

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN
MEDIA *SCRAPBOOK* DENGAN MEDIA KONVENSIONAL
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MTS DARUL ULUM PALANGKA RAYA**



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
TAHUN 1443 H / 2021 M**

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN
MEDIA *SCRAPBOOK* DENGAN MEDIA KONVENSIONAL
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MTS DARUL ULUM PALANGKA RAYA**

SKRIPSI

Disusun Untuk Melengkapi dan Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun oleh
Nurhalimatus Sa'diyah
NIM 1701112181

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
TAHUN 1443 H / 2021 M**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurhalimatus Sa'diyah

NIM : 1701112181

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul **“Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Media Scrapbook Dengan Media Konvensional Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Darul Ulum Palangka Raya”**, adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 4 September 2021

Yang Membuat Pernyataan,



Nurhalimatus Sa'diyah
NIM. 1701112181

PERSETUJUAN SKRIPSI

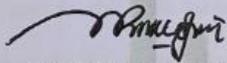
Judul : Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Media Scrapbook
Dengan Media Konvensional Mata Pelajaran Sejarah
Kebudayaan Islam Di MTs Darul Ulum Palangka Raya
Nama : Nurhalimatus Sa'diyah
NIM : 1701112181
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk disidangkan
oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka
Raya.

Palangka Raya, 24 September 2021

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. H. Normuslim, M.Ag
NIP. 19650429 199103 1 002

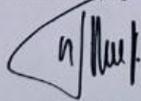


Muhammad Syabina, M.Pd.I
NIP. 1989 0731 201609 0 422

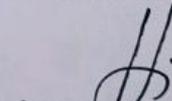
Mengetahui:

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Ketua Jurusan Tarbiyah,



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd
NIP. 19800307 200604 2 004



Sri Hidayati, M.A
NIP. 19720929 199803 2 002

NOTA DINAS

Hal : **Mohon Diujikan/
Munaqasah**
Skripsi An. Nurhalimatus
Sa'diyah

Palangka Raya, September 2021

Kepada,
Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah
FTIK IAIN Palangka Raya
di-
Palangka Raya

Assalamu'alaikum Wr. Wb

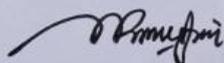
Setelah membaca memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Nurhalimatus Sa'diyah
NIM : 1701112181
Judul : Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Media Scrapbook
Dengan Media Konvensional Mata Pelajaran Sejarah
Kebudayaan Islam Di MTs Darul Ulum Palangka Raya

Sudah dapat dimunaqasahkan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing I,



Dr. H. Normuslim, M.Ag
NIP. 19650429 199103 1 002

Pembimbing II,



Muhammad Syafrina, M.Pd.I
NIP. 1989 0731 201609 0 422

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Media
Scrapbook Dengan Media Konvensional Mata Pelajaran
Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Ulum Palangka
Raya

Nama : Nurhalimatus Sa'diyah

N I M : 1701112181

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

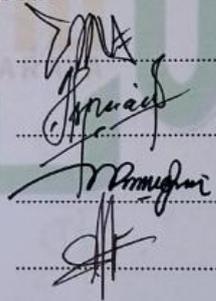
Telah diujikan dalam Sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya

Hari : Senin

Tanggal : 11 Oktober 2021 M/ 4 Rabiul Awal 1443 H

TIM PENGUJI:

1. Setria Utama Rizal, M.Pd
(Ketua Sidang/Penguji)
2. Gito Supriadi, M.Pd
(Penguji Utama)
3. Dr. H. Normuslim, M.Ag
(Penguji)
4. Muhammad Syabrina, M.Pd.I
(Sekretaris/Penguji)



Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Palangka Raya,



Ummah, M.Pd
NIP. 199303 2001

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN
MEDIA *SCRAPBOOK* DENGAN MEDIA KONVENSIONAL
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MTS DARUL ULUM PALANGKA RAYA**

ABSTRAK

Penelitian ini bertolak dari hasil wawancara yang peneliti lakukan pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs Darul Ulum Palangka Raya di mana terdapat masalah yaitu rendahnya hasil belajar siswa, dikarenakan dalam pembelajaran hanya menggunakan media konvensional yang membuat pembelajaran kurang diminati siswa, oleh karena itu penulis menggunakan media *scrapbook* dan media konvensional untuk melihat apakah ada perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi jejak peradaban dinasti abbasiyah kelas VIII di MTs Darul Ulum Palangka Raya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) hasil belajar menggunakan media *scrapbook*, (2) hasil belajar menggunakan media konvensional, (3) perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *scrapbook* dan media konvensional. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian adalah kuasi eksperimen. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII A dan B di MTs Darul Ulum Palangka Raya yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel random sampling. Instrumen yang digunakan berupa soal tes pilihan ganda sebanyak 20 soal untuk mengukur pencapaian kognitif siswa pada materi jejak peradaban dinasti abbasiyah. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji t sampel independen.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) hasil *pre test* di kelas eksperimen dengan menggunakan media *scrapbook* diperoleh nilai rata-rata sebesar 55, sedangkan nilai rata-rata *post test* sebesar 82, peningkatan nilai *pre test* dan *post test* kelas eksperimen sebesar 27, (2) hasil *pre test* di kelas kontrol dengan menggunakan media konvensional diperoleh nilai rata-rata sebesar 61,5, sedangkan nilai rata-rata *post test* sebesar 76, peningkatan nilai *pre test* dan *post test* kelas kontrol sebesar 14,5, (3) dari hasil analisis menggunakan uji t sampel independen diketahui nilai p sebesar 0,039 yang lebih kecil dari α sebesar 0,05 ($0,039 < 0,05$). Maka keputusan yang diambil dari uji *independent sampel t test* H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan media *scrapbook* dengan hasil belajar siswa menggunakan media konvensional pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi jejak peradaban dinasti abbasiyah kelas VIII di MTs Darul Ulum Palangka Raya.

Kata kunci : Media Scrapbook, Media Konvensional, Hasil Belajar, Perbandingan Hasil Belajar

**COMPARISON OF LEARNING OUTCOMES USING
SCRAPBOOK MEDIA WITH CONVENTIONAL MEDIA
ISLAMIC CULTURAL HISTORY LESSONS
AT MTS DARUL ULUM PALANGKA RAYA**

ABSTRACT

This study departs from the results of interviews conducted on Islamic cultural history subjects at MTs Darul Ulum Palangka Raya where there is a problem that is the low student learning outcomes because in learning only using conventional media that makes learning less desirable to students, therefore researchers use *scrapbook* media and conventional media to see if there are differences in student learning outcomes of Islamic cultural history subjects in MTs Darul Ulum Palangka Raya.

This study aims: (1) learning outcomes using *scrapbook* media, (2) learning outcomes using conventional media, (3) comparison of learning outcomes using *scrapbook* media with outcomes using conventional media. This type of research is an *quasi-experiment*. The study sample totaling 20 students. This sampling technique uses random sampling technique. The instrument used is a matter of multiple choice of 20 questions to measure students' cognitive achievement on the material traces of Abbasid dynasty civilization. Data collection techniques using test and documentation. The data analysis technique uses is an *independent sample t test*.

The results showed (1) pre test results in the experimental class using *scrapbook* media obtained an average score of 55, while the average *post test* score of 82, an increase in pre test and post test score of 27, (2) pre test results in the control class using conventional media obtained an average score of 61,5, while the average *post test* score of 76, an increase in pre test and post test score of 14,5, (3) the results of the analysis using the *independent sample t test*, found the p value is 0,039 is smaller than α 0,05 ($p < 0,05$), then the decision taken from the *independent sample t test* H_0 is rejected and H_a is accepted. That there is a significant difference between student learning using *scrapbook* media and student learning using conventional media in the history of Islamic cultural subjects traces Abbasid dynasty civilization class VIII at MTs Darul Ulum Palangka Raya.

Keywords: Scrapbook Media, Conventional Media, Learning Outcomes, Comparison Of Learning Outcomes



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat, taufik dan hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan media *Scrapbook* Dengan Media Konvensional Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Darul Ulum Palangka Raya”. Shalawat serta salam dihaturkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabat-sahabat beliau yang telah memberikan bimbingan dari alam kegelapan menuju Islam yang penuh dengan keimanan dan kasih sayang sesama umat manusia.

Dalam penulisan skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan, serta masukan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, terutama kepada:

1. Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu pengetahuan di IAIN Palangka Raya.
2. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya.
3. Ibu Dr. Nurul Wahdah M.Pd selaku Wakil Dekan Bidang Akademik yang telah memberikan dukungan dalam penelitian ini.

4. Ibu Sri Hidayati, MA selaku Ketua Jurusan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah menyetujui judul penelitian ini serta memberikan kebijakan demi kelancaran penulisan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Asmail Azmi HB, M.Fil selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah menerima judul dan menyetujuinya.
6. Bapak Dr. H. Normuslim, M.Ag selaku pembimbing 1 dan Bapak Muhammad Syabrina, M.Pd.I selaku pembimbing 2 yang telah bersedia meluangkan waktunya dan telah memberikan bimbingan, arahan, masukan kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Yuliani Khalifiyah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik, yang selama ini telah membimbing, menasehati, mengarahkan, serta memberikan motivasi kepada penulis selama menjalani masa perkuliahan.
8. Seluruh jajaran Dosen yang selama ini berbagi ilmunya pada penulis pada proses perkuliahan.
9. Sahabat saya tercinta Hajati, Rida, Sonia, Mega, Titin, Ririn, Febri, Rohana dan Tia, yang selalu meluangkan waktunya untuk mendengarkan cerita saya, memberikan motivasi saya serta membantu saya agar saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini, tidak lupa juga kepada sahabat online saya tercinta Kiya, Nurul, Ami, Nanda, Dila, Ka Ica, Ka Widia, Ka Laila, Ka Putri, dan Ka Danesh, yang juga telah

meluangkan waktu untuk mendengarkan semua cerita saya dan memotivasi saya agar jangan mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas akhir, meskipun kita hanya bisa berkomunikasi via online.

10. Kepada teman-teman Prodi Pendidikan Agama Islam tahun angkatan 2017 yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu yang sudah membantu saya selama proses perkuliahan.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi kita semua. Semoga Allah selalu meridhoi dan memudahkan kita dalam segala urusan, *amin ya rabbal a'lamin*.

Palangka Raya, 24 September 2021

“ * ”
Penulis


Nurhalimatus Sa'diyah
NIM. 1701112181

MOTTO

الَّذِي عَلَّمَ بِأَلْقَمِ (٤)

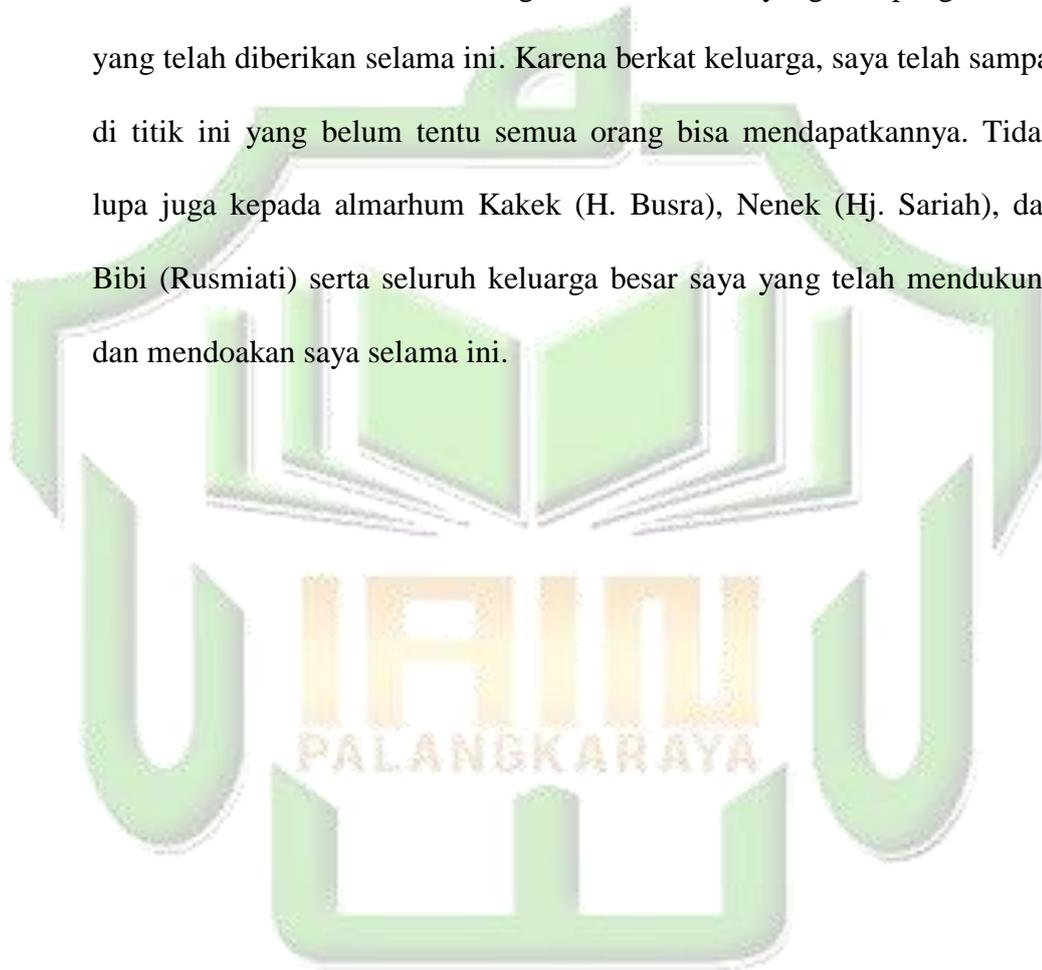
“Yang mengajar (manusia) dengan perantara qalam.”



