S K R I P S I

PENGARUH MEDIA *SCRAPBOOK* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS V SDN 21 BONTORANNU

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

NURUL HIKMAH AWALIA

920862060009

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2024

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

LEMBAR PENGESAHAN

Judul	:	Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Negeri 21 Bontorannu.
Atas nama saudara	:	
Nama	:	Nurul Hikmah Awalia
NPM	:	920862060009
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah di periksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk maju keujian Hasil.

Pangkep, 22 Juli 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. H. A. AMINULLAH ALAM, M.Si	**A. YUNARNI YUSRI, S.Pd., M.Pd**

Diketahui Oleh:

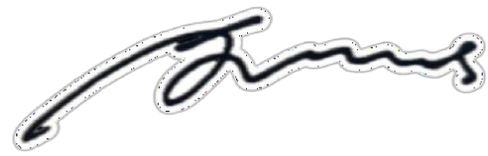
Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH.MH.	**FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Disahkan Oleh:
Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Andi Matappa



A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH. MH

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua : Dr. H. A. Aminullah Alam, M.Si (.....)

Sekretaris : A. Yunarni Yusri, S.Pd., M.Pd (.....)

Penguji : 1. Khaerun Nisa'a Tayibu, S.Pd., M.Pd (.....)

2. Nurhidayatullah D, S.Pd., M.Pd (.....)

Pembimbing :1. Dr. H. A. Aminullah Alam, M.Si (.....)

2. A. Yunarni Yusri, S.Pd., M.Pd (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Nurul Hikmah Awalia
NPM	920862060009
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Negeri 21 Bontorannu.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 22 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Nurul Hikmah Awalia
920862060009

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

MOTTO

“ Kadang Allah menolong seseorang itu bukan dengan mencabut masalahnyq,tapi Allah menolong seseorang dalam masalah dengan cara menguatkan hatinya dalam menghadapi masalah, Masalahnya tidak hilang. Tapi hatinya yang Allah kuatkan sehingga kita tidak pernah mengeluh dan tidak pernah berputus asa”

“ Kalau ujiannya semakin berat, semakin pekat, semakin ga tahan, semakin merasa sendiri ga punya siapa- siapa, semakin ga kuat, semakin pengen menyerah. Maka itu berarti kita sudah dekat dengan jalan keluar, Kita sudah dekat dengan akhir dari ujian dan akan mendapatkan kebaikan setelahnya”

(Ustadz Hanan Attaki)

Skripsi ini ku persembahkan untuk:

Kedua orang tuaku, Saudara,saudariku,Keluarga besarku atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis mewujudkan impian menjadi kenyataan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

ABSTRAK

Nurul Hikmah Awalia, 2024. Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Negeri 21 Bontorannu. Skripsi Dibimbing oleh Andi Aminullah Alam dan Andi Yunarni Yusri. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah D'asar STKIP Andi Matappa

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menerapkan media *Scrapbook* dan apakah ada pengaruh terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 21 Bontorannu.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan jenis penelitian eksperimen One Group Pretest– Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I-VI SD Negeri 21 Bontorannu yang berjumlah 132 orang dengan pengambilan sampel menggunakan teknik sampling purposive yaitu seluruh siswa kelas V sebanyak 26 siswa tahun ajaran 2023/2024. Pengumpulan data dengan menggunakan istrumen tes hasil belar,lembar observasi dang lembar angket respon siswa. Hasil penelitian sebelum diterapkan media *scrapbook* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V berada pada kategori kurang aktif dengan skor 41,46%, setelah diterapkan media *scrapbook* terhadap hasil belajar IPA berada pada kategori aktif, dengan skor 81,92%.sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *scrapbook* Terhadap hasil belajar IPA dan Ha diterima artinya untuk tingkat kepercayaan 95% jadi tes hasil belajar siswa berpengaruh dan meningkat pada materi perubahan zuhu dan wujud benda dengan diterapkan media *Scrapbook* siswa kelas V di SD Negeri 21 Bontorannu.

Kata Kunci: Scrapbook, Hasil Belajar, IPA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

ABSTRACT

Nurul Hikmah Awalia, 2024. The Influence of Scrapbook Media on Science Learning Outcomes in Class V Students of SD Negeri 21 Bontorannu. Thesis Supervised by A. Aminullah Alam and A. Yunarni Yusri. STKIP Andi Matappa elementary school teacher education study program.

This research aims to find out whether there are differences in learning outcomes before and after implementing Scrapbook media and whether there is an influence on science learning outcomes in class V students at SD Negeri 21 Bontorannu.

This research uses a quantitative approach and uses the experimental research type One Group Pretest–Posttest Design. The population in this study was all students in class I-VI of SD Negeri 21 Bontorannu, totaling 132 people, with samples taken using a purposive sampling technique, namely all class V students, totaling 26 students for the 2023/2024 academic year. Data were collected using learning test results instruments, observation sheets and student response questionnaires. The results of the research before scrapbook media was applied to science learning outcomes for class V students were in the less active category with a score of 41.46%, after scrapbook media was applied to science learning outcomes they were in the active category, with a score of 81.92%. So it can be concluded that There is an influence of scrapbook media on science and Ha learning outcomes. This means that the level of confidence is 95%, so the student learning outcomes test has an effect and increases on the subject of changes in shape and shape of objects by applying Scrapbook media to class V students at SD Negeri 21. Bontorannu.

Keywords: Scrapbook, Learning Results, Science

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi dilingkup STKIP Andi Matappa.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berabagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahka n semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapka n terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam, SH., MH. selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
3. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
4. Dr. H. A. Aminullah Alam, M.Si dan A. Yunarni Yusri, S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing pertama dan pembimbing kedua saya yang telah meluangka n waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

5. Segenap Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
6. Terimaksih untuk Staf tata usaha STKIP Andi Matappa yang telah mendukung administrasi penunjang penulisan dan penyusunan proposal ini.
7. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada kedua orang tua paling berjasa dalam hidup sipenulis yaitu Bapak Kamaruddin dan ibu Nurbaya tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moral selama kuliah serta selalu memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi.
8. Teristimewa di ucapkan terima kasih kepada adikku tercinta Nur Alam Syah dan Nurmalasari yang selalu menjadi alasan penulis untuk lebih keras lagi dalam berjuang karna dialah termasuk orang yang menjadikan penulis untuk menjadi kuat dan lebih semngat.
9. Terimakasih juga kepada keluarga besar penulis karena telah memberika n cinta, doa, dan selalu menyemangati penulis agar cepat lulus kuliah dan bisa menjadi orang sukses.Terutama untuk kakek dan nenek penulis yang ingin dibuat bangga oleh penulis.
10. Kepada para sahabat penulis yaitu Handayani, Mawaddah, Nurmaya Ramadani, Wilda Mudhiah Artaty .yang telah memberikan kasih sayang, semangat, masukan dan pengalamannya serta dukungannya selama ini yang telah berbagi suka dukanya.
11. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri, karna telah mampu berusaha dan berjuang sejauh ini. Mampu bertahan dari banyaknya ketidak-percayaan,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

ketakutan, ketidak-beranian hingga sampai dititik ini dan,juga selalu mampu menguatkan dan menyakinkan tanpa jeda bahwa semuanya bakalan selesai pada waktunya.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin.

