

**PENGARUH MEDIA SCRAPBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR
IPS SISWA KELAS XI AKUNTANSI DI SMK MUHAMMADIYAH
2 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

IRREN SYAHRIYANTI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA SCRAPBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS XI AKUNTANSI DI SMK MUHAMMADIYAH 2 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Oleh

Irren Syahriyanti

Media sebagai salah satu komponen dari pengajaran yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Media pembelajaran dipakai sebagai alat perantara untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang kreatif maka mampu merangsang siswa untuk menyukai pelajaran tersebut. Media pembelajaran juga dianggap efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media yang dipakai dalam proses pembelajaran adalah media visual tiga dimensi, salah satu bentuknya adalah *scrapbook*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh media pembelajaran *scrapbook* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016, dan bagaimanakah pengaruhnya? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *scrapbook* terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS siswa kelas XI Akuntansi di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

Untuk mendapatkan data, peneliti menggunakan metode eksperimen semu dengan desain penelitian *one-shot case study*, yaitu hanya satu kelas yang diberi perlakuan (*treatment*) selanjutnya di observasi hasilnya. Peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, tes, dokumentasi dan studi kepustakaan.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *scrapbook* terhadap hasil belajar kognitif siswa dilakukan *posttest* sebanyak tiga kali. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah media *scrapbook* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal ini dilihat dari selisih persentase rata-rata pencapaian indikator hasil belajar kognitif siswa sebagai berikut, pada *posttest* pertama dan *posttest* kedua adalah sebesar 4,58%, sedangkan selisih dari *posttest* kedua dengan *posttest* ketiga sebesar 10,42%. Dari selisih *posttest* ini menunjukkan bahwa pada setiap pertemuannya kemampuan siswa dalam menjawab soal mengalami peningkatan pada setiap indikatornya.

**PENGARUH MEDIA SCRAPBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR
IPS SISWA KELAS XI AKUNTANSI DI SMK MUHAMMADIYAH
2 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh

IRREN SYAHRIYANTI

Skripsi

Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar
Sarjana Pendidikan
Pada
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi Pendidikan Sejarah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA SCRAPBOOK TERHADAP
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS XI
AKUNTANSI DI SMK MUHAMMADIYAH 2
BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN
2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Irren Syahriyanti**

No. Pokok Mahasiswa : 0913033048

Jurusan : Pendidikan IPS

Program Studi : Pendidikan Sejarah

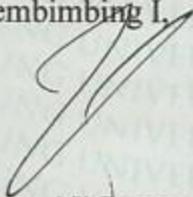
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

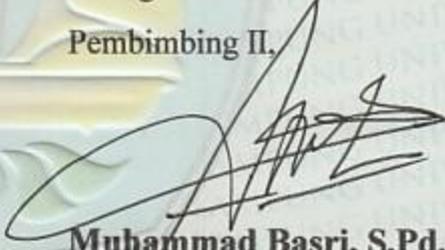
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I.

Pembimbing II.

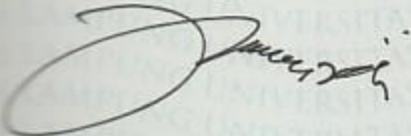

Drs. Ali Imron, M.Hum.
NIP 19570817 198503 1 002

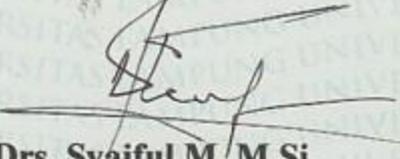

Muhammad Basri, S.Pd., M.Pd.
NIP 19731120 200501 1 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan Sejarah


Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP 19600111 198703 1 001


Drs. Syaiful M, M.Si.
NIP 19610703 198503 1 004

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Ali Imron, M.Hum.**

Sekretaris : **Muhammad Basri, S.Pd., M.Pd.**

Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Iskandar Syah, M.H.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP. 19590722 198603 1 005

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 15 Desember 2017

RIWAYAT HIDUP

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Irren Syahriyanti
NPM : 0913033048
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menyatakan bahawa skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandarlampung, 2016



Irren Syahriyanti
NPM 0913033048

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Tanjung Karang, pada tanggal 26 April 1992. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Jaldiwanto dan Ibu Sidarwati.

Pendidikan Penulis dimulai dari TK Aisyah, kemudian melanjutkan ke SD Negeri 2 Pelita pada tahun 2003, Penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang sekolah menengah pertama di SMP Negeri 23 Bandar Lampung dan selesai pada Tahun 2006 kemudian melanjutkan ke jenjang sekolah menengah atas di SMA Negeri 4 Bandar Lampung dan selesai pada Tahun 2009.

Pada Tahun 2009 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

Penulis pernah melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) ke Yogyakarta, Solo dan Jakarta pada Tahun 2010. Pada tahun 2012 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bandar Agung, Kecamatan Sribawono Kabupaten Lampung Timur dan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 3 Bandar Agung.

Motto

Untuk sampai ke tujuan harus mengalami cobaan dan ujian yang berat, tetapi kamu harus yakin Allah pasti memberi.

(K.H. Imam Zarkasyi)

Kita tak pernah tau amal mana yang Allah terima, maka jangan pernah letih apalagi berhenti berbuat baik.

(Ukhtisally)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbilalamin, rasa syukur ku ucapkan kepada Allah SWT,

Serta shalawat kepada Nabi Muhammad SAW.

Ku persembahkan skripsi ini untuk mereka yang mendukungku, sebagai tanda cinta dan baktiku kepada :

Kedua Orangtuaku Ayah Jaldiwanto dan Ibu Sidarwati,

Terimakasih karena dengan sabar telah membesarkan ku, menyanggiku serta mendo'akan ku hingga saat ini. Terimakasih untuk tidak pernah lelah memberikan dukungan baik kasih sayang maupun materinya hingga aku dapat menempuh pendidikan dijenjang ini. Terimakasih untuk segalanya. Aku bersyukur mempunyai orang tua hebat dan luar biasa seperti Ayah dan Ibu.

Adikku tercinta, Dwi Annisa Syahriyanti

Terimakasih untuk kasih sayang dan dukungannya, semoga kelak kita dapat saling membantu satu sama lain dalam do'a maupun dalam tindakan.

Untuk Almamater yang aku banggakan, Universitas Lampung

SANWACANA

Segala Puji Bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas XI di SMK Muhammadiyah 2 Baandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016”. Penulis telah menyelesaikan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Sejarah pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari akan keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan beserta do’a dari orang-orang di sekitar penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si, Wakil Dekan I Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Buchori Asyik, M.S, Wakil Dekan II Bidang Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

4. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd, Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si, Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Drs. Syaiful. M, M.Si, Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Bapak Drs. Ali Imron, M.Hum, Pembimbing I sekaligus Pembimbing Akademik yang telah banyak membimbing dan mengarahkan serta memberi motivasi, semangat yang sangat penulis rasakan hingga akhirnya penulis dengan lancar menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Bapak M. Basri, S.Pd, M.Pd, Pembimbing II terimakasih atas dukungan, masukan serta saran dalam penyusunan skripsi ini.
9. Bapak Drs. Iskandar Syah, M.H, sebagai Pembahas, terimakasih atas segala masukan, dukungan, motivasi, dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
10. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bapak Drs. Maskun, M.H, Bapak Drs. Wakidi, M.Hum, Ibu Dr. Risma Sinaga, M.Hum, Bapak Drs. Tontowi , M.Si, Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd, M.Hum, Bapak Suparman Arif, S.Pd, M.Pd, Bapak Chery Saputra, S.Pd, M.Pd dan Bapak Marzius Insani, S.Pd beserta para pendidik di Unila yang telah banyak memberikan ilmu serta wawasan baru kepada penulis.