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Kepada kedua orang tua saya, yaitu Ayahanda (Zainal Abidinsyah), Ibunda (Nurmiyati), Abang (Abdul Kadir Zailani), Kakak (Nurlela), dan Adik saya (Nur Aida) yang sangat saya cintai dan saya sayangi. Terima kasih atas doa, motivasi, semangat, cinta, kasih sayang dan pengorbanan yang telah diberikan selama ini. Karena berkat keluarga, saya telah sampai di titik ini yang belum tentu semua orang bisa mendapatkannya. Tidak lupa juga kepada almarhum Kakek (H. Busra), Nenek (Hj. Sariah), dan Bibi (Rusmiati) serta seluruh keluarga besar saya yang telah mendukung dan mendoakan saya selama ini.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERSETUJUAN SKRIPSI

NOTA DINAS

ABSTRAK.....i

ABSTRACT.....ii

KATA PENGANTAR.....iii

MOTTO.....vi

PERSEMBAHAN.....vii

DAFTAR ISI.....viii

DAFTAR TABEL.....xii

DAFTAR GAMBAR.....xiii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....1

B. Penelitian Terdahulu.....7

C. Identifikasi masalah.....11

D. Batasan Masalah.....11

E. Rumusan Masalah.....11

F. Tujuan Penelitian.....12

G. Manfaat Penelitian.....12

H. Defenisi Operasional.....12

I. Sistematika Penulisan.....13

BAB II : KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Teori Perbandingan.....	15
2. Media Pembelajaran	
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	18
3. Klasifikasi Media Pembelajaran	
a. Media Pembelajaran Menurut Bentuk Bendanya.....	21
b. Media Pembelajaran Menurut Perangkatnya.....	22
c. Media Pembelajaran menurut Indera Penerimaannya.....	22
d. Media Pembelajaran menurut Cara Kerjanya.....	22
e. Media Pembelajaran Menurut Sifatnya.....	22
f. Media Pembelajaran Menurut Kelompok Penggunaannya.....	23
4. Media <i>Scrapbook</i>	
a. Pengertian Media <i>Scrapbook</i>	24
b. Langkah-langkah Membuat Media <i>Scrapbook</i>	25
c. Teknik-teknik Media <i>Scrapbook</i>	26
d. Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Scrapbook</i>	27
e. Kelebihan Media <i>Scrapbook</i>	27
f. Kekurangan Media <i>Scrapbook</i>	28
5. Media Konvensional	
a. Pengertian Media Konvensional.....	28
b. Jenis Media Konvensional.....	29
c. Media Baru.....	30
6. Hasil Belajar	
a. Pengertian Hasil Belajar.....	32
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	34
7. Sejarah Kebudayaan Islam	
a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam.....	35
b. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	36
c. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	38

d. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam.....	38
e. Silabus Jejak Peradaban Dinasti Abbasiyah.....	39
f. Materi Pokok Jejak Peradaban Dinasti Abbasiyah.....	40
B. Konsep dan Pengukuran.....	45
C. Perumusan Hipotesis.....	45

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	47
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	49
C. Populasi dan Sampel	
1. Populasi.....	49
2. Sampel.....	50
D. Teknik Pengumpulan Data	
1. Teknik Tes.....	51
2. Teknik Dokumentasi.....	51
E. Instrumen Penelitian.....	52
F. Pengabsahan Instrumen	
1. Teknik Validitas.....	53
2. Reliabilitas.....	54
G. Teknik Analisis Data	
1. Uji Prasyarat.....	56
a) Uji Normalitas.....	56
b) Uji homogenitas.....	56
2. Uji t Sampel Independen.....	57
3. Hipotesis.....	57

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PENGUJIAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	58
B. Hasil Belajar Siswa.....	59
1. Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen.....	59
2. Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Kontrol.....	62

C. Pengujian Hipotesisi.....	64
1. Uji Normalitas.....	64
2. Uji Homogenitas.....	66
3. Analisis Data.....	66

BAB V : PEMBAHASAN HASIL

A. Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	68
B. Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	70
C. Perbandingan Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	71

BAB VI : PENUTUP

A. Simpulan.....	78
B. Saran.....	78

DAFTAR PUSTAKA.....80

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu.....	10
Tabel 2.1 Silabus SKI.....	39
Tabel 2.2 Kriteria Penilaian Hasil Belajar.....	45
Tabel 3.1 Tahap Pembelajaran.....	47
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Tes Pilihan Ganda.....	51
Tabel 3.3 Validitas Instrumen Tes.....	53
Tabel 3.4 Reabilitas Instrumen.....	54
Tabel 3.5 Hasil Uji Reabilitas Hasil Belajar Siswa.....	54
Tabel 4.1 Daftar Nilai Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	57
Tabel 4.2 Data Hasil Belajar <i>Pre Test</i> Siswa Kelas Eksperimen.....	58
Tabel 4.3 Kriteria Penilaian Hasil Belajar <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen.....	59
Tabel 4.4 Data Hasil Belajar <i>Post Test</i> Siswa Kelas Eksperimen.....	59
Tabel 4.5 Kriteria Penilaian Hasil Belajar <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen.....	60
Tabel 4.6 Data Hasil Belajar <i>Pre Test</i> Siswa Kelas Kontrol.....	61
Tabel 4.7 Kriteria Penilaian Hasil Belajar <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol.....	62
Tabel 4.8 Data Hasil Belajar <i>Post Test</i> Siswa Kelas Kontrol.....	62
Tabel 4.9 Kriteria Penilaian Hasil Belajar <i>Post Test</i> Kelas Kontrol.....	63
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas.....	64
Tabel 4.11 Hasil Uji <i>Independent Sampel t-Tes</i>	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman Edger Dale 1969.....	2
Gambar 2.1 Proses Komunikasi.....	19
Gambar 3.1 Paradigma <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	47



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

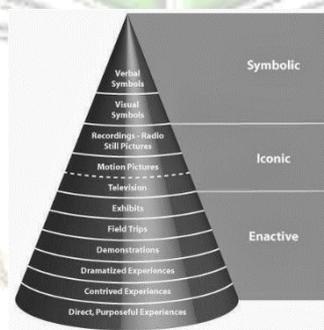
Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang merupakan suatu akibat dari proses pembelajaran dan digunakan untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai materi yang telah dipelajari. Dalam pembelajaran nilai yang harus di peroleh oleh siswa telah ditetapkan pada standar kriteria ketuntasan minimum (KKM). Standar kriteria ketuntasan minimum pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang ditetapkan di MTs Darul Ulum Palangka Raya adalah 70, jika hasil belajar siswa ≥ 70 maka siswa dikatakan tuntas dan jika hasil belajar siswa ≤ 70 maka dikatakan tidak tuntas.

Guru harus mampu memahami karakteristik siswa dalam proses pembelajaran, mengatur strategi pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran agar mempermudah proses pembelajaran. Sanaky (2011: 14) mengatakan bahwa media berfungsi untuk mengatasi hambatan-hambatan yang terjadi dalam pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan sebagai perantara dalam menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat serta kemampuan siswa.

Media memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajran, karena media merupakan bagian integral yang menentukan keefektifitasan

dan keefesienan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media, maka dapat menjadi motivasi dan membangkitkan minat siswa untuk semangat dalam belajar.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Kerucut ini merupakan elaborasi dari tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner. Hasil belajar seseorang diperoleh dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan. Berikut gambar kerucut pengalaman Edgar Dale (Zainiyati, 2017: 65-66).



Gambar 1.1

Kerucut Pengalaman Edger Dale 1969

Dasar pengembangan kerucut tersebut bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indra yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman, oleh karena ia

melibatkan indra penglihatan, pendengaran, perasaaan, penciuman, dan peraba. Pengalaman ini dikenal dengan *learning by doing* seperti keikutsertaan dalam menyiapkan makanan, membuat perabotan rumah tangga, mengumpulkan peranko, melakukan percobaan di laboratorium dan lain-lain. Semua kegiatan itu memberi dampak langsung terhadap pemerolehan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Zainiyati, 2017: 66). Dasar dari pengembangan kerucut pengalaman ini bukanlah tingkat kesulitan dalam menerima pesan melainkan tingkat keabstrakan indera yang menerima pesan tersebut.

Tingkat keabstrakan pesan semakin tinggi jika pesan dituangkan dalam lambang-lambang seperti *chart*, grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu, indra yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas, yakni indra penglihatan atau indra pendengaran. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang. Hasil belajar dari pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang, sebaliknya kemampuan interpretasi lambang kata membantu seseorang untuk memahami pengalaman yang didalamnya ia terlibat langsung (Zainiyati, 2017: 67). Jika pesan yang disampaikan dituangkan di dalam lambang-lambang maka tingkat keabstrakan suatu pesan semakin tinggi sehingga membuat indera yang menerimanya akan sulit dan terbatas.

Berdasarkan pendekatan teknologi pendidikan, media pembelajaran menjadi daya tarik bagi dunia pendidikan. Tidak hanya

sebagai alat bantu, akan tetapi juga sebagai alat penyalur pesan-pesan pendidikan. Walaupun tanpa bantuan guru, media pembelajaran dapat menghadapi siswa dalam belajar di kelas. Dengan demikian, guru tidak boleh berpandangan sebagai satu-satunya sumber belajar, karena sumber belajar lainnya seperti: buku teks ajar, alam lingkungan, media massa cetak, dan media massa elektronik dapat berperan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.

Pentingnya penggunaan media telah dijelaskan dalam Al-Qur'an, sebagaimana yang terdapat di dalam Q.S Ar-Rum ayat 22-25

وَمِنْ آيَاتِهِ خَلْقُ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافُ أَلْسِنَتِكُمْ وَأَلْوَانِكُمْ ۚ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّلْعَالَمِينَ (٢٢) وَمِنْ آيَاتِهِ مَنَامُكُمْ بِاللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَابْتِعَاؤُكُمْ مِّن فَضْلِهِ ۚ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَسْمَعُونَ (٢٣) وَمِنْ آيَاتِهِ يُرِيكُمُ الْبَرْقَ خَوْفًا وَطَمَعًا وَيُنزِّلُ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَيُحْيِي بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا ۚ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَعْقِلُونَ (٢٤) وَمِنْ آيَاتِهِ يُرِيكُمُ الْبَرْقَ خَوْفًا وَطَمَعًا وَيُنزِّلُ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَيُحْيِي بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا ۚ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَعْقِلُونَ (٢٥)

Artinya: “ Dan di antara tanda-tanda (kekuasaan)-Nya ialah menciptakan langit dan bumi, perbedaan bahasamu dan warna kulitmu. Sungguh, pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kekuasaan-Nya) bagi orang-orang yang mengetahui. Dan diantara tanda-tanda (kekuasaan)-Nya ialah tidurnu pada waktu malam dan siang hari dan usahamu mencari sebagian dari karunia-Nya. Sungguh, pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi kaum yang mendengarkan. Dan diantara tanda-tanda (kekuasaan)-Nya, Dia memperlihatkan kilat kepadamu untuk (menimbulkan) ketakutan dan harapan, dan Dia menurunkan air (hujan) dari langit, lalu dengan air itu dihidupkannya bumi

setelah mati (kering). Sungguh, pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi kaum yang mengerti. Dan di antara tanda-tanda (kekuasaan)-Nya ialah berdirinya langit dan bumi dengan kehendak-Nya. Kemudian apabila Dia memanggil kamu sekali panggil dari bumi, ketika itu kamu keluar (dari kubur).” (Q.S. Ar-Rum : 22-25)

Surat Ar-Rum ayat 22-25 menjelaskan bahwa Allah memerintahkan kita agar mempelajari sesuatu melalui media yang telah ditelah Allah SWT sediakan di alam semesta. Untuk mendidik manusia Allah SWT menggunakan dua media pembelajaran, pertama melalui ayat-ayat *kauniyah* yang berisi tentang penciptaan alam semesta beserta isinya. Kedua melalui ayat-ayat *qauliyah* berisi wahyu yang disampaikan dalam bentuk kitab suci. Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini terinspirasi dari ayat tersebut, agar bisa membantu dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa ada masalah yang dihadapi oleh siswa dalam mempelajari materi mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Banyak siswa yang merasa bosan dengan pelajaran yang disampaikan oleh guru karena guru masih menggunakan metode ceramah dan media konvensional, sehingga membuat siswa tidak tertarik dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Hasil wawancara dengan bapak Iman yang merupakan guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam menunjukkan bahwa beliau ada membuat media pembelajaran yang berbasis elektronik seperti media pembelajaran berbasis power point, namun dalam proses penggunaannya

sering terdapat kendala yang membuat media tersebut tidak dapat digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media konvensional berupa file PDF. Hal tersebut yang membuat siswa sering merasa bosan dengan pembelajaran tersebut dan membuat beberapa siswa kurang memahami materi, hal ini menyebabkan hampir 50% siswa mendapatkan nilai di bawah 70 atau dibawah nilai standar Kriteria Ketuntasan Minimum.

Dari berbagai macam media pembelajaran yang dapat membantu dalam mempermudah kelancaran proses pembelajaran dan cukup efektif untuk digunakan adalah media *scrapbook*. Hal ini sejalan dengan pendapat (Damayanti Maita, 2017) Media *scrapbook* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa. Media berbasis buku tempel ini akan smeningkatkan minat serta motivasi siswa yang melihatnya untuk belajar, karena penggunaan ilustrasi, warna, dan tipografi disesuaikan dengan kesukaan siswa, sehingga siswa merasa lebih berimajinatif dalam belajar (Novitasari, 2018: 2-3). Dengan meningkatnya minat serta motivasi belajar siswa maka akan berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa, karena salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang yaitu minat dan motivasi, dengan adanya minat serta motivasi maka siswa akan lebih mempunyai banyak energi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Arsyad, 2011)

Berdasarkan latar belakang tersebut maka, peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang “ **Perbandingan Hasil Belajar**

Menggunakan Media *Scrapbook* dengan Media Konvensional Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Darul Ulum Palangka Raya “

B. Penelitian Terdahulu

1. Sari, Desy Linda Kumala. 2018. Pengaruh Media *Scrapbook* terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian perlakuan berupa penggunaan media *scrapbook* terhadap hasil belajar IPA siswa, dimana hasil analisis menggunakan uji hipotesis (*t-test*) diketahui nilai Sig. (2-tailed) yaitu sebesar $0,004 < 0,05$ yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak.
2. Syahriyanti, Irren. 2016. Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas XI di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar kognitif. Dapat dilihat dari selisih persentase rata-rata pencapaian indikator hasil belajar kognitif siswa yaitu: hasil posttest pertama dan posttest kedua sebesar 4,58%. Sedangkan selisih pada posttest kedua dengan posttest ketiga sebesar 10,42%.
3. Siti Nurjanah. 2019. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antara Metode Practice Rehearsal Pairs Dan Metode Konvensional Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VIII MTs Islamiyah Palangka Raya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) hasil belajar siswa dengan menggunakan metode Practice Rehearsal Pairs pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VIII B MTs Islamiyah Palangka Raya diperoleh rata-rata 86,65 tergolong kategori baik. (2) hasil belajar siswa dengan menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VII A MTs Islamiyah Palangka Raya diperoleh rata-rata 81,5 tergolong kategori baik. (3) terdapat perbedaan yang signifikan antara yang menggunakan metode Practice Rehearsal Pairs dan metode konvensional pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VIII MTs Islamiyah Palangka Raya dengan hasil perhitungan uji t dua variabel bebas yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $1,90 > 1,657$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

4. Maita Damayanti dan Ulhaq Zuhdi. 2017. Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media scrapbook terhadap hasil belajar peserta didik pada materi keragaman rumah adat di Indonesia. Dengan perhitungan uji T-Test menggunakan analisis SPSS 22. Hasil yang diperoleh dari perhitungan tersebut Sig. (2-tailed) yaitu sebesar 0,000 yang berarti < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.
5. Dewi Noer Hayati. 2020. Perbedaan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Melalui Media Interaktif Dengan Whatsapp Di SMKN-2 Palangka

Raya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah diberi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif memperoleh nilai rata-rata 84,5 kategori baik. (2) hasil belajar siswa pada kelas kontrol setelah diberi pembelajaran dengan menggunakan media whatsapp memperoleh nilai rata-rata 80,1 kategori cukup. (3) terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara menggunakan media interaktif dengan menggunakan media whatsapp pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMKN-2 Palangka Raya. Hal ini ditunjukkan dari hasil output hasil t-test uji t *sampel independen* diperoleh nilai signifikansi $0,003 < 0,05$ sehingga H_a diterima.

