

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *SCRAPBOOK* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN IPS SISWA KELAS V SD SWASTA
TUNAS HARAPAN ISLAM MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

RAUDA MUNAWARAH

NPM: 2002090131



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 23 April 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Rauda Munawarah
NPM : 2002090131
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Syamsuwarita, M.Pd.

Sekretaris



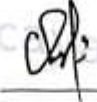
Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

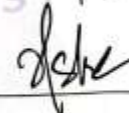
1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

1. 

2. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

2. 

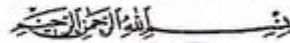
3. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO.Fit.

3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Artikel Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Artikel ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Rauda Munawarah
 NPM : 2002090131
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas V Sd Swasta Tunas Harapan Islam Medan

Medan, 10 Februari 2025

Disetujui oleh:
 Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd. AIFO Fit.

Diketahui oleh:



Dra. Hj. Syamsuwarnita, M.Pd.

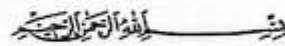
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rauda Munawarah
NPM : 2002090131
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
4/12-2024	Bimbingan Bab IV		
11/12-2024	Revisi Tulisan Bab IV		
18/12-2024	Olah Data		
8/01-2025	Bimbingan Bab IV dan Bab V		
15/01-2025	Revisi Kesimpulan		
23/01-2025	Acc Sidang		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, 10 Februari 2025
Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd. AIFO Fit.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : RAUDA MUNAWARAH
NPM : 2002090131
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Swasta Tunas Harahap Islam Medan**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



RAUDA MUNAWARAH
NPM. 2002090131

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

RAUDA MUNAWARAH, 2002090131, “Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan”. Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa dengan menggunakan media *scrapbook* pada pelajaran IPS di kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket yang digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji hipotesis untuk mengetahui adakah pengaruh dari penggunaan media *scrapbook* terhadap motivasi belajar siswa. Dari hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan dalam motivasi belajar siswa kelas V setelah penerapan media *scrapbook*. Sebelum penerapan media *scrapbook*, nilai rata-rata motivasi belajar siswa adalah 73,10. Setelah penerapan media *scrapbook*, nilai rata-rata motivasi belajar meningkat menjadi 86,10. Peningkatan sebesar 13,00 poin ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran setelah media *scrapbook* diterapkan. Hal ini dibuktikan Nilai signifikansi (Sig. (2-tailed) yang dihasilkan adalah 0.00, yang jauh lebih kecil dari ambang batas signifikansi yang umumnya digunakan (0.05). Dengan demikian hasil uji t-test ini menolak hipotesis nol (H_0) yang menyatakan Tidak ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *scrapbook* terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan, dan menerima hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *scrapbook* terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan.

Kata Kunci : Media, Scrapbook, Motivasi Belajar

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi wabarakatuh

Segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan bagi mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penulisan skripsi ini, banyak kendala yang dihadapi penulis namun semua itu dapat diatasi karena dukungan dari berbagai pihak. Karena itu melalui skripsi ini penulis mengucapkan banyak terimakasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu penulisan untuk menyelesaikan skripsi ini, yaitu:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst., M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Bapak **Mandra Saragih, S.Pd., M.Pd**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, selaku Ketua Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd**, selaku sekertaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Mawar Sari, S.Pd., M.Pd. AIFO Fit** selaku dosen pembimbing skripsi yang mencurahkan ilmunya kepada penulis serta penuh kesabaran dalam membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu, dukungan dan motivasi kepada penulis.
9. Untuk cinta pertama saya, Ayahanda Totok Sugiharto. Meskipun perjalanan hidup kita tidak terlalu mulus dan penuh tantangan kasih sayangmu dan pengorbananmu tetap menjadi sumber inspirasi terbesar dalam hidupku. Terimakasih atas semua hal baik serta do'a dan dukungannya meski dalam situasi yang tidak ideal. Terkhusus ibuku tercinta Jumasifah, terima kasih atas kelembutan hati dan ketulusan cintamu yang selalu menyemangatiku. Beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program studi penulis, berkat semangat serta motivasi beliau serta do'a yang selalu beliau panjatkan hingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan sampai sarjana.

10. Kepada Kakak saya tercinta Tanty Yuliah A.Md, terimakasih banyak atas semua dukungannya serta moril ataupun materil, terimakasih juga atas segala motivasi yang di berikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Dan adikku terkasih Muhammad Maulana salah satu alasan penulis untuk lebih keras lagi berjuang terimakasih atas dukungannya. Kepada Irsyad Al Birra, terimakasih sudah menjadi bagian dari perjalanan penulis. Berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, baik tenaga, waktu, maupun materi kepada penulis. Telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah, dan memberikan semangat untuk pantang menyerah kepada penulis
11. Rauda Munawarah, last but no least, ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan penulisan skripsi sambil berkerja. Terimakasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa di bilang tidak mudah. Terimakasih sudah berjuang sampai selesai.
12. Terima kasih kepada Kepala Sekolah dan bapak/ibu guru SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan yang telah membantu dan mendukung penyusunan skripsi saya ini.
13. Terimakasih untuk teman-teman seperjuangan yang sampai saat ini masih terus selalu menyemangati dan memberikan dukungan penuh kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

Besar harapan penulis untuk terus mempelajari dan memperbaiki kekurangan-kekurangan karena skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidik umumnya dan khususnya pada penulis.

Medan, Februari 2025

Rauda Munawarah
NPM. 2002090131

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Kerangka Teori.....	8
2.1.1 Media Pembelajaran	8
2.1.2 Media <i>Scrapbook</i>	20
2.1.3 Motivasi Belajar	27
2.1.4 Pembelajaran IPS.....	39
2.2 Penelitian Yang Relevan	56
2.3 Kerangka Konseptual	59
2.4 Hipotesis	61

BAB III METODE PENELITIAN	62
3.1 Desain Penelitian	62
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	63
3.3 Subjeck dan Objeck Penelitian.....	64
3.4 Variable dan Definisi Operasional.....	65
3.5 Instrumen Penelitian	66
3.6 Teknik Analisis Data.....	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	72
4.1 Hasil Penelitian	72
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	83
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	90

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain Metode Penelitian Eksperimen Semu (<i>the one group pretest posttest</i>)	62
Tabel 3.2	Waktu Penelitian.....	63
Tabel 3.3	Populasi Penelitian	64
Tabel 3.4	Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban	66
Tabel 3.5	Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar.....	67
Tabel 4.1	Distribusi Friekuiensi Motivasi Belajar Siswa SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan Sebelum Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	73
Tabel 4.2`	Distribusi Friekuiensi Motivasi Belajar Siswa SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan Sesudah Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	74
Tabel 4.3	Pairied Sampiel T Tiest	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	60
-------------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa yang sekarang ini tidak dipungkiri lagi bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh besar di semua aspek kehidupan manusia. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan dan kebijakan (Pahlawan et al., 2022).

Undang-undangan tentang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003, menegaskan tentang dasar, tujuan, dan fungsi Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pelawi & Is, 2021).

Kegiatan pembelajaran adalah proses pembelajaran yang bersifat aktif dan saling terhubung antara guru dan murid. Pendidikan sangatlah penting bagi kehidupan manusia, semakin baik kualitas pendidikan maka menghasilkan

individu yang mempunyai wawasan yang luas dan bermoral. Pembelajaran pada dasarnya harus memperhatikan minat peserta didik, materi yang tepat dan strategi pembelajaran yang sesuai serta media pembelajaran yang tepat. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang dilakukan siswa agar terjadinya belajar. Media sangat berperan penting di dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran IPS terdapat materi Keragaman Bangsa Indonesia. Budaya bangsa Indonesia sangatlah beragam, sebagai warga negara Indonesia memiliki kewajiban untuk menjaga dan melestarikannya. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa materi Keragaman Bangsa Indonesia kurang diminati oleh siswa. Kurangnya minat dalam mempelajari materi tersebut dapat dilihat dari turunnya motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. perannya yang khas dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar (Laras & Rifai, 2019), juga menyatakan bahwa motivasi belajar mempengaruhi kemampuan belajar mandiri dan menentukan percaya diri para peserta didik dalam mengatasi kesulitan pembelajaran. Dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan salah satu aspek dinamis utama. Peserta didik yang kurang berprestasi tidak disebabkan oleh kurangnya kemampuan mereka, tetapi karena kurangnya motivasi untuk belajar sehingga peserta didik ini tidak berusaha untuk menstimulus kapasitas mereka untuk belajar. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penentu tercapainya tujuan pendidik, baik motivasi dari dalam diri maupun motivasi dari lingkungan sekitar (Puspitasari et al., 2022).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang di dalamnya mempelajari dan mengkaji mengenai masalah-masalah sosial yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari, yang mendidik dan melatih peserta didik agar mempunyai keterampilan yang berguna untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Tidak sedikit masalah atau hambatan yang di hadapi guru, misalnya tidak ada penerapan pendekatan atau media mengajar yang baik, penggunaan media yang tepat memberikan dampak yang baik dalam pencapaian keberhasilan belajar siswa. Jadi pembelajaran IPS adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari berbagai masalah sosial yang ada dalam kehidupan sehari-hari

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan penelitian terhadap guru kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan siswa masih banyak yang kurang termotivasi dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang bersifat klasikal, guru masih menggunakan metode ceramah sehingga terlihat monoton, media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan bervariasi cenderung hanya menggunakan buku pelajaran dan guru belum pernah menggunakan media *scrapbook* pada proses pembelajaran IPS. Hal ini tentu menjadi hambatan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Upaya dalam meningkatkan motivasi belajar adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting selama proses pembelajaran. Media pembelajaran tentunya membawa peran seorang guru untuk lebih inovatif dan produktif dalam menyajikan materi yang disampaikan kepada siswa di kelas. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan

rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa (APRIANINGSIH, 2019)

Salah satu media yang dapat digunakan pada proses meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran IPS yaitu media *scrapbook*. Media pembelajaran *scrapbook* adalah, menurut (Rizhardi & Suryani, 2023) “bahkan dapat dikatakan bahwa media Scrapbook berkaitan dengan bentuk seni dalam dua dimensi, seperti buku tentang berbagai topik, dengan tema yang bermacam-macam tersusun atas quote, foto, kliping, gambar, catatan penting, memorabilia, dan lain sebagainya yang dikemas ke dalam satu karya seni kreatif hasil kerajinan tangan serta dalam pembentukannya menggunakan teknik lipat dan tempel. Dengan adanya media *scrapbook*, siswa dapat menentukan pengetahuannya dengan cara mengamati dan mencoba memberi makna pada materi yang terkandung didalam media *scrapbook* sesuai pengalamannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pemahaman siswa akan bermakna dan semakin mendalam jika teruji dengan pengalaman-pengalaman baru (D. L. K. Sari & MINTOHARI, 2018).

Berdasarkan kondisi permasalahan yang di uraikan diatas maka saya tertarik untuk melakukan penelitian dengan **“Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di paparkan di atas maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang bersifat klasikal.
2. Guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga terlihat monoton.
3. Media pembelajaran kurang menarik dan guru cenderung hanya menggunakan buku pelajaran.
4. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi.
5. Guru belum pernah menggunakan media *scrapbook* pada proses pembelajaran IPS.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, sesungguhnya masih banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yang masih rendah. Sehingga dalam penelitian ini yang menjadi batasan masalah dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan menggunakan media *scrapbook*?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan tanpa menggunakan media *scrapbook*?

3. Bagaimana pengaruh penggunaan media *scrapbook* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan menggunakan media *scrapbook*.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan tanpa menggunakan media *scrapbook*.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media *scrapbook* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh melalui penelitian ini sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan ilmu pengetahuan berkaitan dengan pengaruh media *scrapbook* sehingga berguna dalam proses pembelajaran. Khususnya di sekolah dasar dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Dari hasil penelitian ini diharapkan dengan adanya pengaruh media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi pendidik dalam mengembangkan keprofesiannya. Selain itu pendidik juga memperoleh pengetahuan tentang pengaruh media *scrapbook* terhadap motivasi belajar kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan.

3. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam penggunaan media pembelajaran sehingga guru di sekolah tersebut menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam memilih media pembelajaran. Dengan demikian sekolah tersebut menjadi sekolah yang lebih maju dan lebih modern dibandingkan dengan sekolah yang lainnya.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai sumber informasi sekaligus sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya dalam pengaruh media pembelajaran khususnya penggunaan media *scrapbook* terhadap motivasi belajar.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan mengalami kemajuan sangat pesat. Kemajuan tersebut berdampak pada kegiatan pengajaran yang bervariasi, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting. Karena, dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi pelajaran yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media. Penggunaan alat atau pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat bagi siswa, serta membangkitkan motivasi belajar siswa bahkan dapat membawa pengaruh terhadap psikologis siswa (F. F. Dewi & Handayani, 2021)

Menurut (Abi Hamid et al., 2020) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong tersiptanya proses belajar untuk bisa menambah informasi baru pada diri seorang siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Peranan media di dunia pendidikan sebagai alat bantu belajar siswa, sebagai alat komunikasi antara guru dan peserta didik dan sebagai alat untuk membuat ciptaan baru.

Menurut (Pratiwi & Meilani, 2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dan mampu mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi sosial yang menimbulkan keinginan siswa untuk semakin meningkatkan prestasi belajar. Untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran adalah dengan meningkatkan keterampilan yang dimiliki oleh guru dalam menguasai penggunaan media pembelajaran, guru mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang tidak hanya sekedar menyampaikan informasi, melainkan mendorong para siswa untuk belajar menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa akan merasakan dampak yang positif dari penggunaan media pembelajaran.

Menurut (Shomad & Rahayu, 2022) media pembelajaran adalah salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran sebagai alat bantu mengajar, penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajar. Media

pembelajaran merupakan salah satu instrumen yang dapat membantu merangsang peserta didik untuk terjadinya proses belajar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan media juga bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

2.1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Proses pembelajaran media sangat diperlukan untuk memperlancar proses komunikasi pembelajaran. Keberadaan media sebagai salah satu sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar tentu memiliki manfaat tersendiri. Hal ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Dayyana et al., 2022) manfaat penggunaa media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar diantaranya yaitu:

- 1) Media memperbaharui penekanan sistem pendidikan formal yang awalnya bergeser dari abstrak ke konkret dan dari teoritis ke fungsional praktis.
- 2) Karena dapat mengarahkan perhatian siswa, media dapat meningkatkan motivasi belajar.
- 3) Media dapat membuat informasi lebih mudah dipahami
- 4) Ketersediaan media akan menciptakan kebutuhan untuk memuaskan rasa ingin taku masyarakat.

Menurut (Wulandari et al., 2023) adapun manfaat media pembelajaran secara praktis sebagai berikut yaitu:

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

Menurut (Moto, 2019) manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian suatu pesan sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan fokus perhatian anak sehingga dapat membuat mereka termotivasi dalam belajar.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi suatu keterbatasan indera, ruang, serta waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada para siswa mengenai peristiwa di lingkungan mereka.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah untuk membantu mempermudah proses penyampaian pesan atau informasi

dari guru kepada siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga materi pelajaran yang disampaikan dapat di analisis dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

2.1.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar terus mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Ada beberapa jenis media pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar siswa. Jenis-jenis media pembelajaran menurut (Susanti & Zulfiana, 2018) mengatakan bahwa jenis media pembelajaran yaitu:

- 1) Media visual adalah media pembelajaran yang dapat dilihat oleh mata telanjang atau secara langsung dengan mata atau indera penglihatan. Macam-macam dari media visual ini adalah berupa gambar, foto, diagram, peta konsep, globe.
- 2) Media audio adalah media yang dapat didengar oleh indera pendengaran yaitu telinga yang berisikan materi pelajaran. Contohnya yaitu pada laboratorium bahasa, radio, alat perekam.
- 3) Media audio visual adalah dapat dilihat dari indera penglihatan atau mata dan dapat didengar oleh indera pendengaran atau telinga. Contoh media audio visual ini adalah televisi, film suara.

Menurut (Faujiah et al., 2022) secara garis besar jenis-jenis media pembelajaran yaitu:

- 1) Media audio, merupakan media yang hanya dapat dinikmati dengan pendengaran saja, hanya mempunyai unsur bunyi dan lain sebagainya seperti radio atau rekaman berbunyi.
- 2) Media visual, hanya dapat dicermati dengan unsur bunti dan gambar atau dapat kita nikmati sebagai tontonan dapat berupa gambar lukisan fotto dan lain sebagainya.
- 3) Media audio visual merupakan media yang mengandung unsur bunyi serta gambar ini merupakan persatuan dari kedia metode yang mempunyai unsur gambar dan suara dan bisa berbentuk video film dan sebagainya.

Menurut (Rahmanda, 2024) jenis jenis media pembelajaran berdasarkan pembelajaran, yaitu:

- 1) Media visual adalah menggunakan indera penglihatan. Pendukung dari jenis media visual ini adanya garis dan bentuk. Contohnya adalah buku tulis, papan tulis, alat peraga.
- 2) Media audio visual yaitu kombinasi antara media visual dan audio dengan menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Contohnya adalah video, scrabe, powtoon, moovly.
- 3) Multimedia adalah media yang paling kompleks contohnya permainan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran dapat dikategorikan seperti media berbasis audio, media visual, media audiovisual, media multimedia dan media realita. Seorang guru harus menggunakan berbagai media pembelajaran agar dapat membanu untuk

menyalurkan pembelajaran, sehingga memudahkan untuk menerima materi dengan baik sehingga dapat mendorong tujuan pembelajaran.

2.1.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangan pada masing-masing media yang digunakan. Kekurangan dan kelebihan media dapat menjadi pertimbangan dalam memilih dan menggunakan media yang tepat pada setiap proses pembelajaran. (Faujiah et al., 2022) Hasil analisis dari sumber-sumber yang relevan terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan media audio, media visual, media audio visual.