11. Bapak Slamet Riyanto S.Ag. selaku Kepala SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Terimakasih telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
12. Bapak dan Ibu Guru SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.
13. Seluruh siswa kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Tahun Ajaran 2015/2016.
14. Teman-teman seperjuanganku angkatan 2009 Ganjil dan Genap terima kasih banyak atas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan saat kuliah.
15. Teman-teman KKN dan PPL, terutama The Poncowati terima kasih atas kebersamaan selama kita berjuang di Desa Bandar Agung.
16. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian kepada penulis.

Sekali lagi penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuan yang telah diberikan, semoga menjadi ladang amal bagi kita semua amin.

Bandar Lampung, 2016
Penulis,

Irren Syahriyanti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian, Kegunaan dan Ruang Lingkup Penelitian.....	5
1. Tujuan Penelitian.....	5
2. Kegunaan Penelitian.....	5
3. Ruang Lingkup Penelitian.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Konsep Pengaruh	7
2. Konsep Media Pembelajaran.....	8
3. Konsep Scrapbook.....	9
4. Konsep Hasil Belajar.....	11
5. Konsep Mata Pelajaran IPS.....	15
B. Kerangka Pikir.....	17
C. Paradigma.....	18
D. Hipotesis.....	18
III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	20
B. Desain Penelitian	21
C. Populasi dan Sampel	21
1. Populasi	21
2. Sampel.....	22
D. Variabel Penelitian	23
E. Definisi Operasional Variabel.....	24

F. Metode Pengumpulan Data	26
1. Observasi	26
2. Tes	27
3. Dokumentasi.....	31
4. Studi Kepustakaan.....	31
G. Tahapan – Tahapan	31
1. Tahapan Penelitian	31
2. Tahapan Pembuatan Media	32
H. Instrumen Penelitian.....	34
1. Validitas Instrumen	34
2. Reabilitas Instrumen.....	35
3. Tingkat Kesukaran	37
4. Daya Pembeda.....	38
I. Teknik Analisis Data.....	39

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	41
1. Sejarah Singkat SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung	41
2. Visi dan Misi SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung	42
3. Tujuan Pendidikan Muhammadiyah	42
4. Keadaan Guru SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung	43
5. Keadaan Siswa SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.....	44
6. Sarana dan Prasarana.....	45
7. Kegiatan Ekstrakurikuler.....	46
B. Hasil Penelitian	47
1. Deskriptif Laporan Hasil Penelitian	47
2. Data Hasil Kemampuan Akhir (Nilai <i>Posttest</i> Siswa)	50
C. Pembahasan	62

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	68

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Izin Penelitian Fakultas

Surat Balasan Sekolah

Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

Lembar Pengajuan Judul Skripsi

Instrumen Validitas Konstruk Soal *Posttest*

Uji Reliabilitas Soal *Posttest*

Hasil *Posttest*

Tingkat Kesukaran Soal *Posttest*

Tabel Daya Pembeda

Silabus

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Gambar Media

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Anggota Populasi dan Sampel Penelitian	23
Tabel 3.2 Kisi-kisi Soal <i>Posttest</i> tahap pertama.....	28
Tabel 3.3 Kisi-kisi Soal <i>Posttest</i> tahap kedua.....	29
Tabel 3.4 Kisi-kisi Soal <i>Posttest</i> tahap ketiga.....	30
Tabel 3.5 Interpretasi Nilai Tingkat Kesukaran.....	37
Tabel 3.6 Interpretasi Nilai Daya Pembeda	39
Tabel 3.7 Rekapitulasi Persentase Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	40
Tabel 3.8 Rekapitulasi Persentase Kemampuan Kognitif Tiap Jenjangnya	40
Tabel 4.1 Jumlah Guru dan Mata Pelajaran.....	43
Tabel 4.2 Jumlah Siswa SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.....	45
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana Sekolah.....	46
Tabel 4.4 Hasil Belajar IPS siswa kelas XI Akuntansi yang diajar menggunakan <i>scrapbook</i> berdasarkan jenjang kognitif pada <i>posttest</i> pertama	50
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil <i>Posttest</i> pertama siswa kelas XI Akuntansi yang diajar menggunakan <i>scrapbook</i> berdasarkan jenjang kognitif	51
Tabel 4.6 Rekapitulasi persentase nilai <i>posttest</i> pertama siswa kelas XI Akuntansi yang diajar menggunakan <i>scrapbook</i> berdasarkan jenjang kognitif ..	53
Tabel 4.7 Rekapitulasi Persentase Kemampuan Kognitif Tiap Jenjangnya pada <i>posttest</i> pertama	53

Tabel 4.8 Hasil Belajar IPS siswa kelas XI Akuntansi yang diajar menggunakan <i>scrapbook</i> berdasarkan jenjang kognitif pada <i>posttest</i> kedua	54
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil <i>Posttest</i> kedua siswa kelas XI Akuntansi yang diajar menggunakan <i>scrapbook</i> berdasarkan jenjang kognitif	55
Tabel 4.10 Rekapitulasi persentase nilai <i>posttest</i> kedua siswa kelas XI Akuntansi yang diajar menggunakan <i>scrapbook</i> berdasarkan jenjang kognitif ..	57
Tabel 4.11 Rekapitulasi Persentase Kemampuan Kognitif Tiap Jenjangnya pada <i>posttest</i> Kedua	57
Tabel 4.12 Hasil Belajar IPS siswa kelas XI Akuntansi yang diajar menggunakan <i>scrapbook</i> berdasarkan jenjang kognitif pada <i>posttest</i> ketiga	58
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil <i>Posttest</i> ketiga siswa kelas XI Akuntansi yang diajar menggunakan <i>scrapbook</i> berdasarkan jenjang kognitif	59
Tabel 4.14 Rekapitulasi persentase nilai <i>posttest</i> ketiga siswa kelas XI Akuntansi yang diajar menggunakan <i>scrapbook</i> berdasarkan jenjang kognitif ..	61
Tabel 4.15 Rekapitulasi Persentase Kemampuan Kognitif Tiap Jenjangnya pada <i>posttest</i> Ketiga	61
Tabel 4.16 Rekapitulasi persentase hasil <i>posttest</i> pertama, kedua dan ketiga siswa kelas XI Akuntansi yang diajar menggunakan <i>scrapbook</i>	65
Tabel 4.17 Rekapitulasi persentase hasil <i>posttest</i> pertama, kedua dan ketiga siswa kelas XI Akuntansi yang diajar menggunakan <i>scrapbook</i> pada jenjang kognitif	66

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan cerminan suatu bangsa, maju tidaknya suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan. Terciptanya manusia yang berkualitas tidak terlepas dari peran seorang guru. “Selain sebagai pengajar, pendidik, dan pelatih para siswa, guru merupakan agen perubahan sosial (*agent of social change*) yang mengubah pola pikir, sikap, dan perilaku umat manusia menuju kehidupan yang lebih baik, lebih bermartabat, dan lebih mandiri” (Sukadi, 2006:2). Hal serupa juga diungkapkan oleh De Roche yang dikutip dari buku Hosnan “*I have never seen a good school without a good teacher*” (Hosnan, 2014:1). Berdasarkan pandangan di atas terlihat bahwa berhasilnya suatu proses pembelajaran diperankan oleh seorang guru.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut para guru untuk mampu mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran. Menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2013:2) guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yang meliputi:

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- c. Seluk beluk proses belajar.
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.