Dari kelima penelitian terdahulu di atas, maka peneliti akan mengkaji persamaan dan perbedaan yang terdapat pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ke dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 1.1

Tabel Perbandingan Penelitian

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
(1)	(2)	(3)
Sari, Desy Linda Kumala. 2018. Pengaruh Media Scrapbook terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Kelas IV SDN	1. Sama-sama menggunakan media scrpabook 2. Sama-sama meneliti hasil	1. Menggunakan materi sumber energi 2. Diterapkan di kelas IV SD 3. Lokasi penelitian

Lidah Kulon IV Surabaya.	belajar	
Syahriyanti, Irren. 2016. Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas XI di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan media scrpabook 2. Sama-sama meneliti hasil belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan mata pelajaran IPS 2. Diterapkan di kelas XI SMK 3. Lokasi penelitian
Siti Nurjanah. 2019. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antara Metode Practice Rehearsal Pairs Dan Metode Konvensional Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VIII MTs Islamiyah Palangka Raya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama meneliti hasil belajar 2. Diterapkan dikelas yang sama yaitu kelas VIII MTs 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan mata pelajaran Al-Qur'an Hadits 2. Lokasi penelitian
Maita Damayanti dan Ulhaq Zuhdi. 2017. Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan media scrpabook 2. Sama-sama meneliti hasil belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan materi keragaman rumah adat di Indonesia. 2. Diterapkan di kelas IV SD 3. Lokasi penelitian
Dewi Noer Hayati. 2020. Perbedaan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Melalui Media Interaktif Dengan Whatsapp Di SMKN-2 Palangka Raya	Sama-sama meneliti hasil belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan media interaktif dan media whatsapp 2. Menggunakan mata pelajaran PAI 3. Diterapkan di kelas XI SMK 4. Lokasi penelitian

Dari penjelasan tabel diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian terdahulu dengan penelitian ini sama-sama menggunakan media scrapbook untuk mempermudah guru dalam memberikan penjelasan kepada peserta didik dan sama-sama meneliti hasil belajar siswa.

Sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada tahun ajaran, jenjang pendidikan, lokasi penelitian, jumlah variabel, mata pelajaran, dan output dari penelitian.

C. Identifikasi Masalah

1. Motivasi belajar siswa rendah dalam menerima pembelajaran di kelas.
2. Minimnya media yang digunakan guru yaitu hanya menggunakan media konvensional (file PDF).
3. Media yang digunakan hanya power point.

D. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada membandingkan hasil belajar menggunakan media scrapbook dan hasil belajar menggunakan media konvensional pada materi jejak peradaban dinasti abbasiyah kelas VIII di MTs Darul Ulum yang diukur dengan hasil belajar kognitif.

E. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar menggunakan media scrapbook?
2. Bagaimana hasil belajar menggunakan media konvensional?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar menggunakan media scrapbook dengan media konvensional?

F. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengukur hasil belajar setelah menggunakan media *scrapbook*.
2. Untuk mengukur hasil belajar setelah menggunakan media konvensional.

3. Untuk mencari apakah ada perbedaan hasil belajar setelah menggunakan media *scrapbook* dengan media konvensional.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah serta memperkaya data penelitian yang sudah ada dan dapat menjawab berbagai permasalahan yang berkaitan dengan dunia pendidikan, terutama tentang penggunaan media *scrapbook* dalam meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai salah satu alternatif dan sebagai bahan pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran *scrapbook* dalam proses belajar mengajar.

b. Bagi Siswa

Dapat dijadikan sebagai tambahan informasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran khususnya bagi siswa.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

H. Defenisi Operasional

1. Media *scrapbook* dalam penelitian ini berbentuk buku yang didalamnya terdapat sekumpulan gambar dan tulisan yang dirangkai dan disusun dalam sebuah buku dengan menggunakan teknik menempel. Scrapbook dibuat dengan banyak variasi dan semenarik mungkin agar dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dan menyesuaikan dengan materi jejak peradaban dinasti abbasiyah.
2. Media konvensional dalam penelitian ini adalah buku cetak berbentuk file PDF materi jejak peradaban dinasti abbasiyah.
3. Hasil belajar yang ingin dilihat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa ranah kognitif dengan menggunakan soal pretest dan posttest sebanyak 20 soal polihan ganda.
4. Materi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam penelitian ini adalah materi jejak peradaban dinasti abbasiyah.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah:

BAB I, pendahuluan terdiri atas latar belakang, penelitian yang relevan/sebelumnya, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, defenisi operasional, dan sistematika penulisan.

BAB II, kajian pustaka terdiri atas deskripsi teori, konsep dan pengukuran, dan perumusan hipotesis.

BAB III, metode penelitian terdiri jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, pengabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV, hasil penelitian dan pengujian hipotesis terdiri atas, deskripsi hasil penelitian, hasil belajar siswa, pengujian hipotesis.

BAB V, pembahasan hasil terdiri atas, hasil belajar kelas eksperimen, hasil belajar kelas kontrol, perbandingan hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen.

BAB VI, penutupan terdiri atas simpulan dan saran.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Teori Perbandingan

Perbandingan dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah perbedaan (selisih), kesamaan, persamaan, ibarat, pedoman perimbangan (Depdikbud, 1996: 87). Menurut Barnadib, perbandingan adalah mempelajari secara nyata persamaan dan perbedaan sistem dan masalah-masalah pendidikan (Daryanto, 1995: 34). Sedangkan Tajdab dalam bukunya *perbandingan pendidikan* berpendapat bahwa yang dimaksud dengan studi komparatif yang dalam bahasa Inggris "*comparative study*" menurut pengertian dasar berarti, menganalisis dua hal atau lebih untuk mencari kesamaan atau perbedaan (Tadjab, 1994: 4).

Dari pendapat di atas dapat dipahami bahwa perbandingan adalah suatu cara untuk mempelajari atau menganalisis dua hal atau lebih untuk mencari sebuah kesamaan atau perbedaan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar (Arief S Sadiman, 2006: 6). Dalam bahasa Arab media diartikan sebagai wasail (perantara) atau pengantar pesan dan pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 1996: 3). Secara garis

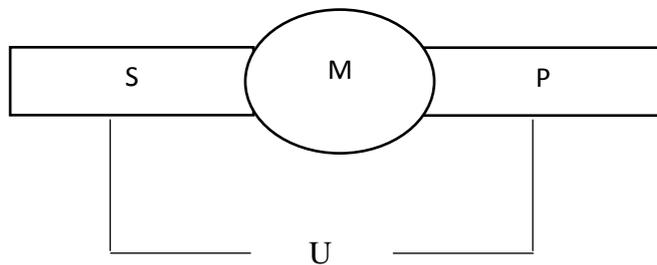
besar media dipahami sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dapat dipahami secara bahasa media adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Asosiasi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology / AECT*) di Amerika, membatasi media hanya sebagai pesan atau informasi. Gagne berpendapat bahwa media merupakan jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Briggs berpendapat media sebagai alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Sadiman, 2007: 6). Oemar Hamalik berpendapat media sebagai teknis yang digunakan dalam rangka untuk lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam pembelajaran (Syukur, 2002: 125).

Fleming mengartikan media sebagai alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya, dalam istilah mediator media menunjukkan fungsi atau peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran, selain itu mediator juga diartikan sebagai sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih dapat disebut sebagai media (Arsyad, 1996: 4). Anderson mengartikan media pembelajaran sebagai suatu media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Pengertian media pembelajaran yang telah dijelaskan di atas merupakan sebuah asumsi bahwa proses pendidikan atau pembelajaran identik dengan sebuah proses komunikasi. Proses komunikasi memiliki komponen-komponen yang terlibat didalamnya, yaitu sumber pesan, pesan, penerima pesan, media dan umpan balik. Sumber pesan merupakan sesuatu (orang) yang menyampaikan pesan. Pesan merupakan isi didikan atau isi ajaran yang tertuang dalam kurikulum yang dituangkan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*). Penerima pesan merupakan siswa dengan menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dapat dipahami sebagai pesan (*decoding*). Media adalah perantara yang menyalurkan pesan dari sumber ke pada penerima pesan. Proses komunikasi tersebut tergambar dalam bentuk skema sebagai berikut ini: (Arsyad, 1996:63-64)



Gambar 2.1

Proses Komunikasi

Keterangan:

S : sumber pesan

M : media

P : penerima pesan

U : umpan balik

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Arsyad (2014: 31) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1) Media hasil teknologi cetak

Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, atau representasi fotografik dan reproduktif. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kelayakan materi pembelajaran lainnya.

2) Media hasil teknologi audio-visual

Media ini merupakan seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Perpaduan yang dihasilkan antar gambar dan suara membentuk karakter yang sama dengan objek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio-visual adalah televisi, video-VCD, sound slide dan film.

3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer

Teknologi komputer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk atau stimulus sehingga pembelajaran lebih optimal. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer cenderung bersifat integratif (terpadu) dengan memberikan penekanan pada berbagai kompetensi yang ingin dicapai dengan pengalaman belajar melalui penglihatan, pendengaran, dan gerakan (animasi) serta mengintegrasikan teknologi secara lebih penuh pada pembelajaran.

(Rusman, 2011: 62) berpendapat bahwa jenis-jenis media pembelajaran ada 5 yaitu:

- 1) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan

media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar gerak.

- 2) Media audio yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa untuk mempelajari bahan ajar.
- 3) Media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual atau media pandang-dengar.
- 4) Kelompok media penyajian ini diungkapkan kedalam 7 jenis yaitu:
 - (a) kelompok kesatu: grafis, bahan cetak, gambar diam, (b) kelompok kedua: media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga: media audio, (d) kelompok keempat: media audio, (e) kelompok kelima: media gambar hidup atau film, (f) kelompok keenam: media televisi, dan (g) kelompok ketujuh: multimedia.
- 5) Media objek dan media interaktif berbasis komputer media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukuran, bentuk, berat, susunan, warna, fungsi dan sebagainya.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Dengan bertambahnya jenis media maka menimbulkan pemikiran untuk mengadakan pengelompokan atau klasifikasi media pembelajaran yang berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik media yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

a. Media pembelajaran menurut bentuk bendanya

Media pembelajaran menurut bentuk bendanya diklasifikasikan menjadi dua, yaitu media dua dimensi dan media tiga dimensi. (Jannah, 2009: 46-47)

Media dua dimensi adalah media yang berbentuk bidang datar, hanya mempunyai ukuran panjang dan lebar, seperti: gambar dengan berbagai jenis, grafik, peta, poster, bagan, (tabel, organisasi, arus, pohon, balikan, lipatan, silsilah), atlas, surat kabar, majalah, kliping, kartun, sketsa, foto dan buku-buku. Salah satu media pembelajaran dua dimensi yang sering digunakan yaitu media grafis yang merupakan media kombinasi fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata, dan gambar-gambar. Bentuk media pembelajaran dua dimensi ada yang langsung dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan ada juga yang menggunakan alat-alat bantu untuk memvisualisasikannya. Media scrapbook juga termasuk kedalam klasifikasi media pembelajaran dua dimensi karena media scrapbook berbentuk bidang datar dan hanya mempunyai ukuran panjang dan lebar (Damayanti Maita, 2017).

Media tiga dimensi merupakan media yang berbentuk (volume) memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi, atau media dalam bentuk model, seperti: objek, model, mock-up, flobe, diorama, dan specimen.

Media tiga dimensi yang biasanya digunakan dalam proses pembelajaran adalah model dan objek.

b. Media pembelajaran menurut perangkatnya

Menurut perangkatnya media diklasifikasikan menjadi dua yaitu: perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) (Jannah, 2009: 47).

c. Media pembelajaran menurut indera penerima

Menurut indera penerima media diklasifikasikan menjadi dua, yaitu media visual dan media audio. Media visual merupakan media yang pesannya hanya dapat diamati melalui indera penglihatan, misalnya seperti gambar, foto, grafik, dan poster. Media audio merupakan media yang pesannya hanya dihasilkan melalui suara saja, seperti radio, tape recorder, laboratorium bahasa (Jannah, 2009: 48)

d. Media pembelajaran menurut cara kerjanya

Menurut cara kerjanya media diklasifikasikan menjadi dua, yaitu media proyektabel dan media non proyektabel. (Jannah, 2009: 49)

e. Media pembelajaran menurut sifatnya

Menurut cara kerjanya media diklasifikasikan menjadi dua yaitu media bergerak dan media diam. Media bergerak merupakan media yang menghasilkan gambar atau pesan yang bergerak, seperti gambar hidup atau bergerak yang terlihat pada gambar yang ada di televisi atau video. Media bergerak dibagi menjadi tiga yaitu, media audio visual gerak, media audio semi gerak, dan media visual gerak. Media diam media

yang tidak bergerak, seperti gambar dari film slides, gambar dari transparan pada OHP, film rangkai, halaman cetak, video file, dan microform (Jannah, 2009: 49-50)

f. Media pembelajaran menurut kelompok penggunaannya

Menurut kelompok penggunaannya media diklasifikasikan menjadi, media individual, media kelompok, dan media kelompok besar.

Media individual merupakan media yang hanya dapat digunakan perorangan atau individu, seperti mikroskop, lensa, kamera.

Media kelompok merupakan media yang dapat digunakan perorangan atau secara kelompok, seperti segala jenis media paparan (papan tulis, papan panel, gabus, magnetik), seperangkat OHP, slide dan film. (Jannah, 2009: 51)

Media pembelajaran menurut Arief S Sadiman (2008: 28) media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga yaitu:

- a. Media audio yaitu media yang berkaitan dengan indera pendengaran (radio, piringan laboratorium Bahasa, alat perekam pita magnetik).
- b. Media grafis yaitu media yang berkaitan dengan media visual (gambar, sketsa, diagram, poster, peta, globe, dan grafik).
- c. Media proyeksi diam yaitu media visual yang memproyeksikan pesan (film bingkai, film rangkai, media transparan, televise, film).

4. Media Pembelajaran *Scrapbook*

a. Pengertian Media *Scrapbook*

Berdasarkan klasifikasi media pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya, maka media *scrapbook* ini termasuk ke dalam klasifikasi media menurut bentuknya yaitu media dua dimensi karena hanya berbentuk bidang datar, dan hanya mempunyai ukuran panjang dan lebar.

Scrapbook merupakan seni dan teknik menghias album foto atau pribadi, agar penampilannya menjadi lebih indah. *Scrapbook* berasal dari kata *scrap* artinya barang sisa namun membuat *scrapbook* tidak hanya sekedar menempel dari bahan sisa (Putri, 2014: 201), tetapi juga menuangkan ekspresi dengan harmonitas warna, motif serta bentuk. Seni *scrapbook* ditemukan di Inggris pada abad ke-15 berasal dari kata *scrap* yang berarti barang sisa, awalnya untuk mengkompilasi resep masakan, puisi dan kata-kata indah. Dalam perkembangannya, media dan material *scrapbook* menjadi lebih bervariasi (Hardiana, 2015: 4).