1) Media Audio

a. Kelebihan Media Audio

Kelebihan memakai media ini merupakan mudah didapatkan. Data dari media ini pula praktis dipindahkan serta lebih efisien. Datanya bisa dipergunakan bersamaan menggunakan alat perekam, sehingga pengguna bisa menyimpan serta mengulang balik audio yg didapatkan serta diputar balik dikemudian hari, menyebarkan daya imajinasi mirip menulis, menggambar serta lain sebagainya.

b. Kekurangan Media Audio

Kekurangan dari sifat media ini yaitu, sifat komunikasi satu arah (one way communication). Misalnya apabila kita sedang melakukan aktivitas belajar mengajar secara daring atau online dan media pembelajaran itu media audio maka pendengaran akan mengalami kesulitan bila ada materi yang kurang paham serta sulit bisa

mendiskusikan sebab media audio ini bersifat one way communication atau komunikasinya satu arah.

2) Media Visual

a. Kelebihan Media Visual

- 1) Repeatable, dapat pada simpan dan pada baca jika kita menyimpan dengan cara mengelipingnya.
- 2) Analisa lebih detail dan tajam, sebagai akibatnya yang melihatnya menggunakan Analisa yang lebih mendalam dan dapat membuat orang berfikir lebih khusus isi tulisannya.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- 4) Media visual memungkinkan adanya hubungan antara siswa dengan lingkungan sekitarnya.
- 5) Bisa menanamkan konsep yang sah.
- 6) Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Bisa menaikkan daya Tarik dan perhatian peserta didik.

b. Kekurangan Media Visual

- 1) Berukuran gambar sering kali kurang tepat dalam pengajaran kelompok besar.
- 2) Memerlukan ketersediaan asal serta keterampilan, kejelian pengajar dapat memanfaatkannya.
- 3) Lambat dan kurang simple.

- 4) Tidak adanya audio, media visual hanya berbentuk tulisan tertentu tidak bisa di dengar akibatnya kurang lengkap materi yang di sampaikan.
- 5) Visual yang terbatas, media ini hanya bisa memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi informasi.

3) Media Audiovisual

a. Kelebihan Media Audiovisual

Memiliki kelebihan bagi penggunanya yaitu, bahan pengajarannya lebih tepat dalam menyimpulkan maknanya sehingga dapat lebih dipahami, dengan begitu lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, guru akan lebih bervariasi sehingga siswa yang menyimpanya tidak gapang bosan, guru tidak kehabisan energi menjelaskan secara berulang-ulang apabila siswa kurang memahami apa yang mereka simpulkan.

b. Kekurangan Media Audiovisual

Kelemahan dari media audio visual yaitu, media menggunakan suara serta dengan bahasa dan ekspresi sehingga hanya bisa dipahami oleh seseorang yang memiliki taraf penguasaan yang baik.

Menurut (Munadi, 2019) adapun kelebihan dan kekurangan media sebagai berikut :

1) Media Audio

a. Kelebihan Media Audio

- 1) Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan memungkinkan menjangkau sasaran yang luas.
- 2) Mampu mengembangkan daya imajinasi pendengar.
- 3) Mampu memusatkan perhatian siswa pada penggunaan kata-kata, bunyi, dan arti dari bunyi.
- 4) Sangat tepat atau cocok untuk mengajarkan musik dan bahasa, laboratorium bahasa tidak lepas dari media ini terutama untuk melatih *listening*.
- 5) Mampu mempengaruhi suasana dan perilaku siswa melalui musik latar (*back sound*) dan efek suara (*sound effect*).
- 6) Dapat menyajikan program pendalaman materi yang dibawah oleh guru-guru atau orang-orang memiliki keahlian dibidang tertentu .
- 7) Dapat mengerjakan hal-hal tertentu yang sulit dikerjakan oleh guru, yakni menyajikan pengalaman dunia diluar ke dalam kelas.

b. Kekurangan Media Audio

- 1) Sifat komunikasinya hanya satu arah.
- 2) Penyajian dengan suara hanya mengandalkan salah satu dari kelima indera.

2) Media Visual

a. Kelebihan Media Visual

- 1) Media visual membantu meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran dengan bahan visual.
- 2) Media visual memperlancarkan proses pembelajaran sehingga dapat dengan mudah dan cepat menerima materi pelajaran.
- 3) Media visual membantu siswa meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan, sebab tampilan visual lebih menarik dari pada hanya tampilan verbal.
- 4) Media visual dapat dibaca berkali-kali dengan menyimpannya atau mengelipingnya.
- 5) Media visual membantu siswa berpikir tajam dan spesifik. Siswa dapat benar-benar mengerti isi berita dengan analisis yang lebih mendalam dan dapat membuatnya berfikir lebih spesifik tentang isi tulisan.

b. Kekurangan Media Visual

- 1) Media visual terkadang tampilan lambat dan kurang praktis.
- 2) Media visual tidak diikuti oleh audio, media visual hanya berbentuk pola tertentu yang tidak dapat didengar. Sehingga kurang mendetail materi yang disampaikan.
- 3) Media visual seringkali ditampilkan dengan visual yang terbatas. Media visual hanya dapat memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi berita.

- 4) Media visual khususnya berbentuk cetak memerlukan biaya produksi cukup mahal karena media cetak harus mencetak terlebih dahulu.
- 5) Media visual memerlukan pengamatan yang ekstra hati-hati. Selain itu, media visual memuat pesan atau informasi yang panjang atau rumit.

Menurut (KARTIKA, 2022) media pembelajaran audiovisual memiliki kelebihan sebagai berikut:

a. Kelebihan media Audiovisual

- 1) Bahan ajar yang akan disampaikan akan lebih mudah dimengerti maknanya, oleh sebab itu peserta didik menjadi lebih mudah dalam menguasai tujuan pembelajaran.
- 2) Media audiovisual dapat mengurangi pengulangan kata-kata dan metode ceramah yang terlalu panjang.
- 3) Selama pembelajaran pengaplikasian media audiovisual peserta didik diarahkan agar bisa mendengarkan, mengamati dan mendemostrasikan.
- 4) Memotivasi untuk menerima bahan ajar pada peserta didik dapat didorong oleh pengaplikasian media audio visual pada saat kegiatan belajar, selain itu sikap dari faktor emosional lainnya dapat ditanamkan.

b. Kekurangan media audiovisual menurut (Simarmata et al., 2020)

- 1) Apabila materi yang disajikan melalui media audiovisual

banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, dapat menimbulkan rendahnya tingkat pemahaman penonton terhadap pesan yang disampaikan.

- 2) Dibutuhkan keterampilan dan keahlian khususnya dalam pembuatan media audiovisual, karena adanya penggabungan dua unsur media yaitu gambar dan suara.
- 3) Membuat media audiovisual lebih sulit dari pada membuat media jenis lain.
- 4) Materi audiovisual seperti televisi tidak dapat dibawa kemana-mana karena terbatas pada lokasi tertentu.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangannya tersendiri adapun kelebihan dari setiap media pembelajaran untuk membantu membangkitkan minat belajar siswa, meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memudahkan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Kemudian adapun kekurangan dari setiap media pembelajaran ialah kurangnya mengembangkan kreativitas siswa, kurang kemahiran dalam membuat media.

2.1.2 Media *Scrapbook*

2.1.2.1 Pengertian Media *Scrapbook*

Scrapbook asalnya dari istilah scrap pada bahasa inggris maknanya produk sisa, potongan, atau gunting sedangkan book berarti buku (YAYU, 2021). Menurut (I. P. Sari et al., 2020) *scrapbook* merupakan seni melakukan penempelan foto ataupun gambar dalam media kertas dan menghiasnya jadi karya kreatif dan

mengandung potongan catatan penting yang berhubungan terhadap gambar, penggunaan *scrapbook* yang dikemas dalam bentuk buku dengan memadukan berbagai potongan gambar juga penjelasan diharapkan dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa dalam pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, penggunaan *scrapbook* sebagai media pembelajaran masih jarang digunakan.

Media *scrapbook* adalah media dalam bentuk sekumpulan foto atau gambar, cerita, serangkaian catatan yang disusun secara menarik yang disajikan dalam buku tempel sering dihubungkan dengan suatu momen atau tema tertentu. Pengetahuan dengan cara mengamati dan mencoba memberi makna pada materi yang terkandung di dalam media *scrapbook* sesuai pengalaman sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa (Saputra, 2024)

Menurut (Qolbiyah et al., 2022) *scrapbook* dapat dibuat atau didesain sesuai dengan kemampuan pembuatan, seperti catatan, gambar, foto, warna, maupun teks tulisan. Media *scrapbook* dikemas dengan menyatupadukan beragam potongan gambar, dan catatan sehingga menarik dan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Menurut (D. F. Sari, 2020) media *scrapbook* merupakan pembuatan media visual gambar sebagai alat bantu peserta didik dalam memahami konsep atau informasi yang sedang diajarkan. Media *scrapbook* tidak hanya berupa potongan gambar, tetapi dalam proses pembuatannya sudah memperhatikan desain tata letak gambar akan ditempelkan serta informasi berdasarkan tampil gambar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* merupakan buku yang berisi sekumpulan foto, memorabilia gambar-gambar diberi keterangan

atau materi yang berhubungan dengan suatu kejadian yang disusun kedalam sebuah buku. Sehingga hal membuat siswa dapat bermain sambil belajar dan pembelajaran tidak terasa menjenuhkan.

2.1.2.2 Kelebihan Media *Scrapbook*

Media scrapbook dapat digunakan untuk memahami diri sendiri, mengekspresikan emosi, menjadi kreatif, dan menawarkan komentar sosial, historis, dan pribadi tentang kehidupan dan budaya di tempat dan waktu tertentu.

Menurut (Sukarwanto & Meidina, n.d.) kelebihan dari media scrapbook adalah sebagai berikut:

- 1) Menarik
- 2) Bersifat realistis Ketika menunjukkan pokok bahasan
- 3) Mampu mengatasi masalah terhadap terbatasnya ruang dan waktu
- 4) Gampang pembuatannya
- 5) Dalam membuat *scrapbook* bahan serta alatnya sangat mudah sekali didapatkan
- 6) Desain mampu dibuat atas kebutuhan pengguna

Menurut (Ginjar, 2023) kelebihan dari media *scrapbook* adalah sebagai berikut:

- 1) *Scrapbook* mencerminkan keunikan dari pemikiran, hidup dan aktivitas penulisnya
- 2) Sifat konkret dan lebih realistis menunjukkan pokok permasalahan yang dibahas
- 3) *Scrapbook* mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu

- 4) *Scrapbook* mampu mengatasi keterbatasan pengamatan kita
- 5) Bahan pembuatan *scrapbook* mudah didapat, tanpa menggunakan peralatan khusus.

Menurut (Wahyudi & Yulizah, 2023) terdapat kelebihan dari media *scrapbook* diantaranya:

- 1) Menarik, *scrapbook* disusun dari berbagai foto, gambar, catatan penting, dan lain sebagainya dengan beberapa hiasan. Sehingga tampilannya akan terlihat indah dan menarik.
- 2) Bersifat realistis dalam menunjukkan pokok pembahasan, dengan *scrapbook*, kita dapat menyajikan sebuah objek yang terlihat nyata melalui gambar atau foto. Karena gambar atau foto dapat memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, dengan demikian kita dapat lebih mudah mengetahui dan mengingatnya dengan lebih baik.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, media *scrapbook* dapat menjadi salah satu Solusi mengenai banyaknya peristiwa atau objek yang sulit disajikan secara langsung dan sulit diulangi.
- 4) Mudah dibuat, cara pembuatan *scrapbook* tidak sulit. Kita hanya perlu Menyusun dan memadupadankan antara gambar, catatan, dan hiasan sedemikian rupa. Sehingga anak-anak maupun orang dewasa akan mampu membuat *scrapbook* sendiri.
- 5) Bahan yang digunakan untuk membuat *scrapbook* mudah didapatkan. Bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan *scrapbook* mudah

didapatkan. Karena kitab bisa menggunakan barang-barang yang sudah tidak terpakai atau barang bekas.

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

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *scrapbook* bisa menarik perhatian peserta didik sehingga meningkatkan motivasi belajar, peserta didik juga dapat banyak melakukan kegiatan pembelajaran tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi dapat mengamati.

2.1.2.3 Kekurangan Media *Scrapbook*

Disamping banyaknya kelebihan media *scrapbook*, terdapat kekurangan dari media *scrapbook* (Lukmanulhakim & Uswatun, 2019) kekurangan media *scrapbook* sebagai berikut:

- 1) Waktu yang digunakan relative lama untuk membuat *scrapbook*, tergantung dari kerumitan penyusunannya.
- 2) Gambar yang kompleks kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut (Ginjar, 2023), kekurangan dari media *scrapbook* antara lain:

- 1) Hanya menekankan persepsi indra mata.
- 2) Gambar dalam media *scrapbook* yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Memerlukan waktu yang lumayan lama untuk membuat *scrapbook*.
- 4) Keterbatasan sumber dan kecermatan kejelasan untuk dapat memanfaatkannya.

Menurut (Sukarwanto & Meidina, n.d.) beberapa kelemahan dari media *scrapbook* yaitu:

- 1) Dalam pembuatan *scrapbook* waktu yang digunakan relative membutuhkan cukup banyak waktu.
- 2) Gambar yang kompleks tidak efisien terhadap proses belajar.

Dari beberapa kelemahan yang telah disebutkan diatas maka ada beberapa Solusi untuk meminimlisir kekurangan media *scrapbook* yaitu desain dan susun *scrapbook* dengan tidak terlalu rumit namun tetap terlihat menarik dan pergunakan gambar-gambar seperlunya yang sesuai dengan pokok Bahasa (materi) tanpa menggunakan hiasan yang berlebihan.

2.1.2.4 Langkah-langkah Kegunaan Media *Scrapbook*

Dalam menggunakan media scrapbook guru harus tau cara menggunakan media tersebut. Guru harus mengetahui terlebih dahulu alat bantu yang ingin digunakan. Menurut (Sa'diyah, 2021) dalam penelitiannya adapun langkah-langkah yang dilakukan guru dalam menggunakan media *scrapbook* sebagai berikut:

- 1) Guru melakukan apresiasi degan cara menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru memberikan soal pre test kepada siswa sebelum menggunakan media *scrapbook* dalam pembelajaran.
- 3) Guru meminta siswa untuk membaca semua materi menggunakan media *scrapbook* tentang materi keragaman budaya indonesia.
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.

- 5) Pada pertemuan selanjutnya guru melakukan post test untuk melihat hasil belajar siswa setelah menggunakan media *scrapbook*.

Menurut (Manurung & Lisnasari, 2024) dalam penelitian skripsinya menjelaskan cara yang dilakukan adalah dengan mengikuti langkah-langkah penerapan media *scrapbook* sebagai berikut:

- 1) Dibagi menjadi kelompok besar.
- 2) Setiap kelompok diberikan *scrapbook* sebagai buku pegangan.
- 3) Guru menjelaskan tentang teknik cara penggunaan *scrapbook*.
- 4) Guru meminta peserta didik untuk membuka *scrapbook* dan mengamati isi *scrapbook*.
- 5) Guru menjelaskan materi sesuai dengan urutan lembar halaman *scrapbook*.

Adapun langkah-langkah penggunaan media *scrapbook* sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan angket pre tes kepada siswa sebelum menggunakan media *scrapbook*.
- 2) Peserta didik membuka per halaman layaknya buku lembar kerja siswa atau buku yang lainnya.
- 3) Peserta didik membaca petunjuk yang ada di dalam isi *scrapbook*.
- 4) Dalam penggunaan media *scrapbook* peserta didik di haruskan lebih teliti dan hati-hati supaya hiasan pada *scrapbook* tidak mudah rusak.
- 5) Ketika peserta didik membuka *scrapbook*, peserta didik akan menemukan berbagai gambar-gambar.
- 6) Isi-isi dalam *scrapbook* yaitu isi materi yang berkaitan

- 7) Kemudian peserta didik mengisi angket yang telah di bagikan kepada siswa setelah menggunakan media scrapbook.

2.1.3 Motivasi Belajar

2.1.3.1 Pengertian Motivasi Belajar

Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar dia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorong yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi. Menurut (Rumbewas et al., 2018) motivasi adalah serangkai usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan mengelakkan perasaan tidak suka itu.

Menurut (Uno, 2023) motivasi adalah sesuatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan-rangsangan dari dalam maupun rangsangan dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku atau aktivitas tertentu yang lebih baik dari sebelumnya. Motivasi adalah kekuatan atau dorongan yang bisa menjadi penggerak badi individu atau kelompok untuk melalukan sesuatu tindakan untuk kearah tujuan tertentu.

Motivasi belajar diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu, merupakan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimum, sehingga mampu berbuat yang lebih baik, berprestasi dan kreatif, adapun

dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang (individu) dapat bertindak untuk mencapai tujuan, sehingga perubahan tingkah laku pada diri siswa diharapkan terjadi (Andriani & Rasto, 2019).

Menurut Hakim motivasi belajar sebagai suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan. Hampir semua pakar juga setuju bahwa suatu teori tentang motivasi berkenaan dengan faktor-faktor yang mendorong tingkah laku dan memberikan arah kepada tingkah laku itu, juga pada umumnya diterima bahwa motivasi seseorang untuk terlibat dalam satu kegiatan tertentu didasarkan atas kebutuhan yang mendasarinya (Damanik, 2019).

