

# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SCRAPBOOK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Ridwan Almi<sup>1\*</sup> Nana Sutarna<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kuningan, Indonesia  
Email: [ridwan.almi10@gmail.com](mailto:ridwan.almi10@gmail.com)

## ARTICLE INFO

Received 21 Agustus 2024  
Revised 29 Agustus 2024  
Accepted 31 Agustus 2024  
Published 2 September 2024

### Keywords:

self-confidence, communication, psychosocial,  
Quiz-Quiz Trade

### Kata Kunci:

kepercayaan diri, komunikasi, psikososial,  
Quiz-Quiz Trade

To cite this article Almi, R., & Sutarna, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Likhitaprajna*, 26(2), 140-149. <https://doi.org/10.37303/likhitaprajna.v26i2.312>



This is an open-access article under the CC BY-SA license.  
Copyright © 2024 Ridwan Almi, Nana Sutarna.  
Published by Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wisnuwardhana

**Abstract:** This research is based on the problems that occur in the learning process, namely the lack of student motivation in the learning process and teachers need learning media that can motivate students in the learning process. One way to overcome this problem is to have learning media that is interesting fun and can motivate students in learning. The purpose of this study was to determine the effect of scrapbook media on student learning motivation in class IV IPAS learning SDN 2 Sakerta Timur, The type of research used in this study is quantitative with a one shot case study research design. The research subjects were grade IV students totaling 15 people. This study uses data collection techniques using questionnaires, the analysis used in this study is in the form of questionnaire tests, validation tests, prerequisite tests and hypothesis tests. The results showed that the results of the questionnaire test of learning motivation of class IV students obtained the lowest score of 75 and the highest score was 97.9. While the average of the learning motivation score of grade IV students is 88.7. In addition, based on the hypothesis test, the calculation obtained a Sig. 2-tailed value of  $0.00 < 0.05$ . So it can be concluded that scrapbook media has an effect on learning motivation in IPAS learning for fourth grade students of SDN 2 Sakerta Timur in the 2023/2024 school year. The results of this study presented can be concluded that student learning motivation can increase after being given therapy in the form of scrapbook learning media.

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan memiliki media pembelajaran yang menarik menyenangkan dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini mengetahui pengaruh dari media scrapbook terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 2 Sakerta Timur, Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian one shot case study. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 15 orang. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan angket. analisis yang digunakan dalam penelitian ini berupa uji angket, uji validasi, uji prasyarat dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil uji angket motivasi belajar siswa kelas IV diperoleh skor terendah yaitu 75 dan perolehan skor tertinggi yaitu 97,9. Sedangkan rata-rata dari skor motivasi belajar siswa kelas IV adalah 88,7. Selain itu, berdasarkan uji hipotesis perhitungan dioeroleh nilai Sig. 2-tailed sebesar  $0.00 < 0,05$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa media scrapbook berpengaruh terhadap motivasi belajar pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 2 Sakerta Timur tahun ajaran 2023/2024. Hasil penelitian ini dipaparkan dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dapat meningkat setelah diberikan treatment berupa media pembelajaran scrapbook.

## PENDAHULUAN

Pendidikan bukan hanya mengenai penyampaian informasi dan pengembangan keterampilan, tetapi juga melibatkan upaya mewujudkan impian, memenuhi kebutuhan, dan mengembangkan kemampuan individu untuk mencapai kehidupan pribadi dan sosial yang lebih baik. Pendidikan tidak hanya sebagai alat dalam mempersiapkan kehidupan di masa depan, tetapi juga bagi kehidupannya yang sedang dijalani guna mengalami tahapan perkembangan menuju tingkat kedewasaan. Pendidikan tidak hanya berfokus pada pengembangan intelektual, tetapi juga pada pengembangan seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa. Pada intinya, pendidikan merupakan interaksi antarmanusia, pembinaan, dan pengembangan potensi manusia yang berlangsung sepanjang hidup. Pendidikan harus disesuaikan dengan kemampuan dan tingkat perkembangan siswa, menjaga keseimbangan antara kebebasan peserta didik dan otoritas guru, serta berupaya meningkatkan kualitas hidup manusia (Rusman, 2018).