Scrapbook merupakan media berupa tempelan gambar atau hiasan lain yang diaplikasikan di atas kertas, seperti yang dijelaskan di suatu situs sprachforum, pada tahun 2013 “*Das wast Scrapbooking Kommt wom englischen, Scrap*”, *welches Schipsel, Stukchen bedeutet. In Scrapbook werden died schnipsel und papierstucke als stucke der Lebensgeschichte eingeklebt und gesammenlt,*” yang dimaksud pertanyaan di atas yaitu asal kata Scrapbooking dari bahasa Inggris yang berarti potongan-potongan dan serpihan kertas yang dikumpulkan dan ditempelkan untuk menceritakan sesuatu (Heryaneu, 2015: 4)

Menurut Lia (2014: ii) *scrapbook* atau buku tempel merupakan suatu seni merangkai foto atau memoriabilia yang sering dikaitkan dengan suatu kejadian atau momen istimewa (spesial). John Poole dalam

(Hardiana, 2015: iii) mengatakan “buku tempel atau yang dikenal dengan nama *scrapbook* adalah sekumpulan memorabilia, foto, catatan, cerita, narasi, puisi, quote, kliping, tiket, bon pembayaran, dan lain sebagainya yang dirangkai dan disusun dalam sebuah album atau *handmade book*”.

Scrapbook merupakan media visual diam karena terdiri atas gambar dan tulisan. Meskipun demikian, media visual dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa, hal ini sesuai dengan pendapat Levie yang ia simpulkan dari hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal, bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenal kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep (Arsyad, 2011: 9).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat kita pahami bahwa *scrapbook* merupakan media dua dimensi yang berbentuk buku dengan tema tertentu yang terdiri dari sekumpulan memorabilia, foto, catatan, cerita, narasi, puisi, quote, kliping, tiket, bon pembayaran, dan lain sebagainya yang dirangkai dan disusun dalam sebuah album atau *handmade book* dengan menggunakan teknik menempel. *Scrapbook* dibuat dengan banyak variasi dan semenarik mungkin agar dapat lebih mudah dipahami.

b. Langkah-langkah Membuat Media *Scrapbook*

Membuat media *scrapbook* menggunakan dua cara yaitu dengan manual dan digital. Pembuatan secara manual bahan-bahan yang

digunakan yaitu: double tip, gambar, lem gunting, cutter, pensil, dan penggaris. Sedangkan pembuatan secara digital yaitu dengan membuat desain background dan gambar yang digunakan. Menurut Syafitri (2019:16-17) mengatakan langkah-langkah pembuatan media *scrapbook* adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat desain awal, dengan menentukan tema atau materi yang akan digunakan.
- 2) Membuat desain isi perlembar dengan menambahkan gambar-gambar hias.
- 3) Menggunting kertas karton dengan ukuran yang telah ditentukan.
- 4) Menggunting kertas hiasan dengan ukuran yang telah ditentukan.
- 5) Menentukan tampilan sampul dan isi buku dengan menghiasnya dengan beberapa aksesoris *scrapbook* yang berisi materi pemebelajaran.
- 6) Mencari variasi gambar disetiap lembar kertas dan mengontraskan warna agar mudah dipahami peserta didik.
- 7) Memasukkan atau menempelkan hiasan dan kertas yang telah digunting ke sampul masing-masing lembar buku.
- 8) Menghias buku *scrapbook* semenarik mungkin sehingga menarik digunakan dan materi yang dijelaskan tersampaikan dengan baik.

c. Teknik-teknik *Scrapbook*

Teknik yang digunakan dalam membuat *scrapbook* berkaitan dengan teknik yang digunakan pada pop-up agar dapat menghasilkan *scrapbook* yang memiliki variasi gerakan. Menurut Dzulhikmah (2017: 16) mengatakan teknik-teknik yang digunakan pada *scrapbook* adalah sebagai berikut:

- 1) *Flaps* adalah teknik yang paling sederhana dengan cara ilustrasi yang akan ditunjukkan tersimpan dibalik kertas atau objek yang menutupinya, ketika kertas atau objek tersebut dibuka maka terlihatlah ilustrasi yang tersembunyi dibalik objek tersebut.
- 2) *Waterfall* adalah teknik dimana tampak seperti terdapat objek yang tersusun secara berurutan, akan tetapi ketika objek tersebut dibuka atau ditarik menjadi satu kesatuan ilustrasi atau gambar yang akan ditampilkan.

- 3) *Box and Cylinder* adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika dibuka.

d. Langkah-langkah Penggunaan Media *Scrapbook*

Proses pembelajaran menggunakan media *scrapbook* sebagai berikut:

- 1) Guru melakukan apersepsi dengan cara menyampaikan tujuan pembelajaran
- 2) Guru memberikan soal pre test kepada siswa sebelum menggunakan media *scrapbook* dalam pembelajaran.
- 3) Guru meminta siswa untuk membaca semua materi menggunakan media *scrapbook* tentang materi jejak peradaban dinasti abbasiyah yang terdapat di lembar-lembar yang berbeda.
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
- 5) Pada pertemuan keempat guru melakukan post test untuk melihat hasil belajar siswa setelah menggunakan media *scrapbook*.

e. Kelebihan Media *Scrapbook*

Kelebihan media *scrapbook* diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Menarik, *scrapbook* disusun dari berbagai foto, gambar, catatan penting, dan lain sebagainya dan beberapa hiasan, sehingga tampilannya akan terlihat lebih indah dan menarik.
- 2) Bersifat realistik dalam menunjukkan pokok pembahasan, dengan *scrapbook*, kita dapat menyajikan sebuah objek yang akan terlihat nyata melalui gambar atau foto, karena gambar atau foto dapat memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, maka dapat memudahkan kita untuk mengetahui dan mengingatnya dengan lebih baik.

- 3) Dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, media *scrapbook* dapat menjadi salah satu solusi mengenai banyaknya peristiwa atau objek yang sulit disajikan secara langsung dan sulit diulang.
- 4) Mudah dibuat, cara pembuatan *scrapbook* tidaklah sulit, kita hanya perlu menyusun dan memadupadankan antara gambar, catatan, dan hiasan sedemikian rupa, sehingga anak-anak maupun orang dewasa dapat membuat *scrapbook* sendiri.
- 5) Bahan yang digunakan untuk membuat *scrapbook* mudah didapat karena bisa menggunakan barang-barang yang sudah tidak terpakai atau barang bekas. Bahkan saat ini sudah tersedia bahan khusus untuk membuat *scrapbook*.
- 6) Dapat dibuat atau di desain sesuai dengan keinginan, *scrapbook* dapat dibuat atau didesain sesuai dengan keinginan pembuatnya. Misalnya gambar, foto, catatan, warna, tulisan dan lain sebagainya (Maita, 2017: 805).

f. Kekurangan Media Scrapbook

- 1) Waktu yang digunakan relatif lama untuk membuat scrapbook, waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan scrapbook relatif lama tergantung dari kerumitan penyusunannya. Semakin rumit rancangan dan penyusunan media *scrapbook* maka waktu yang dibutuhkan akan lebih lama.
- 2) Gambar yang kompleks kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan gambar yang terlalu kompleks dan berlebihan akan berdampak pada kurangnya pemusatan pemikiran pada pokok bahasan (materi), sehingga kegiatan pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif (Maita, 2017: 805).

5. Media konvensional

a. Pengertian Media Konvensional

Kata konvensional dalam kamus bahasa Indonesia diartikan sebagai menurut apa yang sudah menjadi kebiasaan; tradisional (Poerwadarminta, 1967: 522). Media konvensional adalah media atau alat pembelajaran sederhana buatan tangan manusia tanpa bantuan mesin yang digunakan untuk mempermudah serta memperjelas penyampaian pembelajaran dari guru ke siswa. Salah satu bentuk media konvensional

adalah buku cetak. danang Dalam penelitian ini media konvensional yaitu buku cetak berbentuk file PDF yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

b. Jenis Media Konvensional

1) Surat kabar

Surat kabar merupakan media massa berupa lembaran-lembaran tercetak yang berisi tentang berita-berita atau informasi yang diterbitkan setiap hari. Surat kabar memuat berita-berita yang terjadi di sekitar, sebagian besar rubrik surat kabar terdiri dari berbagai jenis berita.

2) Majalah

Majalah merupakan media massa yang diterbitkan secara berkala yang berisi tentang berbagai liputan jurnalistik.

Majalah menghadirkan berita-berita secara khusus informasi tentang khalayak tertentu, seperti yang diungkapkan oleh Apriadi Tamburaka majalah dapat membentuk dan mempengaruhi budaya masyarakat dengan membentuk *tren* dari suatu budaya seperti *fashion* dan *mode*, sehingga mejalah menjadi pionir dari sebuah perubahan budaya yang sangat kuat dan mendalam (Tamburaka, 2013: 53)

3) Radio

Radio merupakan media massa mengandalkan audio dan frekuensi FM atau AM dalam melakukan penyiaran informasinya. Salah satu karakteristik radio yaitu media massa elektronik yang

mengandalkan siaran pada frekuensi sinyal radio yang berada pada FM (*Frequency Modulation*) atau AM (*Amlitudo Modulation*) (Tamburaka, 2013: 56)

4) Film

Dalam arti sempit film merupakan gambar lewat layar lebar, namun dalam arti luas juga termasuk yang disiarkan televisi.

5) Televisi

Televisi mengandalkan unsur audio dan visual sehingga menjadikan televisi memiliki daya tarik besar dalam mempengaruhi pola kehidupan masyarakat, termasuk mengubah keputusan seseorang dalam menentukan sesuatu yang akan dibelinya (Tamburaka, 2013: 67)

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan media konvensional adalah media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu media berupa gambar-gambar yang ada di buku cetak yang berbentuk file PDF.

c. Media Baru

Media baru merupakan bentuk media di luar media elektronik (televisi, radio, film) dan media cetak (majalah, koran, tabloid). Sifat media baru (new media) adalah cair (fluids), konektivitas individual dan menjadi sarana untuk membagi peran kontrol dan kebebasan. Kemajuan teknologi komunikasi telah melahirkan internet, news group, mailing list, televisi kabel multi saluran, televisi digital, dan buku-buku yang sudah dapat dibaca dalam

format ebook. Kehadiran media baru ini, membuat lingkungan media massa mengalami berbagai perubahan. Pengertian komunikasi massa mengalami penambahan makna. Karena kini teknologi percetakan dan telekomunikasi yang bersifat satu arah, mulai mengalami perubahan fungsi dan format dalam berbagai hal. Sejak kehadiran internet, media cetak (surat kabar, majalah, tabloid) dan media elektronik (radio, televisi, film) sering dikategorikan media konvensional, karena pesan yang disampaikan adalah one to many (satu untuk semua). Sedangkan internet yang sifatnya interaktif dikategorikan dalam media baru karena mampu menyampaikan pesan *from many to many* (milis). Ada empat ciri lingkungan media baru yang dibentuk karena kemajuan teknologi Mc.Manus dalam (Severin, 2005: 4).

- 1) Teknologi yang dahulu berbeda dan terpisah seperti percetakan dan penyiaran kini bergabung.
- 2) Kita sedang bergeser dari kelangkaan media menuju media yang melimpah
- 3) Kita sedang mengalami pergeseran dari mengarah kepuasan massa audiens kolektif menuju kepuasan grup atau individu.
- 4) Kita sedang mengalami pergeseran dari media satu arah kepada media interaktif.

Adapun penjelasan lingkungan media baru adalah, pertama, teknologi yang dahulu berbeda dan terpisah kini bergabung. Batasan antara penerbit, produsen, distributor, konsumen, dan pengamat konten sudah semakin kabur.

Media baru merupakan bagian dari teknologi komunikasi. Namun, dalam berbagai diskursus tentang media baru, terdapat pertanyaan, bagaimana beberapa media dapat dikategorikan sebagai suatu media yang baru. Pada beberapa tahun silam, telepon seluler merupakan salah satu media baru. Namun seiring berjalannya waktu, media baru bukanlah terbentuk dari perubahan bentuk fisik suatu media yang telah lama digunakan, melainkan perubahan mengenai metode bagaimana distribusi dan penyimpanan data dilakukan. Internet menjadi salah satu media signifikan yang dapat dikategorikan sebagai media baru. Internet merupakan jaringan elektronik yang dapat menghubungkan penduduk dunia dengan informasi melalui berbagai perangkat. Informasi tersebut pun bentuknya beragam, dari mulai data teks, foto, suara, hingga video. Berikut ini beberapa contoh dari media yang termasuk dalam media baru:

- 1) Blended Learning merupakan suatu model pembelajaran yang menggabungkan beberapa macam model pembelajaran yang sudah disediakan. Biasanya tiga bentuk model pembelajaran, yang pertama ialah face-to-face (tatap muka). Yang kedua ialah model online learning pembelajaran menggunakan Web, blog, e-learning, dan sebagainya. Dan yang ketiga yaitu model offline learning merupakan suatu model pembelajaran yang memanfaatkan CD, DVD, kaset audio interaktif dan lain sebagainya. Kesemuanya mengarah dan tidak terlepas dari teknologi yang sudah berkembang terutama jaringan berupa internet.

- 2) Multimedia diartikan sebagai suatu penggunaan beberapa media dalam penyampaian informasi yang berupa teks, grafis atau animasi grafis, movie, video dan audio (Winarno,dkk 2009). Multimedia saat ini dalam penggunaannya dapat diterima dalam pembelajaran karena atas dasar mempertinggi proses belajar mandiri serta memberikan umpan agar siswa dapat berperan aktif dalam belajar (CBSA).
- 3) Televisi (TV) Edukasi merupakan perkembangan media elektronika yang dilandasi kepentingan dunia pendidikan. Dalam bukunya, Dodi Nandika mengungkapkan bahwa dengan menghadirkan Televisi Pendidikan (TV edukasi) dengan konsep yang jelas di kelas merupakan langkah strategis untuk memberikan pengalaman yang baru bagi pengelolaan pendidikan.
- 4) Google classroom yaitu kelas dunia maya yang dikemas dalam bentuk aplikasi pembelajaran yang di dalam aplikasi tersebut sebagai sarana untuk memudahkan siswa dalam hal pengumpulan tugas (Japar, 2019:169). Sedangkan menurut Imaduddin google classroom adalah suatu layanan gratis secara online untuk siapa pun yang memiliki akun google, bertujuan untuk memudahkan guru dan siswa untuk tetap saling berhubungan baik dalam kelas ataupun luar kelas (Imaduddin, 2018:4). Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka peran perusahaan besar seperti google seakan-akan memberikan kemudahan dalam segala bidang kehidupan, termasuk di bidang pembelajaran, google telah memfasilitasi para guru sebuah fitur yang bernama google classroom (Azhar, 2018:53). Walaupun pembelajaran jarak jauh sudah berlangsung hampir setahun

dengan penerapan kebijakan kelas online, banyak guru dan siswa masih belum memahami apa metode pembelajaran sistem daring ini dibantu oleh beberapa aplikasi komputer, seperti google classroom, google meet, edmodo, dan aplikasi lainnya. Aplikasi tersebut bertujuan untuk membantu guru dan siswa dalam menjalankan proses pembelajaran selama di rumah, aplikasi ini sangat mudah dioperasikan dan murah sehingga dapat menjadi solusi bagi guru untuk menerapkan pembelajaran online yang selama ini terhalang oleh biaya dan peralatan mahal (Sudarmo and Muslimah, 2020:438).