Menurut (Afriansyah, 2022) motivasi belajar yaitu dorongan yang berasal dari dalam dan dari luar diri siswa yang mampu memberikan rasa senang dan bersemangat dalam belajar sehingga siswa mampu mencapai prestasi belajar yang sangat baik. Dorongan ini yang tentu saja harus dimunculkan pada saat siswa belajar di dalam kelas, terutama pada mata pelajaran yang dianggap membosankan dan sulit di mengerti seperti ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk belajar dengan senang dan belajar secara sungguh-sungguh, yang pada gilirannya akan terbentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan-kegiatan.

2.1.3.2 Macam-macam Motivasi Belajar

Pada setiap perilaku kehidupan manusia, termasuk perilaku belajar selalu dipengaruhi oleh motivasi. Motivasi ada yang bersifat bawaan, ada pula yang berasal dari pengaruh lingkungan. Motivasi ada yang timbul dari dalam diri manusia, dan ada pula yang dipelajari dari lingkungannya. Menurut (Kusumarini & Vinta, 2021) macam-macam motivasi, ada dua macam, sebagai berikut:

1) Motivasi Instrinsik

Motivasi intrinsik adalah semacam motivasi dari dalam diri individu, tidak tunduk pada paksaan dari orang lain atau dunia luar, tetapi berdasarkan kehendak dan kesadaran individu itu sendiri. Dengan kata lain muncul motivasi intrinsik didasarkan pada tidak adanya sumber eksternal (seperti dosen, orang tua dan masyarakat) untuk mencapai tujuan belajar seseorang tanpa adanya dorongan.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul dari pengaruh eksternal individu, baik berupa ajakan, perintah, atau paksaan dari orang lain, sehingga individu tersebut mau melakukan sesuatu dalam situasi tersebut.

Menurut (Nirwana, 2022) macam-macam motivasi belajar ada dua macam, yaitu sebagai berikut :

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik sebagai motivasi yang menggerakkan individu berdasarkan kebutuhan-kebutuhan yang mencakup kebutuhan menjadi orang yang berpendidikan dan berpengalaman. Motif yang mengaktifkan

atau bertindak tidak memerlukan rangsangan dari luar karena setiap individu mempunyai keinginan untuk melakukan sesuatu.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik motivasi yang berasal dari luar individu, motivasi aktif dan bertindak karena adanya rangsangan dari luar. Motivasi ekstrinsik meliputi pembelajaran yang bermanfaat, menarik dan membuat lingkungan pembelajaran menyenangkan.

Menurut (Fernando et al., 2024) motivasi dilihat dari sifatnya dibedakan menjadi dua, yaitu :

1) Motivasi Instrinsik

Motivasi yang bersumber dari dalam diri seseorang. Motivasi instrinsik merupakan dorongan agar peserta didik melakukan kegiatan belajar dengan maksud mencapai tujuan yang terkandung dalam perbuatan itu sendiri. Motivasi terjadi saat peserta didik menyadari pentingnya belajar dan ia belajar dengan sungguh-sungguh tanpa disuruh orang lain, dengan kata lain motivasi ini berkenaan dengan kebutuhan belajar peserta didik sendiri.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi yang bersumber dari luar diri seseorang. Motivasi ini dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada diluar perbuatan yang dilakukan. Orang berbuat sesuatu karena dorongan dari luar, misal : guru memberikan hadiah, pujian, hukuman, memberikan angka tinggi terhadap prestasi yang dicapainya, tidak menyalahkan pekerjaan atau jawaban peserta didik

secara terbuka sekalipun pekerjaan atau jawaban tersebut belum memuaskan, menciptakan suasana belajar yang memberi kepuasan dan kesenangan pada peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan pengertian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa di dalam motivasi belajar terdapat dua macam motivasi antara lain, motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang sudah ada di dalam diri seseorang yang timbul secara alamiah tanpa ada perlakuan dari orang lain untuk menimbulkannya dalam melakukan suatu hal demi mencapai tujuan belajar. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul dengan adanya bantuan dari orang lain yang membuat siswa ingin melakukan suatu hal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.3.3 Fungsi Motivasi Belajar

Belajar sangat diperlukannya motivasi. Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Secara umum, terdapat dua fungsi atau peranan penting motivasi dalam belajar. Pertama, motivasi merupakan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan belajar demi mencapai satu tujuan. Kedua, motivasi memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat, dan rasa senang dalam belajar sehingga siswa yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak melaksanakan kegiatan belajar.

Mengemukakan dua fungsi motivasi dalam proses pembelajaran di (Emda, 2018) yaitu:

- 1) Mendorong siswa untuk proaktif perilaku setiap orang disebabkan oleh dorongan internal yang disebut motivasi. Semangat kerja seseorang sangat ditentukan oleh motivasi orang tersebut. Siswa memiliki semangat untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu, karena siswa memiliki semangat belajar yang tinggi, sehingga ingin mendapatkan hasil yang baik.
- 2) Sebagai pedoman, perilaku setiap orang pada dasarnya adalah untuk memenuhi kebutuhannya atau mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan. Oleh karena itu, motivasi merupakan pendorong usaha dan prestasi. Motivasi yang baik dalam belajar akan membuahkan hasil yang baik.

Menurut (Anwar, n.d.) juga mengemukakan tiga fungsi motivasi, yaitu:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau sesuatu perbuatan tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah artinya menggerakkan perbuatan ke arah pencapaian tujuan yang di inginkan.
- 3) Motivasi berfungsi penggerak motivasi ini berfungsi sebagai mesin, besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan atau perbuatan.

Menurut (Rinawati, 2021) ada 4 fungsi motivasi dalam belajar, yaitu :

- 1) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir.

- 2) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya.
- 3) Mengarahkan kegiatan belajar.
- 4) Membesarkan semangat belajar.

Berdasarkan arti dan fungsi motivasi belajar di atas dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi bukan hanya berfungsi sebagai penentu terjadinya suatu perbuatan, tetapi juga menentukan hasil perbuatan. Motivasi belajar akan mendorong untuk belajar atau melakukan suatu perbuatan dengan tekun dan menentukan hasil dari suatu yang dikerjakan.

2.1.3.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut (Laras & Rifai, 2019) faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar sebagai berikut, yaitu:

1) Sikap

Merupakan gabungan konsep, informasi, dan emosi yang dihasilkan dalam diri seseorang untuk merespon orang, kelompok, atau objek tertentu secara menyenangkan atau tidak menyenangkan. Sikap dapat tetap atau mengalami perubahan sesuai dengan apa yang dipelajari. Siswa akan belajar ketika pada dirinya muncul kebutuhan, sehingga akan memotivasi dirinya untuk beraktivitas belajar.

2) Kebutuhan

Merupakan kondisi yang dialami oleh individu sebagai suatu kekuatan internal yang memandu siswa untuk mencapai tujuan. Tingkat kebutuhan

fisik merupakan kebutuhan paling rendah, sementara kebutuhan aktualisasi diri merupakan kebutuhan paling tinggi.

3) Rangsangan

Dapat membuat seseorang bersifat aktif dan terdorong untuk melakukan suatu kegiatan. Misalnya rangsangan dengan media pembelajaran yang menarik dapat menimbulkan motivasi belajar siswa.

4) Afeksi

Merupakan pengalaman emosional kecemasan, kepedulian, dan pemilikan dari individu atau kelompok pada waktu belajar. Emosi seseorang berkaitan dengan dorongan pada dirinya. Oleh karena itu afektif menjadi motivator instrinsik dan dapat memengaruhi motivasi belajar.

5) Kompetensi

Berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, mengaitkan bahwa secara alamiah berusaha keras untuk berinteraksi dengan lingkungannya secara efektif. Siswa secara intrinsik termotivasi untuk menguasai lingkungan dan mengerjakan tugas-tugas secara baik.

6) Penguatan

Merupakan peristiwa yang mempertahankan atau meningkatkan kemungkinan respon. Penguatan dapat berupa nilai tes tinggi, pujian, penghargaan sosial, dan perhatian. Penguatan dapat berupa penguatan positif dan penguatan negatif. Perhatian orang tua merupakan penguatan positif yang dapat meningkatkan perilaku atau motivasi belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut

(Wafiqni, n.d.) Secara umum faktor-faktor motivasi belajar dibedakan menjadi 3 macam yaitu:

- 1) Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri seseorang yaitu keadaan atau kondisi siswa secara jasmani atau rohani seperti sikap, bakat, minat atau motivasi siswa.
- 2) Faktor eksternal yakni faktor yang berasal dari luar yaitu kondisi lingkungan siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar, yaitu uoaya atau jenis belajar siswa yang didalamnya terdapat metode, strategi yang digunakan siswa untuk melakukan pembelajaran.

Menurut (Kurniawan & Fathurrohman, 2023), motivasi belajar dapat timbul karena beberapa faktor, yaitu :

- 1) Faktor Internal
 - a. Faktor fisik, merupakan faktor yang memoengaruhi dari tubuh dan penampilan individu. Faktor fisik meliputi nutrisi (gizi), kesehatan dan fungsi fisik terutama panca indera.
 - b. Faktor psikologis, merupakan faktor intrinsik yang berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktivitas belajar pada siswa. Faktor ini menyangkut kondisi rohani siswa.
- 2) Faktor Eksternal
 - a. Faktor sosial, merupakan faktor yang berasal dari manusia di sekitar lingkungan siswa. Meliputi guru, teman sebaya, orang tua, tetangga dan lain sebagainya.

- b. Faktor non sosial, merupakan faktor yang berasal dari kondisi fisik di sekitar siswa. Meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang atau malam), tempat (sepi, bising atau kualitas sekolah tempat siswa belajar), dan fasilitas belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada umumnya dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri (internal) siswa dan faktor yang berasal dari luar diri (eksternal) siswa. Salah satu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) yang ikut berpengaruh terhadap hasil belajar ialah motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar ikut berperan penting dalam pembuatan belajar siswa.

2.1.3.5 Indikator Motivasi Belajar

Dalam mengukur tinggi rendahnya motivasi belajar siswa dapat dilihat dalam beberapa aspek yang menjadi indikator dalam pengukuran tinggi rendahnya motivasi belajar siswa. Apabila seseorang memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi maka hal tersebut dapat dilihat melalui indikator motivasi karena dengan indikator merupakan sebagai alat ukur yang dijadikan gambaran dalam mengamati bagaimana siswa dalam motivasi belajarnya siswa. Indikator motivasi belajar seperti di bawah ini akan sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran. Indikator motivasi belajar yang akan digunakan dalam menyusun kisi-kisi instrumen angket untuk mengungkapkan masalah dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar. Adapun indikator motivasi belajar menurut beberapa ahli sebagai berikut:

Menurut (R. K. Sari et al., 2021) bahwa motivasi belajar memiliki 2 aspek, yaitu motivasi inheren dan motivasi asing dengan tanda-tanda motivasi belajar sebagai berikut:

- 1) Mampu menunjang ke aktivan dalam belajar.
- 2) Bersungguh-sungguh mengerjakan tugas.
- 3) Ulet menghadapi segala cobaan dan kesulitan apapun.
- 4) Mendapatkan informasi dari guru.
- 5) Memiliki umpan balik.
- 6) Memiliki penguatan.

Menurut (ISWARA, 2019) mengemukakan indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Durasi kegiatan, menunjukkan bahwa lama anak didik senang dalam menyukai pembelajaran.
- 2) Frekuensi kegiatan, dalam waktu tertentu berapa kali kegiatan dilakukan.
- 3) Persistensi, terletak pada satu tujuan.
- 4) Ketabahan, mampu menghadapi kesulitan.
- 5) Devosi, suatu pengabdian untuk mencapai tujuan.
- 6) Tingkat kerinduan, niat rencana, keyakinan, tujuan dan contoh yang baik untuk dicapai melalui latihan selesai
- 7) Derajat kemampuan eksekusi atau item atau hasil yang didapat melalui latihannya, seberapa banyak, masuk akal atau tidak, enak atau tidak.
- 8) Arah mentalitasnya ke arah tindakan objektif (suka atau benci), positif atau negatif.

Menurut (Laila, 2023) mengemukakan indikator motivasi belajar sebagai berikut :

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Keinginan untuk mencapai kesuksesan dalam kehidupan sehari-hari biasa disebut sebagai motif berprestasi, juga dikenal sebagai keinginan untuk keberhasilan tugas dan pekerjaan atau kesempurnaan. Seseorang yang memiliki pencapaian proses berpikir yang tinggi pada umumnya akan berusaha untuk menyelesaikan pekerjaannya secara tuntas, tanpa menunda pekerjaan. Tugas itu selesai berkat dorongannya sendiri.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Kemampuan seseorang untuk menyelesaikan suatu tugas tidak selalu didorong oleh keinginan untuk sukses atau berprestasi, pada kenyataannya, ada kalanya seseorang menyelesaikan tugas lebih berhasil dari pada seseorang dengan rekam jejak kesuksesan yang kuat justru karena keinginan untuk menghindari kegagalan.

3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka adalah inti dari harapan. Siswa yang ingin menjadi juara kelas misalnya, akan menunjukkan semangat belajar yang tinggi dan diakui oleh ranking atau juara kelas.

4) Adanya apresiasi untuk belajar

Cara yang sederhana dan efisien untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap peningkatan belajar adalah melalui pernyataan verbal atau bentuk penghargaan lainnya atas perilaku yang baik atau hasil belajar yang positif.

5) Adanya kegiatan menarik dalam pembelajaran

Salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa adalah permainan dan simulasi. Belajar menjadi bermakna ketika lingkungan menarik. Sesuai yang signifikan akan terus diingat, dipahami, dan dihargai.

6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Pengaruh lingkungan belajar yang kondusif dapat digunakan untuk mengembangkan, meningkatkan, atau mengubah motivasi individu untuk melakukan sesuatu, misalnya berprestasi di sekolah.

Berdasarkan beberapa pendapat tokoh di atas dapat diambil kesimpulan dari indikator-indikator motivasi belajar diatas adalah adanya aktivitas belajar yang tinggi, adanya hasrat dan keinginan berhasil, ulet saat menghadapi kesulitan, adanya lingkungan belajar yang kondusif, lebih senang bekerja mandiri. Indikator diatas memiliki kekuatan masing-masing dalam mengukur motivasi belajar siswa sehingga kita dapat melihat seluruh indikator tersebut bekerja dalam diri individu.

2.1.4 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

2.1.4.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran yang diajarkan di jenjang pendidikan dasar hingga menengah. Ilmu pengetahuan sosial mengkaji tentang

manusia dalam lingkungan fisik dan segala sesuatu disekitarnya. Ilmu pengetahuan sosial bahan ajarnya diambil dari berbagai ilmu sosial yaitu geografi, sejarah, ekonomi, antropologi dan tata negara namun ilmu pengetahuan sosial yang ada dan diajarkan di jenjang sekolah dasar terdiri dari dua kajian pokok yaitu pengetahuan sosial dan sejarah. Pendidikan ilmu pengetahuan sebagai dasar untuk mengemangkan tujuan kurikulum yang berusaha membentuk warga negara yang baik dan juga membentuk intelektual didalam membina kesadaran, memecahkan masalah dan membentuk pribadi yang mandiri.

Menurut (Isa & Rustini, 2023) IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial berdasarkan bahan ajar geografis, ekonomi, sosial, antropologi, administrasi publik, dan sejarah. IPS mengkaji berbagai permasalahan dan fenomena sosial yang ada di masyarakat, pengembangan norma siswa yang berlaku di masyarakat.

Menurut (APRIANINGSIH, 2019) IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social science*), maupun ilmu pendidikan. IPS selain sebagai program pendidikan yang berisi disiplin ilmu sosial, ini pun dapat dipadukan dengan cabang-cabang ilmu sosial lainnya.

Menurut (Diana, 2022) IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial (ilmu sejarah, geografi, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, dsb) yang disusun melalui pendekatan

pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaan bagi siswa dan kehidupannya.

Menurut (Parni, 2020) ilmu pengetahuan sosial merupakan suatu penyederhanaan disiplin ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara, dan agama yang di organisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Pendidikan IPS pada tingkat sekolah dasar menggunakan pendekatan secara terpadu hal ini disesuaikan dengan karakteristik tingkat perkembangan usia siswa SD yang masih pada taraf berfikir konkret. Dalam pembelajaran IPS siswa memerlukan alat bantu berupa media dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih mudah dipahami dan dimengerti siswa.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran IPS ialah perpaduan dari berbagai konsep atau materi ilmu-ilmu sosial yang diramu untuk kepentingan program pendidikan dan pembelajaran di sekolah. IPS diajarkan di tingkat Pendidikan dasar dan menengah. IPS tidak hanya menekankan pada konsep-konsep ilmu social saja tetapi juga dirumuskan atas dasar fenomena-fenomena social yang terjadi dalam kehidupan Masyarakat. Dengan mengetahui fenomena-fenomena social yang ada, siswa akan memiliki sikap peka terhadap masalah yang terjadi di lingkungan dan memiliki keberanian serta kemampuan untuk memecahkan masalah tersebut.

2.1.4.2 Tujuan Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat,

memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan melatih keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri atau Masyarakat.

Menurut (Parni, 2020) tujuan pembelajaran IPS sebagai berikut :

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di Tingkat local, nasional dan global.

Menurut (N. S. Dewi, 2020) tujuan pembelajaran IPS yang lebih spesifik sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, Sejarah dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan social.
- 3) Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan.
- 4) Meningkatkan kemampuan bekerjasama dan kompetisi dalam Masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.