Pembelajaran bisa dikatakan sebagai interaksi antara guru dan peserta didik dalam upaya memberikan segala hal yang dibutuhkan peserta didik untuk masa depannya, interaksi ini dapat berupa sebagai transfer ilmu pengetahuan yang diberikan dengan bertahap dan memperhatikan kebutuhan dan kesanggupan peserta didik, selain untuk memberikan ilmu pengetahuan, pembelajaran juga berfungsi dalam membentuk perilaku peserta didik yang sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku di masyarakat. Dalam hal ini guru merupakan penggerak dalam berjalannya suatu pembelajaran, guru mempunyai peran penting dalam melakukan pembelajaran kepada siswa. Seorang guru seharusnya memiliki kompetensi pedagogik dan profesional sebagai bekal untuk menjalankan tugasnya, yaitu mendidik dan mendedikasikan siswa (Wijaya et al., 2023).

Pembelajaran IPAS merupakan bagian dari salah satu kebijakan Kurikulum Merdeka yang harus dipelajari di jenjang sekolah dasar. Materi IPAS merupakan materi yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami dasar pengetahuan yang kuat mengenai lingkungan sekitar, termasuk alam, masyarakat dan budaya sehingga peserta didik dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitar, selain itu materi ini diajarkan untuk mempersiapkan peserta didik materi-materi dasar yang lebih kompleks guna dipelajari di jenjang yang lebih tinggi (Anggita et al., 2023).

Kesimpulannya, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang studi yang mengeksplorasi makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta bagaimana keduanya saling berinteraksi. Selain itu, IPAS juga mempelajari kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. IPAS memiliki peran penting dalam membantu peserta didik mengembangkan rasa ingin tahu terhadap fenomena yang terjadi di sekitar mereka.

Akan tetapi, dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih terdapat kendala dalam pelaksanaannya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada pembelajaran di kelas IV di SD Negeri 2 Sakerta Timur, Kecamatan Darma, Kabupaten Kuningan, diperoleh informasi bahwa pembelajaran IPAS yang seharusnya menyenangkan bagi siswa. Hal ini karena pembelajaran IPAS membahas tentang alam dan lingkungan sekitar, sehingga siswa belajar mengenai hal-hal di lingkungan sekitar. Akan tetapi, dalam pembelajaran IPAS ditemukan bahwa terdapat siswa yang memiliki motivasi kurang. Sehingga peneliti melihat adanya siswa-siswa tersebut kurang termotivasi ditandai dengan siswa kurang memperhatikan, mengantuk, dan gaduh, hal ini disebabkan karena penyampaian materi yang monoton dan juga kurangnya penggunaan media yang menarik yang berpengaruh pada motivasi belajar.

Tiap-tiap sekolah memiliki alasan tidak tercapainya nilai yang diharapkan dari beberapa siswa, seperti pada permasalahan di atas yaitu kurangnya semangat. Rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran terlihat ketika beberapa siswa tidak fokus saat guru menyampaikan materi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media sebagai alat bantu oleh guru dalam pembelajaran tertentu, sehingga motivasi siswa menjadi

kurang. Motivasi belajar adalah kekuatan mental yang mendorong proses pembelajaran. Namun, motivasi belajar pada siswa bisa menurun. Ketika motivasi belajar lemah atau bahkan tidak ada, hal ini akan berdampak negatif pada aktivitas belajar, yang pada akhirnya menurunkan kualitas hasil belajar (Herliani et al., 2021).

Oleh karena itu, penting untuk terus memperkuat motivasi belajar siswa. Untuk membangun motivasi belajar yang kuat, perlu diciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan masalah diatas, salah satu upaya peneliti untuk memperbaiki masalah tersebut adalah dengan penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan yakni media *scrapbook*. Media *scrapbook*, yang awalnya didefinisikan sebagai seni menempelkan foto atau gambar pada kertas, telah berkembang menjadi bentuk *scrapbook* yang tidak hanya terdiri dari tempelan gambar, tetapi juga dilengkapi dengan keterangan-keterangan yang dapat dibuka dan ditutup, yang disusun dengan modifikasi kreatif. (Sari, 2018). Kelebihan media *scrapbook* mempunyai tampilan yang menarik adalah bahwa media pembelajaran *scrapbook* dapat menjadi dasar untuk meningkatkan minat belajar siswa. Ketika materi pembelajaran disajikan dalam bentuk *scrapbook*, hal ini dapat memberikan peluang bagi siswa untuk lebih termotivasi dalam mempelajari materi tersebut (Qolbiyah et al., 2022).

