

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Secara umum, media bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima.

Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Smaldino dalam Suryani dkk, (2020:2) media adalah segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber ke penerima. menurut Anita dalam Suryani (2020:2) bahwa media merupakan perantara penyampaian pesan/informasi dari sumber kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Suryani, dkk dalam Suryani (2020:2) media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa. Sehingga dapat mendorong diri siswa.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan bentuk saluran penyampaian informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran. Sedangkan media pembelajaran alat adalah bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi dari materi pembelajaran kepada penerima (siswa)

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Suryani dkk, Dalam Suryani (2020:9) Fungsi media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang turut memengaruhi kondisi, dan

lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a. Menghadirkan objek sebenarnya.
- b. Membuat tiruan dari objek sebenarnya.
- c. Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret.
- d. Menyamakan persepsi.
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, jaga jarak.
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsiten.
- g. Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

2.1.3. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Sanaky dalam Suryani, dkk (2020:8) menyatakan tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk:

- a. Memudahkan proses pembelajaran dikelas.
- b. Membantu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran.
- d. Menjaga hubungan antara materi pembelajaran dengan tujuan belaja.

2.1.4 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Secarah garis besar manfaat dan fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Arsyad (201:929) mengemukakan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajar dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata kunjungan-kunjungan mesum dan kebun binatang.

Sedangkan fungsi dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, lingkungan yang ditatadan diciptakan oleh guru.

2.1.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi, oleh seels dkk dibagi dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media mutakhir digolongkan sebagai berikut:

1. Pilihan Media Tradisional
 - a. Visual diam di proyeksikan, meliputi : proyeksi opaque (tak tembus pandang), proyeksi overhead, slides, dan filmstrip.
 - b. Visual tak diproyeksikan meliputi : gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan bulu.

- c. Audio meliputi : rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge.
- d. Penyajian multimedia meliputi : slide plus suara (tape), multi - image
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan meliputi : film, televisi, video.
- f. Cetak meliputi : buku teks, modul, teks terprogram , workbook, majalah ilmiah, berkala, lembaran lepas.
- g. Permainan meliputi : teka-teki, simulasi, permainan papan.
- h. Realita meliputi : model, specimen, (contoh), manipulative, (peta, boneka).

2. Piliha Media Teknologi Mutakhir

Media berbasis telekomunikasi meliputi : computer-assisted instruction, permainan computer, system tutor intelijen, interaktif, hypermedia, compact (video)

Sedangkan menurut Arsyad dalam Suryani, dkk (2020:48) berpendapat bahwa jenis media terdiri dari media berbasis manusia, berbasis cetakan, visual, audio visual, dan media komputer.

- a. Media berbasis manusia merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi.
- b. Media berbasis cetak berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Arsyad dalam Suryani, dkk (2020 : 50) media berbasis cetak yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalh dan lembar kertas.
- c. Media berbasis visual dan jauh berbedah dengan media berbasis cetak, media menurut kustandi tak jauh berbedah dengan media cetak.

- d. Media berbasis audio-visual teknologi audio-visual merupakan cara menghasilkan atau menyampikan materi dengan menggunakan mesin mesin mekanis dan elektronik.
- e. Media berbasis komputer adalah media cara memproduksi dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber – sumber yang berbasis digital.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan secara garis besar bahwa media pembelajaran dapat digolongkan menjadi beberapa jenis yaitu : media visual, audio visual, serta media audiovisual

2.2 Pengertian Media Scrapbook

2.2.1 Media Pembelajaran Scrapbook

Dalam bahasa Inggris *Scrapbook* berasal dari kata “*scrap*” yang artinya sisa, potongan atau guntingan dan “*book*” yang artinya buku. Menurut Lia dalam Damayanti (2017:805) mengatakan bahwa *scrapbook* suatu seni merangkai foto atau memorabilia yang sering dikaitkan dengan suatu kejadian atau momen spesial. Diantaranya adalah momen kelahiran, pernikahan, kelulusan, persahabatan dan travelling. Menurut Hardiana dalam Sari (2018:694) *Scrapbook* adalah buku tempel yang berisi sekumpulan gambar, foto, cerita, catatan yang dirangkai dan disusun secara menarik (dalam sebuah album) atau *hand made book*

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, disimpulkan bahwa *scrapbook* merupakan media yang berbentuk sebuah buku dengan tema tertentu yang terdiri dari memorabilia, foto, gambar, catatan, quote, dan lain – lain yang dirangkai

menjadi sebuah karya yang menarik dengan buatan tangan dan menggunakan teknik menempel.