Menurut tujuan pembelajaran bagi siswa sekolah dasar (SD) sebagai berikut :

- 1) Membekali anak didik dengan pengetahuan social yang berguna dalam kehidupan di kelas dan di Masyarakat.
- 2) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan Menyusun alternatif pemecahan masalah Solusi yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat.
- 3) Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga Masyarakat dan bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- 4) Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- 5) Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan tujuan pembelajaran IPS dapat membina menjadi warga negara yang baik dan memiliki pengetahuan, keterampilan serta kepedulian social yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara, juga dapat mengembangkan potensi peserta didik agar mereka peka terhadap masalah social di masyarakat, memiliki mental positif, dan dapat mengatasi masalah sehari-hari.

2.1.4.3 Materi Keragaman Bangsa Indonesia

Dalam materi keragaman bangsa indonesia di bagi menjadi empat poin yang akan dipelajari, diantaranya yaitu:

1. Keragaman Sosial Budaya di Indonesia

Keragaman atau perbedaan budaya bisa terjadi karena adanya lingkungan alam dan lingkungan sosial yang berbeda. Lingkungan alam, misalnya letak geografis di daerah pantai atau pegunungan. Lingkungan sosial, misalnya keadaan masyarakat, tingkat pendidikan, kepercayaan, dan hubungan dengan pihak lain. Berikut beberapa keragaman sosial budaya, yaitu:

a. Rumah Adat

Indonesia memiliki berbagai rumah adat. Rumah adat adalah tempat diselenggarakan upacara adat istiadat. Rumah adat di Indonesia mencerminkan pola kehidupan masyarakat. Misalnya, rumah adat di Kalimantan umumnya berbentuk panggung dan panjang. Bagian kolongnya dimanfaatkan untuk menenun kain dan menumbuk padi. Demikian pula dengan rumah adat Toraja, di bawah bangunan rumah digunakan sebagai kandang kerbau.

Contoh:



Kalimantan Timur
(Rumah Lamin)



Sulawesi Tengah
(Rumah Tambi)

b. Pakaian Adat

Pakaian adat menjadi ciri khas daerah di Indonesia. Setiap suku bangsa di Indonesia memiliki gaya busana yang khas. Setiap daerah

memiliki corak pakaian adat yang berbeda, baik bentuk, bahan, model maupun warna.

Contoh:



Sumatera Utara (Ulos)



Sulawesi Selatan (Bodo)

c. Upacara Adat

Upacara adat merupakan upacara yang berhubungan dengan adat masyarakat. Kegiatan yang dilakukan berkaitan dengan adat istiadat suku tertentu. Upacara adat biasanya diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi secara kuat dan menyatu dengan pola perilaku masyarakat.

Contoh:



Upacara Ngaben



Upacara Pemetongan Gigi
(Bali)

d. Lagu dan Tarian Daerah

Tiap daerah juga memiliki tarian yang berbeda-beda. Misalnya, tari saman dari Aceh mencerminkan pendidikan, keagamaan, sopan santun, dan kebersamaan. Tari piring dari Sumatera Barat mempunyai makna ungkapan rasa syukur setelah mendapatkan hasil panen yang melimpah. Tari pendet dari Bali merupakan tari penyambutan turunnya dewa ke dunia.

e. Alat Musik Daerah

Indonesia memiliki berbagai alat musik daerah, di antaranya sebagai berikut:

1. Alat musik dari daerah Jawa Barat.



Angklung



Calung

2. Alat musik dari daerah Flores, Nusa Tenggara Timur.



Sasado

3. Alat musik dari Sulawesi Utara.



Kolintang

4. Alat musik dari Papua dan Kepulauan Maluku.



Triton



Tifa

5. Alat musik dari daerah Sumatera Barat.



Salung



Telempung

6. Alat musik dari Jawa dan Bali.



Gamelan

f. Senjata Tradisional

Tiap daerah di Indonesia memiliki senjata yang digunakan untuk acara-acara tertentu. Senjata ini juga menjadi simbol identitas diri dan keberanian yang dimiliki daerah tertentu.

Contoh:



DKI Jakarta (Golok)



Lampung (Badik)

2. Keragaman Kegiatan Ekonomi di Indonesia

Berikut ini beberapa keragaman kegiatan ekonomi yang meliputi bidang pertanian, peternakan, perikanan dan kehutanan.

a. Kegiatan Ekonomi di Bidang Pertanian

Setiap daratan bisa dimanfaatkan sebagai lahan pertanian dan dijadikan sebagai sumber kegiatan ekonomi masyarakat. Misalnya menanam padi untuk menghasilkan beras untuk dijadikan nasi. Petani yang menghasilkan beras bisa menjualnya dan mendapatkan upah dari hasil pertaniannya.

Cotohnya: jagung, umbi-umbian, sayuran, buah-buahan dan masih banyak lainnya.

b. Kegiatan Ekonomi di Bidang Peternakan

Tak hanya berbagai jenis tumbuhan yang bisa dimanfaatkan dari sumber daya alam di daratan, tapi hewan juga bisa. Misalnya peternakan

ayam, peternakan sapi, peternakan kambing, dan masih banyak lagi. Hewan-hewan ini ditanak oleh manusia agar nantinya bisa menjadi kegiatan ekonomi.

Contohnya: - Peternakan ayam, menjual telur ataupun ayamnya.

- Peternakan sapi, menjual susu dan daging sapihnya hingga kulit sapi bisa menjadi sumber mata pencarian

c. Kegiatan Ekonomi di Bidang Perikanan

Kegiatan ekonomi di bidang perikanan banyak sekali mulai dari budidaya ikan air tawar, jual beli ikan hias, tambak udang dan lainnnya.

Contoh hasil kegiatan ekonomi di bidang perikanan air tawar yaitu pasar ikan yang mempertemukan produsen dan konsumen dalam bidang perikanan serta lokasi distribusi ikan itu sendiri.

d. Kegiatan Ekonomi di Bidang Perkebunan

Kegiatan si bidang perkebunan mencakup kegiatan budi daya tanaman seperti kelapa sawit, teh, coklat, karet, jati, dan tembakau.

Kegiatan ekonomi di bidang perkebunan banyak di kelola oleh pemerintah ataupun swasta. Masyarakat yang bekerja di perkebunan akan menerima upah dari hasil menggarap tanaman di perkebunan.

e. Kegiatan Ekonomi di Bidang Pertambangan

Kegiatan di bidang pertambangan di antaranya pertambangan minyak bumi, gas alam, emas, batu bara, perak, timah dan intan. Lokasi pertambangan minyak bumi dan gas alam tersebar di daratan dan lepas pantai. Hasilnya di bawa ke unit penyuluhan melalui pipa.

f. Kegiatan Ekonomi di Bidang Pariwisata

Masyarakat memanfaatkan potensi alam sebagai kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi yang muncul di daerah wisata, antara lain sewa penginapan, rumah makan, tempat belanja, sewa perahu, perlengkapan selancar dan selam, serta membuat kerajinan. Masyarakat di daerah wisata banyak yang menjadi karyawan hotel, perajin dan pedagang.

g. Ekonomi di Bidang Perdagangan

Kegiatan di bidang perdagangan dapat dibedakan menjadi perdagangan kecil dan besar. Pedagang kecil menjual barang dagangan secara eceran atau langsung kepada pembeli. Pedagang besar biasanya disebut grosir. Mereka menjual barang dalam jumlah banyak. Barang-barang yang dijual umumnya diperoleh dari pabrik.

h. Kegiatan Ekonomi di Bidang Perindustrian

Industri adalah kegiatan mengolah bahan mentah menjadi bahan jadi. Bahan mentah diperoleh dari sumber daya alam. Usaha industri dapat dilakukan oleh sebuah kelompok atau perusahaan. Contohnya industri kerajinan anyaman, industri keramik, dan industri elektronik.

i. Kegiatan Ekonomi di Bidang Jasa

Usaha di bidang jasa umumnya memberikan sesuatu yang diperoleh orang lain. Contohnya seorang supir bus yang memberi jasa dengan mengantarkan penumpang sampai tujuan atau perawat yang memberikan jasa dengan melayani kebutuhan pasien di rumah sakit.

3. Keragaman Etnis / Suku Bangsa di Indonesia

Indonesia memiliki sekitar 1.340 suku bangsa yang tersebar di seluruh wilayah. Beberapa suku bangsa di Indonesia berdasarkan asal daerah temoat tinggal antara lain: pulau Sumatera terdapat suku Aceh, Gayo Alas, Batak, Minangkabau, dan Melayu. Pulau Jawa terdapat suku Jawa, Sunda, Badui, Samin. Sejak zaman dahulu di kepulauan Indonesia sudah tinggal suku-suku bangsa yang menjadi induk suku-suku yang ada sekarang. Suku-suku bangsa yang ada di Indonesia adalah sebagai berikut:

a. Suku Bangsa Negrito

Suku bangsa Negrito merupakan penduduk paling awal di Kepulauan Melayu. Suku bangsa Negrito terdapat di Afrika Tengah dan Semenanjung Melayu yang dikenal dengan nama orang Semang. Ciri suku bangsa Negrito sama dengan Tapiro di Papua yaitu kulit hitam, rambut keriting, dan tubuh pendek.



Suku Negrito

b. Suku Bangsa Wedoit

Ciri suku bangsa Wedoit sama dengan suku Kubu di Jambi, Gayo di Nanggroe Aceh Darussalam, Mentawai di Kepulauan Mentawai, dan Tuala di Sulawesi. Mereka mempunyai ciri tubuh sedang, kulit sawo

matang, dan rambut hitam. Jadi, penduduk asli yang mendiami kepulauan Indonesia adalah suku bangsa Wedoit dan Negrito.



Suku Wedoit

c. Suku Bangsa Melayu

Suku bangsa Melayu Tua merupakan pendatang yang tersebar menepati daerah di kepulauan Indonesia. Bangsa Melayu dibedakan menjadi dua golongan yaitu melayu tua dan melayu muda. Golongan melayu tua mempunyai kebudayaan asli yang belum dipengaruhi oleh kebudayaan lain. Mereka menganut kepercayaan animisme dan dinamisme. Suku bangsa yang termasuk golongan melayu tua adalah suku Dayak di Kalimantan, suku Toraja di Sulawesi Selatan, suku Batak di Sumatera Utara. Sedangkan suku melayu muda mempunyai kebudayaan yang sudah dipengaruhi oleh kebudayaan lain yang dibawa oleh pedagang dan pelaut yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Suku bangsa yang termasuk golongan melayu muda adalah suku Jawa di Pulau Jawa, suku Minangkabau di Sumatera Barat, suku Bali di Pulau Bali.



Suku Dayak
(Melayu Tua)



Suku Minangkabau
(Melayu Muda)

4. Keragaman Agama di Indonesia

Indonesia memiliki keberagaman umat beragama. Agama berperan penting dalam kehidupan bangsa Indonesia. Hal ini bisa dilihat dari sila pertama pancasila yaitu “Ketuhanan Yang Maha Esa”. Dalam UUD 1945 juga dinyatakan bahwa tiap-tiap penduduk diberikan kebebasan untuk memilih dan mempraktikkan kepercayaannya. Pemerintah Indonesia mengesahkan enam agama sebagai agama resmi masyarakat, yakni Islam, Katolik, Kristen Protestan, Hindu, Buddha, dan Khonghucu.

1. Agama Islam

Pengikut agama atau umat Islam disebut muslim. Pemuka agamanya disebut ulama. Kitab suci umat Islam adalah Al-Qur'an dan rumah ibadahnya adalah mesjid. Hari besar umat Islam adalah Hari Raya idul Fitri, Hari Raya Idul Adha, Tahun Baru Hijriyah, Maulid Nabi, dan Isra Mi'raj.



Mesjid
Tempat ibadah umat Islam

2. Agama Hindu

Pemuka agama hindu disebut wasi. Kitab suci umat Hindu adalah Weda dan rumah ibaadahnya adalaah pura. Hari besar umat Hindu, di antaranya hari raya Saraswati, Kuningan, Galungan, dan Nyepi.



Pura
Tempat Ibadah Umat Hindu

3. Agama Buddha

Pemuka agama buddha disebut biksu. Kitab suci umat buddha adalah Tripitaka dan rumah ibadahnya adalah wihara. Hari besar umay Buddha, di antaranya hari raya Waisak, Maghapuja, dan Asadha.



Wihara
Tempat Ibadah Umat Buddha

4. Katolik

Pemuka agama katolik disebut pastur. Kitab suci umat Katolik adalah Injil dan rumah ibadahnya adalah gereja. Hari besar umat Katolik, di antaranya Natal, Jumat Agung, dan Paskah.



Gereja
Tempat Ibadah Umat Katolik

5. Kristen

Pemuka agama Kristen disebut pendeta. Kitab suci umat Kristen adalah Injil dan rumah ibadahnya adalah gereja. Hari besar umat Kristen, di antaranya Natal dan Paskah.



Gereja
Tempat Ibadah Umat Kristen

6. Agama Khonghucu

Pemuka agama Khonghucu salah satunya xueshi (pendeta). Kitab suci umat Khonghucu adalah dia Sishu Wujing. Rumah ibadah umat Khonghucu adalah kelenteng. Hari besar umat Khonghucu, di antaranya Tahun Baru Imlek, Cap Go Meh, dan Thi Kong.



Kelenteng
Tempat Ibadah Umat Khonghucu

2.2 Penelitian Yang Relevan

Peneliti mengharapkan penggunaan media *scrapbook* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Harapan peneliti didukung oleh beberapa hasil penelitian terdahulu. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang dilakukan penelitian terdahulu menggunakan media *scrapbook*..

- a. Pada tahun 2018 dilakukan penelitian oleh Eka Nurvita Azyura yang berjudul **Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar IPS Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV**. Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, pretest dan posttest yang dihimpun oleh peneliti diperoleh hasil belajar IPS siswa di SDN Wiyung I/453 Surabaya adalah cukup baik, dengan penjelasan bahwa dari hasil uji t-test dengan menggunakan SPSS 25 menunjukkan pada kolom Sig. (2-tailed) memperoleh nilai 0,000 yang berarti $0,000 < 0,05$, sehingga bisa

disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau terdapat perbedaan yang bermakna dari hasil belajar kelas kontrol dengan kelas eksperimen, dan terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *scrapbook* terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji N-gain diketahui bahwa skor rata-rata kelas control yaitu 0,205873 yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan untuk kelas eksperimen memperoleh skor 0,547489 yang termasuk dalam kategori tinggi.

- b. Pada tahun 2021 dilakukan penelitian oleh Arif Rahman Hakim yang berjudul **Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa**. Berdasarkan data yang diperoleh melalui instrument tes dan lembar observasi di siswa kelas V SDN 59 Rasalewi Kota Bima di peroleh hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 21 orang jumlah siswa secara keseluruhan yaitu 76,19% atau 16 orang siswa mendapatkan N-gain dengan kategori tinggi dan 23,81% atau 5 orang siswa mendapatkan pengaruh kategori sedang. Hasil uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,259 > t_{table} = 1,725$ (taraf signifikan $\alpha = 0,05$) sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *scrapbook* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.
- c. Pada tahun 2022 dilakukan penelitian oleh Juli Asima Rambe yang berjudul **Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PKN Sekolah Dasar Islam Terpadu**. Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi dan posttest yang di

himpun oleh peneliti di peroleh hasil belajar PKN kelas eksperimen sebesar 85,00 dan kelas control 66,95. Terdapat pengaruh penggunaan media *scrapbook* pada Pelajaran PKN terhadap hasil belajar PKN siswa kelas V SDIT ALMUSABBIHIN Medan.

- d. Pada tahun 2023 dilakukan penelitian oleh Rury Rizhardi yang berjudul **Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV SDN**. Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara, tes dalam bentuk pilihan ganda dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media *scrapbook* terhadap motivasi belajar IPS SDN 22 Palembang. Ditunjukkan dari hasil uji paired sampel T-test data pretest dan posttest motivasi belajar didapatkan nilai signifikan $0,819 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- e. Pada tahun 2023 dilakukan penelitian oleh Nurhayati yang berjudul **Pengaruh Media Pembelajaran *Scrapbook* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar PAI Materi Asmaul Husna Di Kelas IV A SDN 2 Sidowaluyo Lampung Selatan**. Berdasarkan penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilaksanakan sebanyak dua kali melalui pretest dan posttest, lembar aktifitas guru dan siswa serta angket respon siswa. Rata-rata hasil belajar siswa adalah 85,13% dan sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasik. Respon siswa adalah positif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat melalui penggunaan media pembelajaran *scrapbook*.

2.3 Kerangka Konseptual

Kegiatan suatu pembelajaran dapat terjadi apabila terdapat interaksi komunikasi antara guru dengan siswa untuk mendapatkan motivasi belajar yang meningkat. Oleh karena itu peran guru sangat penting dalam proses belajar mengajar, guru juga dituntut harus dapat mendesain suatu proses pembelajaran yang dapat berjalan dengan optimal.