Adapun, pembelajaran menggunakan media *scrapbook* atau pembelajaran dengan memanfaatkan alat peraga, dengan menggunakan media ini dapat berpengaruh meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, efisien, menarik, dan menyenangkan. Maka dari itu, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan media *scrapbook* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

## METODE

Metode penelitian adalah cara ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data dengan tujuan dan manfaat tertentu. Proses ini didasarkan pada karakteristik ilmiah, yaitu rasional, empiris, dan sistematis.. Oleh karena itu, dalam penelitian, kegiatan dilakukan dengan metode yang logis dan dapat dipahami oleh akal manusia (Sugiyono, 2019).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan jenis pre-eksperimental dengan desain *one-shot case study*. Desain ini memungkinkan kelompok siswa diberi perlakuan/*treatment* dan selanjutnya diberikan penilaian hasilnya. Dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok individu berdasarkan tindakan setelah perlakuan, merupakan metodologi penelitian yang diterapkan pada penelitian ini.



Gambar 1. Pola Metode Pola *One-Shot Case Study*

Keterangan:

X : Adalah treatment atau perlakuan

O : Adalah hasil observasi/penilaian

Adapun Klasifikasi variabel dalam penelitian ini, yaitu: Variabel perlakuan (X), dalam penelitian ini yang dimaksud dengan variabel X adalah media *scrapbook* yang diterapkan merupakan suatu perlakuan dalam penelitian ini. Variabel yang diamati (Y), yang dimaksud dengan variabel Y adalah motivasi belajar yang akan diamati setelah dilakukan perlakuan yaitu dengan media *scrapbook* (X).

Jadi, Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa (Y) dengan menggunakan desain *one-shot case study*. Dalam desain ini, kelompok hanya

diobservasi atau diberikan posttest setelah menerima perlakuan berupa pembelajaran yang menggunakan media *scrapbook* (X).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar (Pagarra et al., 2022). Selain itu, Media adalah alat yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari sumber, seperti manusia atau sumber lainnya, kepada penerima pesan, dalam hal ini adalah siswa (Kristanto, 2016).

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan media merupakan suatu alat yang berfungsi sebagai pembawa pesan dalam pembelajaran guna menciptakan keadaan belajar siswa yang lebih baik guna mempercepat penyerapan pemahaman oleh siswa.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat yang mengandung informasi atau pesan instruksional dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. (Hasan et al., 2021). Selain itu, media pembelajaran adalah segala alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan memperjelas penyampaian pesan dari guru kepada siswa, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai (Jasmianti, 2018).

Kesimpulannya, media pembelajaran adalah alat, bahan dan teknologi yang mendukung proses kegiatan pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan aktivitas belajar siswa. Media pembelajaran sangat bermanfaat guna menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif guna mendukung peserta didik mencapai tujuan pendidikan mereka.

Media *Scrapbook* ialah suatu seni menghias serta mendesain foto yang memerlukan bahan sisa (Kartina et al., 2021). Selain itu, media pembelajaran *scrapbook* termasuk kedalam jenis media pembelajaran tiga dimensi. *Scrapbook* adalah album kenangan yang tidak hanya berisi foto, tetapi juga klipings atau catatan penting terkait momen tertentu. *Scrapbook* dapat dikreasikan dengan berbagai hiasan, tulisan, atau hal lainnya yang dapat disimpan di dalamnya. Selain itu, *scrapbook* sering juga dianggap sebagai seni menempelkan gambar atau foto pada media kertas dan menghiasnya menjadi sebuah kreasi karya (Ibrahim et al., 2023).

Selain itu, *Scrapbook* ialah buku yang berisi sekumpulan foto, gambar, tulisan, cerita yang disusun dan dirangkai semenarik mungkin (dalam sebuah buku) atau handmade book. *Scrapbook* biasanya digunakan untuk album kenangan yang memuat bukan hanya foto, akan tetapi klipings atau catatan penting yang berhubungan dengan sebuah peristiwa (Muktadir & Wardhani, 2020).