5) Media WhatsApp

Media social (Social Networking) merupakan sebuah media online di mana para penggunanya bisa dengan mudah berkomunikasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, sosial network atau jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual (Putri, 2020: 50). Salah satu Jejaring sosial tersebut antara lain Facebook, Twitter dan WhatsApp. WhatsApp merupakan sebuah aplikasi pesan instan yang yang dapat dioperasikan pada smartphone android, iphone, dan juga pada komputer juga memiliki fungsi yang hampir sama dengan aplikasi perpesanan pada ponsel terdahulu (Budiharto, 2020: 3). Media sosial WhatsApp adalah salah satu aplikasi pesan instant yang biasa digunakan untuk mengirim dan menerima pesan. Penggunaan WhatsApp tanpa dikenakan biaya pulsa seperti SMS dan Teleponseluler karena menggunakan paket data internet (Andjani, 2018:43).

Menurut Hasanah (2020:79) WhatsApp memiliki beberapa fitur-fitur antara lain : 1) dapat mengirim pesan teks, foto, video ataupun berkas-berkas lainnya; 2) menelpon melalui pesan suara dan mengirim pesan berupa suara; 3) berbagi lokasi dengan GPS; 4) mengirim emogi dan stiker; 5) mengirim kartu kontak; 6) pengguna dapat mengatur panel profilnya sendiri, yang terdiri dari nama, foto, status dan melindungi privasi pada profil; 7) kalimat obrolan dapat di copy, delete, dan forward dengan cara menekan lalu menahan kalimat tersebut dilayar handphone; 8) search: melalui fitur ini pengguna dapat mencari daftar kontak; 9) block: digunakan untuk memblokir hal tertentu yang diinginkan oleh pengguna.

5. Hasil belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungannya untuk mendapatkan suatu perubahan dalam perilakunya (Purwanto, 2009: 44).

Menurut Suprijono (2012: 5) hasil belajar merupakan sebuah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Supratiknya (2012: 5) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan suatu hal yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Hasil

belajar dapat berupa capaian autentik kompetensi siswa yang diperoleh dalam pembelajaran di kelas baik sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa.

Menurut Sujoko (2013: 31) mengatakan bahwa Benyamin S. Bloom mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas 6 aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Dalam penelitian ini hasil belajar ranah kognitif yang ingin diketahui yaitu pada aspek pengetahuan siswa dengan menjawab soal pilihan ganda sebanyak 20 soal.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan sikap yang terdiri atas 5 aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri atas 6 aspek, yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perspektual,

keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang disebabkan dari belajar. Perubahan perilaku dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dialami peserta didik merupakan suatu akibat dari proses belajar dan digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik menguasai suatu materi yang telah dipelajari.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Titin (2020: 25) dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari individu yang belajar, meliputi aspek fisiologi dan aspek psikologi. Aspek fisiologi individu seperti kondisi umum jasmani yang dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam menerima pembelajaran, sedangkan aspek psikologi yang mempengaruhi hasil belajar adalah kecerdasan, sikap, minat, dan motivasi.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu, yang meliputi aspek lingkungan sosial diantaranya: (1) lingkungan belajar subjek belajar, seperti: guru, asisten, staf administrasi, teman sekelas, keluarga subjek belajar, tetangga dan masyarakat, (2)

sedangkan aspek lingkungan non sosial antara lain: sarana dan prasarana belajar, kurikulum, administrasi, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan oleh subjek belajar.

3) Faktor Pendekatan Belajar

Pendekatan belajar dapat dipahami sebagai cara atau strategi yang digunakan subjek belajar dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.

6. Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Secara etimologis sejarah berasal dari bahasa Arab, *syajarah* dan *syajara*. *Syajarah* berarti pohon, sesuatu yang mempunyai akar, batang, dahan, ranting, daun, bunga dan buah. Sebagaimana pohon, sejarah yang sering dipahami sebagai cerita masa lampau, mempunyai akar yang menjadi asal mula peristiwa atau sumber kejadian yang begitu penting sampai dikenang sepanjang waktu. Tetapi selanjutnya, sejarah dipahami dengan makna yang sama dengan *tarikh* (Arab), *istoria* (Yunani), *history* (Inggris), atau *geschichte* (Jerman) yang secara sederhana berarti kejadian-kejadian menyangkut manusia di alam silam (Umamah, 2017: 3)

Kebudayaan (Arab, *al-tsaqofah*: Inggris, *culture*) banyak pakar yang menyamakan dengan peradaban. Namun dalam perkembangannya kedua istilah itu dibedakan. Kebudayaan adalah bentuk ungkapan tentang semangat mendalam suatu masyarakat. Sedangkan manifestasi-

manifestasi kemajuan mekanis dan teknologis lebih berkaitan dengan peradaban (Umamah, 2017: 3).

Kata Islam pada sejarah kebudayaan Islam bukan sekedar menunjukkan bahwa kebudayaan itu dihasilkan oleh orang-orang Muslim, melainkan sebagai rujukan sumber nilai. Bahwa kebudayaan Islam adalah hasil karya, cipta, dan rasa manusia yang menafsirkan agamanya dari waktu ke waktu.

Dari penjelasan di atas, sejarah kebudayaan Islam diartikan sebagai perkembangan atau kemajuan kebudayaan dan peradaban Islam dalam perspektif sejarahnya, dengan pengertian: *Pertama*, sejarah kebudayaan Islam merupakan kemajuan yang dihasilkan dalam satu periode kekuasaan Islam sekarang. *Kedua*, sejarah kebudayaan Islam merupakan hasil kreativitas umat Islam dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan seni. *Ketiga*, sejarah kebudayaan Islam merupakan kemajuan sistem politik Islam yang berperan menciptakan sebuah masyarakat madani yang berhubungan dengan nilai-nilai ubudiyah, bahasa, toleransi, dan etika sosial masyarakat (Umamah, 2017: 4).

b. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pembelajaran sejarah Islam adalah usaha yang dilakukan secara sadar, terarah, dan terancang mengenai peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian yang sungguh-sungguh terjadi yang seluruhnya berkaitan dengan agama Islam. Selanjutnya karena agama Islam itu luas cakupannya, sejarah Islam pun menjadi luas cakupannya.

Sejarah kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang diarahkan untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, keteladanan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan. Dalam (Permenang No. 2 Tahun 2008) peserta didik yang mempelajari sejarah kebudayaan Islam diharapkan tidak saja sejarah Rasulullah Saw dan Khulafaurrasyidin saja, melainkan juga harus mampu mengambil ibrah dari kisah kehidupan tokoh-tokoh tersebut.

Materi sejarah kebudayaan Islam mengutamakan pada penekanan kemampuan dalam mengambil ibrah dan hikmah dari peristiwa-peristiwa bersejarah pada masa lampau yang berkaitan dengan berbagai sisi sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi, dan lain sebagainya. Peneladanan sikap para tokoh yang berpengaruh melalui berbagai macam prestasi yang dicapainya mulai dari Nabi Muhammad Saw, para sahabat, hingga tokoh-tokoh setelahnya yang merupakan pengembangan kebudayaan dan peradaban Islam masa kini.

Sejarah kebudayaan Islam merupakan salah satu dari empat mata pelajaran yang tercakup dalam Pendidikan Agama Islam yang meliputi Al-Qur'an Hadits, Akidah Akhlak, Fikih, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Sesuai dengan lampiran (Peraturan Menteri Agama No. 912 Tahun 2013), bahwa sejarah Kebudayaan Islam merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam hal

beribadah, bermuamalah, dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau penyebaran ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah.

c. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

- 1) Membangun kesadaran siswa mengenai pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Nabi Muhammad SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan Peradaban Islam.
- 2) Membangun kesadaran siswa akan pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini hingga masa depan.
- 3) Melatih kekritisian siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- 5) Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil ibrah dari peristiwa sejarah, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni dan lainnya (Kementrian Agama RI, 2012: 14).

d. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Ruang lingkup mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah meliputi:

- 1) Pengertian dan tujuan mempelajari sejarah kebudayaan Islam.
- 2) Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Mekkah.
- 3) Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Madinah.
- 4) Memahami peradaban Islam pada masa Khulafaurrasyidin.
- 5) Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah.
- 6) Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Abbasiyah.
- 7) Perkembangan masyarakat Islam pada Dinasti Al Ayyubiyah.
- 8) Memahami perkembangan Islam di Indonesia. (Kementerian Agama RI, 2012: 15)

e. Silabus Jejak Peradaban Dinasti Abbasiyah

Pokok materi dalam penelitian ini merupakan pokok materi yang diambil dari silabus kurikulum 2013 (Kementerian Agama Indonesia, 2015: 2).

Tabel 2.1

Silabus SKI

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
KI- 1 menghargai dan menghayati ajaran agama Islam yang dianutnya	1.1 menghayati <i>ibrah</i> atau nilai-nilai positif dari proses berdirinya Dinasti Abbasiyah	1.1.1 menunjukkan sikap dapat mengambil <i>ibrah</i> atau nilai positif dari proses berdirinya Dinasti Abbasiyah
KI- 2 menghargai dan menghayati perilaku jujur, jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam sekitarnya.	2.1 menunjukkan sikap bijaksana sebagai implementasi dari pemahaman mengenai sejarah berdirinya Dinasti Abbasiyah	2.1.1 menunjukkan sikap bijaksana sebagai implementasi dari pemahaman mengenai sejarah berdirinya Dinasti Abbasiyah

<p>KI-3 memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni budaya terkait fenomena atau kejadian yang tampak mata</p>	<p>3.1 memahami sejarah berdirinya Dinasti Abbasiyah</p>	<p>3.1.1 Menjelaskan sejarah berdirinya Dinasti Abbasiyah 3.1.2 menjelaskan perkembangan peradaban/kebudayaan Islam pada masa Dinasti Abbasiyah 3.1.3 mengidentifikasi peran para penguasa Dinasti Abbasiyah yang terkenal 3.1.4 mengidentifikasi faktor-faktor pendukung sejarah berdirinya Dinasti Abbasiyah 3.1.5 menyimpulkan perkembangan peradaban/kebudayaan Islam pada masa Dinasti Abbasiyah.</p>
<p>KI- 4 mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat), juga ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain menurut sudut pandang/teori yang kuat.</p>	<p>4.1 menceritakan silsilah kekhalifahan Dinasti Abbasiyah</p>	<p>4.1.1 menceritakan silsilah khalifah Dinasti Abbasiyah</p>

f. Materi Pokok Jejak Peradaban Dinasti Abbasiyah

Berikut ini adalah pokok materi yang terdapat dalam buku sejarah kebudayaan Islam kelas VIII (Kementerian Agama Indonesia, 2015: 3-8).

1) Keruntuhan Dinasti Umayyah

Dinasti Umayyah berkuasa sekitar 91 tahun. Kekuasaannya mengalami kemunduran dan kemudian digantikan kekhalifahan

Abbasiyah. Diantara faktor yang menyebabkan kemunduran Dinasti Umayyah yaitu:

- a) Figur khalifah yang terus melemah.
- b) Mekanisme pengangkatan khalifah yang tidak jelas. Akibatnya, muncul perebutan kekuasaan di kalangan anggota Umayyah.
- c) Konflik politik sejak masa Khulafaur Rasyidin yang terakhir, Khalifah Ali bin Abi Thalib, yang melahirkan gerakan oposisi kaum Syi'ah (pengikut Ali) dan khawarij.
- d) Muncul gerakan oposisi yang dipelopori oleh keturunan Al-Abbas ibn Abd. Al-Mutalib, yang didukung oleh Bani Hasyim, golongan Syi'ah, dan kaum Mawali.

Dinasti Umayyah diruntukan pasukan Abul Abbas bersama Abu Muslim Al-Khurasani dalam pertempuran Zab Hulu. Kekalahan ini menjadi akhir dari kekuasaan Dinasti Umayyah, sekaligus menjadi awal berdirinya Dinasti Abbasiyah sekitar tahun 750 M hingga 1258 M.

2) Proses Terbentuknya Dinasti Abbasiyah

Gerakan menentang kekhalfahan Bani Umayyah dilatarbelakangi oleh perdebatan tentang hak kepemimpinan setelah meninggalnya Nabi Saw sebagian menganggap bahwa yang berhak melanjutkan kekuasaan ialah keturunan Rasulullah Saw. Pelopor gerakan ini ialah Al-Imam Muhammad bin Ali, salah seorang keluarga Abbasiyah yang tinggal di Humaimah. Muhammad bin Ali melakukan berbagai

kegiatan propaganda, ia menyebarkan 12 propagandis ke berbagai wilayah, antara lain di Khurasan, Kufah, Irak, dan Mekkah.

Gerakan propaganda yang dimotori Muhammad bin Ali terus mendapat sambutan dan tanggapan positif dari masyarakat. Setelah Muhammad bin Ali meninggal, gerakan dilanjutkan oleh putranya Ibrahim al-Imam. Ibrahim kemudian menunjuk Abu Muslim Al-Khurasani sebagai panglima perang. Ia dipandang memiliki kemampuan dan sangat ahli menarik simpati masyarakat dari berbagai kelompok.

Meninggalnya Ibrahim al-Imam tidak membuat gerakan ini berhenti dan dilanjutkan oleh putranya, Abdullah bin Muhammad yang dikenal dengan Abul Abbas as-Saffah. Gabungan kekuatan antara As-Shaffah dengan Al-Khurasani menghasilkan suatu kekuatan besar. Mereka memenangkan pertempuran dengan Bani Umayyah di Zab Hulu. Peristiwa itu menjadi tonggak pergantian kekhalifahan Bani Umayyah kepada Bani Abbasiyah. Mereka disebut Dinasti Abbasiyah karena para pendiri dan penguasanya adalah keturunan Abbas, paman Nabi Saw.

3) Silsilah Dinasti Abbasiyah

Pemerintahan Dinasti Abbasiyah berpusat di Baghdad. Dinasti ini memerintah sekitar lima setengah abad (132-656 H/750-1258 M) dengan 37 khalifah yang pernah berkuasa. Khalifah pertamanya adalah Al-Muntasir Billah II (660-661 H/1261-1262M), sedangkan

khalifah terakhir adalah Al-Mutawakkil 'Alallah IV (914-918 H/ 1515-1517M).

4) Khalifah Besar Dinasti Abbasiyah

(a) Khalifah Abu Ja'far al-Mansur (136-158 H/754-775M)

Abu jafar Abdullah bin Muhammad al-Mansur adalah putra Muhammad Ali bin Abdullah ibn Abbas bin Abdul Mutalib. Ia merupakan khalifah kedua dinasti Abbasiyah. Masa pemerintahannya berlangsung selama 22 tahun, ia dikenals ebagai sosok yang tegas, bijaksana, alim, berpikiran maju, baik budi, dan pemberani. Selama pemerintahannya ada beberapa kebijakan yang ia lakukan yaitu: memperkuat pemerintahan dan stabilitas politik, mendirikan kota Baghdad, dan pengembangan ilmu pengetahuan.