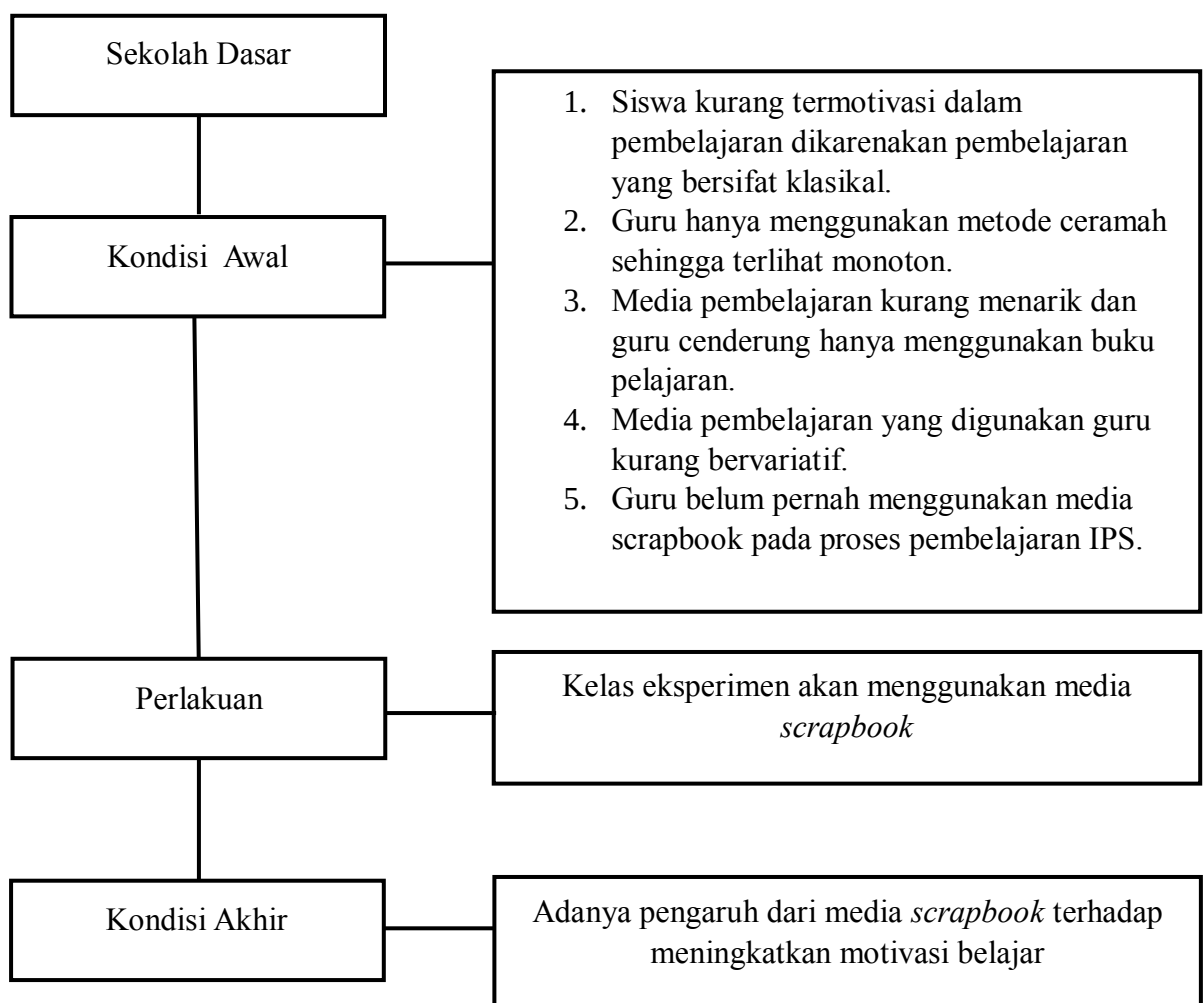
Namun pada saat penulis melakukan observasi langsung ke lapangan tepatnya di sekolah SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan, di Jl BAJAK V GG. BAHAGIA, HARJOSARI II, Kec. Medan Amplas, Kota Medan Prov. Sumatera Utara. Menemukan fakta dimana siswa masih banyak yang kurang termotivasi dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang bersifat klasikal, guru masih menggunakan metode ceramah sehingga terlihat monoton, media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan bervariasi cenderung hanya menggunakan buku pelajaran dan guru belum pernah menggunakan media scrapbook pada proses pembelajaran IPS. Hal ini tentu menjadi hambatan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, penting bagi seorang pendidik dalam membuat suasana pembelajaran menjadi efektif dan efisien guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran adalah salah satu upaya yang efektif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat lebih aktif dan termotivasi dalam menjalankan proses pembelajaran. Salah satu media yang akan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu media *scrapbook* karena dapat digunakan untuk

mempermudah siswa dalam menerima materi IPS yang tertera di dalam *scrapbook*.

Diharapkan dengan menggunakan media *scrapbook* dapat membantu dan memudahkan guru dalam proses belajar mengajar. Dengan media *scrapbook* dapat membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam meningkatkan pemahaman dan membuat pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

Berikut kerangka konsep pada gambar tersebut:



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan yang bersifat sementara berdasarkan hasil penelitian terhadap permasalahan yang diteliti yang mana masih perlu dibuktikan melalui pengujiannya sementara. Berdasarkan hasil penelitian di atas adapun hipotesis penelitian di dalam penelitian ini adalah:

H_a = Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *scrapbook* terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan

H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *scrapbook* terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pendekatan pada penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen. Sugiyono (2010, hlm 107) mengatakan “penelitian eksperimen ada perlakuan (treatment), dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat juga diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu (Quasi experiment). Jenis metode eksperimen semu (Quasi experiment) yang digunakan adalah jenis One Group Pretest-Posttest, dalam penelitian ini peneliti akan mengadakan uji coba untuk melihat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media *scrapbook*.

Rancangan one group pretest-posttest design ini terdiri dari satu kelompok yang telah ditentukan. Di dalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan yang disebut pretest dan sesudah diberikan perlakuan yang disebut posttest (Sugiyono 2010, hlm. 111)

Adapun desain penelitian ini menggunakan (the one group pretest posttest), desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Desain Metode Penelitian Eksperimen Semu (*the one group pretest posttest*)

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O₁	X	O₂

(Prof. Dr. Sugiyono, 2015)

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

3.3.1 Populasi

Menurut (Sugiyono, 2020) berpendapat bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan.

Table 3.3 Populasi Penelitian

No.	Kelas	L	P	Jumlah
1	V	15	15	30
Jumlah	30			

Sumber: Data siswa kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan

Keterangan :

L : Laki-laki

P : Perempuan

3.3.2 Sampel

Menurut (Sugiyono, 2020) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat beberapa Teknik sampel yang digunakan. Dalam penelitian ini mengambil teknik “sampling jenuh” yang termasuk dalam non probability. Menurut (Sugiyono, 2019) sampling jenuh adalah teknik pemilihan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel. Dengan pertimbangan bahwa jumlah murid hanya 30 orang.

3.4. Variabel dan Definisi Operasional

Definisi operasional berfungsi untuk mengukur masing-masing variable. Pengukuran dan pengujian ini dapat diketahui dari indikator yang akan diuji. Definisi operasional merupakan cara yang dilakukan untuk dapat mengukur dan mengamati variable sehingga dapat diuji. Di dalam penelitian ini variable dan definisi operasional yang akan diukur yaitu: Media *Scrapbook* (X) dan Motivasi Belajar (Y), variable dan definisi operasional dalam penelitian sebagai berikut:

3.4.1 Media *Scrapbook*

Media *scrapbook* merupakan media pembelajaran berbentuk buku yang berisi keterangan atau penjelasan terkait materi yang disajikan dengan gambar disertai hiasan agar dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi saat belajar, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran. Dengan digunakan media *scrapbook* ini memungkinkan pembelajaran di kelas tidak terlalu monoton dan meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi yang sedang di ajarkan didalam kelas.

3.4.2 Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu perubahan energi yang muncul dari perasaan seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Motivasi belajar memegang peranan penting yaitu memberikan dukungan, kesempatan untuk memilih kegiatan, memberikan tanggung jawab untuk mengontrol proses belajar, dan memberikan tugas-tugas belajar yang bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan pribadi.

3.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Kuesioner (Angket)

Menurut (Sugiyono, 2019) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Pada penelitian ini menggunakan angket tertutup. Angket tertutup yaitu angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Angket adalah daftar pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau diisi responden berdasarkan keadaan yang terjadi. Angket yang digunakan penelitian ini diberikan ke siswa sebagai responden untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ips sebelum dan sesudah menggunakan media *scrapbook*. Penulis menggunakan skala likert 1 sampai 5 dengan retang “sangat setuju” sampai dengan “sangat tidak setuju”. Kategori tersebut disusun untuk memberikan skor terhadap jawaban yang diberikan responden, sehingga melalui skor-skor tersebut dapat disusun dan tetapkan suatu penilai mengenai pengaruh pebelajaran menggunakan media *scrapbook*. Dalam kategori penilaian dapat dilihat pada table 3.4.

Table 3.4

Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Jenis Soal	Skor Alternatif Jawaban				
	SS	S	R	TS	STS
Pertanyaan Positif	5	4	3	2	1
Pertanyaan Negatif	1	2	3	4	5

Keterangan :

1. SS = Sangat Setuju
2. S = Setuju
3. R = Ragu-ragu
4. TS = Tidak Setuju
5. STS = Sangat Tidak Setuju

Penulis dalam penelitian ini telah menentukan indikator yang kemudian digunakan untuk merumuskan ke dalam kisi-kisi instrument penelitian motivasi belajar. Selain itu penelitian mengembangkan ke dalam bentuk pernyataan. Kisi-kisi instrument motivasi belajar dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 3.5

Kisi - kisi Instrumen Motivasi Belajar

No	Indikator	Sub Indikator	Nomor Soal	
			Pertanyaan Positif	Pertanyaan Negatif
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	a. Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPS	1	
		b. Saya mengerjakan latihan soal IPS tanpa disuruh guru	2	
		c. Saya akan mengerjakan tugas IPS jika sudah mendekati batas waktu pengumpulan		3
		d. Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran IPS	4	
		e. Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapatkan nilai yang	5	

		memuaskan		
		f. Walaupun memperoleh nilai rendah pada pelajaran IPS, saya tidak akan putus asa	6	
		g. Ketika mendapatkan nilai yang jelek saya mudah menyerah dan malas belajar lebih giat lagi		7
		h. Saya berusaha mengerjakan tugas IPS dengan tepat waktu	8	
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	a. Saya tertarik mengerjakan soal-soal IPS yang diberikan guru	9	
		b. Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi pelajaran IPS	10	
		c. Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar IPS	11	
		d. Saya malas mencari informasi yang berhubungan dengan Pelajaran IPS dari berbagai sumber		12
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	a. Saya selalu bersemangat mengikuti pelajaran IPS	13	
		b. Saya mudah bosan dengan pembelajaran IPS		14
		c. Saya belajar IPS dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan	15	
		d. Saya belajar IPS dengan giat walaupun tidak ada ujian	16	
4.	Adanya apresiasi untuk belajar	a. Saya rajin mengerjakan soal latihan IPS maka guru akan memberikan pujian	17	

		b. Saya malas belajar IPS meskipun orang tua memberikan hukuman jika mendapatkan nilai jelek		18
		c. Guru memberikan pujian atas nilai IPS saya, saya menjadi tambah bersemangat belajar IPS	19	
5.	Adanya kegiatan menarik dalam pembelajaran	a. Pelajaran IPS menarik dan tidak membosankan	20	
		b. Saya senang dengan pelajaran IPS karena guru menggunakan media pembelajaran	21	
		c. Saya malas mengikuti pelajaran IPS jika diberikan soal latihan		22
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	a. Belajar mandiri membuat saya lebih mengerti pelajaran IPS		23
		b. Saya senang belajar IPS secara kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman	24	
		c. Saya merasa terganggu belajar apabila kelas berisik	25	

(Sumber: Laila, 2023)

Keterangan :

1. Pertanyaan Positif = hal yang sesuai dengan tujuan penelitian
2. Pertanyaan Negatif = hal yang bertentangan dengan tujuan penelitian

3.6 Teknik Analisa Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif, yakni menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka dan kemudian menarik kesimpulan dari pengujian tersebut, dengan rumus-rumus di bawah ini:

3.6.1 Uji Analisis

a. Uji *Expert Judgement*

Expert Judgement atau uji ahli dalam pengertian praktisnya adalah proses penilaian atau validasi setiap pertanyaan dalam angket sudah tepat, jelas, relevan dan mewakili konsep motivasi belajar, yang dilakukan oleh pakar, dosen, guru senior, psikolog pendidikan, atau ahli dibidang relevan, untuk memastikan bahwa nutiran-butiran angket tersebut sesuai dengan tujuan angket, kejelasan pernyataan, kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa dan benar-benar mengukur motivasi belajar siswa.

Rumus menghitung validasi :

$$Nilai = \frac{Skor\ yang\ diperoleh\ siswa}{Skor\ maksimum} \times 100\%$$

Penjelasan :

1. Skor yang Diperoleh Siswa = total skor penilaian dari ahli
terhadap semua item
2. Skor Maksimum = jumlah item x skor tertinggi
(misal
skala 1-5, skor tertinggi = 5)

3.6.2 Uji Prasyarat

a. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui cara membuktikan kebenarannya dapat “diterima atau tidak” dengan melakukan Uji T. Maka

dapat dilihat ada tidaknya pengaruh variable bebas terhadap variable terikat.

Kriteria Uji Hipotesis :

Jika $\text{sig (2-tailed)} \leq 0,05$: maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

1. Jika $\text{(2-tailed)} \geq 0,05$: maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

Keterangan :

H_a : Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media scrapbook terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media scrapbook terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan.

Berikut Langkah-langkah pengujian menggunakan IBM SPSS 24 Statistic versi untuk Uji T sebagai berikut :

1. Aktifkan program SPSS - Klik analyze - Compare Means - Sampel Test.
2. Memilih variable yang akan diuji pada kotak "Test Variabel"
3. Klik "O

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Penelitian

Motivasi belajar siswa kelas V di SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan selama penerapan media pembelajaran *scrapbook* menjadi titik pusat penelitian ini. Pengamatan dilakukan untuk menilai seberapa besar motivasi belajar siswa terhadap materi Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada bab 2 Keragaman Bangsa Indonesia yang disampaikan melalui media *scrapbook*. Untuk mengukur motivasi belajar siswa digunakan skala Likert yang membagi motivasi belajar menjadi tiga kategori : tinggi, sedang, dan rendah. Kriteria penilaian ini berlandaskan pada standar yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional pada tahun 2003, dengan pembagian skor sebagai berikut ini :

$$Nilai = \frac{Skor\ yang\ diperoleh\ siswa}{Skor\ maksimum} \times 100\%$$

Skor tersebut kemudian diakumulasi berdasarkan kategori berikut ini :

- ≥ 80 untuk motivasi tinggi
- skor 60 hingga 79 untuk motivasi sedang
- skor ≤ 59 untuk motivasi rendah.

**Table 4.1 Distribusi Friekuensi Motivasi Belajar Siswa SD Swasta
Tunas Harapan Islam Medan Sebelum Pembelajaran Menggunakan
Media Pembelajaran *Scrapbook***

Skor	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
≥ 80	6	30%	Tinggi
60 - 79	22	110%	Sedang
≤ 59	2	10%	Rendah
Jumlah	30	150%	

Hasil pada table diatas menggambarkan distribusi minat belajar siswa kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan sebelum menggunakan media pembelajaram *scrapbook*. Alasan penggunaan media scrapbook adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan menggabungkan elemen seni dan kreativitas, siswa diharapkan dapat lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kecenderungan ini menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam kegiatan praktis cenderung lebih bersemangat dan berkomitmen dalam memahami materi IPS, yang seringkali dianggap kurang menarik jika disampaikan secara konvensional.

Dari data yang diperoleh, terlihat bahwa sebelum penerapan media pembelajaran *scrapbook*, hanya 6 siswa (30%) yang menunjukkan tingkat motivasi belajar tinggi. Sementara itu 22 siswa (110%) berada pada kategori motivasi belajar sedang, dan 2 siswa (10%), berada pada kategori motivasi belajar rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media pembelajaran *scrapbook*, Sebagian siswa memiliki motivasi belajar

sedang terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan.

Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum penerapan media pembelajaran *scrapbook* berada pada kategori sedang yang diharapkan akan terjadi peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran *scrapbook*.

Table 4.2 Distribusi Friekuensi Motivasi Belajar Siswa SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Skor	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
≥ 80	27	135%	Tinggi
60 - 79	3	15%	Sedang
≤ 59	0	0%	Rendah
Jumlah	30	150%	

Tabel Distribusi Friekuensi Motivasi Belajar Siswa SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan sesudah menggunakan media pembelajaran *scrapbook* memberikan gambaran tentang tingkat motivasi belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran *scrapbook*. Data yang disajikan dalam table ini menunjukkan perubahan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa.

Berdasarkan table, terdapat 27 siswa (135%) yang mencapai skor minat belajar tinggi (≥ 80) setelah pembelajaran menggunakan media *scrapbook* diterapkan. Ini menunjukkan peningkatan yang substansial dibandingkan dengan kondisi sebelum pembelajaran menggunakan media,

di mana hanya 6 siswa (30%) yang berada pada kategori ini. Selanjutnya 3 siswa (15%) berada pada kategori motivasi sedang (skor 60 – 79), dan 0 siswa (0%), tidak ada lagi siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah berada pada kategori (≤ 59).

Dari distribusi frekuensi ini, dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* memiliki pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa di SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan. Peningkatan jumlah siswa dengan motivasi belajar tinggi menunjukkan bahwa media *scrapbook* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media *scrapbook* dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar. Penelitian ini memberikan bukti empiris yang mendukung penggunaan media *scrapbook* sebagai pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

4.1.1 Uji *Expert Judgement*

Mengetahui kevalidan instrument dengan menggunakan pendapat ahli. Lembar angket yang digunakan dalam penelitian ini divalidasi dengan lembar uji validator oleh Bapak Asbi, S.Pd., M.Pd., Kons untuk mendapatkan saran dan perbaikan di lembar angket yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam uji validitas instrument ini memperoleh hasil skor dengan rata-rata yaitu 85,7 dengan kategori sangat layak sehingga lembar

angket ini sudah valid untuk di uji cobakan. Hasil perhitungan sebagai berikut :

$$Nilai = \frac{Skor\ yang\ diperoleh\ siswa}{Skor\ maksimum} \times 100\%$$

$$Nilai = \frac{30}{35} \times 100\%$$

$$Nilai = 85,7$$

4.1.2 Uji Hipotesis (Paired Sampel T Test)

Dalam rangka menguji hipotesis penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan, diperlukan suatu metode analisis statistic yang dapat mengukur perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah intervensi. Uji paired sampel t-test dipilih sebagai metode analisis karena kemampuannya dalam membandingkan rata-rata dua sampel yang berpasangan dari kelompok yang sama. Dalam konteks penelitian ini, sampel yang berpasangan tersebut adalah skor motivasi belajar siswa yang diukur pada dua waktu yang berbeda, yaitu sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *scrapbook*.