Dari beberapa pendapat diatas mengenai pengertian *scrapbook*, maka dapat disimpulkan media *scrapbook* adalah suatu media pembelajaran yang menggabungkan elemen visual dan tekstual dalam bentuk *scrapbook*. *Scrapbook* sendiri ialah teknik penyusunan sebuah buku atau album dengan mengkombinasikan berbagai elemen seperti gambar, tulisan, dan hiasan menjadi suatu kesatuan yang menarik secara visual.

Motivasi adalah dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang atau dari lingkungan sekitar yang dapat memengaruhi perilaku dalam menjalankan aktivitas. Dalam konteks pekerjaan, tujuan pemberian motivasi adalah untuk meningkatkan efektivitas kerja seseorang. (Azeti et al., 2019). Serupa dengan pendapat tersebut, motivasi belajar adalah transformasi energi dalam diri siswa yang menghasilkan dorongan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan menunjukkan semangat dan dorongan yang kuat dalam proses belajar, sementara siswa dengan motivasi rendah cenderung memiliki dorongan dan semangat yang lebih sedikit dalam belajar. (Linggarjati, 2017). Adapun indikator motivasi belajar menurut (Sudjana, 2009) meliputi:

**Tabel 1. Indikator Motivasi Belajar**

Variabel	Indikator
Motivasi Belajar	Perhatian siswa terhadap pelajaran, semangat siswa dalam melakukan tugas-tugas belajarnya
	Reaksi yang ditunjukkan siswa dalam melakukan stimulus yang diberikan
	Rasa senang yang ditunjukkan dalam pembelajaran
	Penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan

Dalam menyusun lembar angket untuk mengetahui tingkat motivasi siswa setelah diberi perlakuan, maka disusunlah kisi-kisi yang akan menjadi acuan dalam pembuatan lembar angket yang akan diberikan terhadap siswa, dengan mengacu pada 4 indikator motivasi dengan total 15 pertanyaan angket.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan angket atau kuesioner adalah alat untuk mengumpulkan informasi dengan memberikan pertanyaan tertulis kepada responden. Angket merupakan kumpulan pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada responden, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada penelitian ini, angket disusun dengan mengacu pada kisi-kisi yang telah dinuat. Selanjutnya, angket diberikan kepada siswa kelas IV setelah proses pemberian perlakuan, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh motivasi siswa melalui media *scrapbook* pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Sakerta Timur. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 2 Sakerta Timur tahun ajaran 2023/2024. Rincian jumlah subjek penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Jumlah Siswa Kelas VI**

Kelas	Jumlah Siswa	
	Laki-Laki	Perempuan
VI	7	8
Jumlah	15	

Penelitian dilakukan di kelas IV SDN 2 Sakerta Timur dengan siswa berjumlah 15. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen berupa angket. Penelitian ini dilaksanakan setelah validasi instrumen penelitian untuk menyempurnakan instrumen tersebut layak digunakan dalam penelitian. Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 12 item pertanyaan mengenai variabel motivasi belajar. Item pada pernyataan angket tersebut dengan skala likert 4.

Selanjutnya, hasil persentase data angket dapat dikategorikan berdasarkan kriteria interpretasi kemenarikan melalui skala *Likert*. Dengan demikian, akan diperoleh kesimpulan mengenai respon siswa. Kriteria interpretasi kemenarikan berdasarkan skala *Likert* yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3. Kriteria Interpretasi Kemenarikan**

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$75\% < x \leq 100\%$	Sangat menarik
$50\% < x \leq 75\%$	Menarik
$25\% < x \leq 50\%$	Tidak menarik
$0\% < x \leq 25\%$	Sangat tidak menarik

### Analisis Hasil Angket

Pada penelitian pengaruh media *scrapbook* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV, yang menjadi objek penelitian adalah kelas IV yang berjumlah 15 siswa. Angket disebar kepada seluruh siswa kelas IV. Total butir pertanyaan angket berjumlah 12 soal. merupakan hasil perhitungan hasil isian angket oleh siswa menggunakan rumus skala *likert* dengan 15 responden yang mengisi 12 butir pertanyaan angket dengan 4 alternatif jawaban, kemudian disesuaikan dengan indeks kepuasan berdasarkan kriteria interpretasi kemenarikan.