(b) Khalifah Harun ar-Rasyid (170-193 H/786-809 M)

Kejayaan dinasti Abbasiyah mencapai puncaknya pada masa khalifah Harun ar-Rasyid. Beberapa kemajuan pada masa pemerintahannya yaitu:

- Mewujudkan keamanan, kedamaian serta kesejahteraan rakyat.
- Menghiasi kota Bagdad dengan berbagai bangunan megah. Bagdad bahkan diabadikan dalam kisah 1001 malam sebagai kota impian.

- Membangun sarana pendidikan, kesehatan, dan perdagangan.
- Mendirikan Baitul Hikmah, yaitu lembaga penerjemah yang berfungsi sebagai perguruan tinggi, perustakaan, dan pusat penelitian.
- Mengembangkan toleransi kehidupan beragama.
- Pengelolaan Baitul Mal untuk kepentingan dan kesejahteraan rakyat.

(c) Khalifah Abdullah Al-Makmun

Al-Makmun mengembangkan kejayaan yang sudah dicapai ayahnya (Harun ar-Rasyid). Beberapa prestasi yang diraihinya diantaranya:

- Penertiban administrasi pemerintahan dan perluasan wilayah, dari Pantai Atlantik di wilayah Barat hingga Tembok Besar Cina wilayah Timur.
- Pengembangan ilmu pengetahuan mencapai puncaknya, terutama di bidang falsafat Islam, Hadits, kalam. Tafsir, fikih, termasuk bidang kedokteran, dan lain-lain.
- Perluasan fungsi Baitul Hikmah menjadi lembaga riset, disamping sebagai perpustakaan.
- Pembentukan Majlis Munazarah, yaitu lembaga atau pusat kajian agama.

B. Konsep dan Pengukuran

Media *scrapbook* merupakan media dua dimensi yang berbentuk buku dengan berbagai tema tertentu. Media *scrapbook* pada penelitian ini berbentuk buku yang didalamnya berisi gambar-gambar, catatan yang dibuat semenarik mungkin dengan menyesuaikan tema yaitu tentang materi peradaban dinasti abasiyyah. Media konvensional merupakan media sederhana yang digunakan untuk menjelaskan pembelajaran dari guru ke siswa, dalam penelitian ini media konvensional yang digunakan adalah file PDF. Penerapan kedua media tersebut nantinya akan diukur dengan hasil belajar. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa yang diukur melalui kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Berikut ini kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang, di sajikan dalam tabel berikut ini

Tabel 2.2
Kriteria Penilaian Hasil Belajar

No	Rentang Nilai	Keterangan
1	> 92-100	“Sangat Baik”
2	> 83-92	“Baik”
3	≥ 75-83	“Cukup”
4	< 75	“Kurang”

(Kemdikbud, 2016: 14)

C. Perumusan Hipotesis

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *scrapbook* dan media konvensional.

H_a : Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *scrapbook* dan media konvensional.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi eksperimental dengan menggunakan Desain Kelompok Kontrol *Non-Ekivalen* atau *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2016: 166). Penelitian ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*. Kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara acak tetapi secara berpasangan. Paradigmna penelitian *Nonequivalent Control Group Design* terdapat pada gambar berikut:

O ₁	X ₁
O ₃	X ₂

Gambar 3.1 Paradigma *Nonequivalent Control Group Design*

O₁ = pretest kel eksperimen

O₂ = posttets kel eksperimen

O₃ = pretest kel kontrol

O₄ = posttest kel kontrol

X₁ = kelompok yang menggunakan media scrapbook

X₂ = kelompok yang menggunakan media konvensional

Selanjutnya tahapan pembelajaran pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1**Tahapan Pembelajaran**

No	Pertemuan	Materi	Media	
			VIII A	VII B
1	Pertama	Sejarah berdirinya dinasti abbasiyah	Konvensional (buku paket (PDF) dan LKS)	<i>Scrapbook</i>
2	Kedua	Silsilah dinasti abbasiyah dan khalifah besar dinasti abbasiyah	Konvensional (buku paket (PDF) dan LKS)	<i>Scrapbook</i>
3	Ketiga	Kebijakan-kebijakan khalifah Abu Ja'far al-Mansur	Konvensional (buku paket (PDF) dan LKS)	<i>Scrapbook</i>
4	Keempat	Kebijakan-kebijakan khalifah Harun ar-Rasyid dalam pemerintahannya dan kebijakan-kebijakan khalifah Abdullah Al-Makmun dalam pemerintahannya	Konvensional (buku paket (PDF) dan LKS)	<i>Scrapbook</i>

Pada pertemuan pertama pembelajaran dimulai dengan memberikan soal *pretest* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan media *scrapbook* (VIII B) dan media konvensional (VIII A), kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media *scrapbook* (VIII B) dan media konvensional (VIII A). Pada pertemuan kedua, ketiga, dan keempat pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *scrapbook* (VIII B) dan media konvensional (VIII A), dan pada pertemuan keempat diberi soal *posttest* untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Kemudian dari data

hasil *pretest* dan *posttest* tersebut maka dapat dilihat apakah ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan media *scrapbook* dengan kelas yang menggunakan media konvensional.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan selama 2 bulan, dari bulan Juli sampai bulan Agustus 2021. Tempat penelitian ini dilakukan di MTs Darul Ulum Palangka Raya.

Tabel 3.2
Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan										
		De s	Ja n	Fe b	Ma r	Ap r	Me i	Ju n	Ju l	Ag t	Se p	Ok t
1	Penyusunan Proposal											
2	Seminar dan Revisi Proposal											
3	Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media <i>Scrapbook</i> dan Konvensional											
4	Penyusunan Laporan Penelitian											
5	Ujian											

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya

orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan hanya jumlah yang ada pada suatu objek atau subjek yang dipelajari, tetapi juga meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau objek (Sugiyono, 2016: 130).

Berdasarkan uraian di atas populasi adalah jumlah keseluruhan objek yang menjadi sasaran penelitian. Maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa Kelas VIII MTs Darul Ulum Palangka Raya yang berjumlah 82 orang.

2. Sampel

(Arifin, 2012: 66) sampel adalah jumlah dan karakteristik yang diambil dari populasi. Dari sampel tersebut kesimpulannya dapat diberlakukan untuk populasi. Oleh karena itu, sampel yang diambil harus benar-benar representatif (mewakili) populasi yang ada (Sugiyono, 2016: 81).

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A berjumlah 10 orang dan VIII B berjumlah 10 orang. Pengambilan sampel ini berdasarkan kondisi covid-19 yang kurang memungkinkan untuk mengambil sampel dari semua jumlah populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah simple random sampling yaitu cara memilih sampel secara acak dan memberikan peluang yang sama bagi populasi untuk menjadi sampel (Sugiyono, 2016: 82). Teknik ini digunakan karena populasi dalam penelitian ini bersifat homogen.

D. Teknik Pengumpulan Data

Data mempunyai kedudukan yang paling tinggi dalam suatu penelitian, karena data merupakan penggambaran variabel yang diteliti, dan berfungsi sebagai alat pembuktian hipotesis. Oleh karena itu, benar tidaknya data sangat menentukan bermutu tidaknya hasil dari suatu penelitian. Sedangkan benar tidaknya data, tergantung dari baik tidaknya instrumen pengumpulan data. Sedangkan instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan reliabel (Arikunto, 1998: 160). Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teknik Tes

Dalam penelitian ini digunakan tes tertulis berupa soal pilihan ganda, untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

2. Teknik Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2016: 240), dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Sedangkan menurut Margono teknik dokumentasi adalah cara untuk mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.

Data yang diambil dalam penelitian ini adalah data siswa kelas VIII A dan VIII B di MTs Darul Ulum Palangka Raya, dan foto-foto kegiatan

pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan media *scrapbook* dan media konvensional.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar lebih mudah dan hasilnya lebih baik. (Arifin, 2012: 94) berpendapat bahwa instrumen adalah kisi-kisi yang merupakan format pemetaan soal yang menggambarkan distribusi item untuk berbagai topik atau bahasan berdasarkan jenjang kemampuan tertentu.

Instrumen dalam penelitian ini adalah berupa tes. Dalam penelitian ini tes digunakan adalah tes prestasi yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Soal yang akan digunakan adalah soal pilihan ganda. Berikut ini rincian tes pilihan ganda pada penelitian ini.

Tabel 3.3

Kisi-kisi Tes Pilihan Ganda

Materi	KD	Indikator	Kategori	Nomor Soal	Banyak Soal
Jejak Peradaban Dinasti Abbasiyah	3.1 memahami sejarah berdirinya Dinasti Abbasiyah	3.1.1 Menjelaskan sejarah berdirinya Dinasti Abbasiyah	C1, C2	1, 3, 4, 13	4
		3.1.2 Menjelaskan perkembangan peradaban/kebudayaan Islam pada masa Dinasti Abbasiyah	C1, C2, C4	7, 9, 10, 16, 18, 19	6

	3.1.3 Mengidentifikasi peran para penguasa Dinasti Abbasiyah yang terkenal	C1, C2, C4	6, 12, 15, 17, 8, 20	5
	3.1.4 Mengidentifikasi faktor-faktor pendukung sejarah berdirinya Dinasti Abbasiyah	C2, C4	2, 5, 14	3
	3.1.5 Menyimpulkan perkembangan peradaban/kebudayaan Islam pada masa Dinasti Abbasiyah.	C1, C2	11	1

F. Pengabsahan Instrumen

1. Teknik Validitas

Menurut Matondang (2009: 89) validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Validitas adalah suatu derajat ketepatan instrumen (alat ukur), yaitu apakah instrumen yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang akan diukur. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Artinya hasil ukur dari pengukur tersebut merupakan besaran yang mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan sesungguhnya dari apa yang diukur (Arikunto, 2013: 89). Instrumen dikatakan valid apabila sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.4

Validitas Instrumen Tes

Nilai Validitas	Kriteria
0,810 – 1,00	Sangat Tinggi
0,610 – 0,800	Tinggi
0,410 – 0,600	Cukup Tinggi
0,210 -0,400	Rendah
0,00 – 0,200	Sangat Rendah

(Supriadi, 2011: 113).

Uji validitas yang digunakan ialah validitas butir soal pilihan ganda dengan kriteria jika dijawab benar diberi skor 1 dan jika salah diberi skor 0.

Uji validitas soal yang telah dilakukan oleh peneliti di MTs Darul Ulum Palangka Raya kelas VII dengan bobot soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal, dengan menggunakan program SPSS 25 dengan menggunakan metode *korelasi pearson / product moment* yaitu dengan mengkorelasi masing-masing item terhadap total item pada masing-masing variabel penelitian. Jika nilai korelasi (*r*-hitung) atau *pearson corelation*, lebih besar dari pada (*r*-tabel), atau nilai signifikansi *two tailed*, lebih kecil dari alpha 0,05 maka item tersebut dinyatakan valid. Dari 20 soal pilihan ganda yang telah diuji coba 100% soal dinyatakan valid.

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah derajat konsistensi instrumen yang bersangkutan. Reliabel berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu instrumen dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan (Arifin, 2012: 248).

Dalam penelitian ini untuk mencari reliabilitas hasil belajar siswa dengan menggunakan program SPSS 25 dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.5
Reabilitas Instrumen

Nilai Reabilitas	Kriteria
0,810 – 1,00	Sangat Tinggi/sangat baik
0,610 – 0,800	Tinggi/baik
0,410 – 0,600	Cukup Tinggi
0,210 -0,400	Rendah
0,00 – 0,200	Sangat Rendah

(Supriadi, 2011: 113).

Hasil uji reabilitas hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.999	20

Tabel 3.6
Hasil Uji Reabilitas Hasil Belajar Siswa

Reabilitas merupakan tolak ukur dalam menghitung instrumen bias juga sebagai alat pengumpul data. Instrumen dikatakan reliable apabila nilai hitunganya > 0,600. Berdasarkan hasil uji reabilitas diatas, dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,999 > 0,600 sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen penelitian dinyatakan reliabel.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini perbandingan antara dua variabel, untuk menguji hipotesis ada perbedaan atau tidak ada perbedaan terhadap hasil belajar siswa antara menggunakan media *scrapbook* dengan media konvensional, secara kuantitatif, maka menggunakan analisis data dengan uji t test yang dianalisis dengan menggunakan program SPSS 25. Uji prasyarat yang diperlukan adalah uji normalitas.

1. Uji Prasyarat

Uji prasyarat dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu uji yang dilakukan sebelum melakukan analisis lebih lanjut. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau sebaliknya. Data yang berdistribusi normal sering dijadikan landasan dalam beberapa uji statistik, walaupun tidak semua data dituntut harus berdistribusi normal (Arifin, 2017: 85). Namun untuk menganalisis data dengan uji t maka data tersebut harus berdistribusi normal. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 25 dengan taraf signifikansi $5\% = 0,05$. Dengan dasar pengambilan keputusan dengan menggunakan *p-value*, yaitu: jika $p\text{-value} > \alpha (0,05) =$ data berdistribusi normal, dan jika $p\text{-value} < \alpha (0,05) =$ data berdistribusi tidak normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil benar-benar homogen. Karena salah satu syarat untuk analisis data dengan uji t maka data tersebut harus homogen. Untuk menguji homogenitas dua kelompok maka digunakan uji kesamaan dua varian, uji kesamaan dua varian digunakan untuk mengetahui apakah kedua data tersebut homogen atau tidak. Syarat uji homogenitas adalah kedua data berdistribusi normal. Uji homogenitas dengan F hitung adalah dengan membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil. Kriteria pengujian: jika F hitung lebih kecil dari F tabel, maka data homogen, dan jika F hitung lebih besar dari F tabel maka data tidak homogen / Rumus uji F untuk uji homogenitas data sebagai berikut (Supriadi, 2021: 57-58)

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

2. Uji t Sampel Independen

Penelitian ini menggunakan uji t sampel independen. Menurut (Riduwan, 2016) uji t dua sampel yaitu uji perbandingan. Tujuan uji t adalah untuk membandingkan atau membedakan apakah kedua variabel sama atau berbeda. Dasar pengambilan keputusan dengan menggunakan nilai *p-value* yaitu *p-value* < α (0,05) = beda signifikan dan *p-value* > α (0,05) = tidak beda signifikan.

Perhitungan uji t *sampel independent* dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 25.

3. Uji Hipotesis

Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *scrapbook* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media konvensional. Namun jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *scrapbook* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media konvensional.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGUJIAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs Darul Ulum Palangka Raya pada kelas VIII. Pada penelitian ini menggunakan dua kelompok sampel yaitu kelas VIII A yang berjumlah 10 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas VIII B yang berjumlah 10 siswa sebagai kelas eksperimen. Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media *scrapbook*, sedangkan pada kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan media konvensional yaitu buku cetak yang berbentuk file PDF yang akan dijadikan sebagai pembanding kelas eksperimen.