Pangkajene, 27 Juli 2024



NURUL HIKMAH AWALIA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PENGESAHAN ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI iii
MOTTO iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 9
C. Tujuan Penelitian 9
D. Manfaat Penelitian 9
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS 12
A. Kajian Pustaka 12
1. Media *Scrapbook* 12
a. Definisi Media *Scrapbook* 12
b. Karakteristik Media *Scrapbook* 13
c. Fungsi Media *Scrapbook* 13
d. Unsur-Unsur Media *Scrapbook* 15
e. Langkah-Langkah Pembuatan Media *Scrapbook* 16
f. Kelebihan Dan Kekurangan Media *Scrapbook* 17
2. Hasil Belajar 18
a. Pengertian Hasil Belajar 18
b. Macam-macam Hasil Belajar 21
c. Ciri-ciri Belajar 23

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

3. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar 23
a. Pengertian pembelajaran IPA 23
b.Tujuan Pembelajaran IPA 24
c. Materi Perubahan Suhu dan Wujud Benda 25
d. Perbedaan Benda Padat, Cair dan Gas 27
4. Hubungan Antara Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar 29
5. Hasil Penelitian Relevan 31
B. Kerangka Pikir 32
C. HIPOTESIS 36
BAB III METODE PENELITIAN 37
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 37
B. Variabel dan Desain Penelitian 37
C. Definisi Operasional Variabel 38
D. Lokasi dan Waktu Penelitian 39
E. Populasi dan Sampel 42
F. Teknik Pengumpulan Data 39
G. Instrumen Penelitian 42
H. Teknik Analisis Data 44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 53
A. Hasil Penelitian 53
1. Deskripsi Hasil Penelitian 53
2. Deskripsi Instrumen Data 62
3. Hasil Analisis Inferensial 65
B. Pembahasan 70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 74
A. Kesimpulan 74
B. Saran 75
DAFTAR PUSTAKA 76
LAMPIRAN-LAMPIRAN 78
RIWAYAT HIDUP 189

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
Tabel 2.1	Perbedaan Benda Padat, Cair dan Gas	27
Tabel 2.2	Hubungan Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar	29
Tabel 2.3	Hubungan Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Ipa Di SD	29
Tabel 2.4	Desain Penelitian	38
Tabel 2.5	Populasi	40
Tabel 2.6	Sampel	41
Tabel 2.7	Kategori Hasil Belajar	42
Tabel 2.8	Kategori Aktivitas Siswa	44
Tabel 2.9	Standar Penilaian Respon Siswa	44
Tabel 3.0	Ketentuan Uji Validasi	47
Tabel 3.1	Indeks Uji N-gain	52
Tabel 3.2	Statistik Skor Hasil Belajar Siswa	54
Tabel 3.3	Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar IPA Sebelum	55
Tabel 3.4	Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar IPA Setelah	56
Tabel 3.5	Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siswa (*Pretest*)	58
Tabel 3.6	Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siswa (*Postest*)	59
Tabel 3.7	Hasil Observasi Aktivitas Siswa	60
Tabel 3.8	Uji Validitas Butir Pernyataan Angket	62
Tabel 3.9	Hasil Uji Reabilitas	62
Tabel 3.0	Uji Validitas Butir Pertnyataan Soal	63
Tabel 4.1	Hasil Uji Reabilitas	64
Tabel 4.2	Uji Normalitas	65
Tabel 4.3	Hasil Uji Homogenitas	66
Tabel 4.4	Uji z	67
Tabel 4.5	Uji N-Gain	68

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
Gambar 2.1	Kerangka Pikir	35
Gambar 2.2	Distribusi Frekuensi *Pretest*	56
Gambar 2.3	Distribusi Frekuensi *Postestt*	58
Gambar 2.4	Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest*	59
Gambar 2.5	Ketuntasan Hasil Belajar *Postest*	60
Gambar 2.6	Observasi Aktivitas Siswa	62

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
LAMPIRAN 1	**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**	79
	1. Validasi RPP	80
	2. Validasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	84
	3. Validasi Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas	88
	4. Validasi Angket	92
	5. Validasi Tes Hasil Belajar	96
	6. Validasi Ahli Media	100
LAMPIRAN 2	**INSTRUMEN PENELITIAN**	**104**
	1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	105
	2. Lembar Kerja Peserta Didik LKPD	122
	3. Rubrik Penskoran LKPD	125
	4. Soal Awal (*Pretest*)	127
	5. Soal Akhir (*Postest*)	135
	6. Rubrik Penskoran Soal Awal (*Pretest*)	141
	7. Rubrik Penskoran Soal Akhir (*Postest*)	144
	8. Lembar Observasi Aktivitas Siswa	147
	9. Kisi-kisi Angket Respon Siswa	156
	9. Lembar Angket Hasil Belajar IPA Siswa	159
LAMPIRAN 3	**HASIL PENELITIAN**	**165**
	1. Daftar Nama Siswa	166

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

2. Hasil Analisis Data Hasil Belajar 167

3. Hasil Analisis angket respon siswa 168

LAMPIRAN 4 ANALISIS DATA PENELITIAN 169

1. Analisis Data Deskriptif 170

2. Hasil Analisis Data Uji Normalitas 175

3. Hasil Analisis Data Uji Homogenitas 176

4. Hasil Analisis Data Uji z 176

5. Hasli Uji N Gain 177

LAMPIRAN 5 PERSURATAN 178

1. Lembar Koreksian Ujian Proposal 179

2. Surat Keterangan Perbaikan Ujian Proposal 180

3. Surat Keterangan Validasi Instrumen 181

4. Surat Izin Penelitian 182

5. Surat Keterangan Selesai Meneliti 183

6.Lembar Koreksian Ujian Hasil 184

7. Surat Keterangan Perbaikan Ujian Hasil 185

8. Dokumentasi 186

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha yang sengaja dilakukan dengan tujuan mengembangkan kompetensi dalam diri siswa agar mempunyai pengetahuan, sikap, ketampilan dan kecakapan sosial dalam kehidupan masyarakat. Seperti yang diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Menurut Dessy (2018:694) Mengatakan bahwa pendidikan yang baik adalah pendidikan yang melahirkan anak bangsa yang memiliki karakter yang baik pula. Sehingga pendidikan mempunyai peranan dan fungsi yang cukup penting bagi kehidupan manusia, baik pendidikan dalam aspek kognitif, afektif sikap, maupun psikomotorik,

Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu., bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*). Menurut Syah (2014: 33) mengatakan bahwa pendidikan berasal dari kata dasar “didik” yang mempunyai arti memelihara dan memberi latihan. Kedua hal tersebut memerlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan tentang kecerdasan pikiran. Pengertian pendidikan adalah proses

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dengan melihat definisi tersebut, sebagian orang mengartikan bahwa pendidikan adalah pengajaran karena pendidikan pada umumnya membutuhkan pengajaran dan setiap orang berkewajiban mendidik, Pendidikan merupakan segala efektivitas yang diusahakan sebuah lembaga kepada peserta didik untuk diberikan kepadanya dengan harapan mereka memiliki kompetensi yang baik dan jiwa kesadaran penuh terhadap suatu ikatan dan permasalahan sosialnya.

