencapai hasil belajar yang baik. Salah satu fasilitas dan sumber belajar yang dapat mendukung pembelajaran agar siswa memahami materi dengan mudah adalah media pembelajaran. Hal ini didukung oleh Kompri (2017: 81) yang berpendapat bahwa diantara faktor yang mempengaruhi pembelajaran yaitu guru, dimana untuk menyampaikan materi kepada siswanya guru memerlukan sumber belajar dan media. Menurut Chusni, dkk. (2018: 2), media pembelajaran meliputi sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa) serta alat untuk membantu guru dalam proses pembelajaran.

Pemilihan media meliputi beberapa jenis yaitu media grafis, media tiga dimensi, media audio, media proyeksi dan lingkungan. Di sini peneliti memilih menggunakan media grafis/visual. Menurut Sadiman, dkk. (2014: 28), media grafis/visual berfungsi untuk menarik perhatian atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat hilang dalam ingatan apabila tidak digrafiskan. Dalam hal ini, peneliti memilih media grafis/visual yaitu *scrapbook* yang akan digunakan dalam pembelajaran Tematik karena sesuai dengan karakteristik anak usia SD yang masih dalam tahap operasional konkret (Teori Piaget).

Scrapbook berasal dari bahasa Inggris "*scrap*" yang berarti sisa, potongan dan "*book*" berarti buku. Menurut Hardiana (2015: 4), *scrapbook* adalah seni menempel pada sebuah media (biasanya kertas), mulai dari menempel foto, barang sisa, dan lainnya sesuai kreatifitas. Selain itu, *scrapbook* juga dapat memuat potongan catatan penting yang berkaitan dengan gambar, kata-kata, atau rencana bahkan materi pelajaran. 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, Dewi & Yuliana, (2018) 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 Rosihah dan Pamungkas, (2015) dalam jurnal Madrasah Ibtidaiyah dengan hasil menunjukan 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 Damayanti (2017), yang membahas tentang pengaruh media *ScrapBook* terhadap hasil belajar siswa. Kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media *scrapbook* terhadap pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi tersebut.

Kenyataannya yang terjadi di lapangan bahwa masih banyak guru yang belum bervariasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Padahal media pembelajaran adalah salah satu alat agar guru lebih mudah dalam penyampaian materi yang akan dipelajari. Berdasarkan hasil observasi pada bulan September-November, terdapat permasalahan dalam pembelajaran, antara lain : (1) peserta didik merasa bosan dengan metode dan model pembelajaran yang digunakan, (2) kurang tertariknya peserta didik dalam proses pembelajaran, (3) guru belum berinovasi dan bervariasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran tersebut cenderung berdampak pada keaktifan dan penguasaan materi pelajaran peserta didik, sehingga hal tersebut bisa berpengaruh pada hasil belajar peserta didik itu sendiri.

Mengetahui kondisi lapangan mengenai hal tersebut, peneliti mengkaji permasalahan dengan alternatif tindakan yaitu penggunaan media *scrapbook* pada pembelajaran Tematik untuk membantu guru dalam menyampaikan materi. Terdapat beberapa kelebihan dari media *scrapbook* yaitu, menarik, bersifat realistis, dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, mudah dibuat, bahan mudah didapatkan, *scrapbook* dapat dibuat atau didesain sesuai dengan materi yang akan dibahas atau dipelajari.

Pada penelitian ini, peneliti mengambil materi pembelajaran tematik kelas IV tema 7, Subtema 1, Pembelajaran 1, mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan KD 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks. Menurut Hardiana (2010: 4) bahwa seni *scrapbook* ditemukan di Inggris pada abad ke-15, awalnya untuk mengkompilasi puisi atau kata-kata indah, seiring perkembangan zaman *scrapbook* dapat dijadikan media pembelajaran dalam penyampaian materi. Dengan demikian, media *scrapbook* lebih cocok untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.

Pada penelitian ini juga hanya mengkaji hasil belajar pengetahuan yang diperoleh dari hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang lain yaitu hasil belajar pengetahuan di ambil dari *C4 (Menganalisis)* sampai dengan *C6 (Mencipta)* atau dengan kategori HOTS (*High Order Thinking Skill*). Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media *scrapbook* pada pembelajaran Tematik terhadap hasil belajar pengetahuan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu

Mengetahui kelebihan media *scrapbook* yang dapat mengatasi permasalahan keterbatasan media pembelajaran membuat peneliti termotivasi untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu.” Dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *scrapbook* terhadap hasil belajar.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Kategori eksperimen yang digunakan adalah eksperimen semu atau quasi eksperimental dengan jenis desain *the nonequivalent pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berada di SD gugus X Kota Bengkulu. Anggota dari gugus X adalah SDN 38 Kota Bengkulu, Al-Marjan, SDN 32 Kota Bengkulu, SDN 58 Kota Bengkulu dan SDN 15 Kota Bengkulu. 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*.

Penarikan sampel dengan teknik *stratified random sampling* yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan sampel yaitu anggota gugus X Kota Bengkulu dengan status sekolah negeri, berakreditasi B, dan kriteria sekolah dasar yang menggunakan kurikulum 2013. Sekolah tersebut adalah SDN 32 Kota Bengkulu dan SDN 15 Kota Bengkulu. Selanjutnya untuk menentukan SD yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol peneliti melakukan pengacakan. Hasil yang didapat yaitu siswa kelas IV dari SDN 15 Kota Bengkulu 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 IVB SDN 32 Kota Bengkulu sebagai kelas eksperimen, dan kelas IVA SDN 15 Kota Bengkulu 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. 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.

Hasil

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media *scrapbook* yang hanya digunakan pada kelas eksperimen yaitu kelas IVB SDN 32 Kota Bengkulu. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pengetahuan Bahasa Indonesia 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 1. Hasil analisis data *pretest-posttest* Bahasa Indonesia kelas eksperimen dan kelas kontrol

Deskripsi	<i>Pretest</i> Bahasa Indonesia		<i>Posttest</i> Bahasa Indonesia	
	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 Bahasa Indonesia 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 2. Hasil Uji Normalitas *pretest-posttest* Bahasa Indonesia

Deskripsi	<i>Pretest</i> Bahasa Indonesia		<i>Posttest</i> Bahasa Indonesia	
	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 $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan bahwa *pretest* pengetahuan mata pelajaran Bahasa Indonesia 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 3. Hasil Uji Homogenitas *pretest-posttest* Bahasa Indonesia

Data	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Bahasa Indonesia		Bahasa Indonesia	
	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
F_{hitung}	1,56		1,10	
F_{tabel}	2,19		2,19	
Status	Homogen		Homogen	

Nilai F_{hitung} pada hasil *pretest* mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 1,56 dan F_{hitung} pada hasil *posttest* sebesar 1,01 dengan F_{tabel} 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 hasil belajar pengetahuan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Gugus Kota Bengkulu. Sedangkan H_0 , yaitu tidak terdapat pengaruh penggunaan media *scrapbook* pada pembelajaran Tematik terhadap hasil belajar pengetahuan Bahasa Indonesiasiswa kelas IV SD Gugus Kota Bengkulu.

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

Data	<i>Pretest</i> Bahasa Indonesia		<i>Posttest</i> Bahasa Indonesia	
	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
F _{hitung}	1,56		1,10	
F _{tabel}	2,19		2,19	
Status	Homogen		Homogen	

Hasil uji-t pada nilai *pretest* menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 1,90 dengan t_{tabel} pada taraf signifikan sebesar 5% sebesar 2,02, sehingga dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} *lebih kecil* daripada t_{tabel} yang artinya H_0 ditolak atau tidak terdapat pengaruh. Kemampuan awal (*pretest*) siswa. Untuk data *posttest*, hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 4,51 dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 2,02, sehingga dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} *lebih besar* daripada t_{tabel} yang artinya, H_0 diterima atau terdapat perbedaan hasil belajar pengetahuan Bahasa Indonesia 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 Sadiman, dkk. (2014: 28), 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 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 supaya siswa lebih tertarik dalam memahami materi. Hal ini sesuai dengan jurnal (Damayanti, 2017) 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 Duludu (2017: 55) 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 (Dewi, dkk, 2018) bahwa respon siswa terhadap media *scrapbook* pada uji coba dengan 17 responden berada pada kategori sangat baik. Pada jurnal lain (Veronica, dkk. 2010) 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 (Wardani: 2018) 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 Damayanti (2017) 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 Arsyad (2013: 89), 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 (Basri dkk, 2017) bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media *scrapbook* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Media *scrapbook* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa juga sejalan dengan jurnal (Damayanti, 2017; Sari dan MintoHari, 2018; Safitri dan Julianto, 2017) bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media *scrapbook* terhadap hasil belajar 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 (Azyura & Mulyani: 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 t_{hitung} mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 4,51 sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 2,00, jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ 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 (Alfiah dkk, 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*.

Simpulan

Dari data hasil penelitian, pengolahan data dan pembahasan dapat dikemukakan hasil perhitungan uji-t diperoleh bahwa t_{hitung} sebesar 4,51 dan nilai t_{tabel} yaitu 2,02 artinya nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. 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 t_{hitung} 4,51 > t_{tabel} 2,02 artinya H_a diterima maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *scrapbook* pada pembelajaran Tematik terhadap hasil belajar pengetahuan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD gugus X Kota Bengkulu.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru dalam pembelajaran tematik disarankan untuk menggunakan media *scrapbook* dalam pengemasan materi agar lebih menarik perhatian siswa dan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, menumbuhkan keaktifan dan minat siswa dalam pembelajaran.
2. Bagi peneliti lain disarankan untuk peneliti selanjutnya menyediakan media *scrapbook* dengan ukuran yang lebih besar dan membentuk kelompok yang beranggotakan 2-3 orang, hal tersebut guna menghindari suasana kelas yang kurang kondusif karena siswa ingin bergantian menggunakan media *scrapbook*.

Referensi

- Alfiah, A.N., dkk, (2018). "Media *Scrapbook* sebagai Jurnal Refleksi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Regulasi Diri". *Jurnal Pendidikan*, Vol.3, No.1, Hal. 57-67.
- Arsyad, A., (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azyura, E.N., & Mulyani, (2018). "Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPS Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol.6, No.8, Hal. 1417-1426.
- Basri, M., dkk., (2017). "Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar Siswa". *Artikel Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNILA*.
- Chusni, M.M., dkk., (2018). *Appy Pie untuk Edukasi: Rancang Bangun Media Pembelajaran. Berbasis Android*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Damayanti, M., (2017). "Pengaruh Media *ScrapBook* (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 05, No. 03.
- Dewi, T.K. & Yuliana, R., (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 9, No. 1, Hal 19-25.
- Duludu, U.A.T.A., (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*". Yogyakarta: Deepublish
- Hardiana. I., (2010). *Terampil Membuat 50 Kreasi ScrapBook Cantik Pada Frame*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hardiana. I., (2015). *Terampil Membuat 42 Kreasi Mahar ScrapBook*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

- Hasnunidah, N., (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Kompri, (2017). *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Safitri, R.H., & Julianto, (2017). “Pengaruh Media *Scrapbook Sciencetale* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Proses Daur Air di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.5, No.3, Hal.1065-174.
- Sari, D.L., & Mintohari, (2018). “Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya”. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.6, No.5, Hal.693-702.
- Rusman, (2016). *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik, dan Penilaian*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Rosihah, I & Pamungkas, A.S., (2015). “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar”. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 4, No. 1, Hal 35-49.
- Sadiman, A.S. dkk., (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Veronica, I. dkk., (2010). “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran IPA”. *Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan*, Vol. 2, No. 3.
- Wardani, S.W., (2018). “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. *Jurnal Sekolah*, Vol.2, No.2, Hal 124-130.
- Winarni, E. W., (2018). *Pendekatan Ilmiah Dalam Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bengkulu: Unit Penerbitan FKIP UNIB.
- Winarni, E. W., (2018). *Teori dan Prktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yudhanegara, M.R. & Karunia, E.L., (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.