Berdasarkan data rekapitulasi angket siswa menggunakan rumus Skala *Likert* dapat dilihat, dari 15 siswa yang mengisi angket diketahui terdapat 14 siswa yang memiliki tingkat kepuasan "sangat menarik" dengan skor > 75 terhadap penggunaan media *scrapbook* terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan 1 siswa mengisi dengan tingkat kepuasan "menarik" dengan memiliki skor 75. Berdasarkan hasil tersebut peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media *scrapbook* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

## Analisis Uji Prasyarat

### 1. Uji Normalitas

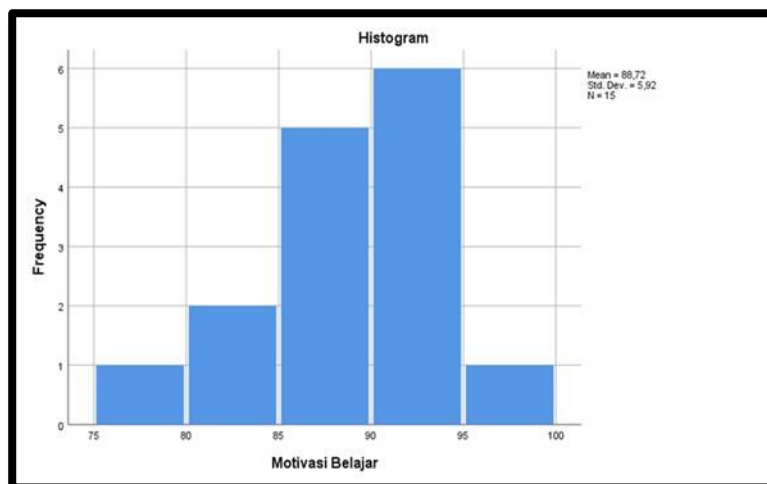
Guna menetapkan sampel yang telah diperoleh pada data penelitian. Apakah berdistribusi normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas. Syarat pengujian hipotesis adalah data yang diuji berdistribusi normal. Maka dari itu, perlu dilakukannya uji normalitas melalui aplikasi SPSS 26. Pengambilan keputusan dilakukan sebagai berikut: Jika nilai Sig. 2-tailed >0,05 berarti data normal. Jika nilai Sig. 2-tailed < 0,05 berarti data tidak normal.

Tabel 4. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	,219	15	,052	,924	15	,218

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi uji *Shapiro-Wilk* adalah 0.218 ( $p > 0.05$ ), maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Shapiro-Wilk* data tersebut berdistribusi normal.

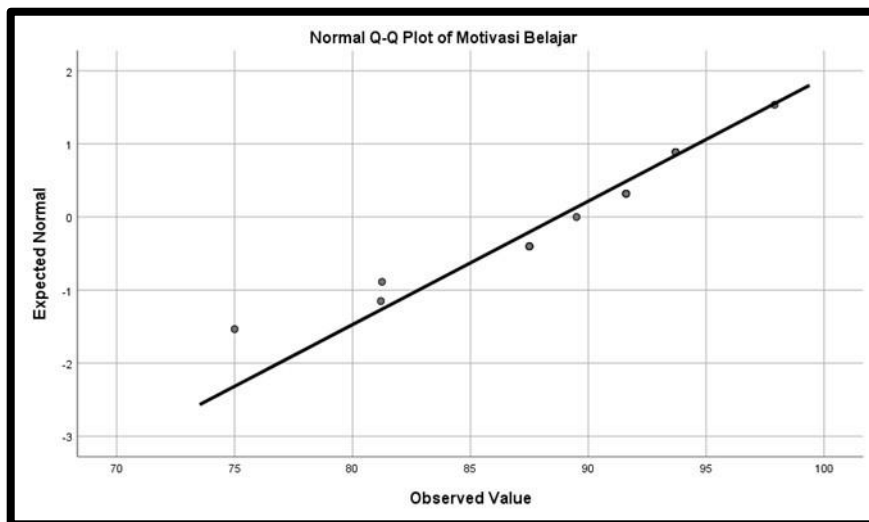


Gambar 2. Histogram Distribusi Normalitas

Berdasarkan tampilan *output chart* diatas dapat dilihat bahwa grafik histogram memberikan pola distribusi menyerupai melonceng ke kanan yang artinya adalah data tersebut berdistribusi normal.