Dari pendapat para ahli diatas Peneliti dapat menyimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk mendapatkan pengetahuan sesuai yang diperukan dalam kehidupan untuk bermasyarakat agar memiliki prilaku budi pekerti yang baik pula selain itu Pendidikan bukan hanya mengetahui ilmu tersebut melainkan mengaplikasikan pendidikansebagai pedoman hidup dalam bernraksi sesama makhluk hidup.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek yaitu belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran sedang berlangsung, Ilmu pengetahuan alam adalah mata pelajaran yang berkaitan dengan mengetahui alam secara sistematis. Ilmu pengetahuan alam atau sains merupakan ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang meliputi mahluk hidup pembelajaran IPA merupakan suatu kegiatan siswa tentang ilmu

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

pengetahuan yang mencakup antara fakta, proses dan produk, dan teori tentang peristiwa alam. Yang diharapkan dapat dicapai selain pengembangan konsep, juga mengembangkan aspek keterampilan proses siswa dan sikap ilmiah. Imu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya didalam kehidupan sehari-hari, (Ramadanti, 2020).

Faktor-faktor yang mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran, yaitu: faktor guru, siswa sarana dan prasarana, serta lingkungan suatu keberhasilan pembelajaransangat di tentukan oleh kemampuan guru. seharusnya guru memiliki kemampuan untuk memilih strategi, metode, pendekatan, sumber belajar serta menggunakan media pembelajaranyang tepat sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efesien.

Berdasarkan hasil observasi dilaksanakan pada hari senin tanggal 30 Oktober 2023 di SD Negeri 21 Bontorannu serta melakukan wawancara kepada guru kelas V diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru selalu melakukan tanya jawab dalam proses pembelajaran terkait dengan materi yang sudah diajarkan Terkait dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik merupakan sasaran pendidikan yang akan dikembangkan oleh guru maupun peneliti dalam proses pembelajaran, ketiga aspek ini merupakan tujuan pendidikan yang harus dicapai

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah tersebut maka peneliti merumuskan masalah pada peneliti ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana Hasil Belajar IPA Sebelum Diterapkan Media *Scrapbook* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 21 Bontorannu?
2. Bagaimana Hasil Belajar IPA Sesudah Diterapkan Media *Scrapbook* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 21 Bontorannu?
3. Apakah ada Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 21 Bontorannu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka Tujuan utama dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Bagaimana Hasil Belajar IPA Sebelum Diterapkan Media *Scrapbook* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 21 Bontorannu?
2. Untuk Mengetahui Bagaimana Hasil Belajar IPA Sesudah Diterapkan Media *Scrapbook* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 21 Bontorannu?
3. Untuk Mengetahui Apakah Ada Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 21 Bontorannu?

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian dapat diambil beberapa manfaat, Adapun manfaat adalah sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian bertujuan sebagai referensi untuk mendesain media *scrapbook* dalam khasanha ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan.hasil penelitian selanjutnya untuk menambah wawasan pengaruh media pembelajaran *scrapbook* terhadap hasil belajar ipa pada kelas V Sdn 21 bontorannu.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Murid

Dengan menggunakan media *scrapbook* dapat mendukung kegiatan pembelajaran dan membantu siswa lebih bersemangat dalam belajar. Mengingat penggunaan media yang sangat penting bagi siswa karena siswa di ikut sertakan dalam proses pembelajaran menarik dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan untuk proses pembelajaran dengan memanfaatkan media *scrapbook* secara konkret,selain itu agar guru lebih mudah mengajar menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran serta memfasilitasi proses belajar-mengajar yang lebih efektif, menyenangkan. Dan meningkatkan hasil belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

c. Bagi Sekolah

Menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran yang dapat ddigunakan dalam proses belajar mengajar dan media *scrapbbok* bisa menjadi referensi dalam menyusun suatu program pembelajaran disekolah dan untuk meningkatkan hasil belajar.

d. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti menambah pengetuhan dalam proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menggunakan media konkret,penelitian dapat dimanfaatkan sebagai bahan informasi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Media *Scrapbook*

a. Definisi Media *Scrapbook*

Scrapbook dalam Bahasa Inggris berasal dari kata "scrap" yang artinya sisa, potongan, atau guntingan dan "*book*" yang artinya buku. *Scrapbook* merupakan media yang diadaptasi dari album foto yang terbuat dari bahan bekas atau sisa kemudian dihias agar lebih menarik.

Menurut Dessy (2018: 694) mengemukakan bahwa dengan adanya media *scrapbook* siswa dapat menemukan pengetahuannya dengan cara mengamati dan mencoba memberi makna pada materi yang terkandung dalam media *scrapbook* sesuai pengamannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPA materi Perubahan Wujud Benda.

Menurut Rahmawanti (Ramadhani et al., 2023) media *scrapbook* adalah buku yang berbeda dengan buku lainnya, pada buku ini terdapat seni menempel gambar di media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif. Buku ini berisi catatan kecil yang mudah dipahami siswa dengan kertas dan model yang unik.

Menurut Kusumawanti (Aktivitas et al., 2013) menyatakan bahwa media Scrapbook adalah sebuah media terdiri dari gambar-gambar yang ditempelkan disertai keterangan yang dapat dibuka dan ditutup. Sedangkan Lia (Aulisia &

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

Gunansyah, 2019) mengatakan bahwa media *scrapbook* adalah media dalam bentuk rangkaian foto atau gambar yang sering dihubungkan dengan suatu momen atau tema tertentu,

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Scrapbook* adalah media dua dimensi yang berbentuk buku yang didalamnya terdapat gambar beserta materi pembelajaran dan dimodifikasi dengan kreatif menggunakan teknik menempel.

b. Karakteristik Media *Scrapbook*

Karakteristik Media *Scrapbook* Beberapa karakteristik dari media *scrapbook* yang digunakan sebagai media pembelajaran yakni sebagai berikut: (Abdul Muktadir et al., 2020).

1. Berbentuk buku
2. Tema yang disajikan dalam media *scrapbook* harus disesuaikan pada tujuan pelajaran
3. Komponen atau informasi yang disajikan pada media *scrapbook* disesuaikan dengan bahan ajar atau materi pembelajaran yang akan disampaikan
4. Pemberian hiasan pada media *scrapbook* tidak perlu berlebihan sebab tujuan pokok dari media tersebut yakni menjadi media pembelajaran,

c. Fungsi Media *Scrapbook*

Fungsi media adalah sebagai penyalur pesan. Selain fungsi tersebut penggunaan media dalam proses belajar juga dapat membangkitkan rasa ingin tahu

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam proses belajar mengajar adapun fungsi media *scrapbook* Sebagai berikut:

1) Media *scrapbook* sebagai pembelajaran yang menarik dan efektif s*crapbook* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa karena memuat gambar, foto, dan hiasan lain yang memiliki beragam warna dan bentuk. Media scrapbook bersifat realistis dalam menunjukkan pokok pembahasan, karena kita dapat menyajikan sebuah objek yang terlihat nyata melalui gambar atau foto.
2) *Scrapbook* juga dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang. Media *scrapbook* juga menjadi salah satu solusi mengenai banyaknya peristiwa atau objek yang sulit disajikan secara langsung dan sulit diulang.
3) Media *scrapbook* sangat membantu siswa lebih mudah mempelajari dan memahami sesuatu yang belum pernah mereka lihat dan hal-hal yang memerlukan pengulangan ketika mempelajarinya. Sebagai media kreatif dan bernilai sentimental.
4) *Scrapbook* dapat dijadikan sebagai media kreatif untuk menyimpan kenangan seperti foto dan tulisan media *scrapbook* dapat melatih kreativitas, meningkatkan kemampuan memori otak, sebagai media yang dapat membawa perubahan atau pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran, sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

digunakan adalah Quasi Experimental dan desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Bimbing I Jombang. Hasil uji t-test yang diperoleh nilai signifikansi -4,139 < -2,004 menunjukkan bahwa media scrapbook science tale berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

3. Fati Rahmawati dalam skripsinya "Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Ketrampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V SD" hasil dari penelitian tersebut dengan menggunakan media *scrapbook* di kelas eksperimen diperoleh dengan nilai rata-rata 48,68, pembelajaran menulis puisi tanpa menggunakan media *scrapbook* di kelas kontrol diperoleh dengan nilai rata-rata 45,75. Dapat diketahui bahwa siswa dengan menggunnakan media *scrapbook* lebih tinggi disbanding ratarata ketrampilan menulis puisi pada siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional.

B. Kerangka Pikir

Berdasrkan hasil observasi yang telah dilakukan, ditemukan adanya hasil belajar rendah, melakukan wawancara kepada guru kelas V diketahui bahwa *Pertama* ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yang dapat di ukur menggunakan tes yang telah di kembangkan dari materi yang telah didapatkan di sekolah, tes yang akan peneliti berikan adalah *pretest-postest* dalam Pembelajaran materi perubahan sifat benda materi ini masih saja ada siswa yang mengalami kesulitan belajar IPA terlihat dari ketidakmauan siswa dalam menjawab pertanyaan penyebabnya seperti: (1). Belum mampu menjelaskan sifat-sifat benda,

(2). Belum mampu membedakan benda cair,padat,gas serta contohnya dalam

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

kehidupan sehari-hari, dan (3). Belum mampu menceritakan penyebab peristiwa terjadinya pembekuan es batu. Selain itu kurangnya sikap percaya diri kurangnya pengetahuan dalam belajar pada materi tersebut.

Kedua ranah afektif adalah hasil belajar siswa dalam berbagai tingkah laku seperti memperhatikan, merespon, menghargai serta mengorganisasi hal ini peneliti dapat mengukur menggunakan angket, kurangnya sikap percaya diri siswa saat menjawab soal perlu menggunakan media visual seperti media pembelajaran *Scrapbook* media ini bisa menjadi salah satu alat bantu dalam belajar agar siswa yang belum mampu mengungkapkan pengetahuannya berbantuan media.

Terakhir, yang *Ketiga* ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan *(skill)* atau kemampuan bertindak setelah seseorang siswa menerima pelajaran tertentu, ranah ini diukur oleh peneliti keterampilan siswa dalam membuat media *scrapbook* di dalam pembelajaran perubahan wujud benda, siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, siswa tersebut malas membaca dan mengingat penyampaian materi guru Hal inilah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPA siswa dengan dibawah rata-rata. Aspek-aspek ranah yang telah dipaparkan oleh peneliti tersebut adalah fokus penelitian ini.

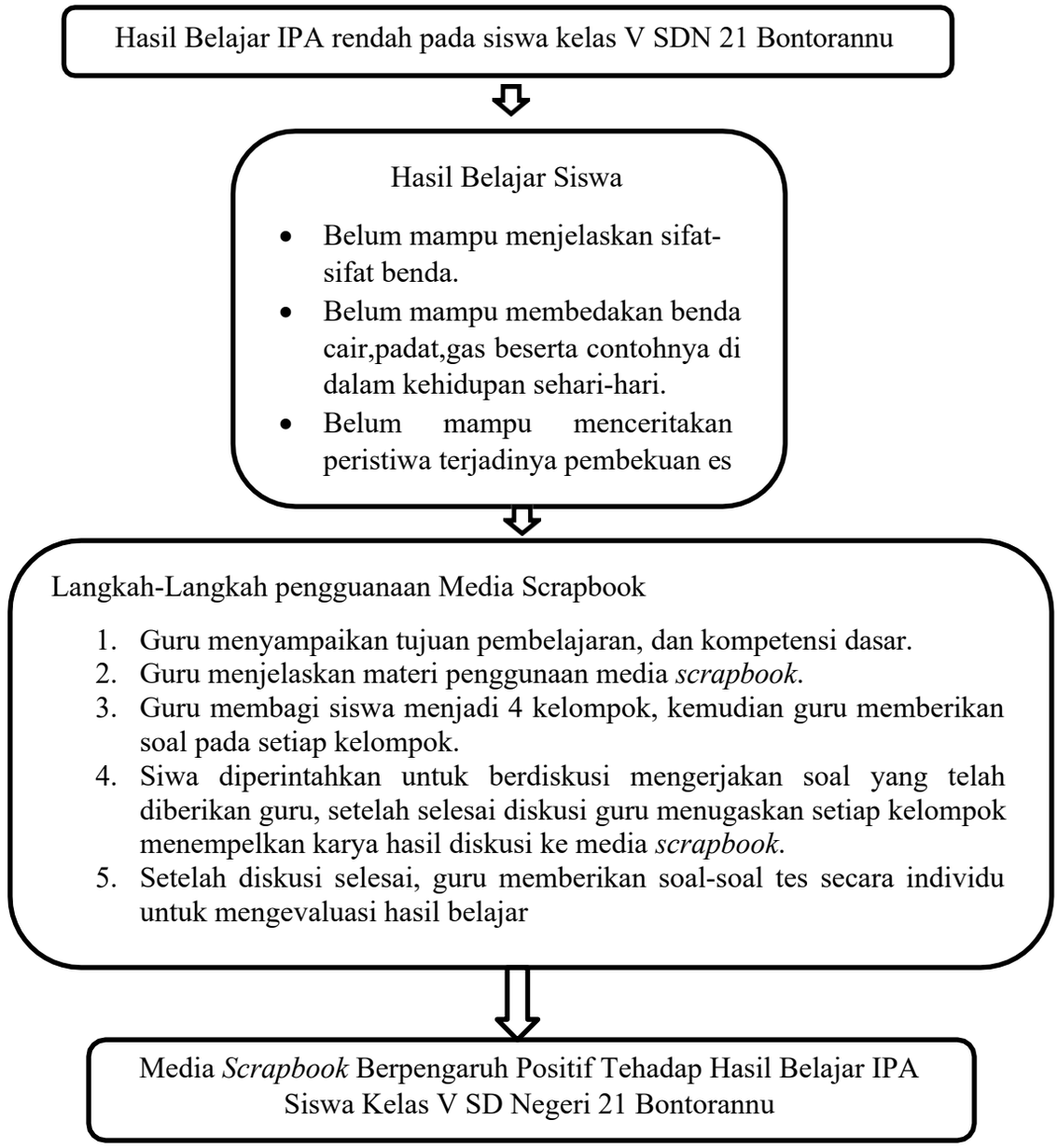
Media *Scrapbook* berbantuk dua dimensi yang berbentuk buku yang di dalamnya terdapat gambar beserta materi pelajaran dan dimodifikasi dengan kreatif. Penggunaan *scrapbook* juga dapat merangsang imajinasi memperkaya pengalaman membaca dan mampu membantu meningkatkan hasil belajar . *Scrapbook* bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

meningkatkan hasil belajar IPA yang rendah. Dengan menggunakan media pembelajaran *Scrapbook* dapat memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA. Media ini dapat membantu merangsang minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena elemen visual dan interaktifnya yang menarik. Hal ini bisa berkontribusi pada peningkatan hasil belajar meraka. Selain itu, pengalaman interaktif dengan media *scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karna siswa dapat secara aktif terlibat dalam menjelajahi konten dan mencari informasi. Berdasarkan uraian diatas,maka dapat digambarkan kerangka pikir penelitian ini sebagai berikut.

\

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

C. HIPOTESIS

Berdasarkan latar belakang masalah, kajian pustaka dan kerangka piker, diatas dapat dirumuskan hipotesis yang diajukan dalam peneliti ini adalah "terdapat pengaruh media *scrapbook* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 21 Bontorannu".

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian ini yaitu jenis kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen, menurut sugiyono (2017) penelitian dengan menggunakan pendekatan eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat. Desain penelitian ini menggunakan *one group pretest-postest design.* Arikunto (2010:124) mengatakan bahwa *one goup pretest-psottest design* adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan prelakuan barulah memberikan tes akhir (*posttest*).

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel sebagai acuan dalam pengematan, yaitu:

a. Variabel Independen

Variabel independen (variabel bebas) adalah variabel yang mempengaruhi variabel dependen. Variabel independen atau biasa disebut variabel (X) dalam penelitian ini adalah media *scrapbook.*

b. Variabel Dependen

Variabel dependen (variabel terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel dependen atau

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

biasa disebut variabel (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar ipa siswa kelas V SD Negeri 21 Bontorannu.

2. Desain Penelitian

Adapun Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini terdapat *pre-test*, perlakuan dan *post-test*. Paradigma desain penelitiannya dapat digambarkan sebagai berkut:

Tabel 2.4 Desain Penelitian

O_1	**X**	**O_2**

(Sugiyono, 2016: 111)

Keterangan:

O_1 : Nilai *pre-test* (sebelum diberikan perlakuan)

X : Perlakuan/ *treatment*

O_2 : Nilai *post-test* (setelah diberlakukan perlakuan)

C. Definisi Operasional Variabel

Adapun yang menjadi definisi operasional dari masing-masing variable dalam penelitian ini adalah:

a. Media *scrapbook*

Media *scrapbook* adalah media dua dimensi yang berbentuk buku yang didalamnya terdapat gambar beserta materi pembelajaran dan didesain dengan kreatif menggunakan teknik menempel.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

b. Hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 21 Bontorannu Kel. Bori Appaka, Kec. Bungoro, Kab. Pangkep. Waktu Penelitian Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023- 2024.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi berkaitan dengan seluruh kelompok orang, peristiwa atau benda yang menjadi pusat perhatian penelitian untuk diteliti (Cooper 2003). Dengan kata lain, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya, (Malia, 2020). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek itu. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 21 Bontorannu sebagai berikut:

Tabel 2.5 Tabel Populasi

No	Kelas	Jumlah siswa
1	I	26 Orang
2	II	24 Orang
3	III	15 Orang
4	IV	19 Orang
5	V	26 Orang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

6	VI	22 Orang
	Jumlah	132 Orang

(Daftar jumlah siswa kelas, I-VI SDN 21 Bontorannu)

3. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada semua populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu. Selanjutnya menurut Sugiyono (2004:73) "teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel", (Heridiansyah, 2013).

Pengambilan sampel dilakukan dengan cara Sampling Purposive. Sampling Purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016: 85). Alasan menggunakan Teknik purposive sampling ini karena sesuai untuk digunakan untuk penelitian kuantitatif atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generilisasi. Maka pengambilan sampel dilakukan berdasarkan penilian peneliti adalah seluruh kelas V SD Negeri 21 Bontorannu yang berjumlah 26 siswa, alasan memilih kelas V karena hanya kelas V yang mengalami hasil belajar yang rendah setelah melakukan observasi kemampuan kognitif,afektif dan psikomorik siswa kurang dari nilai rata-rata KKM.

Tabel 2.6 Tabel Sampel

Sampel	**Kelas V**
Eksperimen	26
Jumlah	26

(Sumber: SDN 21 Botorannu)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui Teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini.

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu :

1.Tes

Tes berupa hasil belajar siswa untuk mengukur hasil belajar siswa kelas V SDN 21 Bontorannu selama waktu tertentu. Pada penelitian ini, tes hasil belajar dilakukan dua kali, yaitu pada tes sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest) dengan soal-soal yang sama yaitu 5 butir soal tes essay pada materi peubahan suhu dan wujud benda..

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data siswa pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media *scrapbook* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDN 21 Bontorannu . Pada observasi ini peneliti menggunaakan lembar aktivitas siswa.

2. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data melalui formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis. Angket tersebut diedarkan kepada siswa yang menjadi sampel, guna mengumpulkan data yang berkenaan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

dengan proses belajar mengajar. Peneliti memberikan angket kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *scrapbook*.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengelolah dan menginterpresentasikan informasi yang di peroleh dari para responden yang di lakukan dengan mengukur pola ukur yang sama.

1. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang pemahaman materi yang di berikan. Bentuk tes yang berisi 5 soal essay di gunakan dalam bentuk *pretest -posttest* yang atau tes akhir yang bertujuan untuk melihat kemajuan atau pengaruh hasil belajar siswa setelah menerapkan media *scrapbook* dalam pembelajaran. Untuk kategori interval hasil belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 2.7 Kategori Interval Hasil Belajar

Skor	Kategori
0-34	Sangat rendah
35-54	Rendah
55-64	Sedang
65-84	Tinggi
85-100	Sangat tinggi

Sumber: Ahmad Budi Sutrisno (Lisa Darnisa, 2017:30) Sebelum tes hasil belajar tersebut digunakan, maka terlebih dahulu peneliti menguji validitas dan reliabilitas tes tersebut untuk mengetahui apakah tes tersebut layak atau tidak untuk digunakan. Responden yang menjadi sasaran uji coba instrument ini adalah bukan yang menjadi sampel penelitian, sebanyak 26 siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 27 Mei sampai tanggal 31 Mei Tahun 2024 pada semester genap di kelas V SDN 21 Bontorannu kecamatan labbakang kabupaten pangkajene. Penelitian ini dilakukan selama 5 kali pertemuan, dimana pada pertemuan pertama peneliti melakukan observasi dengan pemberian tes awal atau *pretest* kepada siswa. Pada pertemuan kedua sampai ke lima pemberian materi pembelajaran kepada siswa dengan materi pembahasan perubahan wujud benda dan pertemuan ke tiga pemberian tes akhir atau *posttest*.

Pada bab ini peneliti akan membahas hasil-hasil penelitian untukmengetahui perbedaan antara hasil belajar IPA siswa sebelum di terapkan media pembelajaran *scrapbook* dan setelah diterapkannya media pembelajaran *scrapbook* berbantuan media pembelajaran, maka data-data penelitian yang telah diperoleh perlu dilakukan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

1. Deskriptif Hasil Penelitian

Pada bab ini membahas tentang hasil penelitian yang menunjukkan hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda. Data hasil penelitian ini adalah data yang diperoleh dari tes hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya media *scrapbook* pada pelajaran IPA siswa kelas V di SD Negeri 21 Bontorannu.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

a. Analisis Data Hasil Belajar IPA Siswa Menggunakan Media *Scrapbook*

Data hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 21 Bontorannu yang berjumlah 26 siswa pada materi perubahan wujud benda sebelum dan sesudah menggunakan media *scrapbook* pada pelajaran IPA diperoleh dengan menggunakan tes hasil belajar sesuai dengan instrumen. Adapun hasil deskriptif tes hasil belajar seperti pada tabel 3.2 berikut :

Tabel 3.2 Statistik Skor Hasil Belajar IPA Siswa

Statistik	Pre-test	Post-test
Jumlah Sampel	26	26
Skor Ideal	100	100
Rat-rata	41,46	81,92
Median	50,00	80,00
Modus	30	80
Standar deviasi	10,765	5,278
Variansi	115,885	27,854
Rentang nilai	30	21
Nilai minimum	30	74
Nilai maksimum	60	95
Jumlah	499	591

(Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian 2024)

Dari tabel 3.2 di atas peneliti juga memaparkan hasil belajar IPA siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *scrapbook* agar mempermudah melihat hasil perbedaanya, hasil perbedaan belajar IPA pada materi perubahan wujud benda saat siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *scrapbook.*

Pada tabel 3.2 diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V sebelum (*pretest*) mengikuti mata pelajaran IPA menggunakan media *scrapbook* pada materi perubahan wujud benda diperoleh skor rata-rata 41,46 dari skor ideal 100 dengan standar deviasi 10,755 skor minimum yang diperoleh siswa adalah 30 dan skor maksimum yang diperoleh siswa adalah 60 dengan rentang skor 30. Sedangkan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

rata-rata hasil belajar siswa sesudah (*postest*) mengikuti pelajaran IPA menggunakan media pembelajaran *scrapbook* pada materi perubahan wujud benda adalah 81,92 dengan modus 80 atau merupakan nilai yang paling banyak diperoleh, sedangkan nilai median menunjukkan angka 80 yang menunjukkan nilai tengah yang diperoleh siswa artinya setengah dari jumlah 26 sampel memperoleh nilai 95 keatas dan setengahnya lagi memperoleh nilai 80 kebawah. Standard deviasi 5,278 sedangkan variansinya adalah 27,854 nilai maksimum yang diperoleh dari 26 siswa sesudah mengikuti pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda sehingga rentang data berada pada angka 21.

Selanjutnya jika hasil data pretest dan *postest* tersebut pada tabel 3.3 dikelompokkan kedalam beberapa kategori nilai, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 3.3 Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar IPA Siswa Sebelum diajar Menggunakan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Interval Skor	Kategori	*PRETEST*	
		Frekuensi	Persentase
<34	Sangat Rendah	2	7,69
35-54	Rendah	8	30,76
55-64	Sedang	7	26,92
65-84	Tinggi	9	34,63
85-100	Sangat Tinggi	0	0
Total		26	100

(Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian 2024)

Dari tabel 3.3 diatas dapat dilihat hasil distribusi frekuensi data hasil belajar

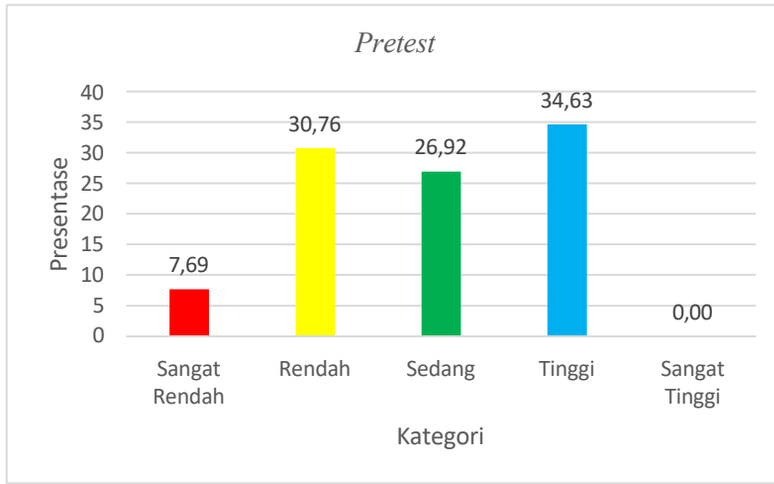
IPA siswa sebelum di ajar menggunakan media pembelajaran *scrapbook* dengan interval skor dengan kategori sangat rendah (<34) sebanyak 2 siswa dengan presentase 7,69%, kategori rendah (35-54) ada pada siswa sebanyak 8 siswa dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

presentase 30,76% kemudian, kategori sedang (55-64) sebanyak 7 siswa dengan presentase 26,92%. terdapat siswa yang memperoleh nilai tinggi pada rentang nilai 65-84) sebanyak 9 siswa dengan presentase 34,63, dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai sangat tinggi pada rentang 85-100 (0%).

Dari data diatas peneliti juga memaparkan hasil diagram guna memperjelas hasil belajar dari pretest siswa diraikan melalui gambar 4.2 berikut:

Gambar Diagram 2.2 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar *Pretes*t Siswa Kelas V SDN 21 Bontorannu



Selanjutnya untuk hasil distribusi frekuensi data hasil belajar IPA siswa setelah diajar menggunakan media pembelajaran *scrapbook* di uraikan pada tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3.4 Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar IPA Siswa Setelah diajar Menggunakan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Interval Skor	Kategori	*POSTEST*	
		Frekuensi	Persentase
<34	Sangat Rendah	0	0
35-54	Rendah	0	0
55-64	Sedang	0	0
65-84	Tinggi	17	65,38

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

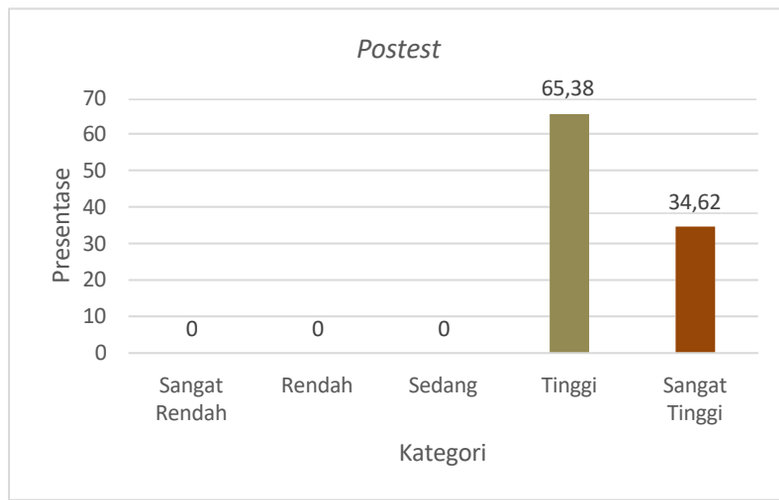
85-100	Sangat Tinggi	9	34,62
Total		26	100

(Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian 2024)

Sedangkan data dari tabel 3.4 dapat dilihat bahwa tidak ada siswa yang memperoleh nilai sangat rendah dibawah 35 (0%), tidak ada siswa yang memperoleh nilai rendah pada rentang 35-54 (0%), tidak ada siswa yang memperoleh nilai nilai sedang pada rentang 55-64 (0%), terdapat 17 siswa yang memperoleh nilai tinggi pada rentang 65-84 (65,38%), terdapat 9 orang siswa yang memperoleh nilai sangat tinggi pada rentang 85-100 (34,62%).

Dari data diatas peneliti juga memaparkan hasil diagram guna memperjelas hasil belajar dari postestt siswa diraikan melalui gambar 2.3 berikut:

Gambar Diagram 2.3 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar *Postest* Siswa Kelas V SDN 21 Bontorannu



Jika nilai keseluruhan siswa pada pretest disesuaikan dengan KKM yang telah ditetapkan sekolah sebesar 70, maka diperoleh kategori ketuntasan hasil belajar siswa kelas V sebelum dan sesudah penerapan media *scrapbook* sebagaimana pada tabel sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

Tabel 3.5 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Perubahan Wujud Benda Sebelum Penerapan Media *Scrapbook*

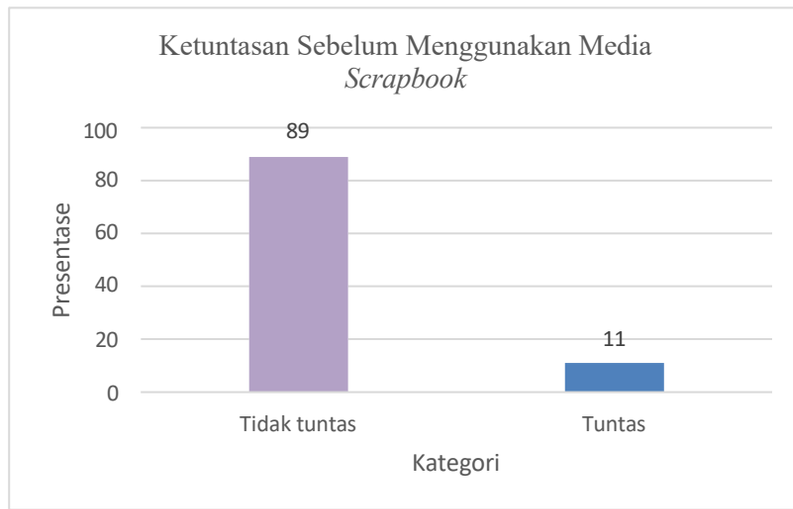
Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 ≤ Nilai < 70	Tidak tuntas	23	89
70 ≤ Nilai < 100	Tuntas	3	11
Jumlah		26	100

(Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian 2024)

Dari tabel 3.5, terlihat bahwa siswa yang tidak tuntas mencapai 100% dan siswa yang tuntas hanya 0%. Hal ini disebabkan karena siswa mempunyai kemampuan pemahaman IPA yang masih sangat rendah, maka dari itu perlu di terapkan media *scrapbook* untuk mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda.

Dari data diatas peneliti juga memaparkan hasil diagram guna memperjelas hasil belajar dari postestt siswa diraikan melalui gambar 2.4 berikut:

Gambar Diagram 2.4 Ketuntasan Hasil Belajar IPA Setelah Menggunakan Media *Scrapbook*



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai "Pengaruh Media *Scrapbook Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 21 Bontorannu*", maka diperoleh kesimpulan bahwa;

1. Berdasarkan hasil *pretest* atau sebelum menggunakan media *scrapbook* siswa mendapatkan nilai rata-rata 41,46% hal ini di sebabkan oleh siswa yang merasa sulit mengaplikasikan media ini saat belajar karena ini menjadi hal baru dalam belajar IPA membantu menunjang hasil tes pemahaman siswa pada aspek kongnitif, afektif dan psikomotorik selanjutnya untuk aktivitas siswa pada saat belum menggunakan media *scrapbook* siswa berada pada kategori kurang aktif .
2. Berdasarkan hasil *postest* atau sesudah menggunakan media *scrapbook* siswa mendapatkan nilai rata-rata 81,92% hal ini dapat dikatakan meningkat karena pada pertemuan berikutnya berangsur-angsur siswa mulai beradaptasi menggunakan media *scrapbook* dalam belajar IPA terlihat dari siswa yang sudah bersemangat dalam belajar, mudah mengaplikasikan media tersebut di dalam menyelesaikan lembar kerjanya secara berkelompok selanjutnya untuk aktivitas siswa pada saat setelah menggunakan media *scrapbook* siswa berada pada kategori aktif .

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

3. Berdasarkan hasil uji z yang telah dilakukan maka, dapat di simpulkan bahwa ada pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar IPA siswa di peroleh diperoleh t_{hitung} = 9,695 dengan taraf signifikan α = 0,05 dan diperoleh t_{tabel} = 9,695. Setelah dilakukan proses tes hasil belajar pada pembelajaran IPA yang dilakukan terhadap 26 siswa maka pembelajaran di katakan efektif jika siswa yang mendapat nilai tes 70 keatas mencapai minimal 85%. Dari hasil data diatas di peroleh Z_{hitung} = 9,695 > Z_{tabel} = -1,64 maka hipotesis di terima Ha. Artinya untuk tingkat kepercayaan 95%, jadi tes hasil belajar siswa berpengaruh dan meningkat pada materi perubahan wujud benda dengan di terapkan media *scrapbook* siswa kelas V di SD Negeri 21 Bontorannu

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan maka penulisdapat mengemukakan beberapa saran antara lain:

1. Bagi siswa agar lebih aktif dan kreatif dalam belajar, melihat kondisi saat ini yang kurang fleksibel dan efektif belajar di sekolah dimana hanya beberapa jam berada di lingkungan sekolah, untuk itu siswa diharapkan untuk banyak membaca atau memanfaatkan platform yang ada pada android seperti belajar autodidak di youtube maupun aplikasiedukasi lainnya dari rumah.
2. Bagi pihak sekolah agar memperhatikan media pembelajaran untuk diterapkan kepada siswa untuk menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dan menyenangkan, seperti dengan media *scrapbook* ini mampu

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

membuat suasana kelas menjadi meriah dan menciptakan kreativitas.

3. Bagi peneliti menjadi sarana untuk pengembangan diri untuk memecahkan persoalan, mengurangi kesulitan belajar siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

DAFTAR PUSTAKA

Abdul. M , dkk. (2020). Media Scrapbook Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *11*(02), 146–156. https://doi.org/10.21009/jpd.v11i02.18278

Aulia. F,.A.(2020). Pengembanagan Media Scrapbook Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual pada Muatan Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar *Jurnal pendidkan syntax administrasionr*, *1*(05), 468–478. https://doi.org/88.980767/jpd.v11i02.78809

Dessy. L. (2018). Pengaruh Media Scapbook Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi. *Jurnal PGSD* , 5 (6), 693-702.

Fadillah, A. (2016). Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *M A T H L I N E : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *1*(2), 113–122. https://doi.org/10.31943/mathline.v1i2.23

Hapsari, O. T., & Wulandari, Y. (2019). Pengembangan Media Scrapbook Pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas Iv Sd Muhammadiyah Karangbendo. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, *2*(3), 99. https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v2i3.1113

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Heridiansyah, J. (2012). Pengaruh Advertising Terhadap Pembentukan Brand Awareness Serta Dampaknya Pada Keputusan Pembelian Produk Kecap Pedas ABC. *Jurnal STIE Semarang*, *4*(2), 53–73. http://jurnal3.stiesemarang.ac.id/index.php/jurnal/article/view/168

Husnul.,K. (2023). Pengembagan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Kemampuan Berfikir kreatif Siswa Sekolah Dasar .*Jurnal Kajian Penelitian*, *1*(02), 1–9. https://doi.org/10.21009/jpd.v11i02.18278

Ichsan, F. N., & Hadiyanto, H. (2021). Implementasi Perencanaan Pendidikan dalam Meningkatkan Karakter Bangsa melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, *4*(3), 541–551. https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1203

Lisa Monica, M. Taheri Akhbar, & Mega Prasrihamni. (2023). Pengaruh Metode Learning Starts With a Question Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 9 Banyuasin 1. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP.Subang*,.*9.* (04),255–260. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1496

Muakhirin, B. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE," 01*, 51–55. https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/viewFile/2933/2453

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

Nuraini, A., & Suryanti. (2022). Pengembangan Media Flash Card Berbarcode Materi Pengaruh Kalor Terhadap Perubahan Suhu dan Wujud untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *10*(2), 302–316.

Nurdiana, I., & Murjainah, M. (2018). Hubungan Penggunaan Media Scrapbook Dengan Motivasi Belajar Geografi Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 41 Palembang. *Edutech*, *16*(3), 274. https://doi.org/10.17509/e.v16i3.8079

Pengetahuan, I., Di, S., & Dasar, S. (2018). *bagi siswa kelas III di Sekolah Dasar dan untuk mengetahui respon siswa kelas III setelah proses pembelajaran dengan menggunakan*. 35–49.

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *4*(6), 1707–1715.

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

Ramadhani, F. M., Priyanto, W., Purnamasari, V., Article, H., Komponen, S., Kelas, E., & Timur, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook*. *3*(283), 544–555.

Sugiyono, 2015. Metode Penelitian : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif , R&D. Bandung Alfabeta.

Syofyan, H. (2018). Analisis Gaya Belajar dan Motivasi Berprestasi terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Eduscience*, *3*(2), 76–85.

Syarum. S , dkk. (2021). Penggunaan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar *.Indonesian Journal of Intructional Technology*, *2*(02), 146–156. https://doi.org/10.21009/jpd.v11i02.18278

Undang--Undang No.20 Tahun 2003 Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA










Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA

RIWAYAT HIDUP



NURUL HIKMAH AWALIA.NPM 920862060009 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, STKIP Andi Matappa, Pangkep. Penulis merupakan putri pertama dari tiga bersaudara, lahir di Pulau Sapuli 24 April 2002 dari Pasangan Bapak Kamaruddin dan Ibu Nurbaya Bertempat tinggal di Pulau sapuli Desa mattiro baji Kecamatan Liukang Tupabbiring Utara, Kabupaten Pangkajene dan kepulauan. Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 10 Pulau Sapuli di Kecamatan Liukang Tupabbiring Utara Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan pada tahun 2014. Pada tahun itu juga penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Lk.Tupabbiring Utara di Pulau Sabutung dan tamat tahun 2017. Kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 4 Pangkep dan selesai pada tahun 2020. Pada tahun 2020 itu juga penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Swasta, tepatnya di STKIP Andi Matappa Pangkep Jurusan Pendidikan Guru sekolah dasar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Oawg4MbtseQGs3EfMhiZGA