- e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran.
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
- h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
- i. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Media pembelajaran dipakai sebagai saluran atau alat perantara untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Dengan adanya media yang kreatif akan mampu merangsang siswa untuk menyukai pelajaran tersebut. Media pembelajaran juga dapat menambah efektifitas komunikasi dan interaksi antara pengajar dan siswa. Media pembelajaran juga dianggap efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Terdapat beberapa macam media pembelajaran. Menurut Amir Hamzah Suleiman media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

1. Alat-alat audio, yaitu alat-alat yang menghasilkan bunyi atau suara. Contoh cassette tape recorder dan radio.
2. Alat-alat visual Yaitu alat-alat yang dapat memperlihatkan rupa atau bentuk, yang kita kenal sebagai alat peraga. Alat-alat visual atau alat-alat peraga ini terbagi atas:
 - a. Alat-alat visual dua dimensi
 - 1) Alat-alat visual dua dimensi terbagi dua pula, yaitu:
 - a) Alat-alat visual dua dimensi pada bidang yang tidak transparan
 - b) Alat-alat visual dua dimensi pada bidang yang transparan
 - b. Alat-alat visual tiga dimensi

Disebut tiga dimensi karena mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi.
3. Alat-alat audio-visual yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit.

(Amir Hamzah Suleiman, 1981: 26-27).

Dengan berkembangnya teknologi maka tidak begitu sulit bagi kita untuk mencari media sebagai alat pembelajaran. Dengan adanya kemudahan ini tidak menutup kemungkinan bahwa guru juga harus mampu membuat sendiri media pembelajaran jika itu tidak tersedia. Karena tidak semua media cocok diterapkan dalam proses pembelajaran, guru harus mampu menyesuaikan media yang digunakan dengan materi pembelajaran.

Salah satu media yang dipakai dalam proses pembelajaran adalah media visual tiga dimensi. Dikatakan tiga dimensi karena media tersebut memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi. Salah satu bentuk dari media visual tiga dimensi ini adalah *scrapbook*. *Scrapbook* merupakan album yang berisikan gambar dan cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dihias dengan kreatif.

Media *scrapbook* ini digunakan untuk melihat pengaruhnya pada hasil belajar siswa dalam bidang kognitif. Hasil belajar ini ditunjukkan dengan nilai *posttest* yang diberikan kepada siswa disetiap akhir pembelajaran untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa di setiap proses pembelajaran.

Oleh sebab itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui tentang media *scrapbook* dan pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif pada Mata Pelajaran IPS siswa kelas XI Akuntansi di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengaruh media pembelajaran *scrapbook* terhadap hasil belajar afektif pada mata pelajaran IPS siswa kelas XI Akuntansi di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.
2. Pengaruh media pembelajaran *scrapbook* terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS siswa kelas XI Akuntansi di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.
3. Pengaruh media pembelajaran *scrapbook* terhadap hasil belajar psikomotorik pada mata pelajaran IPS siswa kelas XI Akuntansi di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun ajaran 2015/2016.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka masalah yang akan diangkat pada penelitian ini dibatasi pada:

Pengaruh media pembelajaran *scrapbook* terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS siswa kelas XI Akuntansi di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh media pembelajaran *scrapbook* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016, dan bagaimanakah pengaruhnya?

E. Tujuan Penelitian, Kegunaan dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *Scrapbook* terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016.

2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan dapat berguna sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat dipakai sebagai salah satu alternatif media pembelajaran agar tercipta suasana pembelajaran yang efektif dan efisien serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa, dapat mendorong terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, serta siswa dengan lingkungannya. Serta

menumbuhkan daya tarik dan minat belajar terhadap mata pelajaran IPS dengan media yang menyenangkan.

3. Bagi peneliti, dapat menjadi sarana bagi pengembangan diri. Serta menambah pengalaman, dan pengetahuan peneliti terkait dengan penelitian menggunakan media *scrapbook* sebagai media pembelajaran.

3. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun yang menjadi ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Ruang lingkup ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah Ilmu Pendidikan, khususnya Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Ruang lingkup subjek

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

3. Ruang lingkup objek

Objek penelitian ini adalah media *scrapbook* dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

4. Ruang lingkup wilayah

Penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung

5. Ruang lingkup waktu

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2015/2016

REFERENSI

- Amir Hamzah Suleiman. 1981. *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta. Gramedia. Halaman 26-27
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada. Halaman 2
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor. Ghalia Indonesia. Halaman 1
- Sukadi. 2006. *Guru Powerful Guru Masa Depan*. Bandung. Kolbu. Halaman 2

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dilakukan untuk dapat memecahkan masalah-masalah yang akan diteliti. Dalam penelitian ini akan diuraikan beberapa konsep yang dapat dijadikan landasan teori bagi penelitian. Adapun tinjauan pustaka dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Konsep Pengaruh

Pengaruh dapat diartikan sebagai suatu hubungan antara dua keadaan yang memiliki hubungan sebab akibat. Pengaruh muncul sebagai suatu reaksi akibat adanya aksi dari sesuatu yang lain. Dengan kata lain keadaan pertama diperkirakan menjadi penyebab keadaan yang kedua. Sedangkan pengertian pengaruh dalam KBBI adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang (Poerwadarminta, 1996:53).

Menurut Hugiono & Poerwantana (1987:47), pengaruh merupakan dorongan atau bujukan dan bersifat membentuk atau merupakan suatu efek. Menurut Badudu dan Zain, pengertian pengaruh adalah sebagai berikut:

- a) Daya yang menyebabkan sesuatu terjadi
- b) Sesuatu yang dapat membentuk dan mengubah sesuatu yang lain

c) Tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuatan orang lain

(Badudu dan Zain, 2001: 1031)

Berdasarkan definisi diatas, maka dapat disimpulkan pengaruh yang dimaksudkan adalah suatu keadaan yang didorong oleh sesuatu yang mengakibatkan sebab akibat.

Pengaruh yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah hubungan sebab akibat antara variabel X yaitu pengaruh media *Scrapbook* dalam pembelajaran IPS yang berpengaruh terhadap variabel Y yaitu hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran IPS yang diajar dengan media pembelajaran *Scrapbook*

2. Konsep Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang mempunyai arti perantara atau pengantar. Makna tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima. Menurut Gagne dalam buku Arif Sadiman menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar” Gagne (dalam Arif Sadiman, dkk, 2005:70).

Sedangkan Briggs (dalam Arif Sadiman, dkk., 2005:70) berpendapat lain dalam buku yang sama. Briggs berpendapat bahwa “media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Contohnya film, buku, kaset, tv dan lain-lain”. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat

disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dilihat oleh indra yang berfungsi sebagai perantara, sarang, alat untuk proses komunikasi atau proses belajar mengajar.

3. Konsep Scrapbook

Scrapbook adalah album yang di dalamnya tidak hanya memuat photo atau gambar, tetapi terdapat juga catatan atau kliping yang berhubungan dengan photo atau gambar tersebut yang dihias dengan kreatif.

Media pembelajaran *scrapbook* merupakan salah satu jenis media pembelajaran visual tiga dimensi. Media tiga dimensi merupakan bagian integral dari keseluruhan sistem instruksional (Haryono, 1984 :4). Sedangkan menurut Degeng (1989:320), media tiga dimensi merupakan satu komponen penting dari strategi penyampaian. Media tiga dimensi memiliki peranan penting dari strategi penyampaian pengajaran untuk penyampaian hasil belajar tertentu. Media tiga dimensi bukan sekedar alat bantu mengajar bagi guru, melainkan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pengajaran karena media tiga dimensi dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Menurut Anderson (1983:29), media tiga dimensi memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Mencakup rupa benda-benda natural, termasuk objek (benda yang sesungguhnya), specimen (manikin), dan model atau mock-up.
2. Menggunakan saluran penerimaan semua indra manusia yakni mencakup indra visual, dengar, taktil, penciuman, dan pengecap.
3. Memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi (volume).

4. Pesan yang terkandung dituangkan di dalam bentuk fisiknya.
5. Dilihat dari aspek cara penyajian isinya, ada media tiga dimensi yang menyajikan pesan kandungannya secara spontan dan total.

Produksi media tiga dimensi tidak dapat lepas dari pengembangan instruksional terutama terhadap tujuan yang akan dicapai. Di samping itu, dalam memproduksi media tiga dimensi ini tidak boleh melupakan karakteristik media itu sendiri, karakteristik siswa, sifat pesan, dan prosedur penggunaannya. Membuat media ini tidak asal buat saja meskipun hasilnya baik. Tetapi harus memperhatikan prinsip-prinsip dan unsur pembuatannya.

Menurut Sadiman, dkk. (1993:121), prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran tiga dimensi adalah sebagai berikut :

1. Tidak ada satu media yang harus digunakan dengan meniadakan yang lain.
2. Sesuaikan kelebihan dan kekurangan media dengan karakteristik bidang studi tertentu.
3. Tidak ada satu media pun yang dapat sesuai untuk segala macam pembelajaran.
4. Menggunakan media yang terlalu banyak sekaligus, dapat membingungkan dan dapat merancu suasana pelajaran
5. Menggunakan media yang terlalu banyak sekaligus, dapat membingungkan dan dapat merancu suasana pelajaran
6. Senantiasa dilakukan persiapan yang cukup
7. Media harus merupakan bagian integral dari proses pembelajaran, bukan sekedar hiasan.
8. Siswa harus dipersiapkan dan diperlakukan secara aktif.
9. Perlu diusahakan penampilan yang positif dari pada yang negatif.
10. Media jangan digunakan sekedar sebagai selingan atau hiburan, pengisi waktu, kecuali memang tujuannya demikian
11. Gunakan media yang dapat melatih perkembangan bahasa baik lisan maupun tertulis.

Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran tiga dimensi tersebut harus dilakukan secara konsekuen untuk dapat menggunakan media sesuai dengan fungsinya, sehingga pada akhirnya dapat di capai efektivitas pembelajaran secara optimal.

Adapun tujuan dari penggunaan media tiga dimensi dalam pembelajaran menurut Sadiman, dkk (1993:128) adalah sebagai berikut :

1. Meletakkan dasar-dasar konkret untuk berpikir dan oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar minat perhatian dan motivasi belajar siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar dan oleh karena itu membuat pelajaran lebih menetap.
4. Memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan riil, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan, hal ini terutama terdapat dalam gambar hidup
6. Membantu tumbuhnya pengertian dan dengan demikian membantu perkembangan kemampuan berbahasa

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media tiga dimensi antara lain yaitu meletakkan dasar-dasar berpikir yang konkret, mengurangi verbalisme, memperbesar perhatian siswa, memberikan pengalaman nyata, membantu tumbuhnya pengertian dan perkembangan kemampuan berbahasa.

4. Konsep Hasil Belajar

Dalam kamus bahasa Indonesia, “hasil adalah sesuatu yang didapat dari jerih payah”. Seseorang dikatakan berhasil apabila ia melakukan sesuatu, dan ia

mendapatkannya secara puas. Siswa dikatakan berhasil apabila ia memperoleh prestasi yang bagus disekolahnya, tentu prestasi tersebut diperoleh dengan belajar. Menurut Suryosubroto, hasil belajar adalah "penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari disekolah yang menyangkut pengetahuan atau kecakapan atau keterampilan yang dinyatakan sesudah penilaian" (Suryosubroto, 1997:2).

Dimiyati (dalam Himmah Hayati, 2010:15) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi belajar dan kegiatan pembelajaran. Dari sisi guru kegiatan pembelajaran diakhiri dengan proses evaluasi belajar, sedangkan dari siswa hasil belajar merupakan puncak proses belajar.

Menurut Nana Sudjana (2009:3) hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Senada dengan dua pendapat di atas, lebih terperinci lagi dijelaskan oleh Bloom dalam Dimiyati (2002: 26), ada tiga taksonomi yang dipakai untuk mempelajari jenis perilaku dan kemampuan internal akibat belajar, yaitu ;

- a. Ranah Kognitif, terdiri dari enam jenis perilaku, yaitu: ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah Afektif, terdiri dari lima perilaku, yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.
- c. Ranah Psikomotor, terdiri dari tujuh jenis perilaku, yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian gerakan, dan kreativitas.

Sudjana (dalam Himmah Hayati, 2010:16) berpendapat bahwa bahwa hasil belajar dalam aspek kognitif yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan belajar dan alat yang biasa digunakan untuk menilai hasil belajar adalah tes. Hasil belajar dapat ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku. Selain itu hasil belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka (Himmah Hayati, 2010:16)

Berdasarkan uraian tersebut tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah nilai yang menunjukkan hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu baik berupa angka-angka yang didapat setelah kegiatan belajar mengajar dalam bentuk nilai (angka) yang diperoleh dari hasil evaluasi siswa, maupun yang berbentuk perubahan sikap dan keterampilan yang ada pada siswa. Dan hasil belajar yang diamati dalam penelitian ini adalah dalam aspek kognitif. Dalam upaya mengetahui ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang tertinggi.

Meliputi 6 aspek yaitu:

1. Pengetahuan yang disebut C1 menekan pada proses mental dalam mengingat dan mengungkapkan kembali informasi-informasi yang telah siswa peroleh secara tepat sesuai dengan apa yang telah mereka peroleh sebelumnya.
2. Pemahaman yang disebut C2 kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.
3. Penerapan yang disebut C3 kemampuan kognisi yang mengharapakan siswa mampu mendemonstrasikan pemahaman mereka berkenaan dengan sebuah abstraksi.

4. Analisis yang disebut C4 kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya.
5. Sintesis yang disebut C5 kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berfikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.
6. Evaluasi yang disebut C6 merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi, nilai atau ide, misalkan jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria yang ada.
Bloom dalam Sudjana (2006).

Pada penelitian ini hasil belajar akan dilihat pada ranah kognitif, untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif dapat menggunakan berbagai tipe tes. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah perubahan hasil belajar pada aspek kognitif siswa setelah diberikan *treatment* atau perlakuan berupa penggunaan media *scrapbook*.

Berdasarkan keterangan di atas dapat kita simpulkan bahwa dalam menilai hasil belajar siswa ranah kognitif memiliki 6 aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi, akan tetapi ke 6 aspek ini tidak harus digunakan secara bersamaan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Hasil belajar berupa nilai atau skor yang diperoleh oleh siswa setelah mengerjakan *posttest* dengan bentuk soal pilihan ganda pada materi IPS yang telah ditentukan. Dengan demikian, akan terlihat terjadi perubahan atau tidak dalam setiap pertemuannya. Hasil belajar merupakan bentuk angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan

konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

5. Konsep Mata Pelajaran IPS

Menurut Trianto (2007:124) IPS merupakan bidang studi yang menghormati, mempelajari, mengolah, dan membahas hal-hal yang berhubungan dengan masalah-masalah *human relationsip* hingga benar-benar dapat dipahami dan diperoleh pemecahannya.

Menurut N. Daldjoeni (1981:23), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki beberapa tujuan yaitu mempersiapkan siswa untuk studi lanjut dibidang sosial, medidik kewarganegaraan yang baik, mempelajari masalah-masalah sosial yang pantang untuk dibicarakan di muka umum, sikap rasional dalam kehidupan, selain itu IPS membicarakan hubungan antara manusia yang mencakup individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok, serta kelompok dengan alam.

IPS didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan dengan berbagai cabang ilmu, antara lain :

1. Sosiologi, yaitu ilmu yang mempelajari tentang hubungan antar manusia dalam masyarakat
2. Geografi, ilmu yang mempelajari tentang lokasi serta persamaan dan perbedaan keruangan atas fenomena fisik dan manusia di atas permukaan bumi

3. Sejarah, ilmu yang mempelajari peristiwa penting yang terjadi di masa lalu yang berhubungan dengan manusia
4. Ekonomi, ilmu yang mempelajari aktifitas manusia yang berhubungan dengan produksi, distribusi, dan konsumsi terhadap barang dan jasa
5. Antropologi, ilmu yang mempelajari manusia sebagai makhluk biologis dan sosial
6. Hukum, adalah sistem yang terpenting dalam pelaksanaan atas rangkaian kekuasaan dalam bidang politik, ekonomi dan masyarakat dalam berbagai cara dan bertindak sebagai perantara utama dalam hubungan sosial masyarakat
7. Psikologi, ilmu pengetahuan yang mempelajari perilaku manusia dalam hubungan dengan lingkungannya
8. Politik, cabang ilmu sosial yang membahas teori dan praktik politik serta deskripsi dan analisis sistem politik dan perilaku politik

Mata pelajaran IPS Terpadu disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

B. Kerangka Pikir

Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar dalam setiap proses pembelajaran. Untuk memilih media pembelajaran, ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Salah satu hal yang harus di perhatikan adalah bagaimana media tersebut dapat menarik perhatian para siswa. Seorang pengajar harus mampu menyajikan materi pembelajaran dalam sebuah media pembelajaran yang kreatif yang dapat menimbulkan daya imajinasi siswa.

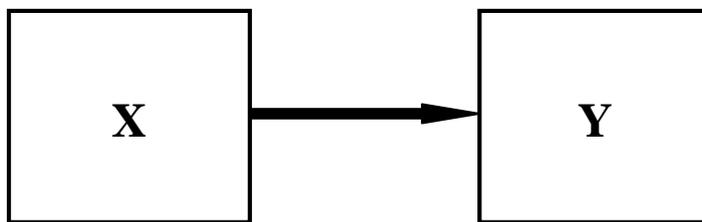
Banyak siswa yang lebih senang mempelajari materi pelajaran yang berisi gambar-gambar menarik. Gambar atau bentuk visual yang sederhana dan berwarna-warni juga dapat dengan mudah diingat oleh siswa. *Scrapbook* juga dapat menimbulkan imajinasi dan mempersiapkan stimulus berpikir kreatif. *Scrapbook* juga dapat mengembangkan proses berpikir kognitif dan meningkatkan kreatifitas berpikir siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media *scrapbook* pendidikan untuk mata pelajaran IPS kelas XI. Dari proses pengembangan ini dapat diambil kesimpulan bahwa *scrapbook* dapat dipakai sebagai salah satu pilihan media belajar yang baik dan menyenangkan. Materi pembelajaran disajikan dalam bentuk visual yang menarik sehingga mudah dimengerti.

Dengan adanya media *scrapbook* diharapkan hasil belajar yang diperoleh akan lebih baik, terutama hasil belajar kognitif. Hal tersebut dapat dilihat melalui

peningkatan kemampuan siswa pada jenjang pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

C. Paradigma



Keterangan:

X = Penggunaan media *Scrapbook*

Y = Hasil Belajar Kognitif

—————> = Garis Pengaruh

D. Hipotesis

Menurut Sugiyono, hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2012:83)

Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto hipotesis adalah “suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian seperti terbukti melalui data yang terkumpul” (Suharsimi Arikunto, 2002:62).

Berdasarkan permasalahan, tinjauan pustaka dan kerangka pikir, maka hipotesis atau pernyataan sementara yang dapat diambil adalah:

H_0 :Tidak adanya pengaruh pemanfaatan media *scrapbook* terhadap hasil belajar IPS siswa.

H_1 :Ada pengaruh pemanfaatan media *scrapbook* terhadap hasil belajar IPS siswa.

REFERENSI

- Badudu, J.S dan Zain. 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta. Pustaka Sinar Harapan. Halaman 1031
- Hugiono dan Poerwantara P.K. 1992. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta. Rineka Cipta. Halaman 47
- Poerwadarminta. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka. Halaman 53
- Sadiman Arif, dkk. 1993. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta. Raja Grafindo Persada. Halaman 121 & 128.
- Sadiman Arif, dkk. 2005. *Media Pendidikan Pengertian dan Pendidikannya*. Jakarta. Gaung Persada Press. Halaman 70.
- Suryosubroto. 1997. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta. Rineka Cipta. Halaman 2
- Nana Sudjana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo. Halaman 3.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta. Prestasi Pustaka Publisher. Halaman 124
- Daldjoeni, N. 1981. *Dasar-Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung. Penerbit Alumni. Halaman 23
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta. Halaman 83
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta. Halaman 62.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

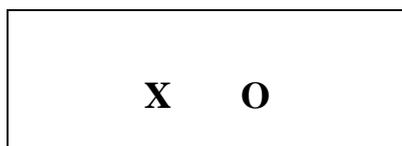
Metode penelitian adalah suatu cara sistematis yang ditempuh oleh seorang peneliti dalam usaha mengadakan penelitian agar tercapainya tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2013:6), metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Untuk memecahkan suatu masalah dan mendapatkan data yang tepat, maka diperlukan metode yang dapat menunjang penyelesaian suatu masalah. Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Syaiful Aswan (2006:95) metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran dimana, siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari, yang bertujuan untuk mengetahui apakah sesuatu metode, prosedur, sistem, proses, alat, dan bahan, serta model efektif dan efisien jika diterapkan di suatu tempat.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rencana tentang cara mengumpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan secara ekonomis serta serasi dengan tujuan penelitian tersebut (Nasution, 1996:23).

Di dalam penelitian eksperimen terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan. Dalam hal ini, peneliti menggunakan eksperimen semu (*quasi experimental research*) dengan desain *one-shot case study*, yaitu hanya satu kelas yang diberi perlakuan (*treatment*) selanjutnya diobservasi hasilnya (Sugiyono, 2014:74). Rancangan desain *one-shot case study* dapat digambarkan sebagai berikut :



Sumber : (Sugiono, 2010 : 110)

Keterangan :

X : Pembelajaran IPS menggunakan *scrapbook*

Y : Observasi

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek, subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:117). Sedangkan

menurut Suharsimi Arikunto, populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian (Suharsimi Arikunto, 2006: 130).

Populasi adalah keseluruhan orang yang menjadi sasaran penelitian. Populasi ini bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar benda yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki oleh subjek atau objek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Akuntansi di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016. Dengan jumlah siswa yang menjadi populasi dalam penelitian ini sebanyak 20 siswa, yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto,2010:174). Menurut Sugiono (2014:81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang di miliki oleh populasi tersebut. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Sampling jenuh. Teknik sampling jenuh adalah tehnik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunaka sebagai sampel (Sugiono, 2011:68).

Pada penelitian ini sampel merupakan seluruh anggota populasi, yaitu seluruh siswa kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016 sebagai objek penelitian. Dengan jumlah 20 siswa, yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Tabel 3.1 Anggota Populasi dan Sampel penelitian

Kelas	Jumlah		Jumlah Siswa
	Laki-Laki	Perempuan	
Akuntansi	4	16	20

Sumber : Hasil Olahan data Peneliti 2016

Dari tabel diatas populasi dan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi sebagai kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan diajar menggunakan media *scrapbook*.

D. Variabel Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto variabel penelitian adalah “objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian” (Suharsimi Arikunto, 2006:96). Sedangkan menurut Sugiyono variabel penelitian adalah “suatu atribut atau sifat dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya” (Sugiyono, 2012:38).

Berdasarkan pengertian tersebut maka dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

a. Variabel Bebas (Independen)

Menurut Tuckman (dalam Punaji Setyosari, 2012:128) variabel bebas adalah variabel yang menyebabkan atau mempengaruhi, yaitu faktor-faktor yang diukur, dimanipulasi, atau dipilih oleh peneliti untuk

menentukan hubungan antara fenomena yang diobservasi atau diamati.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *scrapbook*.

b. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel terikat atau tergantung adalah faktor-faktor yang diobservasi dan diukur untuk menentukan adanya pengaruh variabel bebas, yaitu faktor yang muncul, atau tidak muncul, atau berubah sesuai dengan yang diperkenalkan oleh peneliti itu (Punaji Setyosari, 2012:129). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPS.

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan deskripsi tentang variabel penelitian yang bersifat dapat dioperasionalkan dan dapat diukur. Definisi operasional variabel dalam sebuah penelitian digunakan untuk membuat suatu alat ukur. Setiap variabel akan dirumuskan dalam bentuk rumusan tertentu yang berguna untuk membatasi ruang lingkup yang dimaksud dan memudahkan pengukurannya.

a) Media *Scrapbook*

Media *scrapbook* merupakan media berbasis visual tiga dimensi. Media ini dibuat dengan mengambil konsep dari album photo. *Scrapbook* ini berasal dari Amerika, orang Amerika menggunakan *scrapbook* sebagai salah satu wadah untuk menuangkan segala macam emosi dan kenangannya ke dalam seni. Mereka

membuat *scrapbook* dengan bentuk seperti memorabilia album di yang bisa menyimpan photo, lengkap dengan berbagai macam dekorasi, catatan, atau benda-benda lainnya yang bisa disimpan di dalamnya. *Scrapbook* dibuat dengan mengandalkan keterampilan tangan seseorang, *scrapbook* ini biasanya dibuat dengan menggunakan kertas asturo atau menggunakan karton tebal.

Pada masa kini kreasi *scrapbook* tidak hanya dibuat ke dalam bentuk buku album saja, ada juga yang membuatnya dengan bentuk lain seperti kotak, bingkai, dan sebagainya. *Scrapbook* dapat dikatakan sebagai seni menempel foto atau gambar di media kertas, dan menghiasnya menjadi karya kreatif. *Scrapbook* biasanya digunakan untuk buku catatan harian, sebagai kado atau kenang-kenangan untuk seseorang, selain itu *scrapbook* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena akan memberikan kesan nyata dan menarik bagi peserta didik.

b). Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan hasil penelitian terhadap kegiatan pembelajaran sebagai tolak ukur tingkat keberhasilan siswa dalam memahami pembelajaran yang dinyatakan dengan nilai berupa huruf dan angka. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang diperoleh siswa tersebut setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Terjadinya perubahan perilaku tersebut dapat diamati serta diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan siswa sebagai hasil belajar dari proses interaksi dengan lingkungannya yang diwujudkan dalam pencapaian hasil belajar kognitif.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian, Pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilakukan dengan beberapa cara yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Menurut Nasution (1996:141) menyatakan observasi adalah dasar ilmu dan dasar untuk mengetahui kebenaran ilmu. Sedangkan Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2013:145) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Menurut Hadi (dalam Sugiono, 2013:145) Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berhubungan dengan tingkah laku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden tidak terlalu besar.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat diartikan bahwa observasi merupakan suatu kegiatan dalam pengamatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penelitian. Untuk mendapatkan data yang relevan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik observasi langsung. Teknik observasi langsung adalah sebuah teknik penelitian yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung kepada objek-objek dalam penelitian. Tujuan dilakukannya observasi dalam penelitian ini adalah untuk mengamati secara langsung mengenai kondisi pembelajaran yang terjadi di kelas baik sebelum maupun sesudah digunakannya media *scrapbook* di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

2. Tes

Menurut Djemari, tes merupakan salah satu cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui respon seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan (dalam Eko Putro Widoyoko, 2013: 57). Tes dapat didefinisikan sebagai suatu pertanyaan, tugas atau seperangkat tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi tentang trait atau atribut pendidikan atau psikologik yang setiap butir pertanyaan atau tugas tersebut mempunyai jawaban dan ketentuan yang dianggap benar (M. Basri, 2011:2).

Pendapat lain dari Suharsimi Arikunto (2011:52) menyatakan bahwa tes atau kuis merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah alat untuk menentukan atau mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Tes yang digunakan berupa tes formatif pilihan ganda yang diadakan setiap akhir kompetensi dasar atau pada waktu yang telah ditentukan.

Dalam penelitian ini jenis tes yang digunakan adalah *post-test*. *Posttest* digunakan untuk mengambil data kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan. *Post-test* berupa tes formatif pilihan ganda yang berjumlah 10 soal pada setiap pertemuan yang terbagi ke dalam 6 ranah kognitif yaitu pengetahuan C1, pemahaman C2, penerapan C3, analisis C4, sintesis C5, dan evaluasi C6.

Adapun kisi-kisi soal dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Soal *Posttest* tahap Pertama

No	Jenjang	Nomor Soal	Jumlah
1	Pengetahuan (C1)	1, 6	2
2	Pemahaman (C2)	2, 5	2
3	Penerapan (C3)	3	1
4	Analisis (C4)	7, 9	2
5	Sintesis (C5)	4, 10	2
6	Evaluasi (C6)	8	1
Jumlah Keseluruhan			10

Sumber : Olah Data Peneliti 2016

Dari kisi-kisi soal *posttest* tersebut maka teknik penskoran jawaban dari masing-masing jenjang sebagai berikut :

Jenjang = jumlah soal x skor

$$C1 = 2 \times 7 = 14$$

$$C2 = 2 \times 8 = 16$$

$$C3 = 1 \times 10 = 10$$

$$C4 = 2 \times 11 = 22$$

$$C5 = 2 \times 12 = 24$$

$$C6 = 1 \times 14 = 14$$

$$\text{Jumlah skor} = 100$$

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal *Posttest* Kedua

No	Jenjang	Nomor Soal	Jumlah
1	Pengetahuan (C1)	2, 5	2
2	Pemahaman (C2)	1, 9	2
3	Penerapan (C3)	10	1
4	Analisis (C4)	3, 7	2
5	Sintesis (C5)	4, 6	2
6	Evaluasi (C6)	8	1
Jumlah Keseluruhan			10

Sumber : Olah Data Peneliti 2016

Dari kisi-kisi soal *posttest* di atas maka teknik penskoran jawaban dari masing-masing jenjang sebagai berikut :

Jenjang = jumlah soal x skor

$$C1 = 2 \times 7 = 14$$

$$C2 = 2 \times 8 = 16$$

$$C3 = 1 \times 10 = 10$$

$$C4 = 2 \times 11 = 22$$

$$C5 = 2 \times 12 = 24$$

$$C6 = 1 \times 14 = 14$$

Jumlah skor 100

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal *Posttest* Ketiga

No	Jenjang	Nomor Soal	Jumlah
1	Pengetahuan (C1)	3, 4	2
2	Pemahaman (C2)	8, 10	2
3	Penerapan (C3)	6	1
4	Analisis (C4)	2, 7	2
5	Sintesis (C5)	1,5	2
6	Evaluasi (C6)	9	1
Jumlah Keseluruhan			10

Sumber : Olah Data Peneliti 2016

Dari kisi-kisi soal *posttest* di atas maka teknik penskoran jawaban dari masing-masing jenjang sebagai berikut :

Jenjang = jumlah soal x skor

$$C1 = 2 \times 7 = 14$$

$$C2 = 2 \times 8 = 16$$

$$C3 = 1 \times 10 = 10$$

$$C4 = 2 \times 11 = 22$$

$$C5 = 2 \times 12 = 24$$

$$C6 = 1 \times 14 = 14$$

$$\text{Jumlah skor} = 100$$

3. Dokumentasi

Margono menyatakan bahwa “cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian disebut teknik dokumenter atau studi dokumenter” (Margono, 2007:181). Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data kemampuan awal siswa, guna tes kesamaan kemampuan awal sebelum eksperimen dilakukan serta untuk mendapatkan data tentang SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

4. Studi Kepustakaan

M. Nazir menyatakan bahwa “studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan” (Nazir, 1988: 111). Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penulisan, seperti teori pendukung yang sesuai dengan penelitian, konsep-konsep dalam penelitian dan data-data yang di ambil dari berbagai referensi.

G. Tahapan-tahapan

1. Tahapan Penelitian

Tahapan-tahapan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Observasi awal untuk melihat kondisi lapangan atau tempat penelitian seperti banyak kelas, jumlah siswa, dan cara guru mengajar.
- b) Menentukan populasi dan sampel.
- c) Menyusun dan menetapkan materi pelajaran yang akan digunakan dalam penelitian.
- d) Menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- e) Membuat instrumen tes penelitian.
- f) Melakukan validasi instrumen.
- g) Mengujicobakan instrumen.
- h) Melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- i) Menganalisis data.
- j) Membuat kesimpulan.

2. Tahapan Pembuatan Media

Langkah-langkah pembuatan media:

1) Alat-Alat yang digunakan :

Siapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat *scrapbook*. Bahan-bahan yang biasa digunakan untuk membuat *scrapbook* antara lain yaitu sebagai berikut:

- a. Album. Ukuran yang paling sering digunakan adalah 12x12 inchi.
Jika tidak ada album bisa membuat sendiri dengan menggunakan karton tebal.

- b. Gunting atau pemotong kertas, untuk memudahkan memotong kertas secara simetri.
- c. Lem, biasanya menggunakan "glue stick" agar kertas atau photo tidak berombak. Untuk photo atau gambar sebaiknya menggunakan selotip dua sisi.
- d. Spidol warna-warni, ballpoint atau pensil warna.
- e. Stiker atau bahan-bahan lainnya untuk dekorasi, seperti pita warna-warni, kancing, kain, dsb.

Namun, yang harus diperhatikan sebelum membuat *scrapbook* adalah menentukan tema untuk gambar-gambar yang akan dipasang.

2) Langkah-langkah pembuatan:

Langkah-langkah pembuatan *scrapbook* antara lain:

- a. Siapkan album, jika belum ada buat terlebih dahulu dengan menggunakan beberapa lembar karton tebal.
- b. Sediakan photo atau gambar yang sudah dibedakan ukurannya agar lebih bernilai seni.
- c. Kertas-kertas yang dibutuhkan antara lain yaitu satu polos untuk dasar dan dua kertas berpola.
- d. Buat hiasan untuk dekorasi dengan menggunakan spidol atau pensil warna.
- e. Kertas dipotong-potong kemudian disusun sesuai dengan simetri dan diberi keterangan.
- f. Susun photo atau gambar tadi beserta dengan keterangan dan dekorasinya pada album.
- g. Scrapbook diberi judul

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau sarana yang digunakan peneliti agar kegiatan penelitiannya dapat memperoleh data atau sarana yang digunakan peneliti agar kegiatan penelitiannya dapat memperoleh data secara efektif dan efisien (Johni Dimiyati,2006:160).

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun instrumen penelitian, antara lain:

1. Masalah atau variabel yang diteliti termasuk indikator variabel, harus jelas spesifik sehingga dapat dengan mudah menetapkan jenis instrumen yang akan digunakan.
2. Sumber data/ informasi baik jumlah maupun keragamannya harus diketahui terlebih dahulu, sehingga bahan atau dasar dalam menentukan isi, bahasa, sistematika item dalam instrumen penelitian.
3. Keterampilan dalam instrumen itu sendiri sebagai alat pengumpul data baik dari keajegan, kesahihan maupun objektivitasnya.
4. Jenis data yang diharapkan dari penggunaan instrumen harus jelas, sehingga peneliti dapat memperkirakan cara analisis data guna pemecahan masalah penelitian.
5. Mudah dan praktis digunakan akan tetapi dapat menghasilkan data yang diperlukan
(Margono,2004:155).

1. Validitas Instrumen

Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur. Dengan kata lain validitas berkaitan dengan ketepatan dengan alat ukur. Dengan instrumen yang valid akan menghasilkan data yang valid pula. (Eko Putro Widoyoko, 2013: 141).

Menurut Sugiyono (2013:172) validitas menunjuk kepada sejauh mana suatu alat mampu mengukur suatu yang seharusnya diukur. Penentuan sah tidaknya suatu

alat instrumen bukan ditentukan oleh instrumen itu sendiri, tetapi ditentukan dari hasil pengetesan atau skor yang diperoleh dari alat instrumen tersebut (Hamzah B. Uno, 2007:103). Fungsi validitas instrumen adalah untuk menentukan keshahihan instrumen sehingga jika instrumen tersebut digunakan untuk mengumpulkan data atau digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang tidak diragukan lagi hasil yang diperoleh dari instrumen tersebut (Hamzah B. Uno, 2007:104)

Berkenaan dengan hal tersebut, untuk menguji seberapa valid instrumen penelitian yang akan digunakan, peneliti menganalisisnya dengan teknik konstruksi atau validitas konstruk. Validitas konstruksi dari suatu tes hasil belajar dapat dilakukan penganalisisannya dengan jalan melakukan pencocokan antara aspek-aspek berpikir yang terkandung dalam tes hasil belajar tersebut dengan aspek-aspek berfikir yang dikehendaki untuk diungkap oleh tujuan instruksional khusus (Anas Sudijono, 2011:16). Penentuan kesesuaian antar variabel tersebut dapat dilakukan melalui penilaian ahli.

2. Reabilitas Instrumen

Tes dikatakan reliabel apabila tes tersebut mampu memberikan hasil yang relatif tetap apabila dilakukan secara berulang-ulang pada kelompok individu yang sama (Margono, 2010:171). Menurut Sugiyono, instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2012:173).