Berdasarkan pada Kriteria Penilaian Hasil Belajar yang terdapat pada tabel 2.2, perolehan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol *pre test* dan *post test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1

Daftar Nilai Kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Kelas Kontrol VIII A			Kelas Eksperimen VIII B		
	Inisial Siswa	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	Inisial Siswa	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1	AH	70	75	SA	45	75
2	RAF	65	70	H	70	90
3	S	45	70	SR	50	80
4	MIR	65	75	DM	55	85
5	MRAH	40	70	SM	65	85
6	RM	70	90	M	45	80
7	AR	80	80	VS	45	75
8	SM	75	75	SR	70	85
9	H	60	80	PR	40	75
10	IA	45	75	ZN	65	90
Σ		615	760	Σ	550	820
Rata-Rata		61.5	76	Rata-Rata	55	82

Penghitungan penskoran dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan:

B = jumlah item yang dijawab benar

N = jumlah item soal pilihan ganda

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan pada bab sebelumnya, maka hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

B. Hasil Belajar Siswa

1. Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil *pre tests* yang telah dilakukan, maka data hasil belajar siswa pada 20 butir soal dapat dilihat pada tabel 4.2 dibawah ini.

Tabel 4.2
Data Hasil Belajar *Pre Test* Siswa Kelas Eksperimen

Inisial Nama Siswa	Butir Soal																				Σ	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
SA	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	9	45
H	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	14	70
SR	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	10	50
DM	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	5	0	0	11	55
SM	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	13	65
M	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	9	45
VS	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	9	45
SR	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	14	70
PR	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	8	40
ZN	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	13	65

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada tabel 4.2 maka pengelompokan kriteria hasil belajar siswa pada materi jejak peradaban dinasti abbasiyah terdapat pada tabel 4.3 dibawah ini.

Tabel 4.3
Kriteria Penilaian Hasil Belajar *Pre Test* Kelas Eksperimen

No	Rentang Nilai	Keterangan	Frekuensi	F (%)
1	> 92-100	Sangat Baik	0	0
2	> 83-92	Baik	0	0
3	≥ 75-83	Cukup	0	0
4	< 75	Kurang	10	100%

(Kemdikbud, 2016: 14)

Berdasarkan tabel diatas, dari 20 butir soal yang telah dijawab oleh 10 orang siswa diketahui bahwa seluruh siswa 100% masuk dalam kategori “kurang”.

Berdasarkan hasil *post test* yang telah dilakukan, maka data hasil belajar siswa pada 20 butir soal dapat dilihat pada tabel 4.4 dibawah ini.

Tabel 4.4
Data Hasil Belajar *Post Tes* Siswa Kelas Eksperimen

Inisial Nama Siswa	Butir Soal																				Σ	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
SA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	15	75
H	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18	90
SR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	17	85
DM	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	17	85
SM	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85
M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	16	80
VS	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	15	75
SR	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	17	85
PR	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	15	75
ZN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18	90

Pada kelas eksperimen hasil *post test* siswa mengalami peningkatan dari hasil *pre test*. Sebagaimana dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini.

Tabel 4.5
Kriteria Penilaian Hasil Belajar *Post Test* Kelas Eksperimen

No	Rentang Nilai	Keterangan	Frekuensi	F (%)
1	> 92-100	Sangat Baik	0	0
2	> 83-92	Baik	5	50%
3	≥ 75-83	Cukup	5	20%

4	< 75	Kurang	0	30%
---	------	--------	---	-----

(Kemdikbud, 2016: 14)

Berdasarkan tabel diatas, dari 20 butir soal yang telah dijawab oleh 10 orang siswa diketahui bahwa 50% siswa masuk dalam kategori “baik”, 20% siswa masuk dalam kategori “cukup” dan 30% lainnya masuk di kategori “kurang”. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa yang berada di kategori “baik” yaitu sebanyak 5 siswa dari 10 siswa. Jadi dari hasil *post test* di kelas eksperimen mengalami peningkatan dari hasil *pre test*.

2. Hasil Belajar Pada Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil *pre tests* yang telah dilakukan, maka data hasil belajar siswa pada 20 butir soal dapat dilihat pada tabel 4.6 dibawah ini.

Tabel 4.6
Data Hasil Belajar Pre Tes Siswa Kelas Kontrol

Inisial Nama Siswa	Butir Soal																				Σ	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
AH	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	14	70
RAF	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	13	65
S	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	9	45
MIR	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	13	65
MRAH	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	8	40
RM	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	14	70
AR	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	16	4
SM	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	15	75
H	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	12	3

IA	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	9	45
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada tabel 4.6 maka pengelompokan kriteria hasil belajar siswa pada materi jejak peradaban dinasti abbasiyah terdapat pada tabel 4.7 dibawah ini.

Tabel 4.7
Kriteria Penilaian Hasil Belajar *Pre Test* Kelas Kontrol

No	Rentang Nilai	Keterangan	Frekuensi	F (%)
1	> 92-100	Sangat Baik	0	0
2	> 83-92	Baik	0	0
3	≥ 75-83	Cukup	2	10%
4	< 75	Kurang	8	90%

(Kemdikbud, 2016: 14)

Berdasarkan tabel diatas, dari 20 butir soal yang telah dijawab oleh 10 orang siswa diketahui bahwa 10% siswa masuk dalam kategori “cukup” dan 90% siswa masuk dalam kategori “kurang”.

Pada hasil *post test* yang telah dilakukan, maka data hasil belajar siswa pada 20 butir soal dapat dilihat pada tabel 4.8 dibawah ini.

Tabel 4.8
Data Hasil Belajar *Post Test* Siswa Kelas Kontrol

Inisial Nama Siswa	Butir Soal																				Σ	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
AH	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	15	75
RAF	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	14	70

S	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	14	70
MIR	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	15	75
MRAH	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	14	70
RM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	18	90
AR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	16	80
SM	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	15	75
H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	16	80
IA	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	15	75

Pada kelas kontrol hasil *post test* siswa mengalami peningkatan dari hasil *pre test*. Sebagaimana dapat dilihat pada tabel 4.9 dibawah ini.

Tabel 4.9
Kriteria Penilaian Hasil Belajar *Post Test* Kelas Kontrol

No	Rentang Nilai	Keterangan	Frekuensi	F (%)
1	> 92-100	Sangat Baik	0	0
2	> 83-92	Baik	1	10%
3	≥ 75-83	Cukup	6	20%
4	< 75	Kurang	3	70%

(Kemdikbud, 2016: 14)

Berdasarkan tabel diatas, dari 20 butir soal yang telah dijawab oleh 10 orang siswa diketahui bahwa 10% siswa masuk dalam kategori “baik”, 20% siswa masuk dalam kategori “cukup”, dan 70% siswa masuk dalam kategori “kurang”. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa yang berada di kategori

“baik” yaitu sebanyak 1 siswa dari 10 siswa. Jadi dari hasil *post test* di kelas kontrol mengalami peningkatan dari hasil *pre test*.

C. Pengujian Hipotesis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji pendahuluan dari perhitungan analisis. Jika data yang diperoleh berdistribusi normal, maka dapat dilanjutkan dengan statistik parametrik, tetapi jika data tidak berdistribusi normal maka digunakan statistik non parametrik. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 25 dengan taraf signifikansi $5\% = 0,05$.

Hasil uji normalitas pada hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan materi jejak peradaban dinasti abbasiyah dapat dilihat pada tabel 4.10 dibawah ini.

Tabel 4.10

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pre Test Kelas Kontrol	Post Test Kelas Kontrol	Pre Test Kelas Eksperimen	Post Test Kelas Eksperimen
N		10	10	10	10
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	61.50	76.00	55.00	82.00
	Std. Deviation	13.754	6.146	11.547	5.869
Most Extreme Differences	Absolute	.200	.265	.207	.195
	Positive	.185	.265	.207	.184
	Negative	-.200	-.164	-.207	-.195
Test Statistic		.200	.265	.207	.195
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.046 ^c	.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Uji normalitas yang dilakukan adalah dengan menggunakan teknik *Kolmogorof Smirnov* dengan analisis hasil *pre tes* kelas kontrol diketahui nilai signifikansi sebesar 0,200. Sedangkan hasil *post test* kelas kontrol diketahui nilai signifikansi sebesar 0,046. Jadi dapat diketahui dari kedua data tersebut berdistribusi normal karena nilai signifikansi $> 0,05$.

Uji normalitas yang dilakukan adalah dengan menggunakan teknik *Kolmogorof Smirnov* dengan analisis hasil *pre test* kelas eksperimen diketahui nilai signifikansi sebesar 0,200. Sedangkan hasil *post test* kelas eksperimen diketahui nilai signifikansi sebesar 0,200. Jadi dapat diketahui dari kedua data tersebut berdistribusi normal karena nilai signifikansi $> 0,05$.

2. Uji Homogenitas

Hasil pengujian homegenitas yang telah dilakukan pada nilai pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui nilai F hitung sebesar 1,41 dan F table sebesar 3,18. Maka dapat diambil keputusan data pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen karena $F_{hitung} < F_{tabel}$. Pada nilai post test kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui nilai F hitung sebesar 1,09 dan F table sebesar 3,18. Maka dapat diambil keputusan data pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen karena $F_{hitung} < F_{tabel}$. Jadi dapat disimpulkan bahawa data bersifat homogen.

3. Analisis Data

Uji analisis dalam menjawab hipotesis penelitian ini adalah *uji t sampel independen*. Hal ini karena dalam penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa

pre test dan *post test* dalam melihat perbandingan hasil belajar siswa setelah menggunakan media konvensional pada kelas kontrol dan menggunakan media *scrapbook* pada kelas eksperimen.

Penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 25 dalam melakukan *uji t sampel independen*. Hasil *uji t sampel independen* untuk data hasil belajar siswa pada materi jejak peradaban dinasti abbasiyah dapat dilihat pada tabel di bawah ini.



Tabel 4.11

Hasil Uji Independent Sampel t-Test

		Independent Samples Test				t-test for Equality of Means		25% Confidence Interval of the Difference		
		Levene's Test for Equality of Variances								
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar siswa	Equal variances assumed	.157	.697	-2.233	18	.039	-6.00000	2.68742	-6.86954	-5.13046
	Equal variances not assumed			-2.233	17.962	.039	-6.00000	2.68742	-6.86957	-5.13043

Berdasarkan tabel 4.11 di atas dapat diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,039. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi $< 0,05$. Maka keputusan yang diambil dari uji *independent sampel t test* H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan media *scrapbook* dengan hasil belajar siswa menggunakan

media konvensional pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi jejak peradaban dinasti abbasiyah kelas VIII di MTs Darul Ulum Palangka Raya.



BAB V

PEMBAHASAN HASIL

A. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Hasil belajar merupakan sebuah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Suprijono, 2012: 5). Maru (2016: 9) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan siswa setelah ia memperoleh pengalaman. Oleh karena itu hasil belajar diartikan sebagai hasil yang dicapai setelah proses pembelajaran. Junaidi (2019: 75) juga menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan dalam menolak atau menerima suatu penilaian berdasarkan pengalaman belajar setelah melakukan evaluasi. Dalam penelitian ini hasil belajar pada kelas eksperimen terdapat perbedaan dari sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media *scrapbook*. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media *scrapbook* lebih tinggi dari hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media *scrapbook*.

Media merupakan salah satu faktor yang dapat membantu memperlancar proses kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, karena media pembelajaran sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang, terutama peserta didik dalam proses pembelajaran, peningkatan dalam pembelajaran tidak terlepas dari cara yang dilakukan saat proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran guru harus mampu memilih media

yang tepat dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, agar siswa dapat mudah memahami materi (Nurul, 2017: 589). Salah satu media tersebut adalah media *scrapbook*. Media *scrapbook* merupakan media dua dimensi yang berbentuk buku dengan tema tertentu. (Damayanti Maita, 2017) mengatakan bahwa media *scrapbook* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa. Media berbasis buku tempel ini akan meningkatkan minat serta motivasi siswa yang melihatnya untuk belajar, karena penggunaan ilustrasi, warna, dan tipografi disesuaikan dengan kesukaan siswa, sehingga siswa merasa lebih berimajinatif dalam belajar (Novitasari, 2018: 2-3). Dalam penelitian ini media *scrapbook* berisi tentang gambar-gambar, catatan tentang peristiwa jejak peradaban dinasti abbasiyah yang dibuat dengan menggunakan teknik menempel. *Scrapbook* dibuat dengan banyak variasi dan semenarik mungkin agar dapat lebih mudah dipahami.

Berdasarkan perolehan hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar dari *pre test* dan *post test*. Persentase hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media *scrapbook* yaitu 100% siswa masuk dalam kategori “kurang”. Kemudian persentase hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *scrapbook* diketahui sbahwa 50% siswa masuk dalam kategori “baik”, 20% siswa masuk dalam kategori “cukup”, dan 30% siswa masuk dalam kategori “kurang”. Dengan nilai rata-rata *pre test* 55 masuk dalam kategori “kurang” dan *post test* 82 masuk dalam kategori “baik”. Hal ini menunjukkan bahwa hasil

belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *scrapbook*.

B. Hasil Belajar Kelas Kontrol

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pengantar atau pembawa pesan, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Rizal, 2020: 44) Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting, dengan menggunakan media maka dapat memudahkan guru dalam mengajar dan mempercepat daya serap serta daya ingat terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru. Benny A. Pribadi mengatakan bahwa media pembelajaran memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien, media juga dapat membuat aktivitas belajar lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran berperan dalam penyampaian dan pengiriman informasi dari guru kepada siswa (Pribadi, 2017).

Berdasarkan perolehan hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar dari *pre test* dan *post test*. Persentase hasil belajar meningkat yaitu hasil belajar siswa yang menggunakan media konvensional di kelas kontrol pada hasil nilai *pre test* sebesar 10% siswa masuk dalam kategori “cukup” dan 90% siswa masuk dalam kategori “kurang”. Kemudian persentase hasil belajar siswa yang menggunakan media konvensional di kelas kontrol pada hasil nilai *post test* sebesar 10% siswa masuk dalam kategori “baik”, 20% siswa masuk dalam kategori “cukup”, dan 70%

siswa masuk dalam kategori “kurang”. Dengan nilai rata-rata *pre test* 61,5 masuk dalam kategori “kurang” dan *post test* 76 masuk dalam kategori “baik”. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup baik dari hasil pretest yang dilakukan, meskipun ada beberapa siswa yang hasil belajarnya hanya memenuhi standar KKM.

C. Perbandingan Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Interaksi yang terjadi selama proses belajar berlangsung dipengaruhi oleh lingkungannya, seperti murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, majalah, peta, alat penampil rekaman video atau audio, dll) dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor overhead, radio, televisi, computer, perpustakaan dan lain-lain). Kehadiran media dalam kegiatan pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut, ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara pengantar pesan (Syabrina&Sulistiyowati, 2020: 26).

Penggunaan media pembelajaran menurut Wahid (2018:5) media mempunyai manfaat untuk memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa, dan antara siswa dan siswa, sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan lebih efektif dan efisien. Selain itu media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa yang akan berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa, karena salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang yaitu minat dan motivasi, dengan adanya

minat serta motivasi maka siswa akan lebih mempunyai banyak energi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Arsyad, 2011)

Hasil belajar merupakan suatu tingkat pemahaman terhadap suatu hal setelah siswa melalui proses pembelajaran dan mendapat pengalaman belajar dari seorang guru (Putra, 2016: 36). Hasil belajar yang dimaksud adalah pengetahuan siswa dalam memahami materi jejak peradaban dinasti abbasiyah. Pengukuran hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes soal pilihan ganda yaitu *pre test* dan *post test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan melalui media online pada masing-masing kelas dengan materi jejak peradaban dinasti abbasiyah. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada hari yang berbeda.

Pertemuan 1 di kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus 2021. Pertemuan pertama pembelajaran dimulai dengan memberikan soal *pretest* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan media *scrapbook* kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media *scrapbook* dengan materi tentang keruntuhan dinasti Umayyah dan sejarah berdirinya dinasti abasiyyah. Pada pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2021, pada pertemuan kedua mempelajari materi tentang silsilah dinasti abasiyyah dan khalifah besar dinasti abbasiyyah dengan menggunakan media *scrapbook*. Pertemuan ke 3 dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2021, pada pertemuan ketiga materi tentang kebijakan-kebijakan khalifah Abu Ja'far al-Mansur dengan menggunakan media *scrapbook*. Pertemuan ke 4 dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2021 pembelajaran

dilakukan dengan menggunakan media *scrapbook* dengan materi tentang kebijakan-kebijakan khalifah Harun ar-Rasyid dalam pemerintahannya dan kebijakan-kebijakan khalifah Abdullah Al-Makmun dalam pemerintahannya dan pada pertemuan keempat diberi soal *posttest* untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut.

Pertemuan 1 dikelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 3 Agustus 2021. Pertemuan pertama pembelajaran dimulai dengan memberikan soal *pretest* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan media konvensional dengan materi tentang keruntuhan dinasti Umayyah dan sejarah berdirinya dinasti abasiyyah. Evaluasi disini dilakukan Pada pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 7 Agustus 2021, pada pertemuan kedua mempelajari materi tentang silsilah dinasti abasiyyah dan khalifah besar dinasti abbasiyah dengan menggunakan media konvensional. Pertemuan ke 3 dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2021, pada pertemuan ketiga materi tentang kebijakan-kebijakan khalifah Abu Ja'far al-Mansur dengan menggunakan media konvensional. Pertemuan ke 4 dilaksanakan pada tanggal 16 Agustus 2021 pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media konvensional dengan materi tentang kebijakan-kebijakan khalifah Harun ar-Rasyid dalam pemerintahannya dan kebijakan-kebijakan khalifah Abdullah Al-Makmun dalam pemerintahannya dan pertemuan keempat diberi soal *posttest* untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut.

Berdasarkan hasil *post test* yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang sama-sama diberikan perlakuan dengan menggunakan media yang

berbeda, di kelas eksperimen dengan menggunakan media *scrapbook* dan di kelas kontrol menggunakan media konvensional diketahui bahwa di kelas eksperimen dari 10 siswa diperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 75 dengan nilai rata-rata 82. Sedangkan di kelas kontrol diketahui bahwa nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70 dengan nilai rata-rata 76.

Berdasarkan hasil *post test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui adanya perbedaan antara nilai rata-rata dari kedua kelas tersebut. Dalam pembelajaran menggunakan media *scrapbook* mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi yaitu sebesar 82, sedangkan dalam pembelajaran menggunakan media konvensional mendapatkan nilai rata-rata lebih rendah yaitu sebesar 76. Dari perbedaan nilai rata-rata kedua kelas tersebut maka dilakukanlah Uji Independent Sampel T Test, menurut (Riduwan, 2016) uji t dua sampel yaitu uji perbandingan. Tujuan uji t adalah untuk membandingkan atau membedakan apakah kedua variabel sama atau berbeda. Dalam penelitian ini uji t dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *scrapbook* dengan hasil belajar siswa menggunakan media konvensional. Sebelum melakukan Uji T ada dua uji prasyarat yang terlebih dahulu dilakukan yaitu melakukan uji normalitas data dan uji homogenitas data. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau sebaliknya. Data yang berdistribusi normal sering dijadikan landasan dalam beberapa uji statistik, walaupun tidak semua data dituntut harus berdistribusi normal (Arifin, 2017: 85). Namun untuk menganalisis data dengan uji t maka data tersebut harus berdistribusi normal.

Berdasarkan uji normalitas data yang dilakukan diketahui data berdistribusi normal. Setelah diketahui data berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dengan F hitung adalah dengan membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil (Supriadi, 2021: 57-58). Dari hasil uji homogenitas yang dilakukan diketahui data homogen. Setelah mengetahui bahwa data berdistribusi normal dan bersifat homogeny maka dapat dilakukan uji t. Dari hasil Uji Independent Sampel T Test, diketahui nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,039. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *scrapbook* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media konvensional materi jejak peradaban dinasti abbasiyah kelas VIII di MTs Darul Ulum Palangka Raya.

Penelitian ini didukung dengan beberapa penelitian yang tidak jauh berbeda yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2018) tentang pengaruh media *scrapbook* terhadap hasil belajar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian perlakuan berupa penggunaan media *scrapbook* terhadap hasil belajar IPA siswa, dimana hasil analisis menggunakan uji hipotesis (*t-test*) diketahui nilai Sig. (2-tailed) yaitu sebesar $0,004 < 0,05$ yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti memiliki persamaan yaitu persamaan menggunakan media *scrapbook* dan meneliti hasil belajar, dan perbedaan tempat, pelajaran, jenjang dan waktu.

Penelitian yang dilakukan oleh (Damayanti Maita, 2017) dengan judul Pengaruh media *scrapbook* (Buku Tempel) terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media scrapbook terhadap hasil belajar peserta didik pada materi keragaman rumah adat di Indonesia. Dengan perhitungan uji T-Test menggunakan analisis SPSS 22. Hasil yang diperoleh dari perhitungan tersebut Sig. (2-tailed) yaitu sebesar 0,000 yang berarti <0.05 maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terdapat persamaan yaitu persamaan menggunakan media *scrapbook*, meneliti hasil belajar, serta uji hipotesisi yang dilakukan yaitu menggunakan uji t. sedangkan perbedaannya yaitu perbedaan tempat, pelajaran, jenjang dan waktu.

Penelitian yang dilakukan oleh (Syahriyanti, 2017) dengan judul pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar IPS siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar kognitif. Dapat dilihat dari selisih persentase rata-rata pencapaian indikator hasil belajar kognitif siswa yaitu: hasil posttest pertama dan posttes kedua sebesar 4,58%. Sedangkan selisih pada posttest kedua dengan posttest ketiga sebesar 10.42%. Dari hasil penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat persamaan yaitu sama-sama menggunakan media scrapbook dan meneliti hasil belajar kognitif siswa, selain itu terdapat juga perbedaan yaitu

perbedaan tempat penelitian yang dilakukan, mata pelajaran, jejang pendidikan dan waktu penelitian.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nurwidayanti, 2018) yang berjudul pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar ekonomi ditinjau dari gaya belajar siswa SMA Negeri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yaitu hasil belajar siswa memakai media power point lebih tinggi dari hasil belajar siswa memakai media konvensional, baik dari kelompok belajar gaya visual maupun auditorial.

Penelitian yang dilakukan (Rahmawanti, 2019) dengan judul pengaruh media *scrapbook* terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan penyangga. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari hasil uji *N-Gain* yang dilakukan di kelas kontrol 0,7124 dan kelas eksperimen 0,776, yang berarti adanya peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen setelah memakai media *scrapbook*.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu sebagai pendukung penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media *scrapbook*.

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

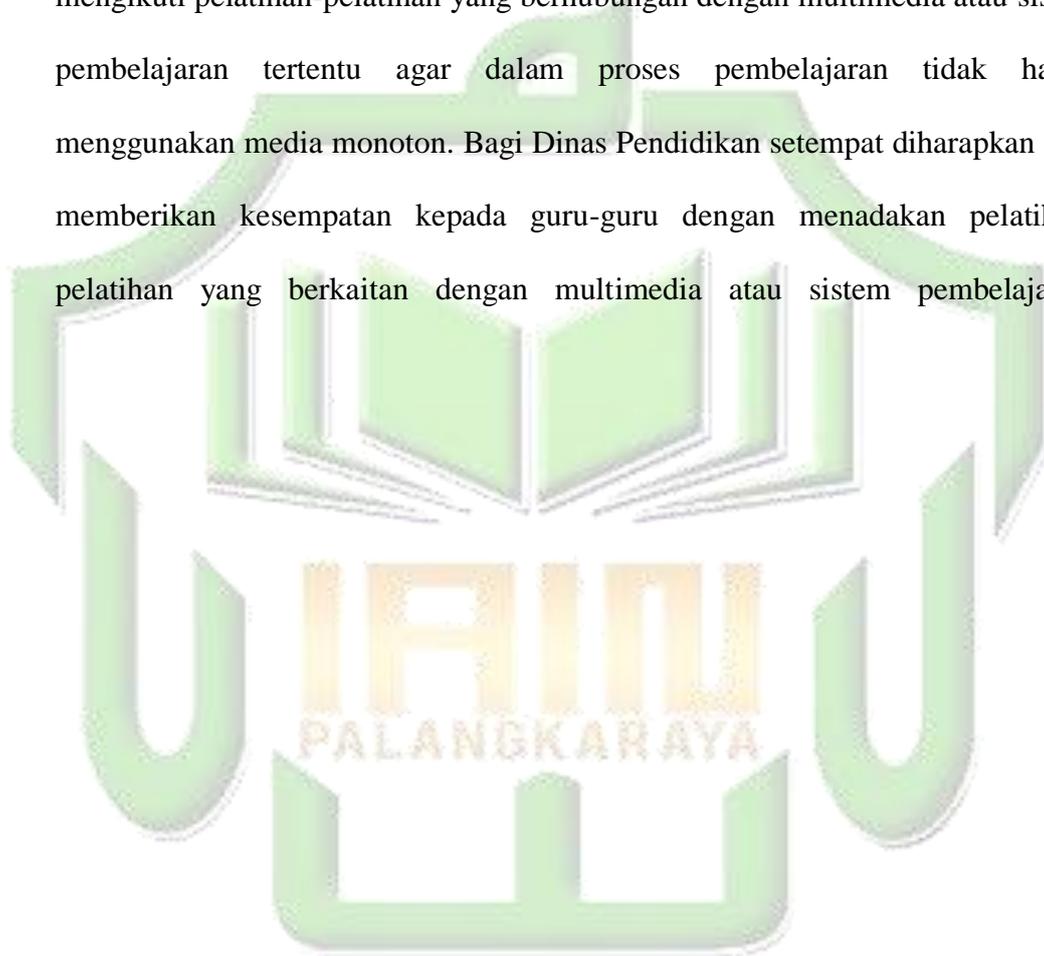
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa menggunakan media *scrapbook* pada pre test diketahui nilai rata-rata siswa sebesar 55, termasuk dalam kategori kurang. Sedangkan pada post test diketahui nilai rata-rata siswa dengan sebesar 82, termasuk dalam kategori baik.
2. Hasil belajar siswa menggunakan media konvensional pada pre test diketahui nilai rata-rata siswa sebesar 61,5, termasuk dalam kategori kurang. Sedangkan pada post test diketahui nilai rata-rata siswa sebesar 76, termasuk dalam kategori cukup.
3. Hasil yang diperoleh dari Uji Independent Sampel T Test yang dilakukan diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,039 < 0,05$, maka diketahui H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan media *scrapbook* dengan hasil belajar siswa menggunakan media konvensional pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi jejak peradaban dinasti abbasiyah kelas VIII di MTs Darul Ulum Palangka Raya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti dapat memberikan saran berupa bahwa pembelajaran sejarah kebudayaan Islam perlu

menggunakan media *scrapbook* untuk menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan bias memilih model, metode, serta media pembelajaran lain yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tempat penelitian. Bagi kepala sekolah diharapkan selalu memberikan dukungan kepada guru Sejarah Kebudayaan Islam agar bias mengikuti pelatihan-pelatihan yang berhubungan dengan multimedia atau sistem pembelajaran tertentu agar dalam proses pembelajaran tidak hanya menggunakan media monoton. Bagi Dinas Pendidikan setempat diharapkan agar memberikan kesempatan kepada guru-guru dengan menadakan pelatihan-pelatihan yang berkaitan dengan multimedia atau sistem pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Andjani, dkk. 2018. Penggunaan Media Komunikasi *Whatsapp* Terhadap Efektivitas Kinerja Karyawan. *Jurnal Komunikatio*. 4 (1) : 43
- Arifin, Z. (2012) *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (1998) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (1996) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, A. (2014) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar. (2018) 'Effectiveness of google classroom Teacher's Preception.' *Prizren Social Science Journal*, 2 (7) : 52-66
- Budiharto, 2020. 'Peranan *Whatsapp* Group Bagi Komunikasi Manajemen Proyek Di PT. Sarana Utama Adimandiri.' Program Pascasarjana, Magister Teknik Elektro, Universitas Mercu Buana.
- Damayanti Maita, dan Z.U. (2017) 'Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat Di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar.' *Jurnal PGSD FI Universitas Negeri Surabaya*, 05 (03) : 803-812
- Daryanto, S. (1995) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdikbud, D. (1996) *Kamus Besat Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Dzulhikmah, U. (2017) 'Pengembangan Media Pop-Up Book Menggunakan Pendekatan Saintifik untuk Siswa Kelas VII Pada Materi Segitiga', *UMM*.

- Hardiana, I. (2015) *Terampil Membuat 50 Kreasi Scrapbook Cantik Pada Frame*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hasanah, Ninah. 2020. Variasi Keformalan Bahasa Model Martin Joos Pada Grup Whatsapp Ipi Garut. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta Bahasa Daerah*. 9 (2) : 79
- Heryaneu, Y. (2015) 'Efektifitas Penggunaan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kemampuan menulis Karangan Deskripsi', *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Imaduddin. (2018) *Membuat Kelas Online Berbasis Android Dengan Google Classroom*. Yogyakarta: Garudhawaca
- Japar. (2019) *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN*. Surabaya: Jakad Publishing Surabaya
- Jannah, R. (2009) *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Junaidi, dkk (2019) 'Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Terhadap Hasil Belajar Fisika', *Jurnal SPEJ*, 2 (2): 75.
- Kemdikbud (2016) *Panduan Penilaian Oleh Pendidikan dan Satuan Pendidikan Untuk Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama.
- Kementerian Agama Indonesia (2015) *Buku Guru Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Guru Madrasah Tsanawiyah Kelas VIII*. Jakarta: Kementerian Agama.
- Kementrian Agama RI (2012) *Ummul Mukmin Al-Qur'an dan Terjemahan untuk wanita*. Jakarta: Wali.
- Lia, R. (2014) *Mahar Scrapbook (Kreasi Mahar Unik dengan Tema Menarik ala Scrapbook)*. Surabaya: Tiara Aksa PT Trubus Agrisarana.

- Maru, Rosmini.S. (2016) *Implementasi Model-Model Pembelajaran dalam Bingkai Penelitian Tindakan Kelas*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Matