

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL *SCRAPBOOK*  
MATERI KOMPONEN EKOSISTEM TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA PADA TEMA 5 SUBTEMA 1  
DI KELAS V SDN 06 MERIGI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat- Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)  
dalam Ilmu Tarbiyah



**Oleh**

**HELEN NOFIKA SARI**

**NIM. 19591094**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
2023**

Lampiran : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Bapak Rektor IAIN Curup

Di-

Curup

Assalamualaikum Wr.Wb

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat skripsi mahasiswa IAIN Curup atas nama:

Nama : Helen Nofika Sari

NIM : 19591094

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : **Pengaruh Media Pembelajaran Visual *Scrapbook* Materi Komponen Ekosistem Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Subtema 1 di Kelas V SDN 06 Merigi**

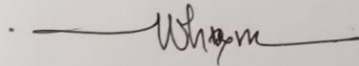
Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikianlah permohonan ini kami ajukan, terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

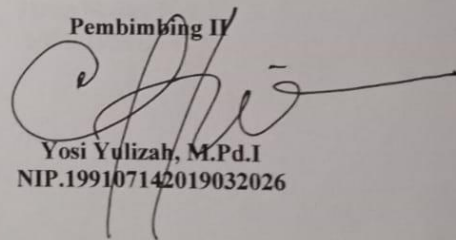
Curup, Juni 2023

Pembimbing I



Dr. Edi Wahyudi, M.TPd  
NIP.197303131997021001

Pembimbing II



Yosi Yulizah, M.Pd.I  
NIP.199107142019032026

### PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Helen Nofika Sari

NIM : 19591094

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar sarjana disuatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau di sebutkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan sebutan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2023



Helen Nofika Sari  
NIM: 19591094



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
FAKULTAS TARBİYAH

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admint@iaincurup.ac.id](mailto:admint@iaincurup.ac.id) Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 346 /In.34/F.T/I/PP.00.9/08/2023

Nama : Helen Nofika Sari  
NIM : 19591094  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Visual *Scrapbook* Materi  
Komponen Ekosistem Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5  
Subtema 1 di Kelas V SDN 06 Merigi

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : Kamis, 03 Agustus 2023  
Pukul : 15:00 – 16:30 WIB  
Tempat : Ruang Kuliah Prodi PGMI Ruang 2 IAIN Curup

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Edi Wahyudi M., M.TPd  
NIP. 197303131997021001

Sekretaris,

Yosi Yulizah, M.Pd.1  
NIP. 199107142019032026

Penguji I,

Wiwin Arbaini Wahyuningsih, M.Pd  
NIP. 197210042003122003

Penguji II,

Muksal Mina Putra, M.Pd  
NIP. 198704032018011001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah



Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd  
NIP. 19650826 199903 1 001

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillah puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Visual Scrapbook Materi Komponen Ekosistem Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Subtema 1 di Kelas V SDN 06 Merigi”**. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalaam, keluarga dan sahabatnya yang teguh dalam membela islam dan menegakkan kebenaran.

Adapun skripsi yang sederhana ini, penulis susun dalam rangka untuk memperoleh gelar sarjana (S1) dalam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa ada dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, maka tidaklah mungkin penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya pada semua pihak yang memberikan sumbangsi dan menyelesaikan skripsi ini terutama kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I, selaku Rektor institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
2. Bapak Dr. Muhammad Istan, SE., M.Pd., MM selaku Wakil Rektor I IAIN Curup
3. Bapak Dr. KH. Ngadri, M. Ag, selaku Wakil Rektor II IAIN Curup

4. Bapak Dr. Fakhruddin, S.Ag., M.Pd, selaku Wakil Rektor III IAIN Curup
5. Bapak Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup dan sebagai Pembimbing Akademik (PA) yang telah memberikan dukungan serta pengarahan selama masa perkuliahan
6. Ibu Tika Meldina, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup
7. Bapak Dr Dr. Edi Wahyudi, M.TPd selaku Pembimbing I yang selalu meluangkan waktu serta sabar dalam membimbing, mengarahkan, serta memotivasi dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
8. Ibu Yosi Yulizah, M.Pd.I selaku pembimbing II yang telah membantu, membimbing, mengarahkan, dan memberi saran serta perbaikan sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.
9. Ibu Wiwin Arbaini Wahyuningsi, M.Pd selaku penguji I yang telah memberikan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Bapak Muksal Mina Putra, M.Pd I yang telah membimbing dan memperbaiki kesalahan dalam penulisan skripsi hingga dapat diselesaikan dengan baik.
11. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup
12. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan pembuatan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala memberikan pahala kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuannya. Peneliti mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lebih lanjut.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Curup, Juni 20223

Penulis

## **MOTTO**

“Setetes keringat orangtuaku seribu langkahku untuk maju”

(Helen Nofika Sari)



## **PERSEMBAHAN**

Bismillahirrahmanirrahim,,

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT. Yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, memberi saya kekuatan, membekali saya dengan pengetahuan serta memperkenalkan saya dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan, akhirnya Karya Tulis Ilmiah yang sederhana ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu, shalawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Segala perjuangan saya hingga sampai di titik ini, saya persembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan saya kuat sehingga bisa menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini.

1. Yosi Susanti, perempuan hebat yang selalu menjadi penyemangat. Saya persembahkan karya tulis sederhana ini untukmu dunia dan surgaku. Terima kasih sudah mengandung, melahirkan, merawat serta membesarkan saya dengan penuh kasih sayang dan cinta tiada batas, hingga akhirnya saya bisa tumbuh dewasa dan bisa berada diposisi saat ini.
2. Zahirasmi Tarjo, seseorang yang biasa saya sebut ayah dan berhasil membuat saya bangkit dari kata menyerah. Cinta pertama saya yang menganggap saya selalu putri kecilnya hingga saat ini. Terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan saya, kerja keras dan menjadi tulang punggung keluarga hingga akhirnya saya bisa berada di tahap ini.
3. Ronaldo Kardofa, seseorang yang darahnya juga ikut mengalir dalam tubuh saya, satu-satunya saudara saya yang biasa saya panggil adik kesayangan saya. Terima kasih selalu memberikan semangat dan semoga kita bisa menjadi anak yang sholeh dan sholehah serta dapat membanggakan kedua orang tua dan keluarga.
4. Seluruh keluarga besar ayah dan ibu, terima kasih selama ini selalu memberikan dukungan dan do'a yang terbaik buat saya hingga saya bisa sampai di titik ini.
5. Bapak Dr. Edi Wahyudi, M.Pd dan ibu Yosi Yulizah, M.Pd.I selaku dosen pembimbing saya. Terima kasih atas bimbingan, kritik dan saran, dan selalu meluangkan waktunya disela kesibukan. Menjadi salah satu dari anak bimbingan kalian merupakan nikmat yang sampai saat ini selalu saya syukurkan. Terima kasih bapak ibu, semoga jerih payahmu terbayarkan dan selalu dilimpahkan kesehatan.

6. Teruntuk semua tema-teman saya baik dalam kampus maupun luar kampus, terima kasih selalu memberikan motivasi, semangat, dukungan tanpa henti sehingga secara tidak langsung membantu saya dalam menyelesaikan KTI ini. Teruntuk Indri Cahyani, Hartati, Juwita Herpiana, Sari Melinda, Ihza Qoffa, Intan Dwita kalian adalah orang-orang pilihan yang selalu berada di balik layar, kebersamai dalam perjuangan dan selalu mau saya repotkan, terima kasih semoga kita semua sama-sama dilancarkan sampai akhir perjuangan.
7. Teruntuk sosok yang telah kebersamai dan memberi semangat selama saya menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini. Sosok yang InsyaAllah menjadi calon suami saya (aamiin) dan semoga niat baikmu dilancarkan oleh Allah SWT. Terima kasih telah menjadi rumah tempat berkeluh kesah, menjadi pendengar yang baik, dan banyak berkontribusi dalam penulisan skripsi ini. Mendahulukan kepentingan, meluangkan waktu, tenaga, pikiran, materi maupun moril. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalananku hingga saat ini. Tetaplah nyaman menjadi kamu seperti kamu membuat saya nyaman menjadi saya dengan segala kekurangan. Anton Purwanto you are the best my support system.

## ABSTRAK

### PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL *SCRAPBOOK* MATERI KOMPONEN EKOSISTEM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA 5 SUBTEMA 1 DI KELAS V SDN 06 MERIGI

**Helen Nofika Sari**

**Nim: 19591094**

Guru di SDN 06 Merigi jarang sekali menggunakan media pembelajaran, kurang mengadakan variasi aktivitas pengajaran. Tujuan dalam penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran visual *Scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi. 2) Untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran visual *Scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *One Group Pre-test and Pos-test Design*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran visual *Scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi. Nilai dari rata-rata nilai sebelum diterapkannya media pembelajaran *Scrapbook* adalah 65,22 dan siswa dalam kategori Tinggi terdapat 1 siswa atau 4,34%, Tinggi ada 7 siswa atau 30,43%, sedang sebanyak 8 siswa atau 34,78%, rendah ada 1 siswa atau 4,34% dan sangat rendah ada 6 siswa atau 26,08 %. Setelah diterapkannya media *Scrapbook* diperoleh rata-rata nilai 74,35. Dengan kategori Tinggi terdapat 5 siswa atau 21,73 %, sedang sebanyak 7 siswa atau 30,43%, tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori rendah dan sangat rendah ada 11 siswa atau 43,82%. 2) Pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran visual *Scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi. Dari akumulasi dengan menggunakan taraf nilai signifikansi dan nilai signifikansi setiap kelompok adalah 0,000 karena  $0,0P00 < 0,005$  dan  $t_{hitung} > t_{Tabel}$  ( $5,083 > 1,717$ ) Kemudian disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran visual *Scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Scrapbook dan Hasil Belajar*

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>MOTTO</b> .....	viii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	ix
<b>ABSTRAK</b> .....	xi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xvii
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	xviii

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8

## **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Landasan Teori.....	9
1. Media Pembelajaran .....	9
2. Media <i>Scrapbook</i> .....	16
3. Pembelajaran IPA dalam Desain Pembelajaran Tematik.....	24
4. Hasil Belajar .....	29
B. Penelitian Relevan.....	33
C. Kerangka Berpikir .....	35
D. Hipotesis Penelitian .....	36

## **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	40
C. Populasi dan sampel .....	40
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	41
E. Uji Instrumen Penelitian .....	43
F. Teknik Analisis Data .....	49

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Wilayah Penelitian .....	55
1. Sejarah Sekolah.....	55
2. Visi Misi Sekolah .....	56
3. Keadaan Guru dan sekolah .....	56
B. Temuan Penelitian .....	57
1. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran visual <i>Scrapbook</i> pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema1 di kelas V SDN 06 Merigi .....	57
2. Pengaruh penggunaan media pembelajaran visual <i>Scrapbook</i> pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema1 di kelas V SDN 06 Merigi.....	68

C. Hasil Pembahasan

1. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran visual *Scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi ..... 71
2. Pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran visual *Scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem Pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi ..... 73

**BAB V PENUTUP**

- A. Kesimpulan ..... 75
- B. Saran-saran..... 76

**DAFTAR KEPUSTAKAAN ..... 77**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1. Uji Validitas .....	44
Tabel 3.2 Hasil Uji Reliabilitas .....	45
Tabel 3.3 Klasifikasi Tingkat Kesukaran .....	46
Tabel 3.4 Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal .....	47
Tabel 3.5 Kriteria indeks daya pembeda .....	48
Tabel 3.6 Uji Daya Beda .....	48
Tabel 3.7 Uji Normalitas <i>Pretest</i> .....	50
Tabel 3. 8 Uji Normalitas <i>Posttest</i> .....	51
Tabel 3.9 Homogenitas .....	52
Tabel 4.1 Keadaan Guru .....	56
Tabel 4.2 Hasil Belajar Siswa ( <i>Pretest</i> ) .....	5
Tabel 4.3 Rata-rata Nilai dan Standar Deviasi .....	52
Tabel 4.4 Rentang Nilai <i>Pretest</i> .....	53
Tabel 4.5. Deskripsi Nilai <i>Pretest</i> .....	57
Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa ( <i>Posttest</i> ) .....	59
Tabel 4.7 Rata-rata Nilai dan Standar Deviasi .....	60
Tabel 4.8 Rentang Nilai <i>Posttest</i> .....	60
Tabel 4.9 Deskripsi Nilai <i>Posttest</i> .....	57
Tabel 4.16 Paired Samples Test .....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Distrubusi Pre Test dan Pos Test.....	80
Lampiran 2 Tabel R .....	81
Lampiran 3 Tabel T .....	82
Lampiran 4 Tabel Uji T test.....	83
Lampiran 5 Uji Normalitas Pre Test.....	84
Lampiran 6 Uji Normalitas Pos Test .....	85
Lampiran 7 Homogenitas .....	86
Lampiran 8 Reliabilitas.....	87
Lampiran 9 Validtas Butir Soal .....	88
Lampiran 10 Tingkat Kesukaran Butir Soal .....	89
Lampiran 11 Uji daya Beda.....	90
Lampiran 12 Validasi Instrumen .....	91
Lampiran 13 RPP .....	99
Lampiran 14. Dokumentasi Foto .....	106



## DAFTAR DIAGRAM

	<b>Halaman</b>
Bagan 4.1 Diagram <i>Pretest</i> .....	62
Bagan 4.2 Diagram <i>Posttest</i> .....	67



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

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, kultural maupun segi religius.<sup>1</sup> Pendidikan merupakan cerminan suatu bangsa, maju tidaknya suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan. Terciptanya manusia yang berkualitas tidak terlepas dari peran seorang guru.<sup>2</sup> Untuk membentuk anak didik yang memiliki karakter yang baik, sebagai guru dan pendidik perlu memberikan teladan dan contoh yang baik.<sup>3</sup>

Peran guru dan peserta didik yang dimaksud di sini adalah berkaitan dengan proses pembelajaran. Guru dan peserta didik merupakan suatu penentu yang sangat dominan dalam proses pembelajaran umumnya, karena guru dan peserta didik sangat penting dalam proses pembelajaran.<sup>4</sup> Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses

---

<sup>1</sup> Eka Nurvita Azyura, *Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar IPS Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV*, 2013, 1417,26.

<sup>2</sup> Irren Syahriyanti, Ali Imron, and Muhammad Basri, 'Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa', 01, 2017, 67.

<sup>3</sup> Kristi Wardani, *Peran Guru dalam Pendidikan Karakter Menurut Konsep Pendidikan Ki Hadjar Dewantara*, November, 2010,, 8–10.

<sup>4</sup> Agung Setyawan and others, *Peran Guru dalam Pembelajaran SD Pangpong*, *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1.1 (2020), 570, 71.

perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada setiap peserta didik.<sup>1</sup>

Namun, dalam perjalanan proses belajar peserta didik mengalami berbagai macam kondisi psikologis di antaranya naik turunnya dorongan untuk belajar atau motivasi untuk belajar.<sup>2</sup> Tugas seorang guru dalam proses belajar mengajar tidak terbatas hanya sebagai penyampai informasi kepada peserta didik. Guru harus memiliki kemampuan untuk memahami peserta didik dengan berbagai perbedaannya agar mampu membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar.<sup>3</sup> Kreativitas penting dalam profesi guru, salah satunya yaitu dalam menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran selain untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik tetapi penggunaan media pembelajaran membantu untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif didalam kelas sehingga adanya umpan-balik terhadap pendidik dan peserta didik tersebut.<sup>4</sup> Media pembelajaran sangatlah banyak dan salah satunya adalah media *scrapbook*.

*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

---

<sup>1</sup> Dea Kiki Yestiani and Nabila Zahwa, *Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar, Fondatia*, 4.1 (2020), 41–47.

<sup>2</sup> Ifni Oktiani, 'Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik', *Jurnal Kependidikan*, 5.2 (2017), 32 .

<sup>3</sup> Ramli Abdullah, 'Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran, *Lantanida Journal*, 4.1 (2017),35.

<sup>4</sup> Nurul Audie, *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2.1 (2019), 589, 90.

*scrapbook* merupakan suatu bentuk karya media dua dimensi yang berbentuk seperti buku dengan bertema tertentu yang didalamnya terdiri dari memorabilia, foto, quote, cerita, kliping, catatan, dan lain-lain, yang dirangkai menjadi sebuah karya yang kreatif.<sup>5</sup> *Scrapbook* merupakan album yang berisikan gambar dan cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dihias dengan kreatif. *Scrapbook* didesain dengan menggunakan gambar agar siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Media visual *Scrapbook* pada pembelajaran tematik dapat memperjelas dan menarik perhatian siswa terhadap materi tersebut.<sup>6</sup>

Pembelajaran tematik khususnya pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu muatan pelajaran pokok yang wajib dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Pembelajaran tematik menjadi suatu pembelajaran yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga pembelajaran tematik bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.<sup>7</sup> Pembelajaran tematik khususnya muatan IPA mempelajari tentang alam semesta, benda-benda yang ada dipermukaan bumi, didalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak diamati dengan indera.<sup>8</sup>

Berdasarkan observasi pada saat pembelajaran tematik pada muatan IPA di SDN 06 Merigi merupakan pembelajaran tematik atau terpadu dimana ia dipadukan

---

<sup>5</sup> Ramli Abdullah, *OP.Cit.*, 12

<sup>6</sup> *Ibid.*, 14

<sup>7</sup> *Ibid.*

<sup>8</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya*, (Jakarta: PT.BumiAksara, 2012), 136

dengan mata pelajaran lain yang dipadukan dalam satu tema. Siswa menggunakan LKS tematik yang dimana dalam terdapat beberapa paduan mata pelajaran. Kegiatan pembelajaran di SDN 06 Merigi, komunikasi guru dan siswa yang baik sangat penting bagi siswa karena dapat meningkatkan prestasi dalam belajar mengajar. Pada kenyataan di lapangan partisipasi keaktifan siswa dalam belajar seperti mengemukakan pertanyaan, pendapat, gagasan terhadap materi yang disampaikan sangat minim sekali. Sedangkan kondisi pembelajaran lebih banyak didominasi oleh guru, sehingga siswa kurang diberi kesempatan untuk aktif. Interaksi timbal balik dalam kegiatan pembelajaran tematik muatan IPA guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga seringkali siswa lebih bersikap pasif.<sup>9</sup>

Selanjutnya, berdasarkan wawancara dengan guru di SDN 06 Merigi bahwa dalam proses pembelajaran tematik pada muatan IPA yang merupakan termasuk pelajaran tematik atau keterpaduan ini memang siswa lebih senang menunggu dan menerima informasi dibandingkan berpikir aktif dan saling memberi masukan seperti bertanya, menjawab pertanyaan, memberi tanggapan dan menyampaikan ide-ide. Guru pada umumnya jarang sekali menggunakan media pembelajaran, kurang mengadakan variasi aktivitas pengajaran, adapun aktivitas yang digunakan ialah metode Ceramah yang diselingi Tanya Jawab, Pemberian Tugas, dan Diskusi yang kurang terarah dalam pembelajaran mengakibatkan siswa kurang aktif.

Selain itu ada beberapa siswa yang memiliki hasil belajar kurang memuaskan. Misalnya ada sebagian siswa yang tidak tuntas atau memiliki nilai

---

<sup>99</sup> Hasil observasi awal, 15 Januari 2023

dibawah standar KKM. Sedangkan KKM mata pelajaran IPA ialah 70. Artinya siswa yang memiliki nilai 70 keatas maka bisa dinyatakan terlampaui atau tuntas secara standar yang sudah ditentukan. Berdasarkan rekapitulasi nilai ulangan siswa mata pelajaran tematik pada tematik IPA bahwa dari 23 siswa hanya 9 orang atau 39,13% yang melampaui target KKM, artinya ada 14 siswa yang tidak tuntas atau 60,86%.<sup>10</sup>

Peneliti menawarkan media *Scrapbook*, sebagai media yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik khususnya pada muatan IPA di kelas V. Sebab pada dasarnya siswa selama proses belajar berlangsung akan memperoleh pedoman sesuai dengan yang diperlukan. Oleh karena itu, diperlukan solusi baru untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa. salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membuat pembelajaran lebih menarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. *Scrapbook* merupakan album yang berisikan gambar dan cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dihias dengan kreatif. *Scrapbook* didesain dengan menggunakan gambar agar siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Media *scrapbook* ini digunakan untuk melihat pengaruhnya pada hasil belajar siswa.

Peneliti memilih Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di Kelas V dikarenakan materi ini belum pernah dipelajari sebelumnya atau pertemuan-pertemuan sebelumnya. Sehingga jika dieksperimenkan lebih efektif sebab anak-anak belum memiliki pengetahuan awal tentang materi tersebut. Selain itu materi ini

---

<sup>10</sup> Nurlela, Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran IPA di SDN 06 Merigi 15 Januari 2023

memiliki cangkupan materi yang lebih luas atau banyak dibandingkan sub-sub materi lainnya di dalam LKS tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh media visual *scrapbook*. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian pada materi komponen ekosistem menggunakan media visual *scrapbook* dengan judul: **“Pengaruh Media Pembelajaran Visual *Scrapbook* Materi Komponen Ekosistem Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 5 Subtema 1 di Kelas V SDN 06 Merigi”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Melalui latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti dapat mengidentifikasi berbagai masalah berikut:

1. Sebagian siswa kurang mampu meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran muatan IPA
2. Guru tidak menggunakan media yang bervariasi dalam mengajar
3. Banyaknya siswa yang pasif di kelas
4. Hasil belajar tematik muatan IPA pada Kelas V dibawah KKM

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini hanya akan dibatasi pada bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media Pembelajaran Visual *Scrapbook* Materi Komponen Ekosistem Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 5 Subtema 1 di Kelas V SDN 06 Merigi. Hal ini dapat



diperoleh dengan memberikan tes awal atau pre test dan dengan tes setelah adanya treatment atau menggunakan media pembelajaran.

#### **D. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran visual *scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi?
2. Adakah pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran visual *scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya maka yang menjadi tujuan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran visual *scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi
2. Untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran visual *scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memiliki kegunaan-kegunaan sebagai

berikut:

#### 1. Secara Teoritis

Secara teoritis manfaat dari penelitian ini diharapkan untuk dapat lebih memahami dan menambah wawasan dan ilmu pengetahuan pembaca terkait dengan hasil yang dijabarkan di dalam penelitian ini.

#### 2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

##### a. Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengupayakan dan mengoptimalkan penggunaan media *scrapbook* dalam pembelajaran mata pelajaran IPA di kelas V SDN 06 Merigi.
- 2) Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana penggunaan media *scrapbook* dalam mempengaruhi hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di kelas V SDN 06 Merigi

##### 3) Bagi siswa

Manfaat bagi siswa adalah supaya tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran tersebut dan menambah pengalaman baru dalam pembelajaran.

##### 4) Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan peneliti yang lebih luas dalam mengajar siswa khususnya menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran dalam pembinaan calon pendidik.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Landasan Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran.<sup>1</sup> Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.<sup>1</sup>

Menurut Wina Sanjaya, media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan.<sup>2</sup>

Menurut Dina Indriana menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan

---

<sup>1</sup> Nurrita, 'Kata Kunci : *Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa*', *Misykat*, 03 (2018), 171–87.

<sup>1</sup> Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada, 2003), 8

<sup>2</sup> Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2011), 163

mengajar.<sup>3</sup> Sedangkan menurut AECT tahun 1979 mengartikan media sebagai bentuk saluran untuk proses transmisi informasi.<sup>4</sup> Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.<sup>5</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan dalam penyampaian materi oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran.<sup>6</sup> Menurut Nasution, media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.<sup>7</sup> Sedangkan menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.<sup>8</sup>

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu

---

<sup>3</sup> Indriana Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jakarta: PT. Diva Press. 2011), 15.

<sup>4</sup> Miarso Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011), 457.

<sup>5</sup> Miarso Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 458.

<sup>6</sup> Ina Magdalena and others, 'Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi', *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3.2 (2021), 312–25.

<sup>7</sup> S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara 1990), 7

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada), 10

proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Jadi pengertian media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam penelitian ini ialah media *scrapbook* dalam materi komponen ekosistem pada mata pelajaran IPA/Sains.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.<sup>9</sup> Media pembelajaran dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menyamakan persepsi siswa terhadap materi yang disajikan.<sup>10</sup>

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut.<sup>11</sup>

Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1) Fungsi komunikatif

---

<sup>9</sup>*Ibid.*, 97.

<sup>10</sup> Magdalena and others, *Media Pembelajaran Interaktif*, (Jakarta: Pusaka Media, 2006), 78.

<sup>11</sup> Nurrita, *Op.Cit.*, 89-90.

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan. Dalam penelitian ini dengan media *scrapbook* dalam materi komponen ekosistem pada mata pelajaran IPA siswa dapat menyampaikan persepsinya dalam materi tersebut.

#### 2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar. Dengan adanya media *scrapbook* diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar khususnya mata pelajaran IPA.

#### 3) Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta. Diharapkan dengan adanya media *scrapbook* mampu membuat siswa memahami informasi dan menganalisa materi IPA.

#### 4) Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan. Dalam penelitian ini media

tersebut dapat memberikan peserpsi yang positif bagi siswa terhadap materi ajar pada mata pelajaran IPA.

#### 5) Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.<sup>12</sup> Dalam penelitian ini media diharapkan memberikan fungsi individualis yang dapat menumbuhkan minat belajar dan gaya belajar yang lebih inovatif.

Media pembelajaran juga mempunyai fungsi yang lain yaitu sebagai berikut:

##### 1) Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio

##### 2) Memanipulasi keadaan atau obyek tertentu

Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami

##### 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Dengan penggunaan media, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014), 73-75.

<sup>13</sup>*Ibid*, 70-72.

Dari pendapat di atas dapat dianalisis bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa. Yang artinya dengan media *scrapbook* dapat berfungsi dalam mengamati sebuah peristiwa dengan media tersebut, mampu menggambarkan objek pembelajaran yang tidak jelas menjadi jelas, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru.

Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.



4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.<sup>14</sup>

Sedangkan Azhar Arsyad memberikan kesimpulan dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide, film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar. Begitu pula kejadian yang langka yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.<sup>15</sup>

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan ada beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

---

<sup>14</sup> Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Prose Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), 2.

<sup>15</sup> Azhar Arsyad, *Op.Cit.*, 29-30.

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu: dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah

## 2. Media Scrapbook

### a. Pengertian Media Scrapbook

*Scrapbook* berasal dari dua kata yaitu scrap (barang sisa) dan book (buku atau lembaran).<sup>16</sup> *Scrapbook* merupakan seni dan teknik menghias album foto atau pribadi, agar penampilannya menjadi lebih indah. *Scrapbook* tidak hanya sekedar menempel kertas bergambar, tetapi juga menungkan ekspresi dengan harmonitas warna, motif serta bentuk. Seni *scrapbook* ditemukan di Inggris pada abad ke-15 yang berasal dari kata scrap artinya barang sisa, awalnya untuk mengkompilasi resep masakan, puisi dan kata-kata indah. Dalam perkembangannya, media dan material *scrapbook* menjadi lebih bervariasi.<sup>17</sup>

Media pembelajaran *scrapbook* merupakan hasil *handmade* yang terbuat dari kertas. Penggunaan media ini efektif karena dapat memberikan kesan nyata

---

<sup>16</sup> Ruang Baca, “*Pengertian Media Pembelajaran Scrapbook*” dalam pengertian-media-pembelajaran-scrapbook.html, diakses pada 31 Oktober 2019

<sup>17</sup> Iva Hardiana, *Terampil Membuat 50 Kreasi Scrapbook Cantik Pada Frame*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2015), hal. 4

dan menarik bagi peserta didik.<sup>18</sup> *scrapbook* adalah seni menempel pada sebuah media (biasanya kertas), mulai dari menempel foto, barang sisa, dan lainnya sesuai kreatifitas.<sup>19</sup> Dalam media *scrapbook* ini peserta didik dapat melihat unik dan indahnya buku dengan dikreasikan tidak hanya tulisan tetapi juga gambar dan hiasan yang ditempel di dalam media tersebut.<sup>20</sup>

Media pembelajaran berupa *scrapbook* merupakan salah satu media pembelajaran jenis 3 dimensi. Media ini berupa handmade yang dibuat dari kertas asturo maupun kertas karton. *Scrapbook* adalah album kenangan yang memuat bukan hanya photo, akan tetapi klipingan atau catatan penting yang berhubungan dengan sebuah moment. Bentuknya berbagai macam dekorasi, catatan atau bendabenda lainnya yang bisa di simpan didalamnya. *Scrapbook* juga dapat dikatakan sebagai seni menempel foto atau gambar dimedia kertas, dan menghiasnya menjadi karya kreatif.<sup>21</sup>

Dari gambaran beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media *Scrapbook* adalah sebuah media yang dirancanag atau dibuat dengan sendirinyasedemikian rupa sehingga menimbulkan ketertarikan tersendiri dalam situasi belajar, dan dapat menghidupkan suasana belajar siswa.

#### b. Karakteristik Media *Scrapbook*

---

<sup>18</sup> Paratiwi Meidiyanti, *Pengembangan Media Scrapbook Subtema Komponen Ekosistem Untuk kelas V Sekolah Dasar*, (Malang: Skripsi diterbitkan, 2017), 22

<sup>19</sup> Indah Puspita Sari, Nani Yuliantini, and Pebrian Tarmizi, 'Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu', *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3.3 (2020), 1–8.

<sup>20</sup> Wright dan sherman dalam and others, 'Media Scrapbook Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kota Bengkulu', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11.2 (2020), 146–56.

<sup>21</sup> Arif Rahman Hakim and . Nurrahmah, 'Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif', *Gravity Edu ( Jurnal Pendidikan Fisika )*, 4.1 (2021), 35–38.

Terdapat beberapa karakteristik *scrapbook* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu:

- 1) Berbentuk buku.
- 2) Tema harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 3) Data yang dimasukkan dalam *scrapbook* harus fokus pada pokok pembahasan atau materi yang diajarkan.
- 4) Tidak telalu banyak hiasan, karena tujuan utamanya adalah sebagai media pembelajaran.

Dari beberapa karakteristik *scrapbook* di atas maka diharapkan dapat menjadi gambaran atau acuan dalam pembuatan media *scrapbook* agar sesuai dengan tujuan pemanfaatan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Langkah-langkah Membuat Media *Scrapbook*.

Membuat media *scrapbook* menggunakan dua cara yaitu dengan manual dan digital. Pembuatan secara manual bahan-bahan yang digunakan yaitu: double tip, gambar, lem gunting, cutter, pensil, dan penggaris. Sedangkan pembuatan secara digital yaitu dengan membuat desain background dan gambar yang digunakan. Langkah-langkah pembuatan media *scrapbook* adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat desain awal, dengan menentukan tema atau materi yang akan digunakan.
- 2) Membuat desain isi perlembar dengan menambahkan gambar-gambar hias.
- 3) Menggunting kertas karton dengan ukuran yang telah ditentukan.

- 4) Menggunting kertas hiasan dengan ukuran yang telah ditentukan.
- 5) Menentukan tampilan sampul dan isi buku dengan menghiasnya dengan beberapa aksesoris *scrapbook* yang berisi materi pembelajaran.
- 6) Mencari variasi gambar disetiap lembar kertas dan mengontraskan warna agar mudah dipahami peserta didik.
- 7) Memasukkan atau menempelkan hiasan dan kertas yang telah digunting ke sampul masing-masing lembar buku.
- 8) Menghias buku *scrapbook* semenarik mungkin sehingga menarik digunakan dan materi yang dijelaskan tersampaikan dengan baik.<sup>22</sup>

Dari teori diatas, maka ada 8 langkah dalam membuat media *Scrapbook* seperti menentukan tema dan mendesai awal, desain isi dalam setiap lembarnya, menguntingkan karton berdasarkan ukuran yang sudah ditentukan, merancang tampilan sampul, menentukan variasi gambar dan menghiasi buku *Scrapbook*. Berdasarkan langkah tersebut maka *Scrapbook* akan lebih menarik

#### d. Teknik-teknik *Scrapbook*

Teknik yang digunakan dalam membuat *scrapbook* berkaitan dengan teknik yang digunakan pada pop-up agar dapat menghasilkan *scrapbook* yang memiliki variasi gerakan. Teknik-teknik yang digunakan pada *scrapbook* adalah sebagai berikut:

---

<sup>22</sup>Syafitri, I.W.D.,*Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Aliyah Swasta Muhammadiyah 01 Medan*“, Jurnal Ilmu Pendidikan, (2019), 1 (5).

- 1) Flaps adalah teknik yang paling sederhana dengan cara ilustrasi yang akan ditunjukkan tersimpan dibalik kertas atau objek yang menutupinya, ketika kertas atau objek tersebut dibuka maka terlihatlah ilustrasi yang tersembunyi dibalik objek tersebut.
- 2) Waterfall adalah teknik dimana tampak seperti terdapat objek yang tersusun secara berurutan, akan tetapi ketika objek tersebut dibuka atau ditarik menjadi satu kesatuan ilustrasi atau gambar yang akan ditampilkan.
- 3) Box and Cylinder adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika dibuka.<sup>23</sup>

e. Langkah-langkah Penggunaan Media *Scrapbook*

Proses pembelajaran menggunakan media *scrapbook* sebagai berikut:

- 1) Guru melakukan apersepsi dengan cara menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru memberikan soal pre test kepada siswa sebelum menggunakan media *scrapbook* dalam pembelajaran.
- 3) Guru meminta siswa untuk membaca semua materi menggunakan media *scrapbook* tentang materi jejak peradaban dinasti abbasiyah yang terdapat di lembar-lembar yang berbeda.
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
- 5) Pada pertemuan keempat guru melakukan post test untuk melihat hasil belajar siswa setelah menggunakan media *scrapbook*.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> U Dzulhikmah, *Pengembangan Media Pop-Up Book Menggunakan Pendekatan Saintifik untuk Siswa Kelas VII Pada Materi Segitiga*, UMM, (2017), 120

f. Kelebihan Media *Scrapbook*

Terdapat beberapa kelebihan dari media *scrapbook* yaitu:

- 1) Menarik, *scrapbook* disusun dari berbagai foto, gambar, catatan penting, dan lain sebagainya dengan beberapa hiasan. Sehingga tampilannya akan terlihat indah dan menarik.
- 2) Bersifat realistis 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.
- 3) 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.
- 4) Mudah dibuat, cara pembuatan *scrapbook* tidaklah sulit. Kita hanya perlu menyusun dan memadupadankan antara gambar, catatan, dan hiasan sedemikianrupa. Sehingga anak – anak maupun orang dewasa akan mampu membuat *scrapbook* sendiri.
- 5) Bahan yang digunakan untuk membuat *scrapbook* mudah didapatkan. Bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan *scrapbook* mudah didapatkan. Karena kita bisa menggunakan barang – barang yang sudah tidak

---

<sup>24</sup> D I Mts, Darul Ulum, and Palangka Raya, 'Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Media *Scrapbook* Dengan Media Konvensional Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Darul Ulum Palangka Raya', (2021), 67.

terpakai atau barang bekas. Bahkan saat ini sudah tersedia bahan khusus untuk membuat *scrapbook*.

- 6) Dapat dibuat atau didesain sesuai keinginan, *scrapbook* dapat dibuat atau didesain sesuai keinginan pembuatnya. Misalnya gambar, foto, catatan, warna, tulisan, dan lain sebagainya.

Berdasarkan gambaran di atas maka media *Scrapbook* memiliki beberapa kelebihan. Tentunya kelebihan tersebut sangat membantu siswa dalam memahami materi dan menampilkan visual yang menyenangkan sehingga tidak membosankan bagi mereka.

g. Kekurangan Media *Scrapbook*

Sedangkan beberapa kekurangan *scrapbook* yaitu:

- 1) 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 akan lebih lama.
- 2) 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 akan berlangsung secara efektif.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Damayanti Maita, dan Z.U. „Pengaruh Media *Scrapbook* (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat Di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar.“ Jurnal PGSD FI Universitas Negeri Surabaya, (2017), 05 (03) : 803-812.



Dari beberapa kelemahan yang telah disebutkan diatas maka ada beberapa solusi untuk meminimisir kekurangan 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.

#### h. Fungsi Media *Scrapbook*

Seiring perkembangan zaman fungsi *scrapbook* tidak hanya sebagai media untuk mempercantik album foto atau gambar. Namun, kini *scrapbook* dapat digunakan sebagai:

- 1) Mahar pernikahan, kini *scrapbook* dapat menjadi pilihan yang dapat digunakan sebagai mahar pernikahan karena *scrapbook* merupakan karya yang kreatif dan inovatif yang dapat dijadikan kenang – kenangan saat *moment* spesial.
- 2) Hobi, *scrapbook* merupakan karya yang unik dan menarik. Sehingga, tanpa disadari akan mampu memikat sebagian orang untuk membuat atau mengoleksi *scrapbook* sebagai hobi barunya.
- 3) Hadiah, *scrapbook* dapat menjadi salah satu pilihan sebagai hadiah ulang tahun, *anniversary*, pernikahan, kelahiran, dan sebagainya. *Scrapbook* dapat dibuat secara *handmade* (buatan tangan) sehingga dapat disesuaikan dengan keinginan pembuatnya.
- 4) Media pembelajaran, kini perkembangan media pembelajaran semakin beranekaragam. Tidak semua media pembelajaran diperoleh dari toko.

Namun, media pembelajaran dapat dibuat dari benda – benda yang mudah dijumpai di lingkungan sekitar. Seperti halnya *scrapbook* yang dapat dibuat dari benda -benda di lingkungan sekitar, akan dapat digunakan sebagai media pembelajaran

Dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* merupakan benda sejenis album untuk mengumpulkan dokumen maupun tulisan. Namun dengan adanya sisi menarik dari *scrapbook* bisa digunakan sebagai media belajar yang berbentuk media visual diam yang berisi gambar-gambar dan diberi keterangan atau materi. Sehingga hal ini memudahkan siswa untuk mengingat, mengenal kembali dan menghubungkan fakta dan konsep.

### **3. Pembelajaran IPA Dalam Desain Pembelajaran Tematik**

Tematik dengan muatan pembelajaran IPA merupakan konsep pembelajaran tentang alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Muatan pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan teknologi, karena memiliki upaya untuk membangkitkan minat manusia serta kemampuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pemahaman tentang alam semesta yang mempunyai banyak fakta yang belum terungkap dan masih bersifat rahasia sehingga hasil penemuannya dapat dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan alam yang baru dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Suhendi, “Kontribusi Pendidikan Sains Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik” dalam *Jurnal Tarbawiyah Volume 9 Nomor 2 Edisi Juli – Desember 2012*, 59.

Dalam belajar IPA siswa seharusnya tidak hanya belajar produk saja, tetapi harus belajar tentang aspek proses, sikap dan teknologi agar siswa dapat benar-benar memahami sains secara utuh. Namun seperti telah dikemukakan sebelumnya bahwa pada kenyataannya, mengajar adalah transfer pengetahuan dari guru kepada siswa. Oleh karena itu tidaklah mengherankan mengapa banyak guru mengajar dengan cara berceramah, sebab bagi mereka sains adalah sekumpulan pengetahuan yang harus ditransfer kepada siswa.

Konstruktivisme telah mempengaruhi banyak studi tentang miskonsepsi dan konsepsi alternatif dalam bidang sains dan saat ini dunia pendidikan sains telah menunjukkan pergeseran yang lebih menekankan proses belajar mengajar dan metode penelitian yang menitik beratkan konsep bahwa dalam belajar seseorang mengkonstruksi pengetahuannya.

Salah satu kelebihan dari pembelajaran tematik sebagaimana diurai di atas adalah sifatnya yang *holistic*. Sifat *holistik* sangat sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak, dan juga relevan dengan pola pembelajaran sains yang menghendaki keutuhan dan keterpaduan (*holistic*). Sehingga desain pembelajaran IPA dengan pendekatan tematik diyakini akan memberikan pengaruh yang efektif terhadap proses pembelajaran yang dilakukan.<sup>27</sup>

Pendekatan pembelajaran yang ditekankan pada kurikulum 2013 untuk SD adalah pendekatan tematik. Pendekatan tematik yang juga dikenal sebagai pendekatan terpadu merupakan model pembelajaran yang sengaja diusahakan untuk

---

<sup>27</sup> Damayanti Maita, dan Z.U., *Op.Cit.*, 834

mengembangkan keterpaduan antar konsep atau antar topik di dalam berbagai bidang studi.<sup>28</sup>

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik di SD merupakan terapan dari pembelajaran terpadu. Bagi guru SD yang siswanya masih berperilaku dan berpikir konkrit, pembelajaran sebaiknya dirancang secara terpadu dengan menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran.

Dengan cara ini maka pembelajaran untuk siswa SD menjadi lebih bermakna, lebih utuh dan sangat kontekstual dengan dunia anak-anak. Carin menyatakan bahwa:

- a. Aktifitas pembelajaran terintegrasi lebih mungkin dan lebih menarik bagi sekolah-sekolah dasar karena membutuhkan perubahan jadwal yang lebih sedikit dan dapat dilakukan oleh satu orang guru.
- b. Ketika tematik digabungkan dengan mata pelajaran lain, khususnya sekitar tema STS, maka baik sains maupun mata pelajaran lain dipelajari lebih efektif.
- c. Penggabungan sains dengan mata pelajaran lain memiliki potensi untuk memperbaiki kuantitas dan kualitas dari pengajaran dan pembelajaran sains<sup>29</sup>

Dapat diartikan bahwa struktur kognitif siswa SD berada pada tahap operasional konkrit dan konsep dipahami tidak terpisah-pisah, melainkan berkaitan satu sama lain. Pembelajaran terpadu sangat diperhatikan kebutuhan anak sesuai dengan perkembangannya yang holistik dengan melibatkan secara aktif dalam proses

---

<sup>28</sup> Sofiraeni., *Pengaruh Model Pembelajaran IPA Tematik, Interaktif dan CLIS Terhadap peningkatan penguasaan Konsep, Kemampuan Berfikir Rasional, dan Keterampilan Proses sains Siswa SD Kelas III*. Tesis. PPSUPI Bandung: tidak diterbitkan, 89

<sup>29</sup> Ibid

pembelajaran fisik maupun emo-sionalnya.

Dengan penyampaian tersebut guru dapat membantu siswa untuk menghubungkan satu tema yang sama yang berada pada pelajaran yang berbeda. Dengan demikian cara pandang siswa menjadi luas dan lebih terbuka sehingga dampaknya pembelajaran akan lebih bermakna.

Carin pelajaran tematik lebih berhasil karena membantu siswa:

- a. Bertanggung jawab, belajar mandiri, disiplin dan bekerjasama dengan teman sekelasnya.
- b. Memperoleh percaya diri dan harga diri karena mereka menjadi termotivasi untuk belajar dan berhasil dalam menerapkan apa yang mereka pelajari.
- c. Mengerti dan mengingat lebih baik ketika mereka mendengarkan, berbicara, membaca, menulis dan “melakukan” eksplorasi apa yang mereka pelajari.
- d. Memperkuat pembelajaran bahasa, dan
- e. Belajar paling baik secara aktif, proyek kerjasama, dan interaksi dengan teman sekelas, guru serta dunia mereka.

Langkah-langkah penggunaan pendekatan tematik dalam desain pembelajaran tematik<sup>30</sup>

- a. Invitasi/apersepsi

Pada tahap ini guru melakukan *brainstorming* dan menghasilkan kemungkinan topik untuk penyelidikan. Topik dapat bersifat umum atau khusus, tetapi harus mampu menimbulkan minat siswa dan memberikan wilayah yang

---

<sup>30</sup> *Ibid.*, 21

cukup untuk penyelidikan. Apersepsi dalam kehidupan dapat dilakukan, yaitu dengan mengaitkan peristiwa yang telah diketahui siswa dengan materi yang akan dibahas. Dengan demikian, tampak adanya kesinambungan pengetahuan karena diawali dari hal-hal yang telah diketahui siswa sebelumnya dan ditekankan pada keadaan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari (kontekstual).

b. Eksplorasi

Pada tahap ini siswa dibawah bimbingan guru mengidentifikasi topik penyelidikan. Pengumpulan data dan informasi selengkap-lengkapny tentang materi dapat dilakukan dengan bertanya (wawancara), mengamati, membaca, mengidentifikasi, serta menganalisis (menalar) dari sumber-sumber langsung (tokoh, obyek yang diamati) atau sumber tidak langsung misalnya buku, Koran, atau sumber-sumber informasi publik yang lain.

c. Mengusulkan penjelasan

Mengusulkan penjelasan/solusi Pada tahap ini seluruh informasi, temuan, sintesa yang telah dikembangkan dalam proses penyelidikan dibahas dengan teman secara berpasangan ataupun dalam kelompok kecil. Saling mengkomunikasikan hasil temuan, menguji hipotesis kemudian melaporkan atau menyajikannya di depan kelas untuk menggambarkan temuan setelah pembahasan. Tahap ini adalah tahap proses pembentukan konsep yang dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan dan metode. Misalnya pendekatan ketrampilan proses, life skill, demonstrasi, eksperimen, diskusi kelompok, bermain peran dan lain-lain.

#### d. Mengambil Tindakan

Mengambil tindakan Berdasarkan temuan yang dilaporkan siswa menindaklanjuti dengan menyusun simpulan serta penerapan dari emuan- temuannya. Untuk mengungkap pengetahuan dan penguasaan siswa terhadap materi dapat dilakukan melalui evaluasi. Evaluasi merupakan suatu bentuk pengukuran ataupunilaian terhadap suatu hasil yang telah dicapai.<sup>31</sup>

#### f. Hasil Belajar

##### 1) Pengertian Hasil Belajar

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.<sup>32</sup> Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.<sup>33</sup>

Howard Kingsley membagi 3 macam hasil belajar: 1) Keterampilan dan kebiasaan; 2) Pengetahuan dan pengertian; dan 3) Sikap dan cita-cita. Pendapat dari Horward Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.<sup>34</sup>

---

<sup>31</sup> *Ibid.*, 25

<sup>32</sup> Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Bumi Aksara, 2008), 30.

<sup>33</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), 78.

<sup>34</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdikarya, 2005), 85.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Dalam pengertian lain, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.<sup>35</sup> Penjabaran di atas memberikan suatu pengertian bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan yang terjadi dalam diri individu yang belajar, baik perubahan pengetahuan dan tingkah laku, yang ditunjukkan melalui nilai tes.

Untuk mengetahui hakikat hasil belajar, ada beberapa pandangan para ahli mengenai hasil belajar. Sujana dalam Iskandar mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan.”<sup>36</sup> Selanjutnya Oemar Hamalik mengemukakan

---

<sup>35</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), 19.

<sup>36</sup> Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Gaung Persada, 2011), 128.



bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan menjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tau menjadi tau, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.<sup>37</sup> Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono bahwa : Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.<sup>38</sup>

Berdasarkan definisi hasil belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tes.

Untuk memberikan pengertian tentang hasil belajar maka akan diuraikan terlebih dahulu dari segi bahasa. Pengertian ini terdiri dari dua kata ‘hasil’ dan ‘belajar’. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1) Sesuatu yang diadakan oleh usaha, 2) pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.<sup>39</sup>

Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya

---

<sup>37</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Rosdakarya, 2005), 22.

<sup>38</sup> Admin <http://ppg-pgsd.blogspot.com/2012/04/pengertian-hasil-belajar.html> diakses 21-03-2017.

<sup>39</sup> Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007), 408 & 121.

juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.<sup>40</sup> Adapun yang dimaksud dengan belajar Menurut Usman adalah “Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan”.<sup>41</sup> Lebih luas lagi Subrata mendefinisikan belajar adalah “(1) membawa kepada perubahan, (2) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didaptkannya kecakapan baru, (3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja”.<sup>42</sup> Dari beberapa defenisi di atas terlihat para ahli menggunakan istilah “perubahan” yang berarti setelah seseorang belajar akan mengalami perubahan.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.<sup>43</sup> Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.<sup>44</sup> Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

---

<sup>40</sup> Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), 38.

<sup>41</sup> Muhammad Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), 5.

<sup>42</sup> Sumadi Surya Subrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada: 1995), 249.

<sup>43</sup> M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), 82.

<sup>44</sup> Catharina Tri Anni, *Psikologi Belajar* (Semarang: IKIP Semarang Press, 2004), 4.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono,<sup>45</sup>

Dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.

## **B. Kajian Relevan**

Berdasarkan pengamatan penulis penelitian semacam ini, ada penelitian-penelitian yang sejenis, tetapi dalam hal tertentu penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan. Tercantum di bawah ini adalah beberapa penelitian sebelumnya yang dapat digunakan sebagai sumber kajian.

1. Indah Veronica, Ratna Whyu Pusari, dan M. Yusuf Setiawardana dengan judul penelitian tentang “Pengembangan Media *Scrapbook* pada Pembelajaran IPA”. Hasil penelitiannya membuktikan pengembangan media *scrapbook* dalam pembelajaran IPA yang dikembangkan terbukti valid. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama penelitian pengembangan media visual *scrapbook*, namun pada penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan Borg and Gall sementara penelitian ini

---

<sup>45</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Op.Cit*, 3.

menggunakan model pengembangan Plomp dengan materi sumber energi sedangkan penelitian sebelumnya dilakukan pada materi pada materi pengelompokkan hewan.<sup>46</sup>

Penelitian relevan tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian ini, yaitu dari segi metode penelitian misalnya penelitian relevan dengan pendekatan Research and development (R & D) sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Penelitian relevan diatas fokus ke validasi sedangkan penelitian ini fokus pada hasil dari penerapan media *Scrapbook*.

2. Setyo Wahyu Wardhani dengan judul penelitian tentang “Pengembangan Media *Scrapbook* pada Materi Pengelompokkan Hewan untuk Siswa Kelas III sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Media *Scrapbook* pada Materi Pengelompokkan Hewan untuk Siswa Kelas III sekolah Dasar tergolong valid dan praktis. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama penelitian Research and Development (R&D) dengan objek pengembangan media visual *scrapbook*, namun pada penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan ADDIE sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan Plomp yang dilakukan pada tingkat siswa Kelas III dengan materi Pengelompokkan Hewan sedangkan penelitian ini dilakukan pada kelas IV dengan materi sumber energi.<sup>47</sup>

Penelitian relevan tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian ini, yaitu

---

<sup>46</sup> Indah Veronica, Ratna Whyu Pusari, and M.Yusuf Setiawardana, ‘Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran Ipa’, *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.3 (2018), 258.

<sup>47</sup> Asyad, ‘Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar’, *Js (Jurnal Sekolah)*, 2018, 124–30.

dari segi metode penelitian misalnya penelitian relevan dengan pendekatan Research and development (R & D) sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen, dan juga berbeda pada materi yang digunakan.

3. Liawati Permata Sari, Siti Patimah, Ajo Dian Yusandika, dengan judul penelitian tentang “Pengembangan *Scrapbook* sebagai Media Pembelajaran Fisika” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* pada materi Tata Surya secara keseluruhan memperoleh penilaian yang termasuk dalam kriteria sangat baik. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama penelitian pengembangan media visual *scrapbook*, namun pada penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan Borg and Gall sementara penelitian ini menggunakan model Plomp yang dikemukakan dengan materi sumber energi sedangkan penelitian sebelumnya dilakukan pada materi pada materi Tata Surya.<sup>48</sup> Penelitian relevan tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian ini, yaitu dari segi metode penelitian misalnya penelitian relevan dengan pendekatan Research and development (R & D) sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen, dan juga berbeda pada materi yang digunakan.

---

<sup>48</sup> Liawati Permata Sari, Siti Patimah, and Ajo Dian Yusandika, ‘Pengembangan *Scrapbook* Sebagai Media Pembelajaran Fisika’, *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2.2 (2019), 270–76.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian.<sup>49</sup> Kerangka berfikir adalah sistesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah didiskripsikan. Seperti yang telah diungkapkan dalam landasan teori penelitian ini bahwa media *scrapbook* Memiliki pengaruh positif terhadap variabel terikat (hasil belajar).