Histogram di gambar tersebut menunjukkan distribusi frekuensi motivasi belajar dari sekelompok sampel. Sumbu horizontal (X) menunjukkan nilai motivasi belajar, sementara sumbu vertikal (Y) menunjukkan frekuensi atau jumlah individu pada tiap rentang nilai. Berdasarkan histogram terdapat 1 individu dengan nilai motivasi belajar sekitar 75. Sekitar 2 individu memiliki nilai motivasi di kisaran 85. Nilai motivasi belajar yang paling banyak

ditemukan ada pada kisaran 90-95, dengan frekuensi sekitar 6 individu. Nilai motivasi belajar sekitar 100 memiliki frekuensi sekitar 1 individu.



Gambar 3. QQ Plot

Berdasarkan gambar 3 Q-Q plot yang ditunjukkan pada gambar tersebut adalah "Normal Q-Q Plot" untuk data motivasi belajar. Plot ini digunakan untuk menilai apakah distribusi data mengikuti distribusi normal. Data yang ditunjukkan oleh titik-titik dalam plot ini dibandingkan dengan garis diagonal, yang merepresentasikan distribusi normal sempurna. Jika data berdistribusi normal, titik-titik tersebut seharusnya berada di sepanjang garis diagonal. Dari Q-Q plot ini:

- a) Sebagian besar titik berada di dekat garis diagonal, menunjukkan bahwa data motivasi belajar mendekati berdistribusi normal.
- b) Namun, ada beberapa titik di ujung kiri bawah yang agak tegak jauh dari garis, menunjukkan adanya penyimpangan dari normalitas, terutama di bagian data dengan nilai motivasi belajar yang lebih rendah.

Secara keseluruhan, meskipun ada beberapa penyimpangan kecil, data motivasi belajar cenderung mengikuti distribusi normal. Berdasarkan tampilan Q-Q plot, terlihat bahwa titik-titik berada di sekitar dan mengikuti garis diagonal, sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi memenuhi asumsi normalitas. Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Data dianalisis menggunakan SPSS 26, berdasarkan informasi yang dikumpulkan dari 15 responden. Dengan tingkat signifikansi 0,05, ini berarti bahwa jika nilai signifikan  $<0,05$ , maka terdapat pengaruh yang signifikan. Sebaliknya, jika nilai signifikan  $>0,05$ , maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Tabel 5. One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi Belajar	15	88,72	5,920	1,529

Tabel *one sample statistics* diatas menunjukkan nilai statistik deskriptif, yaitu  $N = 15$  artinya jumlah sampel yang dipakai adalah 15 orang siswa. Mean = 88,72 artinya rata-rata hitung adalah 88,72. Std. Deviation atau simpangan baku adalah sebesar 5.920 dan Std. Error Mean adalah sebesar 1,592.

Dari hasil ini, bisa menyimpulkan bahwa rata-rata motivasi belajar dari 15 sampel adalah 88,72, dengan variasi data yang relatif rendah, seperti yang ditunjukkan oleh standar deviasi

sebesar 5,920. *Standar error mean* yang kecil (1,529) menunjukkan bahwa rata-rata sampel cukup akurat dalam merepresentasikan populasi yang lebih besar.

