



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SCRAPBOOK PADA MUATAN PEMBELAJARAN
IPS SISWA KELAS IV SDN JATISARI
MIJEN KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Jesifa Laili Agustika
1401415334**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Jatisari Mijen Kota Semarang”, karya

nama : Jesifa Laili Agustika

NIM : 1401415334

program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 25 Juli 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Agisori, M.Pd.

NIP. 196008201987031003

Pembimbing,



Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd

NIP. 196203121988032001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Jatisari Mijen Kota Semarang”, karya

nama : Jesifa Laili Agustika

NIM : 1401415334

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Jumat, tanggal 2 Agustus 2019.

Semarang, 6 Agustus 2019.

Panitia Ujian



Sekretaris,

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom, Ph. D.
NIP 197701262006121003

Penguji I,

Dra. Munisah, M.Pd.
NIP 195506141988032001

Penguji II,

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIP 197701262008121003

Penguji III,

Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd.
NIP 196203121988032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Jesifa Laili Agustika

NIM : 1401415334

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu
Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Judul : Pengembangan Media *Scrapbook* pada Muatan
Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Jatisari Mijen
Kota Semarang

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk
berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 17 Juni 2019

Peneliti



Jesifa Laili Agustika

NIM 1401415332

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Jika engkau tidak sanggup menahan perihnya belajar, maka engkau harus sanggup menahan perihnya kebodohan.

(Imam Syafi'i)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua tersayang, Bapak Sunardi dan Ibu Afatihah.

ABSTRAK

Agustika, Jesifa Laili. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Jatisari Mijen Semarang*". Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd. 117 halaman.

Penelitian ini didasarkan pada permasalahan yang terjadi di kelas IVB SDN Jatisari Kota Semarang. Hasil belajar pada muatan pembelajaran IPS masih rendah karena kurang optimalnya penggunaan media pada pembelajaran IPS. Perlu adanya inovasi dan kreasi pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, sehingga proses belajar mengajar dapat bermakna. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah desain pengembangan, kelayakan media dan keefektifan media pembelajaran *scrapbook* untuk hasil belajar muatan pembelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *scrapbook* serta menguji kelayakan dan keefektifan media pembelajaran *scrapbook* untuk hasil belajar IPS.

Penelitian menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (RnD) yang menganut model pengembangan Sugiyono menggunakan 8 langkah yaitu: 1) potensi masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi; 8) uji coba pemakaian. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVB SDN Jatisari Kota Semarang dengan teknik pengumpulan data menggunakan metode tes dan nontes. Teknik analisis data menggunakan *uji-t* dan uji *N-gain*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) media pembelajaran *scrapbook* dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi dengan presentase penilaian kelayakan media 95% termasuk kriteria sangat layak, penilaian kelayakan materi 96,25% sengan kriteria sangat layak; (2) terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *scrapbook*, dimana hasil analisis data menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,00; (3) peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 0,59 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran *scrapbook* dinyatakan layak dan efektif digunakan untuk muatan pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi. Saran dalam penelitian ini, agar media pembelajaran *scrapbook* dapat digunakan sebagai salah satu media yang diterapkan dalam pembelajaran.

Kata kunci: IPS, media, *scrapbook*

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Jatisari Mijen Kota Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifa’i RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd., Pembimbing;
5. Dra. Munisah, M.Pd., Penguji 1;
6. Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D., Penguji II;
7. Dr. Kustiono, M.Pd, Validator Media;
8. Sri Rahayu, S.Pd. SD., Kepala Sekolah SDN Jatisari Kota Semarang;
9. Santi Octaviani, S.Pd., Wali Kelas IVB SDN Jatisari Kota Semarang;
10. Sri Rahayu, S.Pd. SD., Kepala Sekolah SDN Purwoyoso 01 Kota Semarang
11. Muhammad Sholih, S.Pd. SD., Wali Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Kota Semarang;

12. Segenap Karyawan Tata Usaha dan Perpustakaan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan yang terbaik kepada kita semua. Peneliti berharap hasil penelitian ini bermanfaat bagi pembaca terutama dalam mengembangkan media pembelajaran bidang pendidikan.

Semarang, 24 Juli 2019

Peneliti



Jessfa Laili Agustika

NIM 1401415334

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	11
1.3 Pembatasan Masalah	12
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan Penelitian	13
1.6 Manfaat Penelitian	13
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
2.1 Kajian Teoretis	16
2.1.1 Hakikat Belajar.....	16

2.1.1.1 Pengertian belajar.....	16
2.1.1.2 Faktor-faktor dalam belajar	17
2.1.1.3 Teori Belajar.....	19
2.1.1.4 Pembelajaran	22
2.1.1.5 Pembelajaran Saintifik	21
2.1.1.6 Hasil Belajar.....	24
2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran	28
2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	28
2.1.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	31
2.1.2.3 Manfaat Media Pembelajaran	33
2.1.2.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	35
2.1.2.5 Pengembangan Media Pembelajaran	36
2.1.3 Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	37
2.1.3.1 Pengertian <i>Scrapbook</i>	37
2.1.3.2 Keunggulan <i>Scrapbook</i>	41
2.1.3.3 Kelemahan <i>Scrapbook</i>	42
2.1.4 Hakikat Pendidikan IPS SD	42
2.1.4.1 Pengertian Pendidikan IPS SD.....	42
2.1.4.2 Tujuan Pendidikan IPS SD.....	44
2.1.4.3 Ruang Lingkup IPS SD	45
2.1.4.4 Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV.....	47
2.2 Kajian Empiris	49
2.3 Kerangka Berpikir.....	53

BAB III METODE PENELITIAN.....	56
3.1 Desain Penelitian.....	56
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	58
3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	59
3.4 Variabel Penelitian	61
3.5 Definisi Operasional Variabel.....	62
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	63
3.6.1 Teknik Pengumpulan data.....	64
3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data	66
3.7 Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas.....	68
3.7.1 Uji Kelayakan.....	69
3.7.2 Uji Validitas	71
3.7.3 Uji Reliabilitas	72
3.8 Teknik Analisis Data.....	74
3.8.1 Analisis Data Awal	74
3.8.1.1 Uji normalitas.....	74
3.8.1.2 Analisis Deskriptif Angket Kebutuhan	75
3.8.2 Analisis Produk.....	75
3.8.3 Analisis Data Akhir.....	76
3.8.3.1 Uji-t.....	76
3.8.3.2 Uji N-Gain.....	77
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	79
4.1 Hasil Penelitian	79

4.1.1 Perancangan Produk.....	79
4.1.1.1 Potensi dan Masalah.....	80
4.1.1.2 Pengumpulan Data	81
4.1.1.3 Perancangan Produk.....	81
4.1.2 Hasil produk.....	87
4.1.2.1 Hasil Pengembangan Media <i>Scrapbook</i>	87
4.1.2.2 Hasil Penilaian Kelayakan Media <i>Scrapbook</i>	98
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk	100
4.1.3.1 Uji Coba Kelompok Kecil.....	100
4.1.3.2 Uji Coba Kelompok Besar	102
4.1.4 Analisis data.....	105
4.1.4.1 Analisis Data Awal	105
4.1.4.2 Analisis Data Akhir	106
4.2 Pembahasan.....	107
4.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	108
4.2.2 Kelayakan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	110
4.2.3 Keefektifan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	113
4.3 Implikasi Penelitian	115
4.3.1 Implikasi Teoritis	115
4.3.2 Implikasi Praktis	116
4.3.3 Implikasi Pedagogis	117
BAB V PENUTUP.....	118
5.1 Simpulan	118

5.2 Saran	119
DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN	124

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tingkatan Ranah Kognitif	25
Tabel 2.2 Tingkatan Sikap Ranah Afektif.....	26
Tabel 2.3 Tingkatan Ranah Psikomotor.....	27
Tabel 2.4 KI & KD materi kegiatan ekonomi kelas IV	46
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	63
Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Media.....	71
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba.....	72
Tabel 3.4 Hasil Analisis Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	73
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Validasi Ahli.....	76
Tabel 3.6 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Kegiatan Ekonomi	78
Tabel 4.1 Rekapitulasi angket kebutuhan guru	82
Tabel 4.2 Rekapitulasi angket kebutuhan siswa	83
Tabel 4.3 Rincian desain <i>scrapbook</i>	84
Tabel 4.4 Desain media pembelajaran <i>scrapbook</i>	87
Tabel 4.5 Perolehan skor tiap aspek oleh ahli materi.....	99
Tabel 4.6 Perolehan skor tiap aspek oleh ahli media	99
Tabel 4.8 Rekapitulasi hasil angket tanggapan siswa uji coba kelompok kecil.....	99
Tabel 4.9 Rekapitulasi hasil angket tanggapan guru uji coba kelompok kecil.....	101
Tabel 4.10 Hasil belajar IPS materi kegiatan ekonomi siswa kelas IVB	

SDN Jatisari Kota Semarang.....	103
Tabel 4.11 Uji normalitas nilai <i>pretest</i> kelompok besar	105
Tabel 4.12 Uji normalitas nilai <i>posttest</i> uji kelompok besar.....	105
Tabel 4.13 Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	106
Tabel 4.14 Uji peningkatan rata-rata (<i>gain</i>) kelompok besar	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram ketuntasan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Jatisari	5
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	30
Gambar 2.2 Kerangka berpikir Fish Bone pengembangan media pembelajaran scrapbook.....	55
Gambar 3.1 Tahap Penelitian R&D	57
Gambar 4.1 Sampul depan media pembelajaran <i>scrapbook</i>	89
Gambar 4.2 Sampul belakang media pembelajaran <i>scrapbook</i>	90
Gambar 4.3 Halaman prakata.....	90
Gambar 4.4 Halaman identitas pembelajaran	91
Gambar 4.5 Halaman Daftar Isi	91
Gambar 4.6 Desain halaman 1	92
Gambar 4.7 halaman 1	93
Gambar 4.8 Desain halaman 2	93
Gambar 4.9 halaman 2	94
Gambar 4.10 Desain halaman 3	94
Gambar 4.11 Halaman 4	95
Gambar 4.12 Desain halaman 4	95
Gambar 4.13 Halaman 4	95
Gambar 4.14 Desain halaman 5	96
Gambar 4.15 Halaman 5	96
Gambar 4.16 Desain halaman 6	96

Gambar 4.17 Desain halaman 7	97
Gambar 4.18 Desain halaman 8	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Media.....	125
Lampiran 2. Kisi Angket Kebutuhan Guru dan Siswa.....	126
Lampiran 3. Instrumen Pedoman Wawancara Guru	127
Lampiran 4. Hasil Wawancara	129
Lampiran 5. Daftar Nama Siswa Kelas IVB SDN Jatisari.....	131
Lampiran 6. Angket Kebutuhan Guru.....	133
Lampiran 7. Angket Kebutuhan Siswa	135
Lampiran 8. Hasil Angket Kebutuhan Guru	137
Lampiran 9 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	139
Lampiran 10. Rekapitulasi Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	141
Lampiran 11. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media	143
Lampiran 12. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi.....	144
Lampiran 13. Lembar Penilaian Ahli Media.....	146
Lampiran 14. Lembar Penilaian Ahli Materi	149
Lampiran 15. Hasil Tanggapan Ahli Media.....	152
Lampiran 16. Hasil Tanggapan Ahli Materi	156
Lampiran 17. Angket Tanggapan Guru	159
Lampiran 18. Angket Tanggapan Siswa	162
Lampiran 19. Hasil Tanggapan Guru.....	164
Lampiran 20. Hasil Tanggapan Siswa	166
Lampiran 21. Perangkat Pembelajaran 1	167

Lampiran 22. Perangkat Pembelajaran 2	210
Lampiran 23. Tes Uji Coba Soal.....	255
Lampiran 24. Kunci Jawaban Soal Uji Coba	265
Lampiran 25. Lembar Jawan Soal Uji Coba	266
Lampiran 26. Hasil Uji Coba Soal	267
Lampiran 27. Hasil Analisis Uji Validitas Soal Uji Coba	268
Lampiran 28. Hasil Analisis Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	269
Lampiran 29. Hasil Daya Beda Soal Uji Coba	270
Lampiran 30. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	272
Lampiran 31. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	276
Lampiran 32. Lembar Jawaban Soal <i>Pretest</i>	277
Lampiran 33. Lembar Jawaban Soal <i>Posttest</i>	278
Lampiran 34. Hasil <i>Pretest</i>	279
Lampiran 35 Hasil <i>Posttest</i>	280
Lampiran 36. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	281
Lampiran 37. Hasil Analisis Normalitas Soal <i>Pretest</i>	283
Lampiran 38. Hasil Analisis Normalitas Soal <i>Posttest</i>	284
Lampiran 39. Hasil Analisis Uji-t.....	285
Lampiran 40. Surat Telah Melakukan Observasi Pra-Penelitian.....	286
Lampiran 41. Surat Telah Melakukan Penelitian 1.....	287
Lampiran 42. Surat Telah Melakukan Penelitian 2.....	288
Lampiran 43. Dokumentasi.....	289

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan dan keberlangsungan hidup suatu bangsa. Undang-Undang no.20 tahun 2003 menjelaskan bahwa, pendidikan merupakan suatu upaya yang direncanakan secara sadar untuk menciptakan iklim belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya untuk kepentingan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara sesuai Pancasila dan Undang Undang Dasar 1945. Pendidikan dapat berjalan lancar karena adanya sistem pendidikan yang mengatur setiap komponen yang saling terkait, agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Salah satu komponen dalam penyelenggaraan pendidikan adalah kurikulum pendidikan.

Kurikulum pendidikan adalah serangkaian sistem aturan dan perencanaan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang difungsikan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010). Terdapat 2 aspek yang terdapat dalam pengertian tersebut, yaitu kurikulum sebagai peraturan pendidikan dan kurikulum sebagai perencanaan pendidikan. Kurikulum 2013 yang diberlakukan mulai tahun ajaran 2013/2014 memenuhi kedua dimensi tersebut. Permendikbud Nomor 67 tahun 2013 tentang KD dan Struktur Kurikulum SD-MI menyebutkan bahwa kurikulum 2013 memiliki tujuan untuk mengancang rakyat Indonesia agar memiliki *skill* dalam menjalani hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, kreatif, inovatif, produktif, dan afektif serta mampu

berpartisipasi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Proses pembelajaran kurikulum 2013 diatur dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran menjelaskan bahwa kegiatan belajar-mengajar dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berperan aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi gagasan, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Perencanaan pembelajaran dalam pelaksanaan proses pembelajaran perlu dilakukan oleh satuan pendidikan untuk meningkatkan efektivitas keberhasilan kompetensi lulusan.

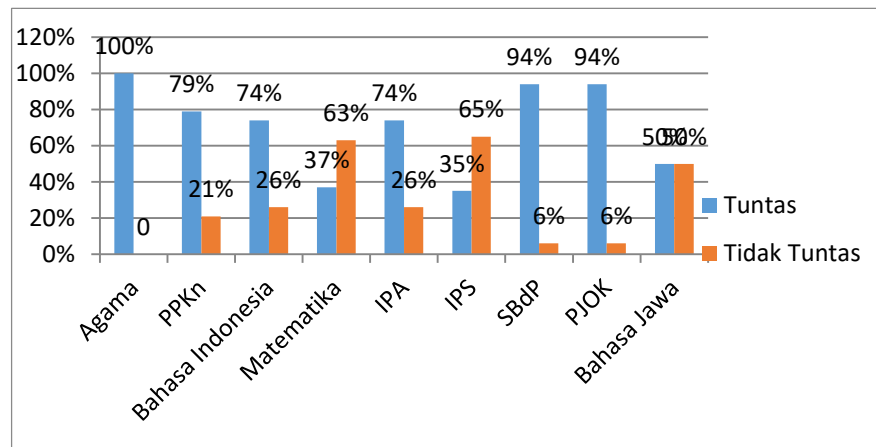
Pengelompokan mata pelajaran yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang menjelaskan bahwa mata pelajaran Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dalam kurikulum 2013 dikelompokkan atas mata pelajaran umum Kelompok A dan mata pelajaran umum Kelompok B. Mata pelajaran umum Kelompok A merupakan program kurikuler memiliki tujuan untuk mengembangkan aspek kognitif, psikomotor dan afektif peserta didik sebagai dasar dan penguatan kapabilitas dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara meliputi Bahasa Indonesia, Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial. Mata pelajaran umum Kelompok B merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kapabilitas kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik terkait

lingkungan dalam bidang sosial, budaya, dan seni meliputi Seni Budaya dan Prakarya, dan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

IPS merupakan salah satu muatan pembelajaran yang diberikan pada tahapan pendidikan dasar dan menengah. Muatan pembelajaran IPS merupakan sebuah integrasi mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Sapriya, 2017:7). Sumaatmaja (dalam Gunawan, 2016:18) menjelaskan bahwa tujuan IPS adalah membina anak didik menjadi warga Negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan Negara. Tujuan IPS di SD yaitu sebagai berikut: (1) membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang bermanfaat dalam kehidupan di dalam masyarakat; (2) membekali peserta didik dengan kecakapan mengidentifikasi, menganalisis, serta menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat; (3) membekali anak didik dengan kemampuan berinteraksi dengan warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian; (4) membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut; (5) membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Sedangkan ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) manusia, tempat dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Gunawan, 2016: 54).

Peran dan tujuan muatan IPS pada Kurikulum 2013 sudah dirumuskan sesuai dengan perkembangan pendidikan secara umum di Indonesia. Namun pada kenyataannya masih terdapat permasalahan di sekolah dasar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nurjanah (2018) dalam Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan menjelaskan bahwa hasil pembelajaran IPS di kelas V SDN 4 Kelambu Grobogan belum sesuai dengan harapan. Hal itu dapat dibuktikan dari belum tercapainya ketuntasan belajar terhadap mata pelajaran IPS. Terdapat tiga faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa antara lain: (1) belum tercipta pembelajaran bermakna dan mandiri yang inovatif di kelas; (2) siswa cenderung cepat merasa bosan dalam pembelajaran IPS karena guru belum menggunakan strategi, metode, maupun pendekatan pembelajaran yang tepat; (3) belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik sebagai pendukung pembelajaran.

Masalah dalam pembelajaran IPS juga terjadi pada SDN Jatisari Mijen Kota Semarang. Wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas IV SDN Jatisari Kecamatan Mijen Kota Semarang menjabarkan data bahwa, siswa yang belum mencapai KKM terbilang cukup tinggi, yaitu 63% dari 40 anak. Artinya terdapat 26 anak yang belum dapat mencapai KKM, sedangkan 14 anak yang lain sudah berhasil mencapai KKM. Data nilai yang menyatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang memiliki rata-rata terendah dari semua pelajaran yang ada didukung data-data yang diambil melalui dokumentasi. Bagan nilai ketuntasan hasil belajar siswa kelas IV SDN Jatisari divisualisasikan sebagai berikut.



Gambar 1.1 Diagram ketuntasan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Jatisari

Berdasarkan hasil temuan peneliti, ada berbagai faktor yang menyebabkan tingginya angka siswa yang belum mencapai KKM. Faktor-faktor tersebut antara lain: (a) Siswa kurang memperhatikan guru saat proses belajar-mengajar, (b) sumber belajar yang memuat banyak tulisan membuat minat belajar siswa rendah, (c) keterbatasan waktu, sarana, serta jumlah siswa yang terlalu banyak dalam kelas.

Dengan adanya permasalahan-permasalahan tersebut, perlu adanya perbaikan kualitas dalam pembelajaran IPS agar siswa mampu mencapai nilai yang sudah ditetapkan, tidak hanya nilai kognitif tetapi nilai afektif dan psikomotor juga mengimbangi. Oleh karena itu, peneliti ingin meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar IPS. Salah satu inovasi yang dapat menarik perhatian siswa adalah pengembangan media belajar. Raharjo (dalam Cecep & Bambang, 2011:7) menjelaskan, media adalah suatu wadah yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi yang akan disampaikan. Dengan adanya media, diharapkan materi yang disampaikan pendidik menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Hasil refleksi diri dalam kegiatan praktik pengalaman lapangan (PPL) yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 30 Juli 2018 s.d 14 September 2018 di SD Negeri Purwoyoso 01 Semarang menunjukkan bahwa, penggunaan media belajar terbukti dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, serta membantu peserta didik lebih memahami pembelajaran yang berlangsung. Anak-anak menyukai hal-hal baru yang menarik, sehingga pendidik dituntut untuk menciptakan media yang inovatif. Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif, kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi lebih aktif, menarik, efektif dan efisien, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan pendidik dalam memilih media, yaitu: (1) pendidik mengetahui cara pakai media, (2) pendidik mengetahui tingkat efisiensi media, dan (3) pendidik mengetahui tingkat antusias peserta didik dalam penggunaan media yang akan digunakan (Sukiman,2012). Pemilihan media dalam pembelajaran juga perlu memperhatikan kesesuaian media terhadap tahap kognitif siswa. Merujuk pada teori perkembangan kognitif Jean Piaget, perkembangan kognitif (intelektual) individu berlangsung dalam 4 tahap, yaitu : 1) Tahap sensorimotor, tahap ini berkembang dari mulai 0 – 2 tahun. 2) Tahap praoperasional, mulai dari 2 – 7 tahun. 3) Tahap operasional kongkrit, tahap ini berkembang dari 7 – 11 tahun. 4) Operasi formal, yakni dimulai dari 11 tahun sampai dewasa (Setianingsih, 2018 : 52).

Siswa kelas IV sekolah dasar pada umumnya berusia 7 sampai 8 tahun. Dengan demikian, tahapan berpikir siswa kelas IV berada pada tahap perkembangan operasional kongkrit. Dalam tahapan ini, siswa belum mampu

menguasai simbol verbal dan ide secara abstrak namun siswa sudah dapat berfikir logis mengenai peristiwa kongkrit serta mengelompokkan benda ke dalam bentuk yang berbeda. Oleh karena itu siswa membutuhkan kejadian dan pengalaman kongkrit dalam belajar untuk memahami suatu objek. Dengan demikian diperlukan media pembelajaran untuk mempermudah siswa memahami materi pelajaran.

Berdasarkan beberapa pertimbangan di atas, maka salah satu alternatif media yang dapat digunakan guru untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran tematik adalah dengan menggunakan media *Scrapbook*. Sebab, kondisi pembelajaran yang menyenangkan, secara otomatis dapat memicu terjadinya proses pembelajaran yang efektif (Andi Prastowo :2015).

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Roshidah, I., & Pamungkas (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* berbasis Konteks Budaya Banten pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar”. Hasil akhir penelitian ini adalah, persentase siswa kelas III SD Negeri Banjir Agung 4 yang mampu mencapai KKM sebesar 91,55% dari jumlah seluruh siswa. Hal ini berarti media pembelajaran *scrapbook* memiliki tingkat validitas sangat layak. Penelitian ini sama-sama membahas media pembelajaran *scrapbook*. Perbedaannya adalah media *scrapbook* yang digunakan mengangkat materi kebudayaan Banten.

Penelitian yang dilakukan oleh Utaminingsih, dkk. (2019) dalam jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media *scrapbook* pada tema 4 berbagai pekerjaan subtema 3 pekerjaan orang tuaku di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Wonolopo 02 Mijen. Hasil akhir penelitian ini adalah media *scrapbook* dinyatakan valid untuk materi tema 4 berbagai pekerjaan subtema 3 pekerjaan orangtuaku, sehingga layak digunakan sebagai media.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi, dkk. (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa, dengan hasil akhir rata-rata nilai keterampilan siswa 89,83. Penelitian ini sama-sama menggunakan media *scrapbook* sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan siswa. Perbedaannya adalah aspek yang dikembangkan adalah aspek keterampilan menulis karangan deskriptif pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh Kurnia, dkk (2017) dengan judul “Studi Deskriptif Penerapan Pembuatan *Scrapbook* pada Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V SD Unggul Aisyiyah Rejang Lebong”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kreatifitas siswa kelas V dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan melalui pembuatan *scrapbook*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Berbeda dengan peneliti yang akan melakukan penelitian dengan metode penelitian dan pengembangan. Hasil akhir penelitian ini adalah, peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas V SD Unggul Aisyiyah Rejang lebong adalah siswa yang kreatif dalam pembuatan media *scrapbook*.

Penelitian yang dilakukan oleh Adittia dengan judul “Penggunaan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD”. Hasil akhir penelitian ini adalah peningkatan rata-rata hasil belajar IPS dari 65,45 hasil *pretest* menjadi 80,82 hasil *posttest* setelah penerapan media *audio visual* yang dikembangkan oleh peneliti. Penelitian ini sama-sama mengupayakan peningkatan hasil belajar IPS melalui media yang dikembangkan peneliti. Perbedaannya, media yang dikembangkan adalah media *audio visual*. Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Ananda, dkk (2018) dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Make a Match* menggunakan Media Paperku terhadap Keefektifan Siswa Kelas III SD Negeri 02 Sitemu Pernalang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan model pembelajaran *make a match* menggunakan media paperku pada siswa kelas III SD Negeri 02 Sitemu. Hasil akhir penelitian ini adalah: 1) terjadi peningkatan hasil belajar terutama dalam pemahaman berhitung siswa kelas III SD Negeri 02 Sitemu sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini berdasarkan hasil penelitian menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,121576 > 2,093$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima; 2) hasil *posttest* memberikan data seluruh siswa 100% telah mencapai ketuntasan minimal individu. Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar IPS.

Penelitian lain yang meneliti mengenai media *scrapbook* adalah penelitian yang dilakukan oleh Alfiah, dkk yang berjudul “Media *Scrapbook* sebagai Jurnal Refleksi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Regulasi Diri”. Hasil akhir

penelitian ini adalah: (1) pembuatan *scrapbook* membuat pembelajaran lebih hidup dan interaktif karena adanya sharing mengenai *scrapbook* yang dibuat, (2) terdapat peningkatan dengan kriteria sedang pada kedua kelas, (3) adanya peningkatan regulasi diri pada kelas eksperimen. Penelitian ini sama-sama memakai media *scrapbook* sebagai bahan kajian. Perbedaannya, media *scrapbook* digunakan untuk meneliti kemampuan kognitif dan regulasi diri.

Penelitian yang dilakukan Yulianti (2018) dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* untuk Kesiapsiagaan Banjir Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Materi Kerusakan Lingkungan Hidup Siswa Kelas VIII SMP Al-Islam Kartasura, Kabupatrn Sukoharjo, Provinsi Jawa Tengah”. Tujuan dari penelitian ini ada lah mengembangkan media *scrapbook* untuk hasil belajar IPS, dimana hasil penelitian berdasarkan uji *T-test* mengatakan bahwa media *scrapbook* pada siswa kelas VIII A di SMP Al-Islam Katasura dapat meningkatkan hasil belajar dan media *scrapbook* layak digunakan. Penelitian ini sama-sama menggunakan media *scrapbook* sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi memiliki perbedaan pada materi yang digunakan.

Penelitian yang berjudul “*Improving Reading Comprehension Achievement on Descriptive Text by Using Scrapbook to the Junior High School*” yang diteliti oleh Saputri (2017). Penelitian ini ingin mengetahui tingkat keefektifan media *scrapbook* untuk pemahaman membaca teks deskriptif, berdasarkan hasil uji *t-obtained* yang menegaskan bahwa media *scrapbook* mampu meningkatkan pemahaman membaca teks deskriptif siswa kelas VIII SMP 13 Palembang tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini sama-sama menggunakan media *scrapbook*

sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi memiliki perbedaan pada materi yang digunakan.

Berdasarkan penjabaran diatas, peneliti hendak melaksanakan penelitian pengembangan (*research & development*) dengan judul “Pengembangan media *scrapbook* untuk hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Jatisari Mijen Kota Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SD Negeri Jatisari kecamatan Mijen Kota Semarang, identifikasi masalah yang dikemukakan antara lain.

1. Selama proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran IPS belum optimal. Perlu adanya variasi dan kreatifitas guru dalam menciptakan media pembelajaran dalam pelajaran IPS, sehingga guru tidak hanya memanfaatkan media yang disediakan sekolah.
2. Proses pembelajaran IPS yang selama ini terjadi berpusat pada guru, sehingga pembelajaran belum bermakna bagi siswa. Perlu dilakukannya suatu proses pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam memperoleh informasi atau pengetahuan.
3. Selama ini, informasi atau pengetahuan diperoleh melalui buku-buku IPS saja sehingga membuat siswa kurang suka dengan pelajaran IPS yang terlalu banyak tulisan untuk dihafalkan. Perlu adanya pengembangan media untuk pembelajaran IPS yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam penggunaannya, maka diperlukan media yang dikembangkan yaitu media *scrapbook* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti membatasi masalah terkait penggunaan media pembelajaran khususnya pada muatan pembelajaran IPS yang membutuhkan inovasi dan pengembangan media untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa serta untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media *scrapbook*, media *scrapbook* dipilih karena inovatif, menarik, serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Pengembangan media *scrapbook* didasarkan pada kriteria aspek kelayakan media yaitu memperhatikan kevalidan, keefektifan dan kepraktisan. Kevalidan media akan diuji oleh validator ahli media, untuk aspek keefektifan akan ditinjau berdasarkan hasil belajar kognitif siswa, sedangkan aspek kepraktisan akan ditinjau dari respon guru dan siswa terhadap penggunaan media yang dikembangkan peneliti.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain pengembangan media *scrapbook* untuk hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Jatisari?
2. Bagaimanakah kelayakan media *scrapbook* pada siswa kelas IV SDN Jatisari?
3. Bagaimanakah keefektifan media *scrapbook* pada siswa kelas IV SDN Jatisari?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan desain pengembangan media *scrapbook* untuk hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Jatisari.
2. Untuk menguji kelayakan media *scrapbook* pada siswa kelas IV SDN Jatisari.
3. Untuk mengetahui keefektifan media *scrapbook* pada siswa kelas IV SDN Jatisari.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dirancang guna menghasilkan *scrapbook* yang dapat menarik minat belajar siswa serta mempermudah pemahaman materi Kegiatan Ekonomi muatan pembelajaran IPS. Manfaat penelitian ini dapat berupa manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis penelitian ini adalah untuk mendukung teori Kegiatan Ekonomi muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SD serta memberi kontribusi media pembelajaran serta bahan ajar pada mata pelajaran IPS kelas IV.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain :

a. Bagi Siswa

Penerapan media *scrapbook* dapat meningkatkan pemahaman materi Kegiatan Ekonomi muatan pembelajaran IPS, siswa dapat lebih bersemangat dalam belajar, serta meningkatkan hasil belajar IPS bagi siswa.

b. Bagi Guru

Penggunaan media *scrapbook* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi serta dapat digunakan sebagai tambahan referensi media pembelajaran materi Kegiatan Ekonomi muatan pembelajaran IPS.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberi kontribusi untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sebuah pengalaman baru bagi peneliti untuk mengembangkan sebuah media, meingkatkan motivasi untuk pengembangan media yang menarik dan bermanfaat, serta menambah pengetahuan dalam pengembangan media.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Menurut Sugiono (2015:401) spesifikasi produk adalah pemaparan secara rinci mengenai sesuatu yang dibuat atau dikembangkan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *scrapbook* dengan muatan pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi untuk siswa kelas IV. Spesifikasi produk *scrapbook* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media *scrapbook* yang dikembangkan bertujuan untuk menarik minat siswa dalam mempelajari materi kegiatan ekonomi, sehingga membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.
2. Media *scrapbook* dalam penyajiannya lebih dominan menampilkan gambar dengan keterangan yang singkat namun lengkap.

3. Gambar dalam media *scrapbook* disajikan semenarik mungkin, sehingga mampu menarik minat siswa dalam mencari informasi yang terdapat pada media *scrapbook*. Untuk menemukan informasi tersebut, siswa dapat menarik dan membuka setiap item yang disajikan dalam setiap halaman.
4. Media *scrapbook* di dicetak dengan ukuran kerta A4, menggunakan kertas ivory karena mempertimbangkan keberulangan pemakaian.
5. Media *scrapbook* terdiri dari halaman sampul atau *cover*, kata pengantar, daftar isi, kompetensi dasar, kompetensi inti, indikator pembelajaran, penyajian materi kegiatan ekonomi yang dilengkapi dengan kegiatan berdiskusi di akhir halaman buku.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoretis

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Slameto (2015:2) mengatakan belajar merupakan upaya seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya. Sejalan dengan pendapat Slameto, Susanto (2016:4) mengatakan bahwa, belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh pengetahuan baru yang menyebabkan berubahan tingkah laku baik merasa maupun bertindak.

Memperkuat pendapat tersebut, Abdul Majid (2012:107) menjelaskan pendapat Gagne yang mengibaratkan belajar dengan sebuah proses membangun gedung. Dimana anak atau peserta didik adalah pembangun, makna adalah apa yang dibangun, sedangkan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki merupakan bahan atau material yang digunakan untuk membangun. Anak akan terus membangun makna baru (pengetahuan, sikap, dan keterampilan) berdasarkan pengetahuan yang sudah dikuasai saat ini. Proses belajar terjadi ketika anak sudah dapat menghubungkan pengalaman atau pengetahuan yang sudah mereka kuasai dengan pengalaman belajar yang terjadi melalui interaksi bermakna antara siswa dengan siswa, guru, bahan pelajaran dan lingkungan belajarnya.

Konsep tentang belajar tersebut, sejalan dengan kesimpulan yang dibuat Rifa'i dan Anni bahwa terdapat tiga unsur utama pada konsep tentang belajar, yakni: (a) belajar berkaitan dengan perubahan perilaku, (b) Perubahan perilaku terjadi karena adanya proses pengalaman, dan (c) perubahan perilaku yang disebabkan oleh belajar bersifat relatif permanen.

Peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan pengetahuan baru yang dikorelasikan dengan pengalaman yang dimiliki agar terjadi perubahan perilaku, dengan belajar merupakan suatu kegiatan siswa untuk mengkonstruksikan pengetahuannya agar mampu menerapkan pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.

2.1.1.2 Faktor-faktor dalam Belajar

Slameto (2013:54) menyatakan bahwa belajar merupakan proses interaksi yang terjadi antara individu dengan lingkungannya untuk mendapatkan perubahan tingkah laku yang lebih baik. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar adalah kondisi internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada didalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berada diluar individu. Faktor Internal antara lain sebagai berikut.

1. Faktor jasmaniah, yang meliputi: (1) kesehatan badan; (2) cacat tubuh yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar karena kekurangan yang dialami dapat menghambat proses belajar.
2. Faktor psikologis yang mempengaruhi belajar yaitu : (1) intelegensi yaitu kecakapan seseorang beradaptasi dengan lingkungan baru; (2) perhatian yaitu

keaktifan seseorang dalam memperhatikan suatu objek; (3) minat yaitu kecenderungan dalam melakukan suatu kegiatan; (4) bakat yaitu kemampuan untuk melaksanakan kegiatan belajar; (5) motif yaitu pendorong untuk melaksanakan kegiatan belajar; (6) kematangan yaitu pertumbuhan seseorang yang sudah siap untuk melaksanakan suatu kegiatan belajar; (7) kesiapan yaitu kesediaan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar.

3. Faktor kelelahan yang mempengaruhi belajar yaitu: (1) kelelahan jasmani yaitu lelah atau lunglai tubuh setelah melaksanakan sesuatu dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh; (2) kelelahan rohani yaitu kelesuan atau kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

Beberapa faktor ekstern yang mempengaruhi kegiatan belajar antara lain:

1. Faktor keluarga turut mempengaruhi belajar siswa diantaranya: (1) cara orang tua dalam mendidik; (2) hubungan antar anggota keluarga; (3) suasana rumah; (4) keadaan ekonomi keluarga; (5) pengertian keluarga; dan (6) latar belakang budaya.
2. Faktor sekolah yang mempengaruhi kegiatan belajar siswa yaitu metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dan siswa, hubungan siswa dan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
3. Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPS bisa berasal dari faktor dalam yang mencakup kondisi fisik dari dalam seseorang dan faktor luar yang berupa lingkungan dan masyarakat. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik maka guru, orang tua dan siswa harus memperhatikan adanya faktor-faktor belajar tersebut.

2.1.1.3 Teori Belajar

Winataputra (2016) menjabarkan 2 teori dalam belajar. *Pertama*, teori belajar behavioristik dan teori belajar kognitif. Penjabaran teori belajar tersebut, terperinci sebagai berikut.

1. Teori belajar behavioristik

Teori behavioristik atau sering disebut teori perilaku, berlandaskan pada interaksi antara stimulus dan respons. Penganut paham behaviorisme, menganggap bahwa belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang tampak dan dipengaruhi oleh adanya stimulus dan respons. Teori behaviorisme yang mempengaruhi proses pembelajaran dalam dunia pendidikan sekarang ini salah satunya merupakan teori yang dikembangkan oleh Skinner.

Komponen proses belajar menurut Skinner terdiri dari stimulus yang diskriminatif dan penguatan (positif dan negatif, serta hukuman) untuk menghasilkan respons (perubahan tingkah laku). Penguatan yang dimaksud Skinner merupakan segala konsekuensi yang mengikuti pemunculan suatu perilaku. Konsekuensi ini memperkuat munculnya perilaku yang diharapkan. Penguatan dapat menjadi efektif jika diberikan langsung setelah pemunculan respons yang diharapkan. Penguatan yang memperkuat pemunculan respons

yang benar disebut penguatan positif, sedangkan penguatan negatif memperkuat pemunculan respons yang benar melalui penghilangannya.

Di samping penguatan, terdapat hukuman yang melibatkan proses penguatan negatif. Secara umum, hukuman tidak menghasilkan perilaku positif, sehingga Skinner lebih menganjurkan penggunaan penguatan daripada hukuman jika ingin memperoleh respons yang benar.

Kesimpulannya, teori Skinner percaya bahwa perilaku dapat dibentuk sesuai keinginan apabila seseorang mengikuti atau melakukan sebuah latihan yang layak dan terorganisir. Proses latihan yang dikondisikan secara tepat, akan mempengaruhi respons sesuai keinginan apabila terdapat penguatan yang berulang-ulang dan berkesinambungan.

2. Teori belajar kognitif

Teori belajar kognitif memandang bahwa belajar merupakan suatu hal yang kompleks, bukan hanya sebatas perubahan perilaku yang tampak tetapi dalam suatu proses belajar terdapat hal yang penting untuk diperhatikan. Hal tersebut merupakan sesuatu yang tidak tampak, yaitu kondisi mental siswa. Oleh karena itu, dalam suatu pembelajaran guru harus memperhatikan kondisi siswa yang berhubungan dengan persepsi, perhatian, motivasi, dll.

Prinsip teori belajar kognitif adalah setiap orang dalam melakukan sesuatu atau bertingkah laku selalu dipengaruhi oleh tingkat perkembangan dan pemahaman atas dirinya sendiri. Seseorang memiliki pilihan dalam hal kepercayaan, ide-ide, serta prinsip untuk kepentingannya sendiri.

Teori kognitif memandang bahwa, belajar merupakan proses internal yang tidak dapat diamati secara langsung, tetapi refleksi dari perubahan interaksi persepsi dirinya terhadap sesuatu yang diamati dan dipikirkan merupakan perubahan tingkah laku yang tampak.

Model teori belajar kognitif yang banyak diterapkan dalam dunia pendidikan adalah model belajar yang dikembangkan Brunner, model belajar bermakna Ausbel, model pemrosesan informasi dan peristiwa pembelajaran dari Gagne, serta model perkembangan intelektual dari Jean Piaget.

3. Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan teori psikologi tentang pengetahuan yang menyatakan bahwa manusia membangun dan memahami pengetahuan dari pengalamannya sendiri. Teori ini memandang bahwa belajar merupakan proses penemuan dan transformasi informasi kompleks yang berlangsung pada diri seseorang. Individu memeriksa informasi baru untuk dikonfirmasi dengan prinsip yang telah dimiliki, kemudian mengubah prinsip apabila sudah tidak sesuai dengan informasi yang baru diperoleh. Oleh karena itu peserta didik harus melibatkan diri secara aktif dalam kegiatan belajar, karena dalam teori ini peran pendidik hanya memperlancar proses pengkonstruksian pengetahuan, memberikan kesempatan peserta didik untuk menerapkan gagasannya, serta membimbing peserta didik untuk menggunakan strategi belajarnya sendiri. (Rifa'i & Anni, 2015:183)

2.1.1.4 Pengertian Pembelajaran

Subur (2015:4) menjelaskan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara terstruktur dan terencana dengan menggunakan satu atau beberapa jenis media dengan tujuan mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai perencanaan yang sistematis. Hamdani (2015:71) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk mengubah perilaku siswa kearah yang lebih baik, sedangkan Susanto (2013:19) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan gabungan dari kata belajar dan mengajar, proses mengajar, atau kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa yang disederhanakan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seorang pendidik secara sadar dan terencana agar peserta didiknya mampu mencapai kompetensi yang diharapkan menggunakan media dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2.1.1.5 Pembelajaran Saintifik

Pembelajaran saintifik merupakan pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik adalah pendekatan yang dianjurkan dalam Kurikulum 2013, dimana memiliki 5 sintaks yang harus nampak dalam proses pembelajaran. Tahapan strategi pembelajaran saintifik yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sebagai berikut.

1. Tahap Mengamati

Kegiatan mengamati merupakan kegiatan awal yang dilakukan dalam pembelajaran saintifik. Dengan mengamati diharapkan siswa dapat mengamati

objek dengan cermat melalui bimbingan guru. Tanpa bimbingan guru siswa akan kesulitan dalam mengamati objek.

2. Tahap Menanya

Kegiatan menanya dapat dilakukan dengan cara menggunakan pertanyaan 5W+1H yaitu *what, when, where, who, why, and how*. Dengan keterampilan tersebut akan membantu siswa untuk menggali informasi lebih banyak. Sehingga materi yang diajarkan akan mampu dipahami siswa lebih mudah. Di dalam buku ajar yang dikembangkan juga harus memunculkan tahapan menanya dengan menggunakan pertanyaan 5W+1H. Agar siswa mampu menerapkan pembelajaran secara ilmiah.

3. Tahap Mengumpulkan Informasi

Tahap mencari informasi dan data memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyeleksi hal-hal yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan.

4. Tahap mengasosiasi

Tahap mengasosiasi merupakan kegiatan memproses informasi untuk menemukan keterkaitan suatu informasi, menemukan pola informasi dan menemukan kesimpulan. Peserta didik dilatih dan diajarkan bagaimana caranya untuk dapat menemukan sebuah kesimpulan dari proses-proses yang sudah dilakukan sebelumnya. Dengan kata lain kegiatan mengasosiasi adalah kegiatan untuk mendapatkan sebuah kesimpulan.

5. Tahap mengkomunikasikan

Tahap mengkomunikasikan merupakan tahapan paling akhir dalam pembelajaran saintifik. Kegiatan yang dilakukan yaitu mempresentasikan atau menampilkan

hasil pembelajaran yang telah dilakukan, namun tidak semua peserta didik diwajibkan untuk berbicara satu persatu. Tujuan tahap ini memberikan kesempatan berkomunikasi antar peserta didik untuk menambah wawasan pengetahuan.

2.1.1.6 Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan perilaku seseorang setelah seseorang tersebut melakukan pembelajaran. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudjana, 2015). Woodworth juga mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan aktual yang diukur secara langsung. Hasil pengukuran belajar inilah akhirnya akan mengetahui seberapa jauh tujuan pendidikan dan pengajaran yang telah dicapai (Abdul Majid, 2015:28). Pendapat lain dikemukakan oleh Susanto (2013:5) yang menyebutkan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa. Hasil belajar dapat dikelompokkan dalam aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor.

Dari beberapa pengertian hasil belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan kemampuan siswa baik secara kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat diukur dan diamati setelah siswa melalui proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat berupa kemampuan dalam aspek kognitif/ pengetahuan, afektif/ sikap, maupun psikomotor/ keterampilan.

1. Ranah Kognitif

Bloom dan Karthwohl menyampaikan tiga taksonomi dalam pembelajaran yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah

psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual yang terbagi menjadi 6 tingkatan, yaitu: tahap mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), mengaplikasikan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mengkreasi (*creating*). Kurikulum 2013 mengembangkan keenam kategori Bloom yang sesuai dengan tuntutan jaman dan sesuai dengan kemampuan siswa untuk mempersiapkan manusia seutuhnya. Keenam pengembangan ranah kognitif Bloom dijabarkan dalam Salinan Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014 sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tingkatan Ranah Kognitif

Kemampuan Berpikir	Kemampuan Kognitif
Mengingat	Mengemukakan kembali yang sudah dipelajari dari guru, buku, sumber lainnya sesuai aslinya, tanpa melakukan perubahan baik secara verbal maupun tulisan.
Memahami	Proses mengolah pengetahuan dari bentuk asli kedalam bentuk verbal ataupun non-verbal tanpa adanya perubahan makna.
Menerapkan	Mengaplikasikan pengetahuan dalam bentuk informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori yang sudah dipelajari .
Menganalisis	Menggunakan keterampilan yang telah dipelajari terhadap suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi, menentukan keterhubungan antara satu kelompok atau informasi dengan kelompok atau informasi

	lainnya, antara fakta dengan konsep, antara argumen dengan kesimpulan, benang merah pemikiran antara satu karya dengan karya lainnya.
Mengevaluasi	Menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan suatu kriteria.
Menciptakan	Membuat sesuatu yang baru dari apa yang sudah ada sehingga hasil tersebut merupakan satu kesatuan utuh dan berbeda dari komponen yang digunakan untuk membentuknya

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Ranah afektif dalam penelitian ini adalah sikap siswa saat pembelajaran di kelas. Ranah afektif dalam kurikulum 2013 termasuk dalam lingkup sikap sosial dan sikap spiritual sebagai berikut (Permendikbud, 2016:6).

Tabel 2.2 Tingkatan Sikap Ranah Afektif

Tingkatan Sikap	Deskripsi
Menerima nilai	Kesediaan menerima suatu nilai dan memberikan perhatian terhadap nilai tersebut.
Menanggapi nilai	Ketersediaan menjawab suatu nilai dan ada rasa puas dalam membicarakan nilai tersebut.
Menghargai nilai	Menganggap nilai tersebut baik; menyukai nilai tersebut dan komitmen terhadap nilai tersebut.

Menghargai nilai	Memasukkan nilai tersebut sebagai bagian dari sistem nilai dirinya.
Mengamalkan nilai	Mengembangkan nilai tersebut sebagai ciri dirinya dalam berpikir, berkata, berkomunikasi, dan karakter.

3. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti ketrampilan motorik dan syaraf. Ranah psikomotorik antara lain persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, dan gerakan kompleks. Ranah psikomotorik dalam penelitian ini berkaitan dengan ketrampilan siswa saat melakukan kegiatan percobaan. Ranah psikomotor dalam kurikulum 2013 sebagai berikut (permendikbud 2014:7)

Tabel 2.3 Tingkatan Ranah Psikomotor

Kemampuan Belajar	Deskripsi
Mengamati	Perhatian pada waktu mengamati suatu objek atau membaca suatu tulisan atau mendengar suatu penjelasan, catatan yang dibuat tentang yang diamati, kesabaran, waktu (on task) yang digunakan untuk mengamati.
Menanya	Jenis, kualitas, dan jumlah pertanyaan yang diajukan siswa (pertanyaan konseptual, prosedural, dan hipotetik)
Mengumpulkan informasi atau mencoba	Jumlah dan kualitas sumber yang dikaji dan digunakan, kelengkapan informasi, validasi informasi yang dikumpulkan, dan

	instrumen alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.
Menalar atau mengasosiasi	Mengembangkan interpretasi, arfumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan informasi dari dua fakta atau konsep, interpretasi argumen dan kesimpulan mengenai keterkaitan lebih dari dua fakta atau konsep atau teori, dan argumentasi serta kesimpulan keterkaitan antar berbagai jenis fakta atau konsep atau teoei pendapat; mengembangkan interpretasi, struktur baru, argumentasi, dan kesimpulan yang menunjukkan hubungan fakta atau konsep atau teori atau pendapat yang berbeda dari berbagai sumber.

2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Kata media juga berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang baerarti perantara atau pengantar, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Selain itu, Gerlach dan Ely (dalam Hamdani, 2011:243) mengatakan jika dipahami secara garis besar, mendia adalah manusia, materi, atau kejadian yang membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Guru, buku trks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, media diartian sebagai

alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Daryanto (2013) menyatakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Maksudnya, komunikasi dalam penyampaian pesan dari pengantar ke penerima.

Batasan mengenai media dikemukakan oleh AETC (*Association of Education and Communication Technology*) dalam Azhar Arsyad (2013:3) yang mengungkapkan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sejalan dengan batasan ini Heinich, dkk menyampaikan istilah medium sebagai pengantar informasi antara sumber dan penerima. Sehingga, televisi, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media tersebut menyampaikan pesan atau informasi yang memiliki tujuan instruksional atau maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Munadi, Yudhi (2013:7) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara terencana dari sumber kepada penerima, sehingga penerima dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif di dalam lingkungan belajar yang kondusif. Pendapat tersebut menegaskan bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefisiensikan proses pembelajaran.

Dale (dalam Daryanto 2013:15) mengemukakan landasan psikologis penggunaan media dalam proses belajar yaitu Dale's Cone of Experience atau yang lebih dikenal dengan Kerucut Pengalaman Dale yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Edgar Dale membuat jenjang konkrit-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman kejadian nyata, dilanjutkan siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol.

Kerucut tersebut merupakan paparan terperinci dari konsep tiga tingkat pengalaman belajar. Hasil belajar seseorang diperoleh dari pengalaman langsung (kongkret) hingga lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut maka semakin abstrak media penyampai pesan. Berdasarkan kerucut pengalaman Dale, maka media yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam benda kongkret. Benda kongkret ini mencakup gambar diam. Benda kongkret yang disajikan diharapkan mampu menciptakan proses belajar melalui pengalaman langsung dengan menggunakan media yang dikembangkan. Fapriyani (2018:27) berpendapat

bahwa penggunaan media didasarkan pada fakta siswa memiliki tingkatan berpikir dari tahap konkret ke abstrak dan setiap siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda, sehingga media pembelajaran dibutuhkan guna membantu siswa memahami materi dan memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang sama.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran yang sudah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berperan sebagai pembawa pesan/isi pelajaran dari sumber yang terencana sehingga tercipta lingkungan yang kondusif untuk menerima pesan yang mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

2.1.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media dalam proses pembelajaran dalam Daryanto (2010:10) adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa). Pendapat tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Ahmadi, Farid., dkk yang menyatakan bahwa, fungsi media adalah sebagai sumber belajar, arti dari sumber belajar secara tersirat berarti keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Secara rinci, fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Menampilkan benda dan peristiwa yang ada di masa lampau dengan perantara gambar, video, film, atau media lainnya, sehingga siswa memperoleh gambaran nyata mengenai benda ataupun peristiwa yang dipelajari.
2. Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi karena jarak yang jauh, berbahaya atau terlarang.

3. Memperoleh gambaran yang jelas mengenai benda/ hal-hal yang sukar diamati karena ukuran yang terlalu besar atau terlalu kecil.
4. Mendengar suara yang sukar diamati.
5. Mengamati binatang yang sukar ditangkap.
6. Mengamati peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya.
7. Mengamati dengan jelas benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan, misalnya siswa dapat memperoleh gambaran paru-paru, dan jantung melalui media tiruan.
8. Mudah membandingkan sesuatu, seperti warna, ukuran, bentuk, sifat, dll.
9. Dapat mengamati sesuatu yang terjadi lambat dengan jalan dipercepat.
10. Mengamati gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung.
11. Melihat bagian yang tersembunyi dari suatu alat.
12. Melihat ringkasan suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama.
13. Dapat mengamati satu objek dengan menjangkau seluruh audiens yang berjumlah besar secara serempak.

Fungsi media dalam kegiatan interaksi antar siswa dan lingkungan, dapat diketahui berdasarkan kelebihan media dan hambatan dapat timbul dalam proses pembelajaran. Tiga kelebihan kemampuan media disampaikan oleh Gerlach & Ely (dalam Hamdani, 2011:245) yang mengatakan sebagai berikut.

1. Kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian disimpan.

Pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

2. Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, ukuran, kecepatan, warnanya diubah, serta penyajian dapat diulang-ulang.
3. Kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak. Misalnya, TV atau radio.

2.1.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Edgar Dale menggambarkan perolehan pengetahuan siswa akan semakin abstrak bila hanya disampaikan secara verbal. Artinya siswa hanya memahami apa yang disampaikan guru sebatas kata-kata tanpa memahami makna serta arti dalam kata tersebut. Hal ini menimbulkan kesalahan persepsi atau miskonsepsi pada siswa. Guru harus mengusahakan pengalaman yang lebih konkret serta memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui kegiatan yang mendekati kondisi sebenarnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka secara khusus media pembelajaran bermanfaat untuk: (a) menangkap suatu objek atau peristiwa tertentu, (b) memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu, dan (c) Menambah motivasi belajar siswa. Sejalan dengan uraian tersebut, Kemp dan Dayton (dalam Wina Sanjaya, 2016:69) menyebutkan kontribusi penggunaan media dalam pembelajaran, yakni.

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih berstandar. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar media yang disajikan menerima pesan yang sama, sehingga apabila guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda dapat mengurangi ragam hasil penafsiran. Sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan dan aplikasi lebih lanjut.
2. Pembelajaran lebih menarik. Media diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membantu siswa agar tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, gambar serta efek khusus yang berubah-ubah menyebabkan siswa untuk tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
4. Waktu pelaksanaan pelajaran dapat diperpendek karena kebanyakan media hanya membutuhkan waktu singkat untuk menyampaikan isi pesan dalam jumlah banyak.
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila mana terdapat kepaduan antara gambar dan kata yang dapat mengkomunikasikan bagian-bagian pengetahuan dengan cara yang terorganisir, spesifik, dan jelas.
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun diperlukan. Hal tersebut dapat dilakukan bila media dirancang untuk setiap individu.

7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru berubah ke arah yang positif. Jika waktu untuk menjelaskan isi materi dapat diefisienkan, maka peran guru sebagai motivator, penasihat, dan konsultan dapat ditingkatkan.

Jadi, media pembelajaran bermanfaat bagi guru untuk menyampaikan isi pelajaran secara lebih nyata, artinya penyampaian isi pelajaran tidak hanya dalam bentuk verbal. Sehingga siswa mampu menangkap dan memahami isi pelajaran melalui pembelajaran yang aktif dan inovatif.

2.1.2.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran menurut Hamdani (2011:250) adalah sebagai berikut:

1. Media grafis. Media grafis termasuk dalam media visual yang memanfaatkan indera penglihatan. Media grafis berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran dalam bentuk simbol-simbol visual. Simbol-simbol ini harus dipahami benar agar pesan pembelajaran berhasil disampaikan dengan efisien. Selain fungsi tersebut, media grafis berfungsi sebagai penarik perhatian, memperjelas sajian ide yang ditampilkan, dan mengilustrasikan fakta agar mudah diingat. Media grafis dapat berupa gambar atau foto, sketsa, diagram, grafik.
2. Teks. Media teks digunakan pada siswa yang diminta untuk berfokus pada materi. Media teks cocok apabila digunakan sebagai media pemberi motivasi. Tetapi media teks cenderung membuat siswa bosan.

3. Audio. Media audio memudahkan dalam mengidentifikasi objek-objek. Mampu menunjukkan hubungan spasial dari suatu objek, serta dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menjelaskan konsep dari abstrak ke konkret.
4. Grafik. Media grafik mampu menunjukkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret, dan menunjukkan suatu langkah prosedural dengan jelas.
5. Animasi. Media animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses. Media animasi dapat dipakai sebagai suatu tiruan yang apabila dilakukan pada peralatan yang sebenarnya akan berbahaya dan mahal. Contoh: melihat bentuk tegangan listrik.
6. Video. Video merupakan perpaduan antara visual dan audio. Video memaparkan keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian sehingga dapat memperkaya pemaparan. Siswa menganggap belajar menggunakan video lebih menarik daripada buku teks. Hal ini dapat menambah motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.2.5 Pengembangan Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang sudah tersedia di sekolah yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan tuntutan zaman. Paling tidak pendidik dapat menggunakan alat yang murah dan efisien, meskipun

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas IVB SDN Jatisari Kota Semarang dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

- a. Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* menggunakan *software CorelDraw X8* dilaksanakan melalui beberapa tahap berpedoman pada langkah-langkah pengembangan menurut Borg dan Gall meliputi: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; dan (8) uji coba pemakaian.
 - b. Tingkat kelayakan produk media pembelajaran *scrapbook* diketahui berdasarkan validasi dari ahli materi dengan diperoleh rata-rata persentase sebesar 96,25% (sangat layak) dan ahli media dengan rata-rata persentase sebesar 95%. (sangat layak). Selain dari validasi ahli, kelayakan media pembelajaran *scrapbook* juga diukur dari tanggapan guru yang memperoleh rata-rata persentase 100% (sangat layak) dan tanggapan siswa dengan rata-rata persentase 96,3% (sangat layak).
- 5.2 Berdasarkan hasil uji *n-gain*, diketahui penggunaan media pembelajaran *scrapbook* meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 0,59 dengan kriteria sedang.

5.3 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti, terdapat saran yang peneliti berikan, yaitu:

- a. Media pembelajaran *scrapbook* materi kegiatan ekonomi dapat digunakan sebagai salah satu media yang diterapkan dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi agar lebih inovatif dan menarik, serta dapat dimanfaatkan siswa sebagai sumber belajar.
- b. Pihak sekolah dapat memfasilitasi tenaga pendidik untuk mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran guna memperluas wawasannya, serta meningkatkan motivasi guru untuk mau dan mampu menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- c. Guru sebaiknya mengembangkan media pembelajaran IPS yang bervariasi agar kegiatan belajar mengajar menjadi bermakna bagi siswa, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N., & Jaya, A. F. 2018. *Pengembangan Video Pembelajaran pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS di Universitas Muhammadiyah Gresik*. JTIEE. 2 (2). 122.
- Ahmadi, F., Sutaryono, Witanto, Y., dan Ratnaningrum, I. 2017. Pengembangan Media Edukasi “*Multimedia Indonesian Culture*” (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol 34 No. 2.
- Alfiah, A. N., Putra, N. M. D., & Subali, B. 2018. *Media Scrapbook sebagai Jurnal Refleksi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Regulasi Diri*. *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)*. 3 (1): 61.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Dewi, T.K., & Rina, Y. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 9(1): 297.
- Fapriyani, N., Widodo, S.N., Jaino. 2017. Pengembangan Media *Popscrap Book* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV. *Joyful Learning Journal*. Vol 6 No. 1.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Hardiana, Iva. 2010. *Terampil membuat 50 Kreasi Scrapbook Cantik pada Frame*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.
- Hardiana, Iva. 2015. *Terampil Membuat 42 Kreasi Mahar Scrapbook*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kurnia, D.D., Hasnawati, & Wurjinem. 2018. *Studi Deskriptif Penerapan Pembuatan Karya Kreatif Scrapbook pada Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V SD Unggulan Aisyiyah Rejang Lebong*. *Jurnal Riset Pendidikan dasar*. 1(2): 117.

- Majid, Abdul. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul. 2015 *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta Selatan: REFERENSI.
- Musfiqon, HM. 2015. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Narbuko, C., & Achmadi, A. 2015. *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nugraheni, Nursiwi. 2017. *Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. *Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*. Vol 1 No. 2.
- Pertiwi, Hana. 2017. *Penanaman serta Pembentukan Karakter Melalui Pemanfaatan Media Scrapbook Beredisi Internalisasi Nilai Islami*. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. 3 (3c): 247.
- Phillips, Barbara. 2014. *The Scrapbook As an Autobiographical Memory Tool*. *Association for Consumer Research*. 42. 638.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta. Diva Press.
- Priyatno, Duwi. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit ANDI (Anggota IKAPI).
- Pupitasari, N., Purnamasari, I., & Saputra, H. J. 2018. *Keefektifan Media Scrapbook melalui Model Student Teams Achievement Division terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS*. *Internasional Journal of Elementary School*. 2 (4): 374.
- Purwanto, Ngalim. 2013. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Puspita, D. A., Sahari, S., & Hunaifi, A. A. 2018. *Pengembangan Media Scrapbook pada Materi Mengidentifikasi Unsur Cerita (Tokoh, Tema, Latar, Amanat) Kelas V SDN Ngadirejo 5 Tahun Pelajaran 2016/ 2017*. *Simki-pedagogia*. 2 (3): 3.
- Rifa'i, A., & Anni, C.T 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.

- Rosihah, I., & Pamungkaas, A.S. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook berbasis Konteks Budaya Banten pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar*. Jurnal Muallimuna. 4 (1): 38.
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Jurnal Madrasah Ibtidaiyah. 4 (1): 38.
- Sanjaya, W. 2016. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- Sapriya, 2017. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Saputri, K. 2017. *Improving Reading Comprehension Achievement on Descriptive Text by Using Scrapbook to the Junior High School*. Proceedings of the 15th Asia TEFL and 64th TEFLIN International Conference.
- Sholeika, U., Munisah,. & Bektiningsih, K. 2017. Hubungan Minat Belajar dan Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Joyful Learning Journal (JLJ)*. 6(3):1-4.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Subur. 2015. *Pembelajaran Nilai Moral Berbasis Kisah*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Sudaryono. 2018. *Metode Penelitian*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, N., & Rivai, A. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.5
- Susanto, A. 2013. *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta: Depdiknas.

- Utaminingsih, S., Agustini, F., & KHB, Moh Aniq. 2019. *Pengembangan Media Scrapbook Tema 4 Berbagai Pekerjaan Sub Tema 3 Pekerjaan Orang Tuaku*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan. 3 (2):73.
- Veronica, I., Pusari, R. W., & Setiawardana, M. Y. 2018. *Pengembangan Media Scrapbook pada Pembelajaran IPA*. JIPP. 2 (3): 260.
- Wahidmurni. 2017. *Metodologi Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Wahyu, Ulfah, & Zia, U. 2015. *The Effectiveness of Scrapbook as A Media to Improve Students' Ability in Writing Recount Text "a Case of The Eighth Grade Students of SMP N 2 Gubug in the 2015 / 2016 Academic Year"*. English teaching Journal. 6 (2): 37.
- Widodo. 2018. *Metodologi Penelitian Populer & Praktis*. Depok: PT. Grafindo Persada.
- Winataputra, U.S. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Yessick, A. 2018. *Scrapbook Interviewing: Exploring Children With Autism Spectrum Disorder's Experiences in Physical Education*. Human Movement Sciences. –