Hasil suatu pengukuran akan dapat dipercaya hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah (Saifuddin Azwar, 2012:7).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dipahami bahwa reliabilitas merupakan keajegan atau konsistensi suatu alat ukur yang apabila digunakan pada subjek yang sama dalam selang waktu yang berbeda maka hasilnya akan relatif sama. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada perbedaan sedikit pada hasilnya, namun hal ini masih dapat ditoleransi. Perhitungan untuk mencari harga reliabilitas instrumen didasarkan pada pendapat Suharsimi Arikunto (2006:109) yang menyatakan bahwa untuk menghitung reliabilitas dapat digunakan rumus *alpha*, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Dimana:

r_{11} = reliabilitas yang dicari

$\sum \sigma_1^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_t^2 = varians total

(Arikunto, 2006:109)

3. Tingkat Kesukaran

Untuk menghitung tingkat kesukaran suatu butir soal digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{Js}$$

Keterangan:

P : angka indeks kesukaran item

B : banyaknya siswa yang dapat menjawab dengan benar

Js : jumlah siswa yang mengikuti tes hasil belajar

(Sudijono, 2008:372).

Untuk menginterpretasikan tingkat kesukaran suatu butir soal dapat ditentukan dengan menggunakan kriteria indeks kesukaran yang dapat dilihat seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 3.5 Interpretasi Nilai Tingkat Kesukaran

Besarnya P	Interpretasi
Kurang dari 0,30	Sangat Sukar
0,30 - 0,70	Cukup (Sedang)
Lebih dari 0,70	Mudah

Sumber : Sudijono (2008:372)

4. Daya Pembeda

Sebelum menghitung daya pembeda, terlebih dahulu data diurutkan dari siswa yang memperoleh nilai tertinggi sampai siswa yang memperoleh nilai terendah. Kemudian diambil 27% siswa yang memperoleh nilai tertinggi (disebut kelompok atas) dan 27% siswa yang memperoleh nilai terendah (disebut kelompok bawah). Sudijono mengungkapkan bahwa menghitung daya pembeda ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$D = P_A - P_B ; \text{ dimana } P_A = \frac{B_A}{J_A} \text{ dan } P_B = \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D : indeks diskriminasi satu butir soal

P_A : proporsi kelompok atas yang dapat menjawab dengan benar butir soal yang diolah

P_B : proporsi kelompok bawah yang dapat menjawab dengan benar butir soal yang diolah

B_A : banyaknya kelompok atas yang dapat menjawab dengan benar butir soal yang diolah

B_B : banyaknya kelompok bawah yang dapat menjawab dengan benar butir Soal yang diolah

J_A : jumlah kelompok atas

J_B : jumlah kelompok bawah

(Sudijono, 2008:389)

Hasil perhitungan daya pembeda diinterpretasi berdasarkan klasifikasi yang tertera pada tabel berikut ini:

Tabel 3.6 Interpretasi Nilai Daya Pembeda

Nilai	Interpretasi
Kurang dari 0,20	Buruk
0,21 - 0,40	Sedang
0,41 - 0,70	Baik
0,71- 1,00	Sangat Baik
Bertanda negatif	Buruk Sekali

Sumber : Sudijono (2008:389)

I. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini tes dilakukan sebagai bentuk penilaian/evaluasi dalam proses pelaksanaan setelah menggunakan media *scrapbook* maka diperlukan suatu analisis data untuk memperoleh suatu kesimpulan dengan cara setelah selesai pengolahan data dengan melihat hasil belajar kognitif siswa yang terdistribusi pada 4 kriteria berdasarkan ketentuan dari Dinas Pendidikan Bandar Lampung (Kategori penilaian kognitif, 2013:2) yaitu 80-100 (Sangat baik), 70-79 (Baik), 60-69 (Cukup), 45-59 (Kurang cukup) maka jumlah siswa dipersentasekan guna melihat kesimpulan hasil belajar kognitif setelah pembelajaran, seperti pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.7 Rekapitulasi Persentase Hasil Belajar Kognitif Siswa

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	80-100 (Sangat Baik)		
2	70-79 (Baik)		
3	60-69 (Cukup)		
4	45-59 (Kurang cukup)		
Jumlah Persentase			

Sumber : Dinas Pendidikan Bandar Lampung (20013:2)

Rekapitulasi persentase kemampuan kognitif tiap jenjangnya ditabulasikan ke dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3.8 Rekapitulasi Persentase Kemampuan Kognitif Tiap Jenjangnya

No	Indikator Kognitif	Pencapaian	Maksimum	Persentase
1	Pengetahuan (C1)			
2	Pemahaman (C2)			
3	Penerapan (C3)			
4	Analisis (C4)			
5	Sintesis (C5)			
6	Evaluasi (C6)			

Sumber : Sudijono (2014:39)

REFERENSI

- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta. Halaman 107.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta. Halaman 6.
- Ibid.*Halaman 145
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta. Halaman 74.
- Ibid.*Halaman 81.
- Ibid.*Halaman 85.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta. Halaman 130.
- Suharsimi Arikunto. Op Cit. Halaman 96.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group. Halaman 128.
- Ibid.*Halaman 129
- Nasution. 1996. *Metode Research*. Jakarta. Bumi Aksara. Halaman 141
- Eko Putro Widoyoko S. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta. Pustaka Belajar. Halaman 51
- Eko Putro Widoyoko S., *Op. Cit.*, Halaman 57
- Sugiyono, *Op. Cit.*, Halaman 173
- Basri, M. 2011. *Dasar-Dasar dan Perancangan Evaluasi Pembelajaran*. Bandar Lampung. Universitas Lampung. Halaman 2.
- Anas, Sudijono. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Raja Grafindo Persada. Halaman 372.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media *scrapbook* dalam pembelajaran IPS kelas XI Akuntansi di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, diperoleh kesimpulan bahwa media *scrapbook* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kognitif. Hal ini dapat dilihat dari selisih persentase rata-rata pencapaian indikator hasil belajar kognitif siswa sebagai berikut, pada *posttest* pertama dan *posttest* kedua adalah sebesar 4,58%, sedangkan selisih dari *posttest* kedua dengan *posttest* ketiga sebesar 10,42%. Dari selisih *posttest* ini menunjukkan bahwa pada setiap pertemuannya kemampuan siswa dalam menjawab soal mengalami peningkatan pada setiap indikatornya.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran menggunakan media *scrapbook* berlangsung dan juga analisis terhadap hasil pengamatan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. *Scrapbook* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran karena dapat membantu siswa dalam proses belajar.

2. Guru hendaknya mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan, dan memilih media sesuai dengan kebutuhan siswa.
3. Guru juga hendaknya dapat mempelajari bagaimana anak menyerap dan mengolah informasi dengan menggunakan tehnik-tehnik dengan menyeimbangkan cara belajar anak sehingga dapat mencapai keberhasilan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran..* Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Badudu, J.S dan Zain. 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta. Pustaka Sinar Harapan.
- Daldjoeni, N. 1981. *Dasar-Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung . Penerbit Alumni.
- Eko Putro Widoyoko S. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Hamzah Amir,Suleiman. 1981. *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta. Gramedia.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Hugiono dan Poerwantara P.K. 1992. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Nana Sudjana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Nasution. 1996. *Metode Research*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Poerwadarminta. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka..
- Sadiman Arif, dkk. 1993. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman Arif, dkk. 2005. *Media Pendidikan Pengertian dan Pendidikannya*. Jakarta. Gaung Persada Press.
- Setyosari, Punaji.2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Sukadi. 2006. *Guru Powerful Guru Masa Depan*. Bandung. Kolbu.
- Suryosubroto. 1997. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta . Rineka Cipta.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teoridan Praktek*. Jakarta. Prestasi Pustaka Publisher.