Dalam Salma (2020:16) Kegiatan *scrapbooking* menjadi gaya hidup di Amerika sekitar 30 tahun lalu. Sedangkan di Asia, kegiatan *scrapbook* baru berkembang sekitar 15 tahun lalu. Dalam dunia pendidikan penggunaan media *scrapbook* dalam pembelajaran masih jarang digunakan padahal hakikatnya dalam penggunaan media *scrapbook* proses pembelajaran dapat memberikan kesan nyata dan menarik bagi siswa. Media *scrapbook* yang digunakan dalam penelitian ini dimodifikasi sedemikian rupa dan disesuaikan dengan materi yang disampaikan kepada siswa. Dengan adanya media *scrapbook* diharapkan membantu siswa lebih muda dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan.

2.2.2 Kelebihan Media Pembelajaran Scrapbook

Menurut Damayanti (2017:805) Media *scrapbook* memiliki kelebihan diantaranya sebagai berikut :

- a. Menarik, *scrapbook* disusun dari berbagai foto, gambar, catatan penting, dan lain sebagainya dengan beberapa hiasan. Sehingga tampilnya akan terlihat indah dan menarik.
- b. Bersifat realistis dalam menunjukkan pokok pembahasan.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- d. Mudah dibuat, cara pembuatan *scrapbook* tidak terlalu sulit.
- e. Bahan yang digunakan tidak terlalu sulit ditemukan.
- f. Dapat dibuat dan didesain sesuai dengan keinginan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *scrapbook* dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih mengerti informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang guru sampaikan.

2.2.3 kelemahan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Menurut Damayanti (2017:805) kelemahan dari media pembelajaran *scrapbook* adalah sebagai berikut :

1. waktu yang digunakan relatif lama untuk membuat *scrapbook*
2. Gambar yang kompleks kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan gambar yang terlalu kompleks dan berlebihan akan kurangnya pada pemusatan perhatian pada pokok bahasan (materi) sehingga kegiatan belajar tidak berlangsung secara efektif.

Dari beberapa kelemahan yang telah disebutkan diatas, maka ada beberapa solusi untuk meminimalisir kekurangan media *scrapbook* yaitu dengan tidak membuat media *scrapbook* terlalu rumit, hiasan yang berlebihan namun tetap menarik dan gambar yang digunakan dengan materi yang disampaikan kepada siswa.

2.2.4 langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran *Scrapbook*

- a. Tahap pertama adalah menyiapkan alat dan bahan. seperti gunting, lem, ketas jeruk, kertas karton, origami dan karton kemudian menentukan ukuran yang akan digunakan
- b. Tahap kedua adalah mengukur kertas sesuai ukuran yang akan digunting
- c. Tahap yang ketiga adalah membentuk kertas sesuai dengan materi yang digunakan, kemudian tempelkan kekarton yang telah di gunting

d. Tahap yang terakhir adalah menempelkan semua hiasan yang telah di bentuk]

2.3 Hasil Belajar

2.3.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah syarat untuk menjadi pandai dalam semua hal, baik dalam hal ilmu pengetahuan maupun dalam hal bidang kemampuan, dalam hal bidang keterampilan atau kecakapan. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Slameto dalam Dr Mardianto (2014:45). Sedangkan menurut James Owhittaker sebagaimana dikutip Abu Ahmad dalam Dr Mardianto (2014: 45) Adalah : learning is the process by wich behavior (in the broader sense originated of chargerthought practice or training). Artinya belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan. Abu Ahmad dkk, dalam Dr Mardianto (2014: 45).

Menurut Depdikbud (2004:3) dalam Yuswanti (1015:188) . Menyatakan bahwa : “Belajar adalah proses perubahan sikap, tingkah laku setelah interaksi dengan sumber belajar, sumber belajar ini dapat berupa buku, lingkungan, guru, teman sekelas dan lain- lain dan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar ditunjukkan dalam bentuk keterampilan, sikap, kebiasaan”

Berdasarkan beberapa pendapat diatas pengertian mengenai belajar yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan seseorang atau individu untuk memperoleh sebuah pengalaman

yang baru yang bisa menghasilkan suatu perubahan pengetahuan, perilaku yang bersifat permanen.

2.3.2 Pengertian Hasil Belajar

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melewati proses kegiatan belajar.

Menurut Dimiyanti dalam Yuswanti (2015:187) Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberi tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Menurut Djamarah, dkk dalam Yuswanti (1015:187) Hasil Belajar Adalah apa yang diperoleh siswa setelah aktifitas belajar. Sedangkan menurut Hamalik dalam Yuswanti (2015:187) Kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar dapat dikatakan sebagai hasil belajar. Sedangkan Kusnandar dalam Damayanti (2017:806) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan tertentu, baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Berdasarkan beberapa pengertian hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa merupakan suatu hasil dari proses yang dimana proses tersebut terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi. Faktor-faktor tersebut digolongkan menjadi dua yang pertama faktor internal dan eksternal.