Uji paired sampel t-test akan menghasilkan informasi penting mengenai perubahan motivasi belajar siswa sebagai akibat dari penerapan media *scrapbook*. Tujuan utama dari uji ini adalah untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang statistic signifikan dalam motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi. Dengan demikian, uji ini akan memberikan bukti empiris yang mendukung atau menolak hipotesis

penelitian. Hasil dari uji ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap literatur Pendidikan, khususnya dalam hal efektif media *scrapbook* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut hasil uji paired sampel t-test pada penelitian ini :

Tabel Uji 4.3 Paired Sampel T Tiest

Pair 1	Mean	Std. Deviation	T	Sig. (2- tailed)	Keterangan
Minat Belajar Siswa Sebelum menggunakan media <i>scrapbook</i>	73,10	8,33	-9,539	0,00	Signifikan
Minat Belajar Siswa Setelah menggunakan media <i>scrapbook</i>	86,10	4,55			

Berdasarkan Tabel Uji Paired Sample T Test yang disajikan, analisis statistic dilakukan untuk membandingkan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media *scrapbook* di SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan. Dari table, dapat dilihat bahwa rata-rata (mean) motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media *scrapbook* adalah 73,10 dengan standar deviasi (Std. Deviation) sebesar 8,33. Sedangkan penerapan media *scrapbook*, rata-rata motivasi belajar siswa meningkat menjadi 86,10 dengan standar deviasi sebesar 4,55.

Nilai t yang dihasilkn dari uji paired sampel t-test adalah -9,539 dengan nilai signifikansi (sig. (2-tailed)) sebesar 0,00. Nilai signifikansi ini jauh lebih kecil dari 0.05, yang merupakan ambang batas umum untuk menentukan

signifikansi statistic. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *scrapbook*.

Keterangan dalam table menunjukkan bahwa hasil uji ini adalah signifikan, yang berarti hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *scrapbook* terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *scrapbook* terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan.

Kesimpulan dari analisis ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa media *scrapbook* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil ini memberikan kontribusi penting bagi praktik Pendidikan, khususnya dalam desain strategi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Media *scrapbook* adalah media dalam bentuk sekumpulan foto atau gambar, cerita, serangkaian catatan yang disusun secara menarik yang disajikan dalam buku tempel sering dihubungkan dengan suatu momen atau tema tertentu. Media *scrapbook* sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media tersebut.

Penelitian yang dilaksanakan di SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan menghasilkan data yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam

motivasi belajar siswa kelas V setelah penerapan media *scrapbook*. Secara kuantitatif, peningkatan ini dapat dilihat dari perubahan nilai rata-rata (mean) motivasi belajar siswa. Sebelum penerapan media *scrapbook*, nilai rata-rata motivasi belajar siswa adalah 73,10. Setelah penerapan media *scrapbook*, nilai rata-rata meningkat menjadi 86,10. Peningkatan mean sebesar 13,00 poin ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih termotivasi dalam proses pembelajaran setelah media *scrapbook* diterapkan.

Selanjutnya untuk menentukan apakah peningkatan ini secara statistic signifikan, dilakukan uji paired sampel t-test. Hasil uji ini menghasilkan nilai t sebesar -9,539, yang menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah intervensi. Nilai signifikansi (Sig. (2-tailed) yang dihasilkn adalah 0,00, yang jauh lebih kecil dari ambang batas signifikansi yang umumnya digunakan (0.05). Dengan demikian, hasil uji t-test ini menolak hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan yang signifikansi dalam motivasi belajar siswa belum dan sesudah penerapan media *scrapbook*, dan menerima hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya perbedaan yang signifikan.

Peningkatan yang signifikan ini tidak hanya menunjukkan efektivitas media *scrapbook* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga menegaskan pentingnya memilih media pembelajaran yang sesuai untuk memotivasi siswa. Media *scrapbook*, dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, tampak berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik bagi siswa, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi belajar mereka. Dengan menarik perhatiannya terlebih dahulu, siswa menjadi lebih

memperhatikan sehingga fokusnya hanya pada pembelajaran serta menarik siswa untuk berpartisipasi didalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa menjadi tertarik terhadap pembelajaran.

Hasil penelitian ini menemukan keterkaitan yang signifikan dengan studi-studi sebelumnya yang telah mengeksplorasi pengaruh media *scrapbook* terhadap motivasi belajar siswa. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Juli Asima Rambe dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PKN Sekolah dasar Islam Terpadu”, pada penelitian tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan media *Scrapbook* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa di SDIT V Almusabbihin Medan. Penelitian ini, yang fokus pada mata Pelajaran IPS, memberikan bukti bahwa media *scrapbook* dapat efektif dalam berbagai konteks mata Pelajaran, termasuk Ilmu Pengetahuan Sosial seperti dalam penelitian kami.

Selanjutnya, penelitian oleh Afni, Nur S dengan judul “Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Sumber Energi Siswa Kelas IV SDN Keboanaom Gedagan” pada penelitian tersebut mengungkapkan bahwa media *scrapbook* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Kedua penelitian tersebut, bersama dengan penelitian kami, menunjukkan bahwa media *scrapbook* memiliki potensi yang luas untuk diterapkan dalam berbagai mata Pelajaran dan Tingkat Pendidikan. Efektivitas media *scrapbook* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa menunjukkan

bahwa media ini dapat menjadi alat yang berharga bagi guru untuk memotivasi siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Dari hasil kedua penelitian diatas maka hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan. Peningkatan motivasi belajar ini penting karena minat belajar yang tinggi dikaitkan dengan motivasi belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, penerapan media *scrapbook* dapat dianggap sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan. Oleh karena itu, penerapan media *scrapbook* dapat dianggap sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media *scrapbook* dalam pembelajaran memberikan siswa kesempatan yang berharga untuk mengekspresikan kreativitas mereka secara bebas. Dengan mendekorasi dan merangkai berbagai elemen, seperti gambar, tulisan, dan objek kecil, siswa dapat menyalurkan ide dan perasaan mereka dengan cara yang unik. Proses ini bukan hanya tentang hasil akhir, tetapi juga tentang eksplorasi diri dan pemahaman akan materi yang sedang dipelajari. Kreativitas yang muncul dalam proses ini dapat membantu siswa merasa lebih terhubung dengan pelajaran, sehingga meningkatkan minat mereka terhadap berbagai topik yang diajarkan.

Selain itu, *scrapbook* memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pengalaman belajar. Ketika siswa bekerja dengan elemen visual dan melakukan aktivitas hands-on, mereka cenderung lebih fokus dan bersemangat. Rasa keterlibatan ini dapat memicu diskusi yang lebih mendalam di dalam kelas, karena siswa merasa lebih nyaman untuk berbagi pandangan dan ide mereka. Dengan demikian, *scrapbook* tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai jembatan untuk menciptakan interaksi yang lebih dinamis antar siswa. Dalam konteks Pendidikan saat ini yang menuntut inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran, media *scrapbook* menawarkan alternatif yang menarik dan efektif. Oleh karena itu, disarankan agar guru dan praktisi Pendidikan mempertimbangkan penerapan media *scrapbook* ini dalam desain pembelajaran mereka.

Kesimpulannya, penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman kita tentang pengaruh media pembelajaran *scrapbook* terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan meningkatkan motivasi belajar siswa, diharapkan siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik dan mengembangkan keterampilan penting yang diperlukan untuk keberhasilan mereka di masa depan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti tentang pengaruh penggunaan media *scrapbook* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran ips siswa kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan maka merumuskan Kesimpulan sebagai berikut :

1. Motivasi belajar siswa sebelum penerapan media *scrapbook* di kelas V di SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan, hanya 6 siswa (30%) yang menunjukkan tingkat motivasi belajar tinggi. Sementara itu 22 siswa (110%) berada pada kategori motivasi belajar sedang, dan 2 siswa (10%), berada pada kategori motivasi belajar rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media pembelajaran *scrapbook*, sebagian siswa memiliki motivasi belajar sedang terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan.
2. Motivasi Belajar siswa SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan setelah menggunakan media *scrapbook* memberikan gambaran tentang Tingkat motivasi belajar siswa setelah penerapan media *scrapbook*. Data yang disajikan dalam table ini menunjukkan perubahan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa. Berdasarkan table, terdapat 27 siswa (135%) yang mencapai skor minat belajar tinggi (≥ 80) setelah pembelajaran menggunakan media *scrapbook* diterapkan. Ini menunjukkan peningkatan yang substansial dibandingkan dengan kondisi sebelum

pembelajaran menggunakan media, di mana hanya 6 siswa (30%) yang berada pada kategori ini. Selanjutnya 3 siswa (15%) berada pada kategori motivasi sedang (skor 60 – 79), dan 0 siswa (0%), tidak ada lagi siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah berada pada kategori (≤ 59). Dari distribusi frekuensi ini, dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* memiliki pengaruh yang positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan. Peningkatan jumlah siswa dengan motivasi belajar tinggi menunjukkan bahwa media *scrapbook* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

3. Terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa kelas V setelah penerapan media *scrapbook*. Secara kuantitatif, peningkatan ini dapat dilihat dari perubahan nilai rata-rata (mean) motivasi belajar siswa. Sebelum penerapan media *scrapbook*, nilai rata-rata motivasi belajar siswa adalah 73,10. Setelah penerapan media *scrapbook*, nilai rata-rata meningkat menjadi 86,10. Peningkatan mean sebesar 13,00 poin ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran setelah media pembelajaran *scrapbook* diterapkan.

5.2 Saran

Berdasarkan Kesimpulan diatas maka penelitian memberi saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media *scrapbook* dalam semua mata Pelajaran untuk memudahkan dan meningkatkan paham serta motivasi belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa, dengan adanya media *scrapbook* ini membuat siswa lebih aktif dan semangat dalam belajar.

3. Bagi Peneliti

Peneliti memberi pengalaman yang menarik dan berkesan selama melaksanakan penelitian ini dan menjadi penelitian ini sebagai Pelajaran untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., & Munsarif, M. (2020). & Simarmata, J.(2020). *Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis*.
- Afriansyah, E. A. (2022). Peran RME terhadap Miskonsepsi Siswa MTs pada Materi Bangun Datar Segi Empat. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 359–368.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86.
- Anwar, A. (n.d.). A. Fachri, Hisyam. *Tarot Psikologi*. Jakarta: Gagas Media, 2010. Ahmad. Saebani, Beni. *Metode Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia, 2008. AM, Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- APRIANINGSIH, S. D. (2019). *UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI TIPE NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT) SISWA KELAS IV SDN 4 LABUHAN RATU KOTA BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN. 2018/2019*.
- Damanik, B. E. (2019). Pengaruh fasilitas dan lingkungan belajar terhadap motivasi belajar. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 46.
- Dayyana, S., Haryadi, H., & Deby Luriawati, N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Bermuatan Budaya Lokal. *J. Sastra*, 11(2), 163–177.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi en-alter sources berbasis aplikasi powtoon materi sumber energi alternatif sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.
- Dewi, N. S. (2020). *Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 8 Metro*. IAIN Metro.
- Diana, A. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Melalui Model Role Playing Di Sd Negeri 39 Sungai Raya. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 206–213.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
- Faujiah, N., Septiani, S. N., Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media. *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Ginanjari, M. R. (2023). Pengaruh Terapi Bermain Dengan Media Scrapbook

- Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah Yang Mengalami Hospitalisasi. *Masker Medika*, 11(2), 395–402.
- Isa, S. F. P., & Rustini, T. (2023). Pengaruh Media Pada Pembelajaran Ips Di Sd. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 8(1), 24–29.
- ISWARA, R. S. (2019). *HUBUNGAN DISIPLIN BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 101854 SEI MENCIRIM TAHUN AJARAN 2018/2019*. UNIVERSITAS QUALITY.
- KARTIKA, E. (2022). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V MIN 7 BANDAR LAMPUNG*.
- Kurniawan, K., & Fathurrohman, I. (2023). *Analisis Motivasi Belajar Terhadap Pembelajaran Matematika di SDN 11 Rejang Lebong*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Kusumarini, E., & Vinta, M. N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa Kelas VA pada Pembelajaran Daring di SD Negeri 027 Samarinda Ulu. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Laila, I. C. (2023). *UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV B SD NEGERI 1 ARCAWINANGUN*. UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri.
- Laras, S. A., & Rifai, A. (2019). Pengaruh minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik di BBPLK Semarang. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 4(2).
- Lukmanulhakim, L., & Uswatun, D. A. (2019). Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) terhadap Keterampilan Menulis Puisi di Kelas Tinggi. *Ummi*, 13(1), 53–66.
- Manurung, M., & Lisnasari, S. F. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD SWASTA SOPHIA NICG MARINDAL 1 MEDAN TP 2023/2024. *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum)*, 3(1), 121–122.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Munadi, Y. (2019). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan*.
- Nirwana, H. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350.
- Pahlawan, U., Tambusai, T., Perwitasari, D., & Fatayan, A. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling di Sekolah Dasar Islam. *Vol, 4*, 2556–2560.
- Parni, P. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah dasar. *Cross-Border*, 3(2), 96–105.
- Pelawi, J. T., & Is, M. F. (2021). Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang

- Sistem Pendidikan Nasional Dalam Upaya Pencegahan Pernikahan Dini (Dibawah Umur). *Jurnal Education and Development*, 9(2), 562–566.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173–181.
- Puspitasari, S., Hayati, K. N., & Purwaningsih, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1252–1262.
- 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), 65–72.
- Rahmanda, N. P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Di Kelas IV Pada Keterampilan Menulis Di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan*. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT.
- Rinawati, R. (2021). *OTIVASI BELAJAR SISWA PADA MASA COVID-19 DI SD NEGERI 14 BENGKULU SELATAN*. UIN Fatmawati Sukarno.
- Rizhardi, R., & Suryani, I. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SCRAPBOOK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPS KELAS IV SDN. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 51–59.
- Rumbewas, S. S., Laka, B. M., & Meokbun, N. (2018). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sd Negeri Saribi. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 2(2), 201–212.
- Sa'diyah, N. (2021). *Perbandingan hasil belajar menggunakan media scrapbook dengan media konvensional mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di Mts Darul Ulum Palangka Raya*. IAIN Palangka Raya.
- Saputra, M. W. (2024). Media Scrapbook Sebagai Sarana Pemahaman Materi Sumber Daya Alam di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(1).
- Sari, D. F. (2020). *Pengembangan media scrapbook pada mata pelajaran tematik kelas V di MIS Mutiara Insan Palangka Raya*. IAIN Palangka Raya.
- Sari, D. L. K., & MINTOHARI, M. (2018). *Pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar ipa materi sumber energi siswa kelas iv sdn lidah kulon iv surabaya*. State University of Surabaya.
- Sari, I. P., Yulianti, N., & Tarmizi, P. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(3), 336–344.
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593–5600.

- Shomad, M. A., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Journal of Technology, Mathematics and Social Science*, 2(2), 1–5.
- Simarmata, J., Hanum, R. A., Situmorang, D., Sitorus, M., Lubis, R. A., Fazila, N., Fadilah, N., Paramita, K., Hasibuan, K. N., & Sembiring, R. S. (2020). *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Sukarwanto, D. S., & Meidina, T. (n.d.). *Penerapan Metode Drill Bermedia Scrapbook dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas X Tunagrahita di SKhN 1 Kendari*.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–jenis media dalam pembelajaran. *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1–16.
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wafiqni, N. (n.d.). *pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa SD IT AL-Quraniyyah*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Wahyudi, E., & Yulizah, Y. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Visual Scrapbook Materi Komponen Ekosistem Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Subtema 1 di Kelas V SDN 06 Merigi*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- YAYU, S. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*. Universitas_Muhammadiyah_Mataram.

Lampiran

Lampiran 1. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Sekolah : SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas : 5 A
 Semester : Ganjil

Elemen	Capaian Pembelajaran	Kompetensi Yang Ingin di Capai	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Materi/Konten
Keragaman sosial budaya	Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan keragaman sosial budaya yang ada di Indonesia serta pentingnya menghargai perbedaan antara kelompok masyarakat	1. Menyebutkan berbagai kelompok sosial budaya di Indonesia 2. Memahami pentingnya hidup berdampingan dalam Masyarakat yang beragama	1. Menyebutkan jenis-jenis keragaman sosial budaya di Indonesia (misal : perbedaan kelompok sosial, adat istiadat, agama, dan kebiasaan) 2. Menjelaskan sikap saling menghargai dalam keragaman sosial budaya	1. Toleransi 2. Gotong-royong 3. Peduli sosial	1. Pengertian keragaman sosial budaya 2. Kelompok sosial dalam Masyarakat (kelompok berdasarkan suku, agama, pekerjaan, dll) 3. Sikap toleransi dalam keragaman sosial budaya
Keragaman Kegiatan Ekonomi	Peserta didik mampu menjelaskan keragaman kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia, serta perannya dalam kehidupan masyarakat	1. Menyebutkan berbagai jenis kegiatan ekonomi di Indonesia 2. Menjelaskan perbedaan antara kegiatan ekonomi primer, sekunder, dan tersier	1. Menyebutkan berbagai kegiatan ekonomi di Indonesia (misal : pertanian, perikanan, industri, perdagangan) 2. Menjelaskan hubungan antara kegiatan ekonomi dan kehidupan sehari-hari masyarakat	1. Mandiri 2. Kreatif 3. Gotong-royong	1. Pengertian kegiatan ekonomi 2. Jenis-jenis kegiatan ekonomi (pertanian, perikanan, industri, jasa) 3. Peran kegiatan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari
Keagaman Etnis/suku Bangsa	Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan keragaman etnis/suku bangsa yang ada di Indonesia serta pentingnya sikap saling menghargai antara suku bangsa di Indonesia	1. mengidentifikasi berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia 2. menyebutkan ciri khas dari beberapa suku bangsa di Indonesia 3. Memahami pentingnya menghargai perbedaan antara suku bangsa	1. Menyebutkan berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia 2. Mengidentifikasi ciri-ciri budaya, Bahasa, dan adat istiadat beberapa suku bangsa 3. Menyebutkan cara menjaga kerukunan antara suku bangsa di Indonesia	1. Berkebinekaan global 2. Gotong-royong 3. toleransi	1. pengertian keragaman suku bangsa di Indonesia 2. beberapa contoh suku bangsa besar di Indonesia (jawa, batak, minangkabau, sunda, Dayak, dll) 3. makna kerukunan antara suku bangsa

Keragaman Agama	Peserta didik mampu menjelaskan keragaman agama yang ada di Indonesia serta pentingnya sikap toleransi antara umat beragama dalam kehidupan sehari-hari	1. menyebutkan agama-agama yang ada di Indonesia 2. menjelaskan pentingnya sikap toleransi antara umat beragama dalam kehidupan masyarakat	1. menyebutkan agama-agama yang ada di Indonesia 2. menjelaskan pentingnya toleransi antara umat beragama	1. toleransi 2. peduli sosial 3. gotong-royong	1. pengertian keragaman agama di Indonesia 2. jenis-jenis agama yang ada di Indonesia (islam, Kristen, hindu, buddha, konghucu) 3. makna toleransi antara umat beragama
-----------------	---	---	--	--	---

Lampiran 2. Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPAS SD KELAS 5

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusunan	:
Instansi	: SD Tunas Harapan Islam Medan
Tahun Penyusun	: 2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas	: 5-A
Unit 1	: Keragaman Bangsa Indonesia
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan
B. KOMPETENSI AWAL	
• Mendeskripsikan keragaman bangsa Indonesia, dan • Peserta didik dapat memberikan contoh keragaman bangsa Indonesia.	
C. PROFIL PELAJARAN PANCASILA	
1) Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia 2) Berkebinekaan global 3) Bergotong-royong 4) Mandiri 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
1. Sumber Belajar : Tim Bina IPS, Penerbit Yudhistira, Buku paket peserta didik 2. Alat tulis 3. Media <i>scrapbook</i>	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik regular/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan	

memiliki keterampilan memimpin.
F. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik mengenal Keragaman Bangsa Indonesia, mulai dari keragaman Sosial Budaya, keragaman Kegiatan Ekonomi, keragaman Etnis dan suku bangsa, keragaman Agama, dan manfaat menghargai keragaman di Indonesia
G. MODEL PEMBELAJARAN
❖ Pembelajaran Tatap Muka

KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
❖ Tujuan 1. Dengan media scrapbook, peserta didik dapat memahami materi keragaman bangsa Indonesia dengan tepat. 2. Dengan mengamati media scrapbook, peserta didik dapat mengidentifikasi contoh keragaman bangsa Indonesia. 3. Siswa mampu memahami manfaat memahami keragaman di Indonesia.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
❖ Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menerima materi pembelajaran pada saat pembelajaran sedang berlangsung.
C. PERTANYAAN PEMATIK
1. Apa manfaat keberagaman bagi bangsa Indonesia ? 2. Apakah manfaat keberagaman budaya bagimu ? 3. Bagaimana cara melestarikan budaya Indonesia ?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Pertemuan Ke-1 Kegiatan Pendahuluan 1. Peserta didik dan guru memulai dengan berdoa Bersama. 2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran Bersama dengan guru. 3. Peserta didik Bersama dengan guru membahas tentang kesepakatan.

4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti

1. Guru mempersilahkan peserta didik membaca teks dan mencermati materi keragaman bangsa indonesia di buku
2. Guru berkeliling memastikan peserta didik benar-benar menerapkan budaya literasi dan membaca.
3. Guru memberikan angket *pre test* kepada siswa untuk diisi sebelum menggunakan media *scrapbook* dalam pembelajaran.
4. Guru menjelaskan cara mengisi lembar angket
5. Siswa dimintak mengumpulkan lembar angket bagi yang sudah selesai mengisi
6. Guru menunjukkan media *scrapbook* kepada siswa
7. Guru meminta siswa untuk membaca semua materi menggunakan media *scrapbook* tentang materi keragaman budaya indonesia.
8. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
9. Siswa dimintak mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait gambar yang mereka amati. Guru memancing motivasi belajar siswa dengan mengajukan pertanyaan:
 - a. Apa yang kamu lihat pada media *scrapbook* ini ?
 - b. Keragaman Bangsa Indonesia apa saja yang bisa kalian amati di dalam media *scrapbook* ini?
10. Selanjutnya guru melakukan *post test* untuk melihat motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *scrapbook*.
11. Guru berkeliling memandu peserta didik untuk mengisi lembar angket *post-test* yang telah di bagikan
12. Setelah selesai masing-masing siswa mengumpulkan lembarannya ke guru.
13. Guru memberikan semangat bagi siswa yang belum siap mengisi.

Kegiatan Penutup

1. Guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran dengan meminta siswa menyebutkan kegiatan yang di pelajari hari ini.
2. Guru memberikan kegiatan refleksi dengan mengajukan pertanyaan :
 - a. Apa yang kamu lakukan dalam kegiatan belajar hari ini?
 - b. Bagaimana perasaan belajar hari ini?
3. Salam dan doa penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagian dari mana yang kalian rasa paling sulit?	
2.	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3.	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4.	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan di capai?	
2.	Apakah gaya penyampaian dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memotivasi peserta didik untuk belajar?	
4.	Apakah terdapat peserta didik yang tidak focus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa focus pada kegiatan berikutnya?	
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dan termotivasi dalam pembelajaran selanjutnya?	

F. ASESMEN/PENILAIAN	
Penilaian	
Pertemuan 1 :	
Penilaian Keterampilan:	
• Penilaian sikap	: Observasi Pengamatan
• Penilaian Pengetahuan	: Tanyak Jawab
• Penilaian Keterampilan	: Unjuk kerja

lampiran 3. Angket

Lampiran 3. Angket

KUISIONER (Angket)

MOTIVASI BELAJAR

Petunjuk Pengisian Kuisloner:

1. Isilah data diri anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai keadaan anda yang sebenarnya dengan cara memberi tanda cek (√) pada kotak jawaban yang sesuai.
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran.
4. Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai jawabanmu.
 SS = Sangat Setuju TS = Tidak Setuju
 S = Setuju STS = Sangat Tidak Setuju
 R = Ragu-ragu
5. Selamat mengerjakan dan terimakasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

Nama :

Kelas :

No	Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPS (+)					
2.	Saya mengerjakan latihan soal IPS tanpa disuruh guru (+)					
3.	Saya akan mengerjakan tugas IPS jika sudah mendekati batas waktu pengumpulan (-)					
4.	Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran IPS (+)					
5.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapatkan nilai yang memuaskan (+)					
6.	Walaupun memperoleh nilai rendah pada pelajaran IPS, saya tidak akan putus asa (+)					
7.	Ketika mendapatkan nilai yang jelek saya mudah menyerah dan malas belajar lebih giat lagi (-)					
8.	Saya berusaha mengerjakan tugas IPS dengan tepat waktu (+)					
9.	Saya tertarik mengerjakan soal-soal IPS yang diberikan guru (+)					
10.	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi pelajaran IPS (+)					
11.	Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar IPS (+)					
12.	Saya malas mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran IPS dari berbagai sumber (-)					

13.	Saya selalu bersemangat mengikuti pelajaran IPS (+)						
14.	Saya mudah bosan dengan pembelajaran IPS (-)						
15.	Saya belajar IPS dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan (+)						
16.	Saya belajar IPS dengan giat walaupun tidak ada ujian (+)						
17.	Saya rajin mengerjakan soal latihan ips maka guru akan memberikan pujian (+)						
18.	Saya malas belajar ips meskipun orang tua memberikan hukuman jika mendapatkan nilai jelek (-)						
19.	Guru memberikan pujian atas nilai ips saya, saya menjadi tambah bersemangat belajar ips (+)						
20.	Pelajaran ips menarik dan tidak membosankan (+)						
21.	Saya senang dengan pelajaran ips karena guru menggunakan media pembelajaran (+)						
22.	Saya malas mengikuti pelajaran ips jika diberikan soal latihan (-)						
23.	Belajar mandiri membuat saya lebih mengerti pelajaran ips (-)						
24.	Saya senang belajar ips secara kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman (+)						
25.	Saya merasa terganggu belajar apabila kelas berisik (+)						

Lampiran 4. Lembar Angket Siswa Sebelum Perlakuan

KUISIONER (Angket)

MOTIVASI BELAJAR

Petunjuk Pengisian Kuisisioner:

1. Isilah data diri anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai keadaan anda yang sebenarnya dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kotak jawaban yang sesuai.
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran.
4. Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai jawabanmu.
 SS = Sangat Setuju TS = Tidak Setuju
 S = Setuju STS = Sangat Tidak Setuju
 R = Ragu-ragu
5. Selamat mengerjakan dan terimakasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

Nama : *ALIN DA ALIN NST*

Kelas : *S SD*

No	Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPS			✓		
2.	Saya mengerjakan latihan soal IPS tanpa disuruh guru					✓
3.	Saya akan mengerjakan tugas IPS jika sudah mendekati batas waktu pengumpulan		✓			
4.	Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran IPS					✓
5.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapatkan nilai yang memuaskan		✓			
6.	Walaupun memperoleh nilai rendah pada pelajaran IPS, saya tidak akan putus asa			✓		
7.	Ketika mendapatkan nilai yang jelek saya mudah menyerah dan malas belajar lebih giat lagi		✓			
8.	Saya berusaha mengerjakan tugas IPS dengan tepat waktu			✓		
9.	Saya tertarik mengerjakan soal-soal IPS yang diberikan guru		✓			
10.	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi pelajaran IPS			✓		
11.	Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar IPS		✓			
12.	Saya malas mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran IPS dari berbagai sumber		✓			
13.	Saya selalu bersemangat mengikuti pelajaran IPS			✓		

14.	Saya mudah bosan dengan pembelajaran IPS		✓				
15.	Saya belajar IPS dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan		✓				
16.	Saya belajar IPS dengan giat walaupun tidak ada ujian						✓
17.	Saya rajin mengerjakan soal latihan ips maka guru akan memberikan pujian						✓
18.	Saya malas belajar ips meskipun orang tua memberikan hukuman jika mendapatkan nilai jelek		✓				
19.	Guru memberikan pujian atas nilai ips saya, saya menjadi tambah bersemangat belajar ips						✓
20.	Pelajaran ips menarik dan tidak membosankan						✓
21.	Saya senang dengan pelajaran ips karena guru menggunakan media pembelajaran					✓	
22.	Saya malas mengikuti pelajaran ips jika diberikan soal latihan		✓				
23.	Saya lebih suka belajar dengan suasana yang tenang		✓				
24.	Saya senang belajar ips secara kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman		✓				
25.	Saya merasa terganggu belajar apabila kelas berisik		✓				

KUISIONER (Angket)

MOTIVASI BELAJAR

Petunjuk Pengisian Kuisioner:

1. Isilah data diri anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai keadaan anda yang sebenarnya dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kotak jawaban yang sesuai.
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran.
4. Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai jawabanmu.
 SS = Sangat Setuju TS = Tidak Setuju
 S = Setuju STS = Sangat Tidak Setuju
 R = Ragu-ragu
5. Selamat mengerjakan dan terimakasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

Nama

Askar Adha Pratama

Kelas

V

No	Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPS		✓			
2.	Saya mengerjakan latihan soal IPS tanpa disuruh guru		✓			
3.	Saya akan mengerjakan tugas IPS jika sudah mendekati batas waktu pengumpulan		✓			
4.	Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran IPS		✓			
5.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapatkan nilai yang memuaskan			✓		
6.	Walaupun memperoleh nilai rendah pada pelajaran IPS, saya tidak akan putus asa		✓			
7.	Ketika mendapatkan nilai yang jelek saya mudah menyerah dan malas belajar lebih giat lagi			✓		
8.	Saya berusaha mengerjakan tugas IPS dengan tepat waktu				✓	
9.	Saya tertarik mengerjakan soal-soal IPS yang diberikan guru			✓		
10.	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi pelajaran IPS			✓		
11.	Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar IPS			✓		
12.	Saya malas mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran IPS dari berbagai sumber		✓			
13.	Saya selalu bersemangat mengikuti pelajaran IPS			✓		

14	Saya mudah bosan dengan pembelajaran IPS	✓					
15	Saya belajar IPS dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan			✓			
16	Saya belajar IPS dengan giat walaupun tidak ada ujian			✓			
17	Saya rajin mengerjakan soal latihan ips maka guru akan memberikan pujian				✓		
18	Saya malas belajar ips meskipun orang tua memberikan hukuman jika mendapatkan nilai jelek				✓		
19	Guru memberikan pujian atas nilai ips saya, saya menjadi tambah bersemangat belajar ips			✓	✓		
20	Pelajaran ips menarik dan tidak membosankan				✓		
21	Saya senang dengan pelajaran ips karena guru menggunakan media pembelajaran					✓	
22	Saya malas mengikuti pelajaran ips jika diberikan soal latihan			✓			
23	Saya lebih suka belajar dengan suasana yang tenang		✓				
24	Saya senang belajar ips secara kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman			✓			
25	Saya merasa terganggu belajar apabila kelas berisik		✓				

KUISIONER (Angket)

MOTIVASI BELAJAR

Petunjuk Pengisian Kuisloner:

1. Isilah data diri anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai keadaan anda yang sebenarnya dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kotak jawaban yang sesuai.
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran.
4. Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai jawabanmu.
 SS = Sangat Setuju TS = Tidak Setuju
 S = Setuju STS = Sangat Tidak Setuju
 R = Ragu-ragu
5. Selamat mengerjakan dan terimakasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

Nama

: Faris

S

Kelas

: ✓

No	Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPS			✓		
2.	Saya mengerjakan latihan soal IPS tanpa disuruh guru		✓			
3.	Saya akan mengerjakan tugas IPS jika sudah mendekati batas waktu pengumpulan			✓		
4.	Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran IPS				✓	
5.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapatkan nilai yang memuaskan			✓		
6.	Walaupun memperoleh nilai rendah pada pelajaran IPS, saya tidak akan putus asa		✓			
7.	Ketika mendapatkan nilai yang jelek saya mudah menyerah dan malas belajar lebih giat lagi			✓		
8.	Saya berusaha mengerjakan tugas IPS dengan tepat waktu				✓	
9.	Saya tertarik mengerjakan soal-soal IPS yang diberikan guru			✓		
10.	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi pelajaran IPS			✓		
11.	Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar IPS				✓	
12.	Saya malas mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran IPS dari berbagai sumber					✓
13.	Saya selalu bersemangat mengikuti pelajaran IPS			✓		

14.	Saya mudah bosan dengan pembelajaran IPS	✓				
15.	Saya belajar IPS dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan		✓			
16.	Saya belajar IPS dengan giat walaupun tidak ada ujian				✓	
17.	Saya rajin mengerjakan soal latihan ips maka guru akan memberikan pujian			✓		
18.	Saya malas belajar ips meskipun orang tua memberikan hukuman jika mendapatkan nilai jelek			✓		
19.	Guru memberikan pujian atas nilai ips saya, saya menjadi tambah bersemangat belajar ips				✓	
20.	Pelajaran ips menarik dan tidak membosankan			✓		
21.	Saya senang dengan pelajaran ips karena guru menggunakan media pembelajaran					✓
22.	Saya malas mengikuti pelajaran ips jika diberikan soal latihan			✓		
23.	Saya lebih suka belajar dengan suasana yang tenang		✓			
24.	Saya senang belajar ips secara kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman			✓		
25.	Saya merasa terganggu belajar apabila kelas berisik		✓			

Lampiran 5. Lembar Angket Siswa Sesudah Perlakuan

KUISIONER (Angket)

No : 2

MOTIVASI BELAJAR

Petunjuk Pengisian Kuisloner:

1. Istilah data diri anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai keadaan anda yang sebenarnya dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kotak jawaban yang sesuai.
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran.
4. Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai jawabanmu.
 SS = Sangat Setuju TS = Tidak Setuju
 S = Setuju STS = Sangat Tidak Setuju
 R = Ragu-ragu
5. Selamat mengerjakan dan terimakasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

Nama : **ADINDA ALIN NST**

Kelas : **5 SD**

No	Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPS				✓	
2.	Saya mengerjakan latihan soal IPS tanpa disuruh guru					✓
3.	Saya akan mengerjakan tugas IPS jika sudah mendekati batas waktu pengumpulan	✓				
4.	Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran IPS			✓		
5.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapatkan nilai yang memuaskan		✓			
6.	Walaupun memperoleh nilai rendah pada pelajaran IPS, saya tidak akan putus asa			✓		
7.	Ketika mendapatkan nilai yang jelek saya mudah menyerah dan malas belajar lebih giat lagi					✓
8.	Saya berusaha mengerjakan tugas IPS dengan tepat waktu		✓			
9.	Saya tertarik mengerjakan soal-soal IPS yang diberikan guru			✓		
10.	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi pelajaran IPS			✓		
11.	Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar IPS		✓			
12.	Saya malas mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran IPS dari berbagai sumber			✓		
13.	Saya selalu bersemangat mengikuti pelajaran IPS			✓		

14.	Saya mudah bosan dengan pembelajaran IPS	✓					
15.	Saya belajar IPS dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan	✓					
16.	Saya belajar IPS dengan giat walaupun tidak ada ujian				✓		
17.	Saya rajin mengerjakan soal latihan ips maka guru akan memberikan pujian						✓
18.	Saya malas belajar ips meskipun orang tua memberikan hukuman jika mendapatkan nilai jelek	✓					
19.	Guru memberikan pujian atas nilai ips saya, saya menjadi tambah bersemangat belajar ips						✓
20.	Pelajaran ips menarik dan tidak membosankan			✓			
21.	Saya senang dengan pelajaran ips karena guru menggunakan media pembelajaran		✓				
22.	Saya malas mengikuti pelajaran ips jika diberikan soal latihan	✓					
23.	Saya lebih suka belajar dengan suasana yang tenang	✓					
24.	Saya senang belajar ips secara kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman	✓					
25.	Saya merasa terganggu belajar apabila kelas berisik		✓				

KUISIONER (Angket)

MOTIVASI BELAJAR

Petunjuk Pengisian Kuisioner:

1. Isilah data diri anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai keadaan anda yang sebenarnya dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kotak jawaban yang sesuai.
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran.
4. Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai jawabanmu.
 SS = Sangat Setuju TS = Tidak Setuju
 S = Setuju STS = Sangat Tidak Setuju
 R = Ragu-ragu
5. Selamat mengerjakan dan terimakasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

Nama :

ASKAR Adha Pratama

Kelas :

✓

No	Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPS			✓		
2.	Saya mengerjakan latihan soal IPS tanpa disuruh guru		✓			
3.	Saya akan mengerjakan tugas IPS jika sudah mendekati batas waktu pengumpulan		✓			
4.	Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran IPS			✓		
5.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapatkan nilai yang memuaskan			✓		
6.	Walaupun memperoleh nilai rendah pada pelajaran IPS, saya tidak akan putus asa				✓	
7.	Ketika mendapatkan nilai yang jelek saya mudah menyerah dan malas belajar lebih giat lagi					✓
8.	Saya berusaha mengerjakan tugas IPS dengan tepat waktu		✓			
9.	Saya tertarik mengerjakan soal-soal IPS yang diberikan guru		✓			
10.	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi pelajaran IPS		✓			
11.	Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar IPS		✓			
12.	Saya malas mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran IPS dari berbagai sumber					✓
13.	Saya selalu bersemangat mengikuti pelajaran IPS		✓			

14.	Saya mudah bosan dengan pembelajaran IPS			✓		
15.	Saya belajar IPS dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan		✓			
16.	Saya belajar IPS dengan giat walaupun tidak ada ujian		✓			
17.	Saya rajin mengerjakan soal latihan ips maka guru akan memberikan pujian		✓			
18.	Saya malas belajar ips meskipun orang tua memberikan hukuman jika mendapatkan nilai jelek		✓			
19.	Guru memberikan pujian atas nilai ips saya, saya menjadi tambah bersemangat belajar ips		✓			
20.	Pelajaran ips menarik dan tidak membosankan			✓		
21.	Saya senang dengan pelajaran ips karena guru menggunakan media pembelajaran		✓			
22.	Saya malas mengikuti pelajaran ips jika diberikan soal latihan			✓		
23.	Saya lebih suka belajar dengan suasana yang tenang		✓			
24.	Saya senang belajar ips secara kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman		✓			
25.	Saya merasa terganggu belajar apabila kelas berisik	✓				

KUISIONER (Angket)

MOTIVASI BELAJAR

Petunjuk Pengisian Kuisioner:

1. Isilah data diri anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai keadaan anda yang sebenarnya dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kotak jawaban yang sesuai.
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran.
4. Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai jawabanmu.
 SS = Sangat Setuju TS = Tidak Setuju
 S = Setuju STS = Sangat Tidak Setuju
 R = Ragu-ragu
5. Selamat mengerjakan dan terimakasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

Nama : FansKelas : V - SD

No	Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPS			✓		
2.	Saya mengerjakan latihan soal IPS tanpa disuruh guru			✓		
3.	Saya akan mengerjakan tugas IPS jika sudah mendekati batas waktu pengumpulan		✓			
4.	Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran IPS		✓			
5.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapatkan nilai yang memuaskan		✓			
6.	Walaupun memperoleh nilai rendah pada pelajaran IPS, saya tidak akan putus asa		✓			
7.	Ketika mendapatkan nilai yang jelek saya mudah menyerah dan malas belajar lebih giat lagi				✓	
8.	Saya berusaha mengerjakan tugas IPS dengan tepat waktu		✓			
9.	Saya tertarik mengerjakan soal-soal IPS yang diberikan guru			✓		
10.	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi pelajaran IPS		✓			
11.	Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar IPS			✓		
12.	Saya malas mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran IPS dari berbagai sumber				✓	
13.	Saya selalu bersemangat mengikuti pelajaran IPS			✓		

14.	Saya mudah bosan dengan pembelajaran IPS			✓		
15.	Saya belajar IPS dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan		✓			
16.	Saya belajar IPS dengan giat walaupun tidak ada ujian		✓			
17.	Saya rajin mengerjakan soal latihan ips maka guru akan memberikan pujian		✓			
18.	Saya malas belajar ips meskipun orang tua memberikan hukuman jika mendapatkan nilai jelek				✓	
19.	Guru memberikan pujian atas nilai ips saya, saya menjadi tambah bersemangat belajar ips		✓			
20.	Pelajaran ips menarik dan tidak membosankan		✓	✓		
21.	Saya senang dengan pelajaran ips karena guru menggunakan media pembelajaran					
22.	Saya malas mengikuti pelajaran ips jika diberikan soal latihan		✓			
23.	Saya lebih suka belajar dengan suasana yang tenang		✓			
24.	Saya senang belajar ips secara kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman		✓			
25.	Saya merasa terganggu belajar apabila kelas berisik	✓				

Lampiran 6 . Data Ahli

LEMBAR VALIDASI
ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Petunjuk :

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.

5 = Sangat Baik

2 = Kurang Baik

4 = Baik

1 = Tidak Baik

3 = Cukup Baik

2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada barisan yang telah disediakan.

No.	Elemen yang divalidasi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Konsep 1) Konsep format angket motivasi				✓	
2.	Konstruksi 1) Keterkaitan indikator dengan tujuan				✓	
	2) Kesesuaian pernyataan dengan indikator				✓	
	3) Kesesuaian pernyataan dengan tujuan				✓	
3.	Bahasa 1) Menggunakan bahasa yang baik dan benar					✓
	2) Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami				✓	
	3) Kejelasan huruf dan angka					✓
Jumlah frekuensi					5	2
Jumlah skor					20	10
Jumlah Total skor		30				
Persentase		85,7%				
Kriteria		Sangat Layak				

Saran :

Item disesuaikan dengan indikator penelitian.

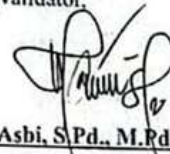
Kesimpulan :

1. LD (Laya digunakan)
- ☒ LDR (Layak digunakan dengan revisi)
3. TLD (Tidak layak digunakan)

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan Kesimpulan Bapak/Ibu.

Medan, 24 September 2024

Validator,



Asbi, S.Pd., M.Pd., Kons.

Lampiran 7.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	73.1000	30	8.33087	1.52100
	posttest	86.1000	30	4.55881	.83232

Paired Samples Test

		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	sebelum menggunakan media - sesudah menggunakan media	-15.30000	7.95743	1.45282	-18.27135	-12.32865	-10.531	29	.000

Lampiran 8. Dokumentasi

Foto Bersama Kepala Sekolah dan Guru Kelas 5

SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan



Dokumentasi Awal
Foto Siswa Sedang Mengisi Angket Pre Test



Dokumentasi Akhir





Lampiran 9.**Surat Ijin Melakukan Penelitian di SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan**

Yayasan Pendidikan Hajjah Syamsiah Siregar
SD Tunas Harapan Islam
Jl. Bajak V Gg. Bahagia/H. Ramli, Medan 20147
☎ 061 – 42771704
Email : sdtunasharapanislam@yahoo.com

Medan, 3 Oktober 2024

Nomor : 13/SK/SD.THI/X/2025
Lamp : -
Hal : Pemberian Izin Riset

Kepada Yth. Ibu
Dekan FKIP UMSU
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb
Sehubungan dengan surat nomor 2563/IL3-AU/UMSU-02/F/2024 perihal permohonan izin riset mahasiswa :

Nama : RAUDAH MUNAWARAH
NIM : 2002090131
Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Maka kami memberikan izin untuk melakukan penelitian untuk pembuatan skripsi yang bersangkutan di sekolah SD Swasta Tunas Harapan Islam.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Kepala Sekolah

Hj. Dini Rizki Nastity, SE, S.Pd

Lampiran 10.**Daftar Nama Siswa Kls 5 SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan**

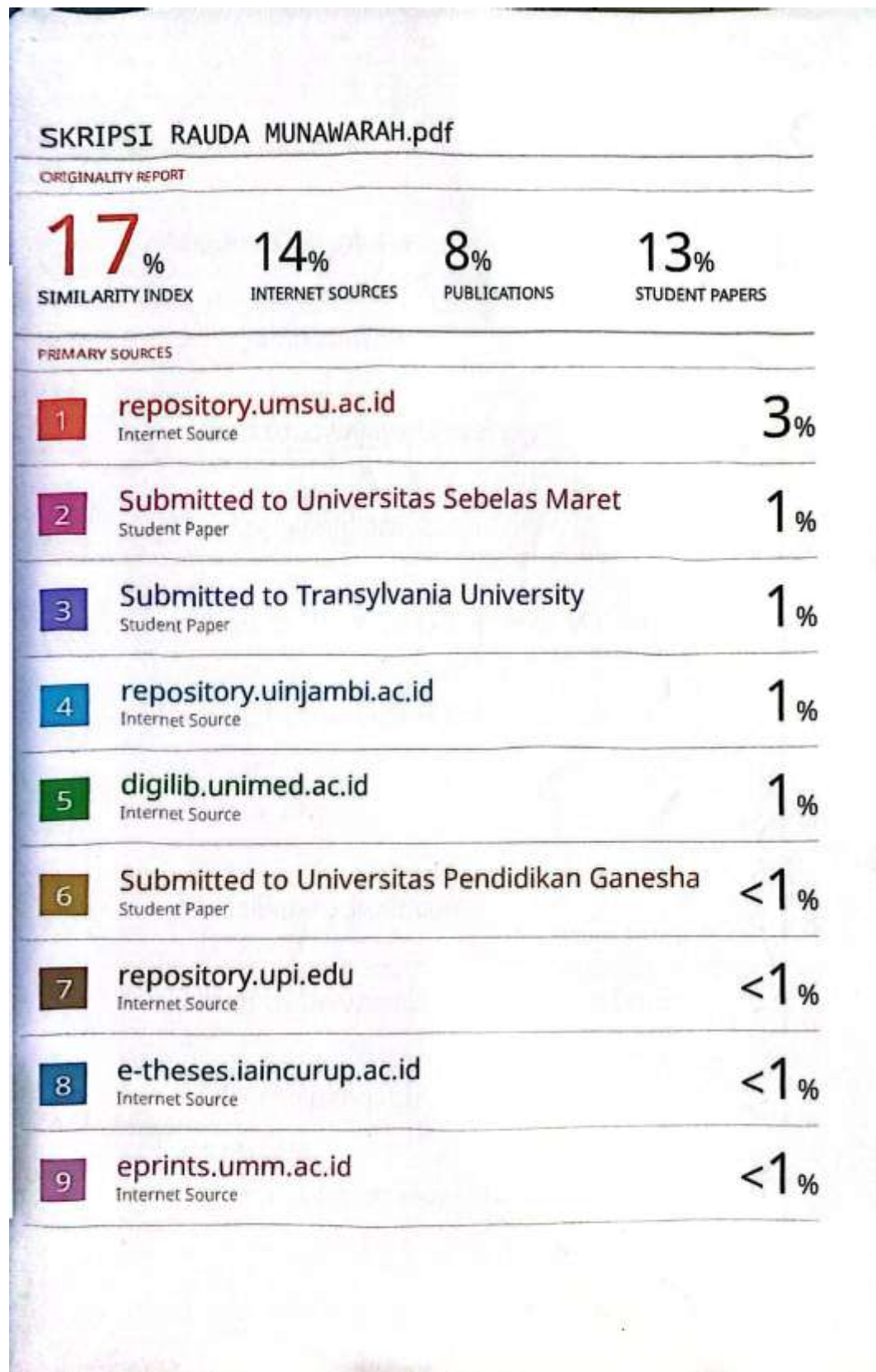
No.	Nama
1	Adinata Pranata
2	Adinda Alin Nasution
3	Alzea Khaliqa Zahin
4	Askar Adha Pratama
5	Aura Ramdhani
6	Azka Al-Fahru
7	Dafa Alazzam
8	Faris Jinadi Akbar NST
9	Galuh Al Faqih
10	Hafizah Aprillya
11	Ibrahim Alhusni
12	Ikhsan Efendi
13	Irsyad Al Fa'al
14	Ivana Andita Febrianti
15	Khadizarani Mardha
16	Luthfi Ikhsan Damanik
17	Mhd Fadhil Luthfi
18	Muhammar Alwi Zaylani
19	M. Ammaar Taamir Khafid
20	M. Anindyta Aqsa Adriansyah
21	Nadya Ramadhani Wardana
22	Najwa Aprianda Kacar Ibu
23	Nawaf Yusuf Panggabean
24	Qaireen Azzalea Buva S
25	Raja Al Habib Rangkuti
26	Shafiyah Humaira
27	Talita Shakila Zahrah
28	Zafira Aisyah Parinduri
29	Marsya Maisarah
30	Jihan Hanis Daulay

Lampiran 11.

**Link Video Rekaman Saat Melaksanakan Uji Coba Media Scrapbook
di SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan**



<https://youtu.be/13s9MV-X5CI?si=KkjRZ3S3wvCq6noY>





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form : K - 1

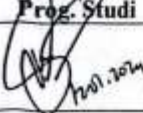
Kepada Yth: Bapak Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Rauda Munawarah
NPM : 2002090131
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kredit Kumulatif : 119 SKS

IPK= 3.69

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Penggunaan Media <i>Scrapbook</i> terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan	
	Pengaruh Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan.	
	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan.	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 12 Januari 2024

Hormat Pemohon,



Rauda Munawarah

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu 'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Rauda Munawarah
 NPM : 2002090131
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Ibu:

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO. Fit

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 12 Januari 2024
 Hormat Pemohon,

Rauda Munawarah

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
 - Untuk Dekan / Fakultas
 - Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
 - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 213 / IL.3-AU//UMSU-02/ F/2024
 Lamp : ---
 Hal : Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Rauda Munawarah
 N P M : 2002090131
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan

Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd., M.Pd

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa aluwarsa tanggal : 22 Januari 2025

Acc diperpanjang hingga

Tgl 30 April 2025



Medan, 10 Rajab 1445 H
 22 Januari 2024 M



Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Muchtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rauda Munawarah
NPM : 2002090131
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan

Menjadi:

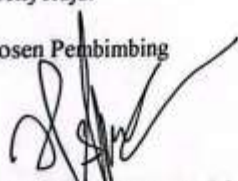
Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 7 September 2024

Menyetujui

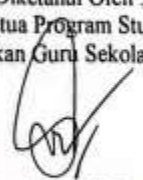
Dosen Pembimbing


Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO. Fit

Hormat Pemohon


Rauda Munawarah

Diketahui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 9 Agustus 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Rauda Munawarah
NPM : 2002090131
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan Judul Proposal.
2.	Perbaikan penulisan proposal di Bab II di bagian Instrumen penelitian.
3.	Perbaikan penulisan proposal di Bab III di bagian Instrumen penelitian.

Medan, 7 September 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO. Fit.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 9 Agustus 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Rauda Munawarah
NPM : 2002090131
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan Judul proposal
2.	Perbaikan penulisan proposal di Bab III di bagian Instrumen penelitian.
3.	Perbaikan penulisan proposal di Bab III di bagian kisi-kisi Instrumen penelitian.

Medan, 18 September 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembahas

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 9, bulan Agustus, tahun 2024 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Rauda Munawarah
NPM : 2002090131
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- ☐ Disetujui
- ☐ Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
- ☐ Ditolak

Dosen Pembahas,

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO. Fit.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Rauda Munawarah
NPM : 2002090131
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan

Pada hari Jum'at, Tanggal 9 Agustus 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 18 September 2024

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

Dosen Pembimbing


Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.


Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO. Fit.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rauda Munawarah
NPM : 2002090131
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Swasta Tunas Harapan Islam Medan

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Jum'at, tanggal 9, Bulan Agustus, Tahun 2024.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, 18 September 2024

Ketua,

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : RAUDA MUNAWARAH
 NPM : 2002090131
 Tempat /Tgl Lahir : Medan, 6 Februari 2001
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Warga Negara : Indonesia
 Alamat : Jl. Rahmadsyah Gg. Baik II No. 29-A
 Anak Ke : 2 dari 3 bersaudara
 Email : raudamunawarah06@gmail.com
 No. Hp : 0812-6371-6853



Nama Orang Tua

Ayah : Toto Sugiharto
 Ibu : Jumasipah
 Alamat : Jl. Rahmadsyah Gg. Baik II No. 29-A

Pendidikan Formal

SD : SD Sutomi I Medan
 SMP : SMP Taman Siswa Medan
 SMA : SMA ERIA Medan
 Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Medan, April 2025

RAUDA MUNAWARAH