**Tabel 6. One-Sample Test**

	Test Value = 0					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Motivasi Belajar	58,037	14	,000	88,717	85,44	92,00

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai t hitung adalah sebesar 58,037. Nilai df atau derajat kebebasan adalah 14. Nilai Sig. (2-tailed) atau nilai signifikansi adalah sebesar 0,00 maka berdasarkan dasar pengambilan keputusan jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H0 ditolak. Uraian pada tabel tersebut yaitu:

- $t = 58,037$ , adalah nilai statistik uji t yang diperoleh. Nilai t pada tabel mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata sampel dengan nilai populasi yang diasumsikan (0).
- $df = 14$ , adalah derajat kebebasan, yang terkait dengan ukuran sampel.
- Sig. (2-tailed) = ,000, adalah nilai p (p-value). Nilai p diatas (jauh di bawah 0,05) menunjukkan bahwa hasil yang kita dapatkan sangat signifikan secara statistik. Dengan kata lain, data diatas dapat menolak hipotesis nol (H0) yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan antara rata-rata sampel dengan nilai populasi.
- Mean Difference* = 88,717, adalah selisih rata-rata antara sampel dengan nilai populasi yang diasumsikan. Nilai positif ini menunjukkan bahwa rata-rata sampel jauh lebih besar dari 0.
- 95% Confidence Interval*, adalah interval kepercayaan 95% untuk selisih rata-rata. Artinya, berdasarkan tabel diatas menunjukan *95% confidence interval* bahwa selisih rata-rata populasi berada antara 85,44 dan 92,00.

Berdasarkan hasil uji *one-sample test*, dapat disimpulkan bahwa rata-rata motivasi pada sampel yang diteliti secara signifikan lebih besar dari 0. Dengan kata lain, motivasi pada sampel ini dapat dikatakan tinggi.

Data penelitian yang didapatkan adalah mengenai pengaruh media scrspbook terhadap motivasi belajar siswa kelas VI di SDN 2 Sakerta Timur. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu media *Scrapbook* sebagai variabel bebas (X) dan Motivasi Belajar sebagai variabel terikat (Y). Sebelum diterapkan media pembelajaran *Scrapbook* ditemukan permasalahan yaitu dalam pembelajaran IPAS saat itu guru tidak menggunakan alat peraga atau media yang mana dalam pembelajaran tersebut pemahaman siswa hanya diberi penjelasan tetapi tidak diberikan ilustrasi yang jelas. Alhasil peneliti melihat adanya permasalahan pada siswa pada saat pembelajaran tersenut ditandai dengan beberapa siswa gaduh dan tidak memperhatikan saat pembelajaran, terdapat beberapa siswa yang mengantuk dan ada beberapa yang kurang paham terhadap materi sehingga pada saat pemberian tugas tidak mendapat hasil yang maksimal.

Maka, guna mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Maka dari itu, media *scrapbook* digunakan dengan pertimbangan media tersebut merupakan media pembelajaran yang unik dan kreatif sehingga dapat merangsang motivasi belajar siswa. Selain itu, media tersebut merupakan media yang *flexible* atau bisa disesuaikan dengan kebutuhan materi yang akan diajarkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak ada pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *scrapbook* terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Sakerta Timur. Untuk mencapai tujuan tersebut dilakukan penelitian



dengan metode kuantitatif dengan desain *one-shot case study*. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji t. Penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada siswa untuk mengukur motivasi belajar mereka menggunakan media *scrapbook* di SDN 2 Sakerta Timur pada tahun ajaran 2023/2024.

Penelitian pengaruh penggunaan media *scrapbook* terhadap motivasi belajar siswa dilaksanakan di kelas IV SDN 2 Sakerta Timur yang dilaksanakan pada tanggal 27 Juni – 28 Juni 2024. Objek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 15 orang. Angket disebar kepada seluruh siswa kelas IV. Total butir pertanyaan angket berjumlah 12 soal.

Berdasarkan data rekapitulasi angket siswa menggunakan rumus Skala *Likert* dapat dilihat, dari 15 siswa yang mengisi angket diketahui terdapat 14 siswa yang memiliki tingkat kepuasan "sangat menarik" dengan skor  $> 75$  terhadap penggunaan media *scrapbook* terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan 1 siswa mengisi dengan tingkat kepuasan "menarik" dengan memiliki skor 75. Hasil angket motivasi belajar siswa kelas IV diperoleh skor terendah yaitu 75 dan perolehan skor tertinggi yaitu 97,9. Sedangkan rata-rata dari skor motivasi belajar siswa kelas IV adalah 88,7. Pengambilan sampel yaitu seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 15 orang.

Selanjutnya, untuk mengetahui pengaruh media *scrapbook* terhadap motivasi belajar siswa, digunakan uji t. Hasil perhitungan menunjukkan nilai Sig. 2-tailed sebesar  $0,00 < 0,05$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SDN 2 Sakerta Timur pada tahun ajaran 2023/2024. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat setelah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran *scrapbook*.

## SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan dan analisis data diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *scrapbook* guna meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IV SDN 2 Sakerta Timur, ternyata dapat menjadi solusi dalam meningkatkan motivasi belajar pada proses kegiatan mengajar kepada siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS.

Dapat dilihat dari hasil angket siswa yang menunjukkan interpretasi kemenarikan data rekapitulasi angket siswa menggunakan rumus Skala *Likert* dapat dilihat, dari 15 siswa yang mengisi angket diketahui terdapat 14 siswa yang memiliki tingkat kepuasan "sangat menarik" dengan skor  $> 75$  terhadap penggunaan media *scrapbook* terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan 1 siswa mengisi dengan tingkat kepuasan "menarik" dengan memiliki skor 75. Hasil angket motivasi belajar siswa kelas IV diperoleh skor terendah yaitu 75 dan perolehan skor tertinggi yaitu 97,9. Sedangkan rata-rata dari skor motivasi belajar siswa kelas IV adalah 88,7. Pengambilan sampel yaitu seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 15 orang.

Selain itu, Hasil dari perhitungan uji hipotesis diperoleh nilai Sig. 2-tailed sebesar  $0,00 < 0,05$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 2 Sakerta Timur tahun ajaran 2023/2024. Hasil penelitian ini dipaparkan dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dapat meningkat setelah diberikan treatment berupa media pembelajaran *scrapbook*. Jadi, bisa dikatakan bahwa penelitian terhadap pengaruh media *scrapbook* terhadap motivasi belajar siswa pada siswa kelas IV SDN 2 Sakerta Timur dinyatakan berdampak atau berpengaruh.

Berdasarkan hasil penelitian, terbukti bahwa penggunaan media *scrapbook* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar, dapat dilakukan dengan menyertakan pendekatan media *scrapbook* dalam proses pembelajaran, khususnya di SDN 2 Sakerta Timur. Dengan kata lain, jika pendekatan media *scrapbook* diterapkan dengan tepat dan efektif, maka akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ips Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 80. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Azeti, S., Mulyadi, H., Mulyadi, H., Purnama, R., & Purnama, R. (2019). Peran motivasi belajar dan disiplin belajar pada prestasi belajar mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. *Journal of Business Management Education (JBME)*, 4(2), 10–17. <https://doi.org/10.17509/jbme.v4i2.16401>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwar, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*. TAHTA MEDIA GROUP.
- Herliani, Boleng, D., & Maasawet, E. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran*. <http://repository.uin-malang.ac.id/6124/>
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 71. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Jasmiati. (2018). *Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar murid kelas iv sd inpres mallengkeri 1 kecamatan tamalate kota makassar skripsi*. 6.
- Kartina, Akrom, & Farhurohman, O. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Budaya Lokal Pada Mata Pelajaran IPS. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(2).
- Kristanto, A. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Penerbit Bintang Sutabaya.
- Lingarjati, L. (2017). *PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA TERHADAP MOTIVASI dan HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V KECAMATAN COMAL KABUPATEN PEMALANG* [Universitas Negeri Semarang]. <http://lib.unnes.ac.id/31469/>
- Muktadir, A., & Wardhani, P. A. (2020). MEDIA SCRAPBOOK DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR KOTA BENGKULU. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(02).
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Badan Penerbit UNM.
- Qolbiyah, G., Kurniasih, S., & Sundari, F. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Tema Cita-Citaku Subtema Aku Dan Cita-Citaku Pembelajaran 1. *Jurnal Holistika*, 6(2), 65. <https://doi.org/10.24853/holistika.6.2.65-72>
- Rusman. (2018). *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Sari, D. (2018). *PENGARUH MEDIA SCRAPBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MATERI SUMBER ENERGI SISWA KELAS IV SDN LIDAH KULON IV SURABAYA*. 6, 694.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN* (3rd ed.). Alfabeta.
- Wijaya, C., Suhardi, & Amiruddin. (2023). *Manajemen Pengembangan Kompetensi Guru*. UMSU PRESS.