Media pembelajaran yang tepat dapat mendukung proses keberhasilan pada proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam mendukung pencapaian tersebut yaitu media visual *scrapbook*. Penggunaan media visual *scrapbook* yang tepat akan membantu guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media visual *scrapbook* merupakan suatu media dua dimensi yang terbuat dari potongan kertas yang berbentuk sebuah buku yang berisi sekumpulan narasi, foto, gambar dan catatan yang memuat materi pembelajaran, sehingga media visual *scrapbook* tersebut dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik secara tidak langsung akan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, dengan menggunakan media visual *scrapbook* sebagai media akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran lebih baik. Dengan adanya media *scrapbook*

---

<sup>49</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2015), hal. 60.

diharapkan hasil belajar yang diperoleh akan lebih baik, terutama hasil belajar kognitif. Hal tersebut dapat dilihat melalui peningkatan kemampuan siswa pada jenjang pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Menurut Sugiyono, hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Hipotesis yang di ajukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

Ha: Adanya pengaruh penggunaan media visual *scrapbook* pada materi Ekosistem terhadap hasil belajar siswa di kelas V SDN 06 Merigi

Ho: Tidak adanya pengaruh penggunaan media visual *scrapbook* pada materi Ekosistem terhadap hasil belajar siswa di kelas V SDN 06 Merigi





## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistika.<sup>1</sup> Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data berupa angka, atau data berupa kata-kata atau kalimat yang dikonversi menjadi data yang disajikan dalam angka.<sup>2</sup>

Metodologi yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini yaitu metode eksperimen. Sementara itu, metode penelitian eksperimen dalam pandangan sugiyono, yaitu dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk memastikan kegiatan penelitian dalam keadaan terkendali serta mencari pengaruh tertentu pada situasi yang berbeda.<sup>3</sup> Penelitian ini menggunakan pre-eksperimental dengan desain *one grup pretest-posttest*. Dimana tidak ada kelompok kontrol yang digunakan dalam penelitian ini.

Proyek ini dibandingkan dengan *pre-test* dan *post-test* untuk kelompok yang akan dites. Model yang digunakan terlihat seperti:

<i>Pretest</i>	<b>Treatment</b>	<i>Posttest</i>
<i>O1</i>	<i>X</i>	<i>O2</i>

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 7.

<sup>2</sup> Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis data Sekunder*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 20.

<sup>3</sup> Sugiyono, *Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung, Alfabeta, 2014), 6.

Keterangan:

O1 : Tes awal (*Pretest*)

X : Perlakuan (*Treatment*)

O2 : Tes Akhir (*Posttest*)

## **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 06 Merigi. Waktu penelitiannya adalah semester genap terhitung tanggal 14 April sampai 14 Juli 2023.

## **C. Populasi dan sampel Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi menurut Babbie dalam Sugiyono adalah elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama dan secara teoritis menjadi target hasil penelitian. Populasi merupakan semua anggota manusia, binatang, peristiwa atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari dari hasil suatu penelitian.<sup>4</sup>

Pada penelitian ini, populasi yang dipakai yaitu siswa kelas V SDN 06 Merigi. Seluruh siswa kelas V SDN 06 Merigi berjumlah 23 siswa.

### **2. Sampel**

Sampel merupakan jumlah populasi yang dipilih untuk dijadikan sumber data. Syarat yang harus dipenuhi adalah bahwa sampel harus diambil dari bagian

---

<sup>4</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal. 53.

populasi. Yang dapat diambil sebagai sampel dalam penelitian ini adalah populasi akses, yaitu jumlah anggota kelompok yang ditemui dilapangan dan bukan populasi target.<sup>5</sup> Sugiyono berpendapat bahwa sampel itu sendiri adalah suatu bagian dari nilai dan karakteristik populasi. Sampel disini akan menjadi perwakilan dari populasi.<sup>6</sup> Pada penelitian ini sampel merupakan seluruh anggota populasi, yaitu seluruh siswa kelas V SDN 06 Merigi sebagai objek penelitian. Dengan jumlah 23 siswa, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik berikut ini yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengambil data yang diperlukan untuk penelitian ialah sebagai berikut:

##### **1. Tes**

Tes adalah suatu cara mengumpulkan data dengan memberikan tes kepada objek yang diteliti.<sup>7</sup> Menurut Djemari, tes merupakan salah satu cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui respon seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan.<sup>8</sup> Tes dapat didefinisikan sebagai suatu pertanyaan, tugas atau seperangkat tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi tentang trait atau atribut

---

<sup>5</sup> *Ibid*, 53

<sup>6</sup> Moh Nazir, *Metode Penelitian* (Bogor:Ghalia Indonesia,2017), 25

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 317

<sup>8</sup> Eko Putro Widoyoko S. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta. Pustaka Belajar, 2012), 57

pendidikan atau psikologik yang setiap butir pertanyaan atau tugas tersebut mempunyai jawaban dan ketentuan yang dianggap benar.<sup>9</sup>

Tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah alat untuk menentukan atau mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Tes yang digunakan berupa tes formatif pilihan ganda yang diadakan setiap akhir kompetensi dasar atau pada waktu yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini jenis tes yang digunakan adalah *post-test*. *Posttest* digunakan untuk mengambil data kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan. *Post-test* berupa tes formatif pilihan ganda yang berjumlah 20 soal pada setiap pertemuan yang terbagi ke dalam 6 ranah kognitif yaitu pengetahuan C1, pemahaman C2, penerapan C3, analisis C4, sintesis C5, dan evaluasi C6.

## 2. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dibandingkan dengan media lain, media ini tidak begitu sulit, dalam arti apabila ada kekeliruan sumber datanya masih tetap belum berubah.<sup>10</sup>

Pengumpulan data secara langsung dari lokasi penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik yang disebut dokumentasi. Dokumentasi ini dapat berbentuk, buku-buku, perlakuan, laporan kegiatan, foto-foto dan lain

---

<sup>9</sup> M. Basri, *Dasar-Dasar dan Perancangan Evaluasi Pembelajaran*, (Bandar Lampung. Universitas Lampung, 2011), 2.

<sup>10</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2016), 274

sebagainya.<sup>11</sup> Dokumentasi dalam penelitian ini bisa berupa data-data sekolah, profil segenai sarana dan prasarana pembelajaran di SDN 06 Merigi.

## **E. Uji Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran.<sup>12</sup> Di dalam sebuah penelitian pasti membutuhkan instrumen penelitian, guna menjadikan alat untuk memperoleh data penelitian yang dibutuhkan dalam penelitian yaitu berupa soal-soal tes, lembar jawaban tes, kunci jawaban tes, pedoman penilaian. Langkah dalam pengujian instrumen terdiri dari:

### **1. Uji Validitas**

Uji validitas merupakan suatu alat ukur yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.<sup>13</sup> Tes disebut valid apabila tes-tes tersebut memiliki tingkat ketepatan yang tinggi dalam mengungkapkan aspek-aspek yang hendak diukur. Adapun perhitungan menggunakan bantuan Perhitungan uji validitas program computer excel.

Dalam penelitian ini peneliti menerapkan *try out* terhadap 23 siswa. Tahap proses keputusan pembelian untuk menguji validitas dan reliabilitas dari setiap butir pertanyaan yang diajukan. Adapun yang menjadi tolok ukur dalam menyatakan keputusan valid dan tidak valid yaitu dengan membandingkan  $r$  hitung dan  $r$  tabel. Untuk sampel 23 orang dengan  $r$  tabel  $df=$

---

<sup>11</sup> Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta. Pernermedia Group), 90.

<sup>12</sup> *Ibid.*, 83.

<sup>13</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta : Rajawali Pers, 2013), 167

N-2 yaitu  $23-2=21$  dengan tarif signifikan 5% adalah 0,413. Adapun hasil uji validitas dengan menggunakan program excel adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Uji Validitas**

Butir Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,642	0,413	Valid
2	0,642	0,413	Valid
3	0,641	0,413	Valid
4	0,482	0,413	Valid
5	0,578	0,413	Valid
6	0,421	0,413	Valid
7	0,601	0,413	Valid
8	0,642	0,413	Valid
9	0,642	0,413	Valid
10	0,578	0,413	Valid
11	0,642	0,413	Valid
12	0,439	0,413	Valid
13	0,523	0,413	Valid
14	0,418	0,413	Valid
15	0,426	0,413	Valid
16	0,512	0,413	Valid
17	0,451	0,413	Valid
18	0,423	0,413	Valid
19	0,532	0,413	Valid
20	0,416	0,413	Valid

Dari hasil *try out* diatas bahwa diketahui seluruh soal dari variabel untuk menguji hasil belajar siswa pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi dinyatakan valid. Artinya seluruh item *try out* layak untuk dijadikan instrumen penelitian.

## 2. Uji Realibitas

Realibitas mengandung pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai pengumpulan data kerana instrumen tersebut sudah baik. Apabila datanya memang sesuai dengan kenyataannya. Maka beberapa kali pun diambil tetap akan sama. Reabilitas menunjukkan pada tingkat kerendahan sesuatu reliabel artinya dapat dipercaya, dapat diandalkan.<sup>14</sup> Uji reabilitas dalam penelitian ini dengan menggunakan SPSS 16.00.

Adapun uji reabilitas dilakukan pada setiap variabelnya baik terikat maupun bebas. Semua variabel dapat dinyatakan reliabel dengan *Cronbach Alpha*-nya memiliki nilai  $> 0,60$ . Adapun uji reliabilitas dengan menggunakan rumus yang berarti bahwa instrumen tersebut dapat digunakan sebagai pengumpul data yang handal yaitu hasil pengukuran relatif koefisien jika dilakukan pengukuran ulang. Untuk uji reliabilitas didapati hasil sebagai berikut

**Tabel 3.2**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.698	.320	20

Sumber : olahan SPSS

Diperoleh bahwa hasil uji reliabilitas dengan menggunakan program SPSS

---

<sup>14</sup> Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan* (Malang: 2010), 42.

yaitu 0,698. Yang menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah reliabel dengan *Cronbach Alpha*-nya  $0,698 > 0,60$ . Artinya soal-soal tersebut layak untuk dijadikan sebagai instrumen penelitian.

### 3. Tingkat Kesukaran

Analisis tingkat kesukaran dimaksudkan untuk mengetahui apakah soal tersebut tergolong mudah atau sukar. Tingkat kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya sesuatu soal. Untuk menghitung tingkat kesukaran tiap butir soal digunakan persamaan:<sup>15</sup>

$$P = \frac{B}{J_x}$$

*Keterangan:*

$P$  = indeks kesukaran,

$B$  = banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar, dan

$J_x$  = jumlah seluruh siswa peserta tes.

Indeks kesukaran diklasifikasikan seperti tabel berikut:

**Tabel 3.3**  
**Klasifikasi Tingkat Kesukaran**

Interval	Kategori
0,00 – 0,29	Sukar
0,30 – 0,69	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

Taraf kesukaran merupakan taraf penentuan tingkat atau level

---

<sup>15</sup> Arikunto, *Op. Cit.*, 207



kesulitan pada soal yang diberikan. Untuk menentukan taraf kesulitan maka peneliti menggunakan program Excel. Sebagaimana hasil yang dipaparkan dibawah ini:

**Tabel 3.4**  
**Analisis Kesukaran Butir soal**

no butir soal	tingkat kesukaran	kesimpulan
1.	0,826	Mudah
2.	0,826	Mudah
3.	0,739	Mudah
4.	0,826	Mudah
5.	0,793	Mudah
6.	0,693	Mudah
7.	0,782	Mudah
8.	0,869	Mudah
9.	0,826	Mudah
10.	0,826	Mudah
11.	0,695	Mudah
12.	0,826	Mudah
13.	0,521	Sedang
14.	0,608	Sedang
15.	0,391	Sedang
16.	0,434	Sedang
17.	0,391	Sedang
18.	0,632	Sedang
19.	0,347	Sedang
20.	0,304	Sedang

Keterangan

0 - 0,30	: Sukar
0,31 - 0,70	: Sedang
0,71 - 1,00	: Mudah

Berdasarkan tabel di atas didapatkan 20 butir soal dalam kategori mudah ada 10 soal dalam kategori mudah berdasarkan hasil *try out* dan 10 soal dalam kategori sedang

#### 4. Daya Beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Cara Menentukan Daya Pembeda Butir Tes soal dihitung dengan menggunakan persamaan:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

**Keterangan :**

*DP*: Indeks daya pembeda,

*BA* : banyaknya peserta tes kelompok atas yang menjawab soal dengan benar,

*BB* : banyaknya peserta tes kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar,

*JA* : banyaknya peserta tes kelompok atas, dan

*JB* : banyaknya peserta tes kelompok bawah

**Table 3. 5**  
**Kriteria indeks daya pembeda<sup>16</sup>**

DP	Kualifikasi
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik Sekali

---

<sup>16</sup> *ibid.*, 211

--	--

Adapun hasil uji daya beda melalui program Excel ialah sebagai berikut:

**Tabel 3.6**  
**Uji Daya Beda**

No	Nilai Uji Daya Beda	Kriteria
1	0,15	Kurang
2	0,18	Kurang
3	0,36	Baik
4	0,18	Kurang
5	0,36	Cukup
6	0,27	Kurang
7	0,25	Cukup
8	0,43	Sangat Baik
9	0,24	Baik
10	0,36	Baik
11	0,27	Baik
12	0,55	Sangat Baik
13	0,55	Sangat Baik
14	0,64	Sangat Baik
15	0,73	Sangat Baik
16	0,64	Sangat Baik
17	0,55	Sangat Baik
18	0,64	Sangat Baik
19	0,55	Sangat Baik
20	0,82	Sangat baik

> 0,40	Sangat Baik
0,30-0,39	Baik
0,20-0,29	Cukup
<0,19	Kurang

Bedasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa 10 soal dalam kategori “sangat baik” 4 soal dalam kategori “baik”, 2 soal dalam kategori “Cukup” dan 3 soal dalam kategori “kurang”. Berdasarkan kesimpulan tersebut hanya soal yang dalam kategori

sangat baik, baik dan cukup yang dapat digunakan sebagai instrumen penelitian atau dinilai layak, yakni hanya 17 soal yang layak. Sedangkan 3 soal yang tidak menlampaui kategori daya beda akan diubah atau direvisi dalam melakukan pre tes dan *Posttest* dalam penelitian ini.

## **F. Teknik Analisis Data**

### **a. Uji asumsi**

Uji asumsi dilakukan untuk menentukan langkah-langkah selanjutnya yaitu menentukan rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis uji asumsi ini terdiri dari normalitas dan homogenitas data.

Data yang akan diuji yaitu kemampuan pemahaman dari tes pilihan ganda pembelajaran IPA materi benda tunggal dan campuran kelas V SDN 06 Merigi dalam penelitian ini meliputi:

#### 1) Uji normalitas data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Uji statistik yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah uji statistik *Chi Square*. Kriteria dalam pengujian, apabila nilai uji Chi Square hitung  $\leq$  nilai tabel atau signifikansi  $\geq 0,05$  maka dapat dinyatakan bahwa populasi dalam kelompok bersifat normal. Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan software SPSS 16.0 dengan hipotesis sebagai berikut :

Ha : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

Ho : Sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal

1) *Pretest*

**Tabel 3.7**  
**Uji Normalitas Pretest**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		NILAI PRE TES
N		23
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	65.22
	Std. Deviation	11.127
Most Extreme Differences	Absolute	.188
	Positive	.146
	Negative	-.188
Kolmogorov-Smirnov Z		<b>.901</b>
Asymp. Sig. (2-tailed)		.391
a. Test distribution is Normal.		

**(Olahan SPSS.29-May-2023 20:22:29)**

Dari tabel olahan SPSS diatas membuktikan bahwa uji Kolmogorov-Smirno Z dengan nominal 0,901 dengan kata lain Kolmogorov-Smirnov Z hitung > nilai tabel atau signifikansi  $\geq 0,05$  maka dapat dinyatakan bahwa populasi dalam kelompok bersifat normal.

2) *Posttest*

**Tabel 3.8**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		POSTTESTT
N		23
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	74.35
	Std. Deviation	9.083
Most Extreme Differences	Absolute	.206
	Positive	.206
	Negative	-.124
Kolmogorov-Smirnov Z		<b>.986</b>
Asymp. Sig. (2-tailed)		.285
a. Test distribution is Normal.		

**(Olahan SPSS.29-May-2023 20:22:29)**

Jika taraf signifikansi lebih besar dari 5 % atau 0,05 maka dinyatakan bahwa *Posttest* berdistribusi normal atau uji Kolmogorov-Smirnov Z yaitu 0,968 > 5%

## 2) Uji homogenitas data

Uji homogenitas varian sebagaimana dikemukakan Suharsimi Arikunto dimaksudkan untuk mengetahui seragam tidaknya varian sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Perhitungan uji homogenitas dalam penelitian ini digunakan statistika *Levene test* dengan bantuan SPSS.

Kriteria dalam pengujian homogenitas, apabila nilai *levene*  $\leq$  nilai tabel, atau signifikansi  $\geq$  0,05 maka dapat dinyatakan bahwa populasi dalam kelompok bersifat homogen atau memiliki kesamaan. Pengujian homogenitas tersebut menggunakan uji F dengan kriteria bila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.  $H_0$  diterima berarti varian homogen.

Dalam penelitian eksperimen one group (*Pretest* dan *Posttest*) maka yang diuji adalah tes awal dan tes akhir. Dari pengujian homogenitas melalui program SPSS bahwa:

**Tabel 3.9**  
**Test of Homogeneity of Variances**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.267	1	44	<b>.608</b>

(Olahan SPSS 29-May-2023 21:06:44)

Jika perolehan taraf signifikansi  $0,267 >$  dari  $0,05$  maka sampel yang digunakan adalah dinyatakan homogen

3) Uji hipotesis

Uji hipotesis ini menggunakan uji-t. Uji-t digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara kreativeitas *post-test* nilai pretest dengan nilai posttest Hipotesis alternative dan  $H_a$  yang diajukan adalah

$H_a$ : Adanya pengaruh penggunaan media visual *scrapbook* pada materi Ekosistem terhadap hasil belajar siswa di kelas V SDN 06 Merigi.  $H_o$ : Tidak adanya pengaruh penggunaan media visual *scrapbook* pada materi Ekosistem terhadap hasil belajar siswa di kelas V SDN 06 Merigi “

Uji-t dalam penelitian ini dilakukan dua kali. Pertama uji-t untuk data *pre-test* yang dimaksudkan untuk mengetahui kondisi awal subjek penelitian dari dua kelompok. Kedua, menghitung uji-t untuk data *post-test* yang dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh proses belajar mengajar yang dapat dilihat berdasarkan kondisi akhir subjek penelitian setelah diberikan perlakuan. Hipotesis dari setiap penelitian perlu diuji. Tujuannya adalah

membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Dalam pengujian hipotesis, peneliti menggunakan bantuan SPSS. Untuk kriteria dalam penerimaan dan penolakan hipotesis adalah sebagai berikut :

- a. Untuk uji-t, jika diperoleh kemampuan berpikir kritis siswa  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka hipotesis yang dirumuskan ( $H_a$ ) diterima ( $H_o$ ) ditolak
- b. Jika diperoleh  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka hipotesis alternative ( $H_a$ ) ditolak dan hipotesis nol ( $H_o$ ) diterima.

Analisis menggunakan rumus uji-t satu sampel kecil yang satu sama lain skor variabel X dan variabel Y berasal dari objek yang berdasarkan data, dengan rumus sebagai berikut :

$$t_o = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{S1^2}{n1}\right) + \left(\frac{S2^2}{n2}\right) - 2r \left(\frac{S1}{\sqrt{n1}}\right) \left(\frac{S2}{\sqrt{n2}}\right)}$$

Keterangan :

$M_x$  = mean variabel I ( X )

Adapun cara mencari *mean*  $M_x = \frac{\sum X}{N_x}$

$M_y$  = mean variabel I ( X )

Adapun cara mencari *mean*  $M_x = \frac{\sum X}{N_y}$

X = rata-rata nilai *posttest*

Y = rata-rata nilai *pretest*

$n_x$  = banyaknya data kelompok *posttest*

$n_y$  = banyaknya data kelompok *pretest*

$SD_x$  = Standar deviasi data kelompok *posttest*

$SD_y$  = Standar deviasi data kelompok *pretest*



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Wilayah Penelitian**

##### **1. Sejarah Sekolah**

SDN 06 Merigi merupakan sekolah yang terletak di Desa Taba Mulan Kecamatan Merigi Kab, Kepahiang Provinsi Bengkulu. Sekolah yang berdiri pada tahun 1 Juni 1985. Memiliki lahan seluas 51 % - 75 % dari ketentuan luas lahan minimal dan berada di tempat yang sesuai dengan peruntukan, memiliki status hak atas tanah, ijin pemanfaatan dari pemegang hak atas tanah, dan ijin mendirikan bangunan.

SDN 06 merigi berada di lokasi aman, terhindar dari potensi bahaya yang mengancam kesehatan, keselamatan jiwa, dan memiliki akses untuk menyelamatkan dalam keadaan darurat. SDN 06 Merigi memiliki fasilitas udara dan pencahayaan yang memadai, memiliki instalansi listrik dengan daya 900 watt atau lebih serta sarana dan prasarana yang memadai yaitu memiliki ruang kelas, ruang perpustakaan, ruang pimpinan, ruang guru, ruang UKS, jamban, gudang serta lab ANBK.<sup>17</sup>

##### **2. Visi Misi Sekolah**

###### **a. VISI**

Menjadikan SDN 06 Merigi terpecaya di masyarakat untuk mencerdaskan bangsa dalam rangka mensukseskan wajib belajar.

---

<sup>17</sup> Dokumetasi Sekolah Tahun Ajaran 2022/2023

**b. MISI**

- a. Menyiapkan generasi unggul yang memiliki potensi di bidang IMTAQ dan IPTEK, serta berakhlak mulia
- b. Membentuk sumber daya manusia yang aktif kreatif, inovatif sesuai dengan perkembangan zaman.
- c. Membangun citra sekolah sebagai mitra terpercaya di masyarakat

**3. Keadaan Guru Dan Sekolah**

**Tabel 4.1**  
**Keadaan Guru**

No	Nama guru	L/P	Bidang study	Kelas
1.	mdan Djamil, S.Pd, SD		pala Sekolah	
2.	kiran, S.Pd		ru Kelas	
3.	ncanawati, S.Pd		ru Kelas	A
4.	arlisda, S.Pd		ru Kelas	
5.	lawati, S.Pd		ru Kelas	
6.	giman, S.Pd		ru Penjas	
7.	niar, S.Pd		ru Bid.Study	
8.	silawati, S.Pd		ru Kelas	
9.	hilda, S.Pd. I		ru Agama	
10.	a Ristiana, S.Pd		ru Kelas	
11.	smiati, S.Pd		ru Kelas	B
12.	ti Lestari S.Pd, I		ru Agama	
13.	artenda, S.E		af TU	
14.	si Ratnasari, S.Pd		ru Bk	
15.	vinia, S.Pd		erator	
16.	i S.Pd		ni Budaya	

(Dokumentasi Sekolah Tahun Ajaran 2022/2023)

## B. Hasil Penelitian

### 1. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran visual *Scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi

Untuk mengetahui data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut maka peneliti memberikan soal atau tes awal sebanyak 20 soal dan dengan jumlah responden sebanyak 23 siswa. Adapun data awal dan data akhir dapat dideskripsikan dibawah ini:

#### a. Data Hasil belajar *Pretest*

Dalam mengetahui hasil belajar pada siswa maka peneliti melakukan *Pretest* yang artinya tes yang hasil belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran visual *Scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi. Adapun hasil belajar tersebut ialah

**Tabel 4.2**  
**Hasil Belajar Siswa**

No	Siswa	Nilai <i>Pretest</i>
1.	1	70
2.	2	55
3.	3	65
4.	4	65
5.	5	75
6.	6	40
7.	7	75
8.	8	40

9.	9	60
10.	10	70
11.	11	75
12.	12	65
13.	13	65
14.	14	75
15.	15	55
16.	16	60
17.	17	80
18.	18	75
19.	19	75
20.	20	70
21.	21	50
22.	22	65
23.	23	75
<b>Jumlah</b>		1500

Untuk menghitung jumlah pada bagian terpenting dalam tabel dibawah ini maka langkah awal ialah menentukan *mean* atau nilai rata-rata, yakni sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum FX}{N}$$

$$M = \frac{1500}{23}$$

$$= 65,22$$

Jadi dapat diketahui bahwa nilai dari rata-rata nilai *Pretest* adalah 65,22. Langkah kedua ialah menentukan standar deviasi pada variabel *Pretest*. standar deviasi adalah ukuran yang digunakan untuk mengukur jumlah variasi atau sebaran sejumlah nilai data. Standar deviasi yang rendah menunjukkan bahwa titik data cenderung mendekati *mean* (rata-rata), sedangkan standar deviasi yang tinggi menunjukkan bahwa titik data tersebar pada rentang nilai yang lebih luas. Adapun standar deviasi untuk *Pretest* berdasarkan olahan SPSS ialah sebagai berikut.

**Tabel 4. 3**  
**Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi**  
**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 <i>PRETEST</i>	<b>65.22</b>	23	<b>11.127</b>	2.320
<i>POSTTEST</i> T	74.35	23	9.083	1.894

Mencari kriteria ukur deskripsi *Pretest* (M+ 1 SD ,M+ 0, M - 1 SD). Perhitungan di atas berdasarkan ketentuan statistik menurut Anas Sudijono. M+ 1 SD, M+ 0,5 SD, M+ 0,SD, M- 0,5 SD, M- 1SD.<sup>18</sup> Yakni sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 M + 1 \text{ SDX} &= 65,22 + 11,127 = 76,347 && \text{dibulatkan menjadi } 76 \\
 M + 0,5 \text{ SDX} &= 65,22 + 11,127 = 70,78 && \text{dibulatkan menjadi } 71 \\
 M + 0 &= 65,22 + 0 = 65,22 && \text{dibulatkan menjadi } 65 \\
 M - 0,5 \text{ SDX} &= 65,22 + 11,127 = 59,63 && \text{dibulatkan menjadi } 60
 \end{aligned}$$

<sup>18</sup>Anas Sudijono. *Pengantar statistik Pendidikan*. (Jak arta: Rajawali Press 1999), h. 161

M - 1 SDX = 65,22 - 11,127 = 54,092 dibulatkan menjadi 54

**Tabel 4.4**  
**Rentang Nilai *Pretest***

No	Interval	Kategori
1.	76 keatas	Sangat Tinggi
2.	71-75	Tinggi
3.	65-70	Sedang
4.	60-64	Rendah
5.	59 kebawag	Sangat Rendah

Dari ukuran kriteria di atas maka dapat di deskripsikan bahwa *Pretest* ialah sebagai berikut:

**Tabel 4.5**  
**Deskripsi Nilai *Pretest***

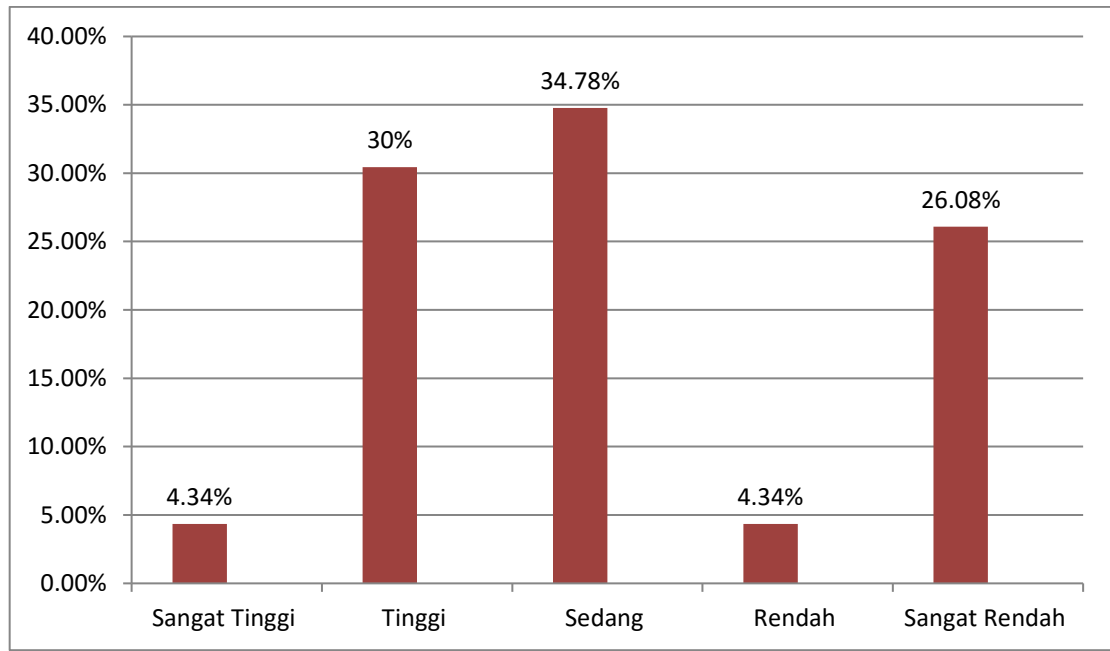
Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Kategori
1.	70	Sedang
2.	55	Sangat Rendah
3.	65	Sedang
4.	65	Sedang
5.	75	Tinggi
6.	40	Sangat Rendah
7.	75	Tinggi
8.	40	Sangat Rendah
9.	60	Rendah
10.	70	Sedang
11.	75	Tinggi
12.	65	Sedang
13.	65	Sedang

14.	75	Tinggi
15.	55	Sangat Rendah
16.	60	Rendah
17.	80	Sangat Tinggi
18.	75	Tinggi
19.	75	Tinggi
20.	70	Sedang
21.	50	Sangat Rendah
22.	65	Sedang
23.	75	Tinggi

Dari table di atas diketahui bahwa siswa dalam kategori sangat Tinggi terdapat 1 siswa atau 4,34%, Tinggi ada 7 siswa atau 30,43%, sedang sebanyak 8 siswa atau 34,78%, rendah ada 1 siswa atau 4,34% dan sangat rendah ada 6 siswa atau 26,08 %. Adapun perbedaan kategori tersebut dapat dilihat dalam diagram dibawah ini:

**Gambar 4.1**

**Diagram *Pretest***



b. Data Hasil belajar *Posttest*

Setelah menerapkan media *Scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi peneliti kembali mengadakan tes yang disebut dengan *Posttest* atau tes yang diberikan setelah diberikanya teratemen atau eksperimen pada kelompok atau kelas tertentu.

Adapun nilai tes tersebut adalah



**Tabel 4.6**  
**Hasil Belajar Siswa/*Posttest***

<b>No</b>	<b>Siswa</b>	<b>Nilai <i>Posttest</i></b>
1.	1	85
2.	2	65
3.	3	70
4.	4	75
5.	5	80
6.	6	60
7.	7	80
8.	8	70
9.	9	60
10.	10	80
11.	11	85
12.	12	65
13.	13	70
14.	14	95
15.	15	75
16.	16	70
17.	17	85
18.	18	70
19.	19	80
20.	20	65
21.	21	70
22.	22	70
23.	23	85
<b>Jumlah</b>		1710

Untuk menghitung jumlah pada bagian terpenting dalam tabel dibawah ini maka langkah awal ialah menentukan *mean* atau nilai rata-rata, yakni sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum FX}{N}$$

$$M = \frac{1710}{23}$$

$$= 74,35$$

Jadi dapat diketahui bahwa nilai dari rata-rata nilai *Posttest* adalah 74,35. Langkah kedua ialah menentukan standar deviasi pada variabel *Posttest*. standar deviasi adalah ukuran yang digunakan untuk mengukur jumlah variasi atau sebaran sejumlah nilai data. Standar deviasi yang rendah menunjukkan bahwa titik data cenderung mendekati *mean* (rata-rata), sedangkan standar deviasi yang tinggi menunjukkan bahwa titik data tersebar pada rentang nilai yang lebih luas. Adapun standar deviasi untuk *Pretest* berdasarkan oleh SPSS ialah sebagai berikut

**Tabel 4. 7**  
**Nilai Rata\_rata dan Standar Deviasi**  
**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 <i>PRETEST</i>	65.22	23	11.127	2.320
<i>POSTTEST</i> T	<b>74.35</b>	23	<b>9.083</b>	1.894

Mencari kriteria ukur deskripsi *Posttest* ketentuan statistik menurut Anas Sudijono.  $M+ 1 SD$ ,  $M+ 0,5SD$ ,  $M+ 0$ ,  $M-0,5 SD$ ,  $M- 1SD$ .<sup>19</sup> Yakni sebagai berikut:

$M + 1 SDX$	$= 74,35 + 9,083$	$= 83,433$	dibulatkan menjadi 83
$M + 0,5 SDX$	$= 74,35 + 9,083$	$= 78,89$	dibulatkan menjadi 79
$M + 0$	$= 74,35 + 0$	$= 74,35$	dibulatkan menjadi 74
$M - 0,5 SDX$	$= 74,35 + 9,083$	$= 69,81$	dibulatkan menjadi 70
$M - 1 SDX$	$= 74,35 - 9,083$	$= 65,267$	dibulatkan menjadi 65

**Tabel 4.8**  
**Rentang Nilai *Posttest***

No	Interval	Kategori
1.	83 keatas	Sangat Tinggi
2.	79-82	Tinggi
3.	74-78	Sedang
4.	70-73	Rendah
5.	69 kebawah	Sangat Rendah

Dari ukuran kriteria di atas maka dapat di deskripsikan bahwa *Posttest* ialah sebagai berikut:

---

<sup>19</sup>Anas Sudijono. *Pengantar statistik Pendidikan*. (Jak arta: Rajawali Press 1999), h. 161

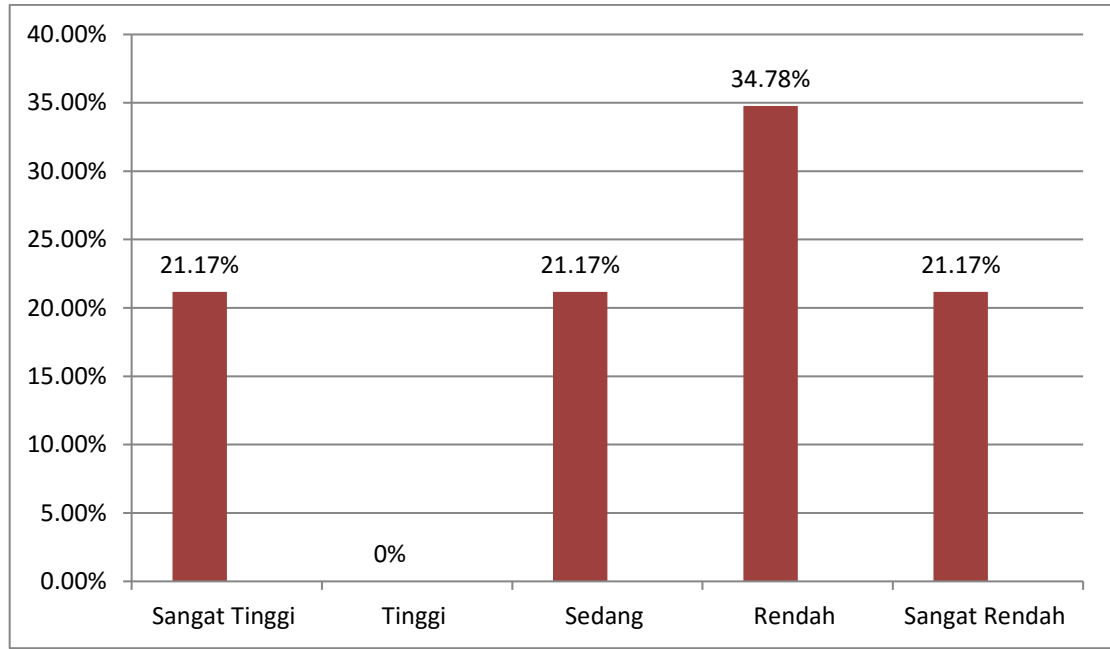
**Tabel 4.9**  
**Deskripsi Nilai *Posttest***

Siswa	Nilai <i>Posttest</i>	Kategori
1.	85	Sangat Tinggi
2.	65	Sangat Rendah
3.	70	Rendah
4.	75	Rendah
5.	80	Sedang
6.	60	Sangat Rendah
7.	80	Sedang
8.	70	Rendah
9.	60	Sangat Rendah
10.	80	Sedang
11.	85	Sangat Tinggi
12.	65	Sangat Rendah
13.	70	Rendah
14.	95	Sangat Tinggi
15.	75	Sedang
16.	70	Rendah
17.	85	Sangat Tinggi
18.	70	Rendah
19.	80	Sedang
20.	65	Sangat Rendah
21.	70	Rendah
22.	70	Rendah
23.	85	Sangat Tinggi

Dari table di atas diketahui bahwa siswa dalam kategori sangat Tinggi terdapat 5 siswa atau 21,17 %, tidak ada siswa dalam kategori tinggi, namun 5 atau sedang sebanyak 5 siswa atau 21,17%, rendah sebanyak 8 siswa atau 38,74 sangat rendah ada 5 siswa atau 21,17%. Adapun perbedaan katagori tersebut dapat dilihat dalam diagram dibawah ini:

**Gambar 4.2**

**Diagram *Posttest***



**2. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual *Scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema1 di kelas V SDN 06 Merigi**

Untuk melihat pengaruh yang ada dari penerapan media pembelajaran *Scrapbook* maka peneliti melakukan uji t tes atau uji T.

- a. Untuk uji-t, jika diperoleh kemampuan berpikir kritis siswa  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka hipotesis yang dirumuskan ( $H_a$ ) diterima ( $H_o$ ) ditolak
- b. Jika diperoleh  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka hipotesis alternative ( $H_a$ ) ditolak dan hipotesis nol ( $H_o$ ) diterima.

Adapun  $H_a$  adalah adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran visual *Scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi. Sedangkan  $H_o$  adalah

tidak adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran visual *Scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi. Analisis menggunakan rumus uji-t dua sampel kecil yang satu sama lain skor variabel X dan variabel Y berasal dari objek yang berdasarkan data, dengan uji spss berikut :

**Tabel 4.10**  
**Paired Samples Test**

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 <i>PRETEST - POSTTEST</i>	-9.130	8.614	1.796	-12.856	5.405	<b>5.086</b>	22	<b>.000</b>

Dari akumulasi dengan menggunakan taraf nilai signifikansi dan nilai signifikansi setiap kelompok adalah 0,000 karena  $0,000 < 0,005$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jika dilihat dari T hitung hasil SPSS sebesar 5,086 sedangkan t tabel sebesar 1,717. Sehingga  $t_{hitung} > t_{Tabel}$  ( $5,086 > 1,717$ ) Kemudian disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran visual *Scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi.

Selanjutnya adapula cara lain untuk menentukan hasil uji T yaitu dengan Analisis menggunakan rumus uji-t dua sampel kecil yang satu sama lain skor variabel X (*Posttest*) dan variabel Y (*Pretest*) berasal dari objek yang berdasarkan data, dengan rumus sebagai berikut :

Diketahui bahwa:

M *Pretest* :65,22 r=0,653

M *Posttest* :74,35

S1 (*Pretest*) : 11,127

S2 (*Posttest*) : 9,083

$$t_o = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{S1^2}{n1}\right) + \left(\frac{S2^2}{n2}\right) - 2r \left(\frac{S1}{\sqrt{n1}}\right) \left(\frac{S2}{\sqrt{n2}}\right)}}$$

$$t_o = \frac{74,35 - 65,22}{\sqrt{\left(\frac{11,127^2}{23}\right) + \left(\frac{9,083^2}{23}\right) - 2(0,653) \left(\frac{11,127}{\sqrt{23}}\right) \left(\frac{9,083}{\sqrt{23}}\right)}}$$

$$t_o = \frac{9,13}{\sqrt{(5,38304908 + 3,58699517 - (1,306)(2,320)(1,894)}}$$

$$t_o = \frac{9,13}{\sqrt{8,970 - 5,738}}$$

$$t_o = \frac{9,13}{1,795}$$

$$t_o = 5,086$$

Untuk melihat perbedaan dalam mengujikan t kritis dan T tabel maka langkah selanjutnya adalah menentukan df (derajat freedom) atau dk (derajar kebebasan).

Df/Dk= n-1

=-1

=23-1 =22

$\alpha$ = 0,05

Tk (tingkat kesalahan)=1-  $\alpha$ = 1- 0,095=0,05

Dari perhitungan diatas maka untuk menentukan dengan araf signifikansi penulis menentukan pada taraf df =22 pada taraf segnifikasi 0,05 jenis yaitu 1,717

Dari akumulasi dengan mngunakan t hitung atau t kritis maka diperoleh t= 5,086. Sedangkan t tabel dengan df berjumlah 22 sampel adalah 1,717 dengan taraf signifikasi sebesar 0,05%. Untuk uji-t, jika diperoleh kemampuan berpikir kritis siswa t hitung  $\geq$  t<sub>tabel</sub>, maka hipotesis yang dirumuskan (Ha) diterima (Ho) ditolak. Yang artinya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran visual *Scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi. Dapat disimpulkan bahwa dari pengujian melalui taraf signifikansi dan uji t manual baik itu melalui program SPSS dan hitungan manual dengan menggunakan rumus uji T maka hasilnya sama memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran visual *Scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi.



### **C. Hasil Pembahasan**

#### **1. Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Visual *Scrapbook* Pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di Kelas V SDN 06 Merigi**

Nilai dari rata-rata nilai sebelum diterapkannya media pembelajaran *Scrapbook* adalah 65,22 dengan Standar Deviasi 11,127 diketahui bahwa siswa dalam kategori Sangat Tinggi terdapat 1 siswa atau 4,34%, Tinggi ada 7 siswa atau 30,43%, sedang sebanyak 8 siswa atau 34,78%, rendah ada 1 siswa atau 4,34% dan sangat rendah ada 6 siswa atau 26,08 %. Setelah diterapkannya media *Scrapbook* atau eksperimen pada kelompok atau kelas tersebut maka diperoleh rata-rata nilai 74,35. Maka diperoleh deskripsi rentang nilai siswa dalam kategori Sangat Tinggi terdapat 5 siswa atau 21,17 %, tidak ada siswa dalam kategori tinggi, namun 5 atau sedang sebanyak 5 siswa atau 21,17%, rendah sebanyak 8 siswa atau 38,74 sangat rendah ada 5 siswa atau 21,17%.

Berdasarkan gambaran di atas maka media *Scrapbook* memiliki beberapa kelebihan. Tentunya kelebihan tersebut sangat membantu siswa dalam memahami materi dan menampilkan visual yang menyenangkan sehingga tidak membosankan bagi mereka.

Hal tersebut didukung oleh beberapa jurnal penelitian yang menyatakan bahwa Indah Veronica, Ratna Whyu Pusari, dan M. Yusuf Setiawardana dengan judul penelitian tentang “Pengembangan Media *Scrapbook* pada Pembelajaran IPA”. Hasil penelitiannya membuktikan pengembangan media *Scrapbook* dalam

pembelajaran IPA yang dikembangkan terbukti valid. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama penelitian pengembangan media visual *Scrapbook*, namun pada penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan Borg and Gall sementara penelitian ini menggunakan model pengembangan Plomp dengan materi sumber energi sedangkan penelitian sebelumnya dilakukan pada materi pada materi pengelompokkan hewan.<sup>20</sup>

Dari rujukan jurnal dan temuan penelitian bahwa pada media *Scrapbook* membuktikan bahwa pembelajaran kontekstual mampu menarik perhatian siswa, menumbuhkan motivasi pada siswa saat guru menerapkan pembelajaran IPA. Selain itu pembelajaran tersebut lebih kreatif dibandingkan pembelajaran konvensional dan pembelajaran kontekstual mampu memberikan perhatian dan memberikan evaluasi pada pembelajaran tersebut hal ini terbukti bahwa ada peningkatan rata-rata nilai siswa yaitu pada *Pretest* sebesar 65,22 sedangkan pada *Posttest* 74,35 jadi hal tersebut mengalami peningkatan sebesar 9, 13 point.

## **2. Pengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Visual *Scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi**

Dari akumulasi dengan menggunakan taraf nilai signifikansi dan nilai signifikansi setiap kelompok adalah 0,000 karena  $0,000 < 0,005$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jika dilihat dari T hitung hasil SPSS sebesar 5,083 sedangkan t tabel sebesar 1,717.

---

<sup>20</sup> Indah Veronica, Ratna Whyu Pusari, and M.Yusuf Setiawardana, 'Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran Ipa', *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.3 (2018), 258.

Sehingga  $t_{hitung} > t_{Tabel}$  ( $5,083 > 1,717$ ) Kemudian disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran visual *Scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi.

Sedangkan hitungan dengan megunakan rumus terdapat akumulasi dengan mngunakan  $t_{hitung}$  atau  $t_{kritis}$  maka diperoleh  $t = 5,407$ . Sedangkan  $t_{tabel}$  dengan df berjumlah 22 sampel adalah 1,860 dengan taraf signifikasi sebesar 0,05%. Untuk uji-t, jika diperoleh kemampuan berpikir kritis siswa  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka hipotesis yang dirumuskan ( $H_a$ ) diterima ( $H_o$ ) ditolak. Yang artinya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran visual *Scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi.

Dari hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa Media Crapbook yang diterapkan di SDN 06 Merigi memiliki kelebihan tersendiri. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sitiatava Rizema Putra bahwa dalam Proses pembelajaran akan lebih bermakna, dikarenakan peserta didik dituntut untuk dapat menghubungkan antara pegalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Materi yang dipelajari peserta didik akan tertanam erat dalam memori masing-masing peserta didik, sehingga tidak akan mudah dilupakan. Pembelajaran akan lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguasaan materi sheinga dapat meningkatkan hasil belajar siswa Pembelajaran akan lebih meyenangkan, dan tidak membosankan, serta

terbentuk kerja sama antara individu maupun kelompok.<sup>21</sup>

Dari temuan yang diperoleh dilapangan oleh peneliti ternyata memiliki kaitan atau dengan diterapkannya model tersebut dapat menghubungkan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Materi yang dipelajari peserta didik akan tertanam erat dalam memori masing-masing peserta didik, sehingga tidak akan mudah dilupakan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar saat *Pretest* dan *Posttest*.

---

<sup>21</sup> Siatava Rizema Putra, *Deain Belajar Megajar Keratif Berbasis Sains*,(Jogjakarta : Diva press, 2013), hlm.259-260.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

##### 1. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran visual *Scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi

Sebelum diterapkannya media pembelajaran *Scrapbook* dengan nilai rata-rata adalah 65,22 dengan kategori Sangat Tinggi terdapat 1 siswa atau 4,34%, Tinggi ada 7 siswa atau 30,43%, sedang sebanyak 8 siswa atau 34,78%, rendah ada 1 siswa atau 4,34% dan sangat rendah ada 6 siswa atau 26,08 %. Setelah diterapkannya media Visual *Scrapbook* atau eksperimen pada kelompok atau kelas tersebut maka diperoleh rata-rata nilai 74,35. Maka diperoleh deskripsi rentang nilai siswa dalam Sangat Tinggi terdapat 5 siswa atau 21,17 %, tidak ada siswa dalam kategori tinggi, namun 5 atau sedang sebanyak 5 siswa atau 21,17%, rendah sebanyak 8 siswa atau 38,74 sangat rendah ada 5 siswa atau 21,17%.

##### 2. Pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran visual *Scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi

Dari akumulasi dengan menggunakan taraf nilai signifikansi dan nilai signifikansi setiap kelompok adalah 0,000 karena  $0,000 < 0,005$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jika dilihat dari T hitung hasil SPSS sebesar 5,083 sedangkan t

tabel sebesar 1,717. Sehingga  $t_{hitung} > t_{Tabel}$  ( $5,083 > 1,717$ ) Kemudian disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran visual *Scrapbook* pada Materi Komponen Ekosistem pada Tema 5 Subtema 1 di kelas V SDN 06 Merigi.

## **B. Saran**

### **1. Sekolah**

Pihak hendaknya memberikan dukukungan yang lebih dalam proses pembelajaran termasuk menyediakan sarana dalam pembelajaran IPA Khususnya

### **2. Guru**

Guru hendaknya menggunakan media yang sesuai dalam pembelajaran yang inovatif dan bervaratif sehingga anak-anak tidak bosa dengan penyampaian materi dengan metode yang biasa-biasa saja

### **3. Siswa**

Siswa hendaknya serius dalam kegiatan pembelajaran sehingga bisa menerima informasi dengan baik saat pemebelaaajran diberikan dalam ruang kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung Setyawan and others, *Peran Guru dalam Pembelajaran SD Pangpong*, *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1.1 (2020), 570, 71.
- Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta : Rajawali Pers, 2013)
- Arif Rahman Hakim and . Nurrahmah, 'Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif', *Gravity Edu ( Jurnal Pendidikan Fisika )*, 4.1 (2021), 35–38.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada, 2003)
- Asyad, 'Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar', *Js (Jurnal Sekolah)*, 2018, 124–30.
- Catharina Tri Anni, *Psikologi Belajar* (Semarang: IKIP Semarang Press, 2004)
- D I Mts, Darul Ulum, and Palangka Raya, 'Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Media Scrapbook Dengan Media Konvensional Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Darul Ulum Palangka Raya', (2021), 67.
- Damayanti Maita, dan Z.U. „Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat Di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar.“ *Jurnal PGSD FI Universitas Negeri Surabaya*, (2017), 05 (03) : 803-812.
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999)
- Eka Nurvita Azyura, *Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar IPS Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV*, 2013, 1417,26.
- Eko Putro Widoyoko S. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta. Pustaka Belajar, 2012),
- Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Bumi Aksara, 2008)
- Ifni Oktiani, 'Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik', *Jurnal Kependidikan*, 5.2 (2017),
- Ina Magdalena and others, 'Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi', *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3.2 (2021), 312–25.
- Indah Puspita Sari, Nani Yuliantini, and Pebrian Tarmizi, 'Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu', *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3.3 (2020), 1–8.

- Indah Veronica, Ratna Whyu Pusari, and M.Yusuf Setiawardana, '*Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Ipa*', *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.3 (2018), 258.
- Indriana Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jakarta: PT. Diva Press. 2011)
- Irren Syahriyanti, Ali Imron, and Muhammad Basri, '*Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa*', 01, 2017, 67.
- Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Gaung Persada, 2011)
- Iva Hardiana, *Terampil Membuat 50 Kreasi Scrapbook Cantik Pada Frame*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2015)
- Kristi Wardani, *Peran Guru dalam Pendidikan Karakter Menurut Konsep Pendidikan Ki Hadjar Dewantara*', November, 2010,, 8–10.
- Liawati Permata Sari, Siti Patimah, and Ajo Dian Yusandika, '*Pengembangan Scrapbook Sebagai Media Pembelajaran Fisika*', *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2.2 (2019), 270–76.
- M. Basri, *Dasar-Dasar dan Perancangan Evaluasi Pembelajaran*, (Bandar Lampung. Universitas Lampung, 2011)
- M. Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002)
- Magdalena and others, *Media Pembelajaran Interaktif*, (Jakarta: Pusaka Media, 2006)
- Miarso Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011)
- Moh Nazir, *Metode Penelitian* (Bogor:Ghalia Indonesia,2017)
- Muhammad Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000)
- Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan* (Malang: 2010)
- Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999)
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdikarya, 2005)
- Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis data Sekunder*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014)
- Nasution, *Metode Research*, (Jakarta. Bumi Aksara. (1996)



- Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013)
- Nurrita, 'Kata Kunci : *Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa*', *Misykat*, 03 (2018), 171–87. Nurul Audie, *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2.1 (2019), 589, 90.
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Rosdakarya, 2005)
- Paratiwi Meidiyanti, *Pengembangan Media Scrapbook Subtema Komponen Ekosistem Untuk kelas V Sekolah Dasar*, (Malang: Skripsi diterbitkan, 2017)
- Ramli Abdullah, '*Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran*', *Lantanida Journal*, 4.1 (2017),
- Ruang Baca, "*Pengertian Media Pembelajaran Scrapbook*" dalam *pengertian-media-pembelajaran-scrapbook.html*, diakses pada 31 Oktober 2019
- S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara 1990)
- Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014)
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007)
- Sofiraeni,, *Pengaruh Model Pembelajaran IPA Tematik, Interaktif dan CLIS Terhadap peningkatan penguasaan Konsep, Kemampuan Berfikir Rasional, dan Keterampilan Proses sains Siswa SD Kelas III*. Tesis. PPS UPI Bandung: tidak diterbitkan,
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2015)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2016)
- Suhendi, "Kontribusi Pendidikan Sains Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik" dalam *Jurnal Tarbawiyah Volume 9 Nomor 2 Edisi Juli – Desember 2012*
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014)
- Sumadi Surya Subrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada: 1995)
- Syafitri, I.W.D.,*Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Aliyah Swasta Muhammadiyah 01 Medan*", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (2019), 1 (5)

Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007)

Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya*, (Jakarta: PT.BumiAksara, 2012)

U Dzulhikmah, *Pengembangan Media Pop-Up Book Menggunakan Pendekatan Sainifik untuk Siswa Kelas VII Pada Materi Segitiga*“, UMM, (2017)

Wright dan sherman dalam and others, ‘*Media Scrapbook Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kota Bengkulu*’, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11.2 (2020), 146–56.

**LAMPIRAN 4**

**DISTRIBUSI NILAI X DAN Y**

X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
70	85	4900	7225	5950
55	65	3025	4225	3575
65	70	4225	4900	4550
65	75	4225	5625	4875
75	80	5625	6400	6000
40	60	1600	3600	2400
75	80	5625	6400	6000
40	70	1600	4900	2800
60	60	3600	3600	3600
70	80	4900	6400	5600
75	85	5625	7225	6375
65	65	4225	4225	4225
65	70	4225	4900	4550
75	95	5625	9025	7125
55	75	3025	5625	4125
60	70	3600	4900	4200
80	85	6400	7225	6800
75	70	5625	4900	5250
75	80	5625	6400	6000
70	65	4900	4225	4550
50	70	2500	4900	3500
65	70	4225	4900	4550
75	85	5625	7225	6375
1500	1710	100550	128950	112975

$r_{xy}$  0,653556

## LAMPIRAN 5

### RELIABILITAS

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	23	50.0
	Excluded <sup>a</sup>	23	50.0
	Total	46	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
<b>.698</b>	.320	20

**LAMPIRAN 6**

**NORMALITAS PRE TEST  
NPar Tests**

**Notes**

	Output Created	29-May-2023 20:22:29
	Comments	
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	23
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
	Syntax	<b>NPAR TESTS /K-S(NORMAL)=PRE /MISSING ANALYSIS.</b>
Resources	Processor Time	00:00:00.000
	Elapsed Time	00:00:00.022
	Number of Cases Allowed <sup>a</sup>	196608

a. Based on availability of workspace memory.

[DataSet1]

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		NILAI PRE TES
	N	23
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	65.22
	Std. Deviation	11.127
Most Extreme Differences	Absolute	.188
	Positive	.146
	Negative	-.188
	Kolmogorov-Smirnov Z	.901
	Asymp. Sig. (2-tailed)	.391
a. Test distribution is Normal.		

**LAMPIRAN 7**  
**NORMALITAS POS TEST**  
**NPar Tests**

**Notes**

Output Created	16-July-2023 10:22:29
Comments	
Input	DataSet2
Active Dataset	
Filter	<none>
Weight	<none>
Split File	<none>
N of Rows in Working Data File	23
Missing Value Handling	User-defined missing values are treated as missing.
Definition of Missing	
Cases Used	Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
Syntax	NPAR TESTS /K-S(NORMAL)=POS /MISSING ANALYSIS.
Resources	
Processor Time	00:00:00.000
Elapsed Time	00:00:00.007
Number of Cases Allowed <sup>a</sup>	196608

a. Based on availability of workspace memory.

[DataSet2]

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		POS TEST
N		23
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	74.35
	Std. Deviation	9.083
Most Extreme Differences	Absolute	.206
	Positive	.206
	Negative	-.124
Kolmogorov-Smirnov Z		.854
Asymp. Sig. (2-tailed)		.285
a. Test distribution is Normal.		

**LAMPIRAN 8**

**HOMOGENITAS**

**Notes**

Output Created	29-May-2023 21:06:44
Comments	
Input	Data
	C:\Users\LENOVO\Documents\HOMO.sav
	DataSet5
	Active Dataset
	Filter
	<none>
	Weight
	<none>
	Split File
	<none>
	N of Rows in Working Data File
	46
Missing Value Handling	Definition of Missing
	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used
	Statistics for each analysis are based on cases with no missing data for any variable in the analysis.
	Syntax
	ONEWAY HASIL BY KEL /STATISTICS HOMOGENEITY /MISSING ANALYSIS.

Resources	Processor Time	00:00:00.031
	Elapsed Time	00:00:00.032

[DataSet5] C:\Users\LENOVO\Documents\HOMO.sav

### Test of Homogeneity of Variances

HASIL

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.267	1	44	.608

LAMPIRAN 12

## SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Dadan Supardan, M. biotech**

Nip : **198804032015031004**

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Helen Nofika Sari

Nim : 19591094

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ( PGMI )

Fakultas : Tarbiyah

Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran Visual Scarpbook Materi Komponen Ekosistem terhadap hasil belajar siswa pada Tema 5 Subtema 1 Kelas V SDN 06 Merigi**

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut



dapat dinyatakan :

Layak digunakan

layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan

Curup, Maret 2023

Validator

Dadan Supardan, M. biotech  
NIP. 198804032015031004

## LAMPIRAN 13

### LEMBAR VALIDASI

#### PRETEST-POSTEST HASIL BEAJAR SISWA

#### **Petunjuk pengisian:**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kualitas tes yang akan diberikan kepada siswa. Pendapat dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas tes ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi pada setiap pertanyaan yang tersedia sesuai dengan pemahaman Bapak/Ibu dengan membutuhkan tanda centang (  $\surd$  ) pada kolom yang tersedia.

#### **Keterangan :**

Kriteria	Keterangan
SL	Sangat Layak ( jika pertanyaan pada tes sangat baik )
L	Layak ( jika pertanyaan pada tes baik )
KL	Kurang Layak ( jika pertanyaan pada tes kurang baik )
TL	Tidak Layak ( jika pertanyaan pada tes tidak layak )

Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.



LAMPIRAN 14

**TES HASIL BELAJAR SISWA**

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SL	L	KL	TL
1	Tempat tinggal atau hidup satu organisme disebut dengan...?		√		
2	Di bawah ini yang bukan merupakan tanaman produsen adalah...?		√		
3	Pilihan yang bukanlah hubungan simbiosis adalah...?		√		
4	Sebutan untuk ilmu yang mempelajari mengenai hubungan timbal balik makhluk hidup dengan lingkungan tempat tinggalnya adalah... ?		√		
5	Dalam sebuah ekosistem laut, sebuah daerah dengan biotik produsen terbanyak disebut dengan...?		√		
6	Satu kesatuan yang terdiri dari makhluk hidup dan komponen atau faktor abiotik disebut dengan istilah...?		√		
7	Dekomposer dalam tanah memiliki peran dalam mempengaruhi kesuburan tanah yaitu untuk...?		√		
8	Padi yang tumbuh dan hidup di sawah, dalam konsep ekologi disebut dengan...?		√		
9	Alga merah yang banyak ditemukan di ekosistem perairan mempunyai peran sebagai...?		√		
10	Sebuah interaksi yang terjadi di antara populasi burung pipit dan populasi tikus ialah...?		√		
11	Energi akan terus berkurang dalam perjalanan dari trofik dasar hingga ke trofik puncak dalam piramida energi. Proses kehilangan energi tersebut terjadi karena...?		√		

12	Dalam pendauran karbon, zat karbondioksida dimanfaatkan untuk...?		√		
13	Pada sebuah ekosistem padang rumput, yang memiliki peran sebagai pengurai adalah organisme...		√		
14	Terjadinya perubahan populasi pada sebuah ekosistem dipengaruhi oleh faktor...?		√		
15	Meningkatnya kandungan karbondioksida menyebabkan atmosfer berlubang yang berasal dari industri, pemukiman, dan kendaraan bermotor. Hal ini terjadi karena dapat menyebabkan...?		√		
16	Sebuah daratan tinggi yang seluruh permukaan wilayahnya dipenuhi rumput yang rendah dan tidak ada pepohonan besar di areanya disebut....?		√		
17	Yang manakah benar pasangan dari kategori hewan dan masing-masing contohnya?		√		
18	Ekosistem air laut dengan kadar garam yang tinggi. Ekosistem ini terdiri dari beberapa bagian yaitu perairan dangkal yang merupakan tempat pasir, perairan pasang surut, dan perairan laut dalam disebut dengan?		√		
19	Apa yang akan terjadi bila sebuah produsen dari satu ekosistem mengalami kepunahan?	√			
20	Sebuah ekosistem perairan dengan kadar garam yang teramat rendah disebut dengan?	√			

**LAMPIRAN 15**

**KISI-KISI SOAL (INSTRUMEN PENELITIAN)**

**Sekolah** : SDN 06 Merigi  
**Mata Pelajaran** : IPA  
**Kelas/Semester** : 5/1  
**Alokasi** : 60 menit  
**Bentuk Soal** : Pilihan Ganda  
**Kurikulum** : K13

<b>No.</b>	<b>Indikator Pencapaian</b>	<b>Jenjang</b>	<b>Soal</b>
1	Siswa mampu menyebutkan apa itu ekosistem	C5	1
2	Siswa mampu menyebutkan tanaman produsen	C4	2
3	Siswa mampu menjelaskan hubungan simbiosis	C5	3
4	Siswa mampu menjelaskan mengenai hubungan timbal balik makhluk hidup dengan lingkungan tempat	C5	4
5	Siswa mampu menjelaskan ekosistem laut, sebuah daerah dengan biotik produsen	C5	5
6	Siswa mampu menjelaskan kesatuan yang terdiri dari makhluk hidup dan komponen atau faktor abiotik	C5	6
7	Siswa mampu menjelaskan dekomposer dalam tanah memiliki peran dalam mempengaruhi kesuburan tanah	C2	7
8	Siswa mampu mengidentifikasi konsep ekologi	C1	8
9	Siswa mampu menjelaskan peran ekosistem perairan	C2	9
10	Siswa mampu menjelaskan Sebuah interaksi yang terjadi di antara populasi burung pipit dan populasi tikus	C5	10

11	Siswa mampu menjelaskan proses perjalanan dari trofik dasar hingga ke trofik puncak dalam piramida energi	C2	11
12	Siswa dapat menjelaskan zat karbondioksida	C4	12
13	Siswa dapat menyebutkan peran peran rumput dalam ekosistem	C2	13
14	Siswa mampu menjelaskan faktor yang mempengaruhi perubahan populasi pada sebuah ekosistem	C2	14
15	Peserta didik mampu menjelaskan dampak dari meningkatnya kandungan karbondioksida menyebabkan atmosfer berlubang yang berasal dari industri, pemukiman, dan kendaraan bermotor	C3	15
16	Peserta didik mampu menjelaskan ekosistem padang rumput	C3	16
17	Peserta didik mampu menjelaskan pembagian hewan dalam kategori apa saja dan berikan masing-masing contohnya!	C3	17
18	Siswa mampu menjelaskan perairan air laut	C3	18
19	Siswa mampu menyebutkan bila sebuah produsen dari satu ekosistem mengalami kepunahan	C2	19
20	Siswa mampu menjelaskan peran perairan air tawar	C3	20





## LAMPIRAN 16

### Tingkat Kesulitan Soal

No.	Soal	Tingkat Kesulitan
1	Siswa mampu menyebutkan apa itu ekosistem	Sukar
2	Siswa mampu menyebutkan tanaman produsen	Sukar
3	Siswa mampu menjelaskan hubungan simbiosis	Sukar
4	Siswa mampu menjelaskan mengenai hubungan timbal balik makhluk hidup dengan lingkungan tempat	Sukar
5	Siswa mampu menjelaskan ekosistem laut, sebuah daerah dengan biotik produsen	Sukar
6	Siswa mampu menjelaskan kesatuan yang terdiri dari makhluk hidup dan komponen atau faktor abiotik	Sukar
7	Siswa mampu menjelaskan dekomposer dalam tanah memiliki peran dalam mempengaruhi kesuburan tanah	Mudah
8	Siswa mampu mengidentifikasi konsep ekologi	Mudah
9	Siswa mampu menjelaskan peran ekosistem perairan	Mudah
10	Siswa mampu menjelaskan Sebuah interaksi yang terjadi di antara populasi burung pipit dan populasi tikus	Sukar
11	Siswa mampu menjelaskan proses perjalanan dari trofik dasar hingga ke trofik puncak dalam piramida energi	Mudah
12	Siswa dapat menjelaskan zat karbondioksida	Sedang
13	Siswa dapat menyebutkan peran peran rumput dalam ekosistem	Mudah
14	Siswa mampu menjelaskan faktor yang mempengaruhi perubahan populasi pada sebuah ekosistem	Mudah

15	Peserta didik mampu menjelaskan dampak dari meningkatnya kandungan karbondioksida menyebabkan atmosfer berlubang yang berasal dari industri, pemukiman, dan kendaraan bermotor	Sedang
16	Peserta didik mampu menjelaskan ekosistem padang rumput	Sedang
17	Peserta didik mampu menjelaskan pembagian hewan dalam kategori apa saja dan berikan masing-masing contohnya!	Sedang
18	Siswa mampu menjelaskan perairan air laut	Sedang
19	Siswa mampu menyebutkan bila sebuah produsen dari satu ekosistem mengalami kepunahan	Mudah
20	Siswa mampu menjelaskan peran perairan air tawar	Sedang

## LAMPIRAN 17

### Struktur Pembuatan Soal

Mengidentifikasi ekosistem	Jenis dan komponen-komponen ekosistem
1,2	3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20

## LAMPIRAN 18

### MATERI PEMBELAJARAN “KOMPONEN EKOSISTEM”

#### 1. Apa Itu Ekosistem ?

Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk memenuhi kebutuhannya. Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di sekitar makhluk hidup. Sebuah lingkungan terdiri atas bagian yang hidup (biotik) dan bagian tak hidup (abiotik).

Bagian yang hidup di sebuah lingkungan terdiri atas tumbuhan, hewan, dan makhluk hidup lainnya. Bagian lingkungan yang tak hidup terdiri atas cahaya matahari, air, udara dan tanah.

Cahaya matahari dapat menghangatkan udara, air, dan tanah agar mencapai suhu yang sesuai kebutuhan hidup makhluk hidup. Cahaya matahari juga membantu tumbuhan membuat makanan.

Air dan tanah merupakan bagian penting dari sebuah lingkungan. Air yang turun dalam bentuk hujan, meresap ke dalam tanah. Air di dalam tanah ini akan dimanfaatkan oleh tumbuhan yang hidup di atasnya dan makhluk hidup kecil lainnya yang hidup di dalam tanah.

Bagian hidup dan tak hidup di sebuah lingkungan saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain dan membentuk sebuah ekosistem. Jadi, Ekosistem adalah interaksi antara makhluk hidup dan benda-benda tak hidup di sebuah lingkungan.

Ekosistem tersusun atas individu, populasi, dan komunitas. Individu adalah makhluk hidup tunggal, misalnya seekor kambing atau sebuah pohon. Tempat individu tinggal disebut habitat.

Populasi adalah kumpulan individu sejenis yang menempati suatu daerah tertentu. Contoh, di sebuah kolam, terdapat *populasi ikan*.

Komunitas adalah populasi makhluk hidup di suatu daerah tertentu. Contoh komunitas adalah komunitas sungai dan komunitas padang rumput.

#### 2. Jenis-Jenis Ekosistem

Pada dasarnya, ekosistem yang ada di dunia dibagi menjadi dua, yaitu ekosistem alami dan ekosistem buatan. Ekosistem alami terdiri atas ekosistem air dan ekosistem darat.

Ekosistem air terdiri atas ekosistem air tawar dan ekosistem air asin. Ekosistem darat terdiri atas ekosistem hutan, padang rumput, padang pasir, tundra, dan taiga.

Ekosistem buatan merupakan ekosistem yang diciptakan manusia untuk memenuhi kebutuhan manusia. Sawah dan bendungan merupakan dua contoh ekosistem buatan.

Ekosistem air tawar contohnya ekosistem danau, kolam, dan sungai. Ekosistem air asin contohnya ekosistem terumbu karang dan ekosistem laut dalam

Ekosistem darat contohnya ekosistem hutan hujan tropis, sabana, padang rumput, gurun, taiga, dan tundra. Ekosistem darat ini dibedakan oleh tingkat curah hujan dan iklimnya.

Perbedaan tersebut menyebabkan jenis tumbuhan dan hewan yang ada di dalamnya juga berbeda. Tumbuhan seperti rotan dan anggrek, serta hewan seperti kera, burung, badak, dan harimau, berada pada ekosistem hutan hujan tropis.

Ekosistem sabana memiliki curah hujan yang lebih rendah daripada ekosistem hutan hujan tropis. Hewan-hewan yang hidup di sabana antara lain berbagai jenis serangga dan mamalia seperti zebra dan singa.

Ekosistem padang rumput memiliki curah hujan yang lebih rendah dibandingkan dengan ekosistem sabana. Tumbuhan khas ekosistem adalah rumput. Hewan yang hidup pada ekosistem ini contohnya bison, singa, anjing liar, serigala, gajah, jerapah, kanguru, dan ular.

Gurun merupakan ekosistem yang paling gersang karena curah hujan yang sangat rendah. Tumbuhan jenis kaktus yang memiliki duri untuk mengurangi penguapan banyak tumbuh di sini. Hewan-hewan yang bisa hidup pada ekosistem ini antara lain semut, ular, kadal, kalajengking, dan beberapa hewan malam lainnya.

Suhu pada ekosistem taiga sangat rendah pada musim dingin. Taiga biasanya merupakan hutan yang tersusun atas satu jenis tumbuhan seperti cemara, pinus, dan sejenisnya. Hewan seperti beruang hitam dan ajag, biasanya hidup di ekosistem ini.

Tundra merupakan ekosistem yang dingin dan kering. Banyak jenis tumbuhan tidak bisa hidup pada ekosistem ini karena rendahnya suhu lingkungan

sepanjang tahun. Akar-akar tanaman tidak dapat tumbuh pada suhu yang dingin. Tumbuhan jenis rumput tertentu saja yang mampu bertahan. Beberapa jenis burung bersarang di ekosistem tundra pada saat musim panas, seperti angsa dan bebek.

### **3. Daur Hidup Hewan**

Hewan sebagai salah satu komponen ekosistem memerlukan lingkungan yang baik untuk berkembang biak. Perubahan ekosistem dapat memengaruhi perkembangbiakan. Setiap hewan mengalami tahapan perkembangan tersendiri dan khas.

Tahapan pertumbuhan dan perkembangan suatu hewan disebut daur hidup. Di dalam daur hidupnya, ada hewan yang mengalami perubahan bentuk, ada yang tidak. Hewan yang mengalami perubahan bentuk pada tahap tumbuh kembangnya disebut mengalami metamorfosis.

Berdasarkan perubahan bentuknya, metamorfosis dibedakan menjadi metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

Metamorfosis sempurna adalah ketika hewan mengalami perubahan bentuk yang sangat berbeda pada setiap tahap perkembangannya.

Contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah katak dan kupu-kupu. Kupu-kupu berkembang biak dengan cara bertelur. Kemudian, telur menetas menjadi ulat atau larva. Lalu, ulat berubah menjadi pupa atau kepompong. Pupa merupakan masa istirahat sebagai persiapan menjadi kupu-kupu dewasa.

Metamorfosis tidak sempurna terjadi pada hewan yang mengalami perubahan bentuk yang tidak terlalu berbeda pada setiap perkembangannya. Hewan kelompok ini tidak mengalami fase larva dan pupa.

Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah kecoa. Kecoa berkembang biak dengan bertelur. Telur kecoa menetas berubah menjadi kecoa muda yang disebut nimfa. Nimfa mengalami beberapa kali pergantian kulit sebelum menjadi kecoa dewasa. Pergantian kulit ini disebut ekdisis.

Ada berbagai macam ekosistem yang ada di atas bumi ini.

Nah, ekosistem adalah hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya.

Kita tahu, makhluk hidup tidak mungkin bisa hidup tanpa lingkungan.

Lingkungan adalah ruang yang menjadi tempat berpijak, tinggal, mencari makan, dan melakukan berbagai aktivitas lainnya bagi makhluk hidup.

Maka, tidak mungkin lingkungan dengan makhluk hidup tidak saling melakukan hubungan timbal balik.

Ekosistem tertentu pasti memiliki jenis makhluk hidup tertentu yang berbeda dengan makhluk hidup yang berasal dari ekosistem berbeda.

Misalnya saja, ekosistem gurun memiliki jenis makhluk hidup yang bisa berbeda dengan makhluk hidup yang ada di ekosistem hutan hujan tropis.

Itu saja yang sama-sama daratan. Tentu akan beda lagi jika membandingkan gurun dengan ekosistem perairan.

*"Terdapat interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya."*

### **Komponen Ekosistem**

Suatu tempat yang terdiri dari komponen-komponen tertentu yang akhirnya bisa disebut sebagai ekosistem.

Komponen ekosistem adalah komponen hidup atau biotik dan komponen tak hidup atau abiotik.

Penjelasannya adalah sebagai berikut:

#### **a. Komponen Biotik**

Ekosistem tak akan terwujud tanpa hadirnya makhluk hidup. Makhluk hidup ini nantinya akan membentuk rantai makanan dalam suatu ekosistem. Contoh dari komponen biotik yang menyusun suatu ekosistem adalah:

- Organisme Autotrof atau Produsen. Produsen adalah organisme yang dapat membuat makanan sendiri sekaligus membuatkan makanan bagi organisme lain yang berada dalam ekosistem tersebut. Contoh organisme produsen adalah tumbuh-tumbuhan. *"Biotik adalah makhluk hidup."*
- Organisme Heterotof atau Konsumen.  
Jika organisme produsen mampu membuat makanan sendiri, organisme konsumen tidak bisa. Organisme konsumen contohnya adalah binatang. Ada tiga macam jenis binatang berdasarkan makanannya, yakni pemakan tumbuhan (herbivora), pemakan daging (karnivora), dan pemakan segala (omnivora). Maka, organisme konsumen ini antara mengonsumsi organisme produsen (herbivora dan omnivora) atau memangsa organisme konsumen lainnya (karnivora dan omnivora)
- Pengurai atau Dekomposer

Pengurai adalah komponen biotik yang mengurai tumbuhan atau hewan yang telah mati. Contoh pengurai adalah ganggang, jamur, dan bakteri. Pengurai berfungsi penting agar rantai makanan dapat berputar. *"Terdapat tiga macam komponen biotik dalam ekosistem."*

## 2. Komponen Abiotik

Komponen biotik adalah komponen penyusun ekosistem yang terdiri dari benda-benda tak hidup. Contoh komponen biotik di antaranya adalah:

- Sinar Matahari  
Sinar matahari berperan penting dalam ekosistem. Sinar matahari inilah yang mempengaruhi proses fotosintesis.
- Air  
Suhu mempengaruhi proses kehidupan biologis makhluk hidup.

## Macam-Macam Ekosistem

### 1. Ekosistem Darat

- a. Tundra  
Tundra adalah ekosistem yang memiliki suhu udara dingin. Dalam ekosistem ini, organisme produsennya adalah rumput dan tumbuhan kerdil.
- Karst  
Ekosistem karst memiliki tanah yang kurang subur, gampang longsor, dan rentan terkena erosi.

*"Sinar matahari berperan penting dalam keberlangsungan rantai makanan di suatu ekosistem."*

- Hutan Gugur  
Hutan gugur berada di daerah yang memiliki empat macam musim. Curah hujan pada hutan gugur merata sepanjang tahun, jenis pohon sedikit dan tidak terlalu rapat.

Pada hutan gugur, hewan-hewan di dalamnya antara lain adalah rusa, beruang, rubah, dan rakun.

### 2. Ekosistem Laut

- Ekosistem Air Tawar  
Ekosistem air tawar memiliki suhu yang tak mencolok, terpengaruh pada iklim dan cuaca, serta penetrasi cahaya yang kurang.



Tumbuhan yang paling banyak ditemukan dalam ekosistem tawar adalah ganggang.

- Ekosistem Pantai  
Pada ekosistem pantai banyak terdapat tumbuhan *Ipomoea pes caprae* yang tumbuh di gundukan pasir dan tahan pada hempasan angin dan gelombang.

## LAMPIRAN 19

### SOAL PILIHAN GANDA

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

Isilah jawaban dari soal-soal dibawah ini dengan benar!

1. Tempat tinggal atau hidup satu organisme disebut dengan... (C5)

- a. ekologi
- b. populasi
- c. ekosistem
- d. habitat

2. Di bawah ini yang bukan merupakan tanaman produsen adalah...(C4)

- a. kangkung
- b. mangga
- c. rumput
- d. jamur

3. Pilihan yang bukanlah hubungan simbiosis adalah...(C5)

- a. komunitas
- b. komensalisme
- c. mutualisme
- d. parasitisme

4. Sebutan untuk ilmu yang mempelajari mengenai hubungan timbal balik makhluk hidup dengan lingkungan tempat tinggalnya adalah... (C4)

- a. genetika
- b. ekologi
- c. ekosistem
- d. fisiologi

5. Dalam sebuah ekosistem laut, sebuah daerah dengan biotik produsen terbanyak disebut dengan...(C2)

- a. daerah afotik
- b. daerah fotik
- c. daerah abisal
- d. daerah batial

6. Satu kesatuan yang terdiri dari makhluk hidup dan komponen atau faktor abiotik disebut dengan istilah...(C2)

- a. genetika
- b. populasi
- c. ekosistem
- d. habitat

7. Dekomposer dalam tanah memiliki peran dalam mempengaruhi kesuburan tanah yaitu untuk...(C5)

- a. meningkatkan pH tanah
- b. menambah kandungan bahan organik
- c. meningkatkan lubang tanah
- d. menyusun senyawa organik

8. Padi yang tumbuh dan hidup di sawah, dalam konsep ekologi disebut dengan...(C6)

- a. individu
- b. spesies
- c. ekosistem
- d. populasi

9. Alga merah yang banyak ditemukan di ekosistem perairan mempunyai peran sebagai.. (C3)

- a. pengurai
- b. detritivor
- c. produsen
- d. karnivor

10. Satu habitat memiliki populasi sebagai berikut ini:

Padi

Tikus

Katak

Ular

Burung pipit

Belalang

Ulat

Sebuah interaksi yang terjadi di antara populasi burung pipit dan populasi tikus ialah...(C6)

- a. netral
- b. predasi
- c. kompetisi
- d. parasit

11. Energi akan terus berkurang dalam perjalanan dari trofik dasar hingga ke trofik puncak dalam piramida energi. Proses kehilangan energi tersebut terjadi karena...(C6)

- a. respirasi dan aktivitas metabolisme
- b. penurunan jumlah organisme
- c. penurunan biomassa
- d. konsumen kedua memakan konsumen pertama

12. Dalam pendauran karbon, zat karbondioksida dimanfaatkan untuk...(C2)

- a. katabolisme
- b. menarik oksigen
- c. respirasi
- d. fotosintesis

13. Pada sebuah ekosistem padang rumput, yang memiliki peran sebagai pengurai adalah organisme...(C1)

- a. bakteri
- b. kerbau
- c. semut
- d. serangga

14. Terjadinya perubahan populasi pada sebuah ekosistem dipengaruhi oleh faktor...(C5)

- a. migrasi dan natalitas
- b. mortalitas, natalitas, dan migrasi
- c. migrasi dan mortalitas
- d. mortalitas, urbanisasi, dan natalitas

15. Meningkatnya kandungan karbondioksida menyebabkan atmosfer berlubang yang berasal dari industri, pemukiman, dan kendaraan bermotor. Hal ini terjadi karena dapat menyebabkan...(C5)

- a. terganggunya proses fotosintesis
  - b. penurunan suhu udara
  - c. terjadinya hujan asam
  - d. penurunan intensitas matahari
16. Sebuah daratan tinggi yang seluruh permukaannya dipenuhi rumput yang rendah dan tidak ada pepohonan besar di areanya disebut... (C2)
- a. Padang pasir
  - b. Ekosistem padang datar
  - c. Ekosistem padang rumput
  - d. Ekosistem alam
17. Yang manakah benar pasangan dari kategori hewan dan masing-masing contohnya? (C5)
- b. Herbivora → kambing, kerbau, sapi, marmut
  - c. Karnivora → singa, macan, babon, harimau, Kambing
  - d. Omnivora → burung unta, ayam, kera, itik, bebek, Marmut.
  - e. Herbivor a → kambing, kerbau, sapi, marmut dan harimau
18. Ekosistem air laut dengan kadar garam yang tinggi. Ekosistem ini terdiri dari beberapa bagian yaitu perairan dangkal yang merupakan tempat pasir, perairan pasang surut, dan perairan laut dalam disebut dengan? (C2)
- a. Ekosistem pantai
  - b. Perairan laut
  - c. Dataran Tinggi
  - d. Dataran Rendah
19. Apa yang akan terjadi bila sebuah produsen dari satu ekosistem mengalami kepunahan? (C4)
- a. Rusaknya keseimbangan alam
  - b. Rusaknya ekosistem hewan
  - c. Ketidakseimbangan suatu ekosistem
  - d. Rusaknya banyak hutan
20. Sebuah ekosistem perairan dengan kadar garam yang teramat rendah disebut dengan? (C6)
- a. Perairan air tawar

- b. perairan irigasi
- c. perairan sekitar pantai
- d. perairan air asin

\

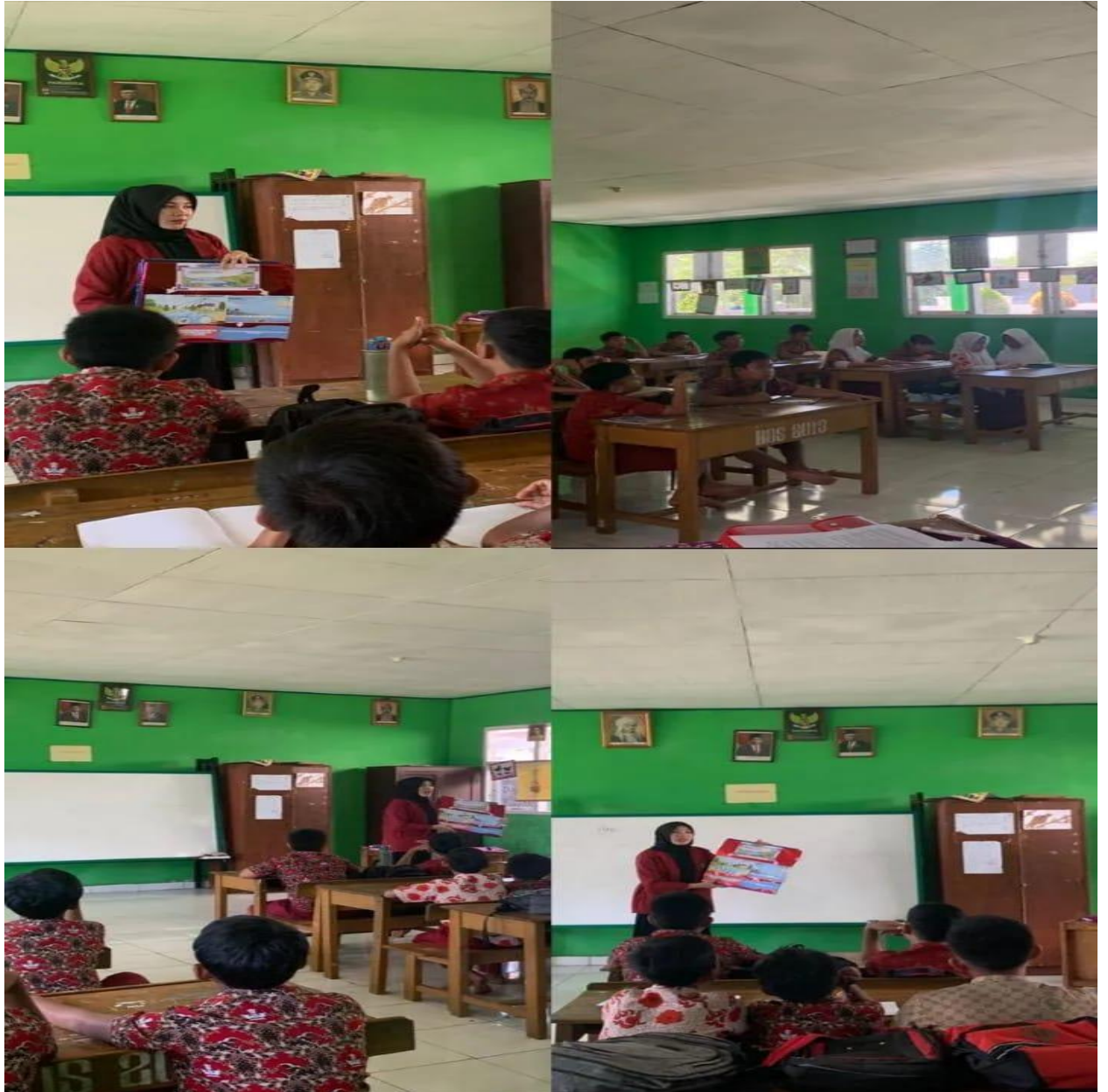
## LAMPIRAN 20

### KUNCI JAWABAN

1. e. habitat
2. e. jamur
3. a. komunitas
4. b. ekologi
  
5. b. daerah fotik
  
6. c. ekosistem
  
7. b. menambah kandungan bahan organik
  
8. e. populasi
  
9. c. produsen
  
10. c. kompetisi
  
11. a. respirasi dan aktivitas metabolisme
  
12. e. fotosintesis
  
13. a. bakteri
  
14. b. mortalitas, natalitas, dan migrasi
  
15. b. penurunan suhu udara
  
16. c. Ekosistem padang rumput
  
17. a. Herbivora → kambing, kerbau, sapi, marmut
18. b. Perairan laut
  
19. c. Ketidakseimbangan suatu ekosistem
20. a. Perairan air tawar



**LAMPIRAN 21**  
**DOKUMENTASI PENEITIAN**



**Penggunaan Media Visual *Scrapbook***



**Penjelasan materi**



**Sesi Tanya Jawab**



**Pemberian Tugas**



### Pengumpulan Tugas



**Selesai Pemberian tratenen atau Eksperimen**