2.3.3 Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berdasarkan hasil teori-teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya.

1. Siswa : dalam arti kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani.

2. Lingkungan : yaitu sarana dan prasaran, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber – sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga dan lingkungan.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Waslim (2007:158) dalam Susanto (2016:12) , faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar baik faktor internal maupun eksternal sebagai berikut:

1. Faktor internal meliputi

- a. Faktor psikologis terdiri dari kecerdasan, minat, perhatian, , motivasi belajar, ketekunan, sikap dan kebiasaan belajar.
- b. Faktor jasmani terdiri dari kondisi fisik, dan kesehatan.

2. Faktor eksternal meliputi

- a. Keluarga terdiri dari keadaan ekonomi keluarga, keharmonisan keluarga, hubungan antar keluarga, suasana rumah, dan perhatian orang tua,
- b. Faktor sekolah.
- c. Faktor masyarakat.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang dimana didalam proses tersebut terdapat berbagai macam faktor yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi. Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar belajar siswa di golongkan menjadi dua yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal). Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu sarana dan prasarana sekolah yang berupa alat pelajaran atau media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar dikelas.

2.4 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

2.4.1 Pengertian Pembelajaran IPA

Berdasarkan Buku Guru IPA Kemenendikbud (2017:3) Menyatakan Bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dikenal dengan istilah sains kata sains berasal dari bahasa latin *scientia* yang berarti “saya tahu”. Dalam bahasa inggris, kata sains berasal dari *science* yang berarti “pengetahuan”. Secara umum, *science* yang selanjutnya dikenal dengan IPS. Sedangkan Menurut Oktaviana, dkk dalam Sari (2018:131) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar mulai dari kelas I sampai kelas VI yang materinya berkesinambungan. Sehingga diharapkan siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dimanfaatkan dalam kehidupan sehari – hari. Depdiknas (2006) dalam Sari (2018:132) menyatakan bahwa IPA berhubungan dengan cara sistematis sehingga IPA berhubungan dengan mencari tau tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa faktor-faktor, konsep – konsep atau prinsip – prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu faktor penemu. Menurut sukarman dalam sari (2018:131) Ilmu pengetahuan Alam merupakan suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang ada disekitar lingkungan manusia, segala sesuatu yang berada di sekitar lingkungan manusia, baik itu hewan, tumbuhan dan makhluk hidup lainnya. Sementara menurut Muid dalam Sari (2018:131) IPA berasal dari science yaitu ilmu pengetahuan mengenai alam semesta beserta seluruh isinya, baik makhluk hidup maupun benda tak hidup.

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa IPA adalah kumpulan ilmu pengetahuan tentang alam dan beserta isinya.

Hakikat pembelajaran IPA Susanto (2016:167) diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses, dan sikap. IPA sebagai produk yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah ilmunan lakukan dan sudah membentuk konsep yang telah dikaji sebagai kegiatan empiris dan kegiatan analitis. IPA sebagai proses, yaitu untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam keterampilan yang dilakukan oleh para ilmuwan, seperti mengamati, mengklasifikasi dan menyimpulkan dan IPA sebagai sikap ilmiah harus dikembangkan dalam pembelajaran IPA. Sikap ilmiah yang harus dikembangkan melalui kegiatan – kegiatan siswa dalam pembelajaran IPA diskusi, percobaan, simulasi, dan kegiatan proyek lapangan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah pembelajaran siswa untuk memahami hakikat IPA yaitu, produk, proses, dan sikap ilmiah melalui kegiatan pengamatan, percobaan, simulasi dan kegiatan proyek lapangan sehingga tercapai tujuan pembelajaran sehingga menumbuhkan sikap berpikir kritis melalui pembelajaran IPA.

2.4.2 Tujuan Pembelajaran IPA

Menurut Badan Nasional Pendidikan Nasional (BNPN) Dalam Susanto, (2016:171) dimaksudkan untuk:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan yang Maha Esa berdasarkan keberadaan , keindahan dan keteraturan alam ciptaaNya

2. Mengembangkan pengetahuan dan konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan di terapkan dalam kehidupan sehari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antar IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

2.5 Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa hasil yang relevan dalam penggunaan media pembelajaran *Scrapbook*, diantaranya:

1. Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Dessy Linda Kumala Sari (2018) dengan judul “Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Siswa Kelas IV SDN lidah kulon Surabaya” menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan hal ini dibuktikan dengan perhitungan uji hipotesis (uji beda t- test) menggunakan SPSS 22. Dari hasil analisis diketahui nilai sig . (2-tailed) yaitu sebesar $0,004 < 0,05$ yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa skor gain rata – rata pada kelas kontrol

0,6455 dengan kategori sedang dan skor gain rata – rata pada kelas eksperimen yaitu, 0,7010 dengan kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol terhadap peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang. Sedangkan pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media *scrapbook* memiliki peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi.

2. Penelitian eksperimen yang juga dilakukan oleh Yulita Indah Kusuma, dkk (2021) dengan judul “Efektifan Media Scrapbook Pada Tema 3 Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” menyatakan bahwa hasil penelitian yang diperoleh yakni, setelah diberikan perlakuan menggunakan media *scrapbook* keterampilan komunikasi hasil dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini dilihat dari perhitungan uji t diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,941 > 1,696$) maka H_0 ditolak. Artinya ada perbedaan yang signifikan terkait keterampilan komunikasi siswa. Nilai rata – rata hasil pretest sebesar 65,00 dan rata – rata hasil posttest sebesar 79, 77. Selanjutnya dilihat dari perhitungan uji t diperoleh terhitung lebih besar dari t_{tabel} ($3,183 > 1,696$) maka H_0 ditolak. Artinya ada perubahan signifikan terkait hasil belajar siswa.

3. Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Esti Susilohningsih, dkk 2015 “Pengaruh Media E *Scrapbook* Terhadap IPA sekolah Dasar” menyatakan bahwa hasil penelitian yakni pengumpulan data *pretest* dan *posttest* dengan instrument tes. Selisih dari data *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan uji t untuk melihat ada tidaknya pengaruh media *e-scrapbook* terhadap hasil belajar IPA siswa. Berdasarkan analisis data hasil penelitian diperoleh nilai = 21, 27 untuk $n =$

29 dengan taraf kesalahan 5% maka, didapat nilai = 2, 048. Dengan demikian, sehingga terima dan tolak. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terhadap pengaruh media *e - scrapbook* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 05 Indralaya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

4. Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Resia Hana Safitri 2017 “ Pengaruh Media *Scrapbook Science* Terhadap Hasil Belajar Materi Siswa Proses Daur Air Di Sekolah Dasar” menyatakan pada kenyataannya masih ada beberapa siswa yang merasa kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran IPA. karena itu, peneliti mencoba melakukan suatu penelitian dengan menggunakan *Scrapbook Science* pada pembelajaran IPA materi proses daur ulang air. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode yang digunakan adalah *Quasi Experimen* dan desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent control group*. subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Blimbing I Jomblang. Hasil uji t-test yang diperoleh nilai signifikansi $-4,139 < -2,004$ menunjukkan bahwa media *Scrapbook Science* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

5. Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Hani Purwathi Ningsih dkk 2020 “Evektifitas Penggunaan Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa” penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media *scrapbook* terhadap hasil belajar tematik siswa SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen tipe *One-Group 2Pretest- PosttestDesign*. Pengambilan Sampel Menggunakan teknik sampling jenuh yaitu menggunakan siswa kelas VA SDN 02 Pangogangan berjumlah 24

siswa. Pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar tematik pre-test dan post test. Analisa Data menggunakan metode Liliefors. Dari hasil analisis data menggunakan Liliefors diperoleh nilai L_{hitung} pada pre test = 0,1479 $< L_{tabel}$ = 0,176 dan L_{hitung} pada *post-test* = 0,1722 $< L_{tabel}$ = 0,176. Hasil analisis uji Homogenitas menggunakan uji F diperoleh F_{hitung} = 1, 1448 $< F_{tabel}$ = 1, 98. Pada uji hipotesis digunakan dengan rumus uji t, hasil analisis uji t diperoleh t_{hitung} = 5,5569 $> t_{tabel}$ = 2,074 karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterimanya. Artinya penggunaan media *scrapbook* terhadap hasil belajar tematik siswa SD lebih efektif dari model pembelajaran konvensional.

6. Dan terakhir penelitian oleh Indah Puspita Sari yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus Kota Bengkulu” Menyatakan bahwa hasil uji-t diperoleh bahwa t_{hitung} sebesar 4,51 dan nilai t_{tabel} yaitu, 2,02 artinya nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ Pengaruh juga terlihat dari nilai rata – rata *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yaitu kelas dengan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen menggunakan media *Scrapbook* pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan nilai t_{hitung} 4,51 $> t_{tabel}$ 0,22 artinya H_a diterima maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Scrapbook* pada pembelajaran Tematik terdapat hasil belajar pengetahuan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD gugus X Kota Bengkulu.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang telah diuraikan diatas, maka penelitian yang dilakukan sangat berbeda penelitian ini menggunakan media

yang sama yaitu *scrapbook* akan tetapi pada penelitian ini menggunakan teknik penelitian kajian pustaka (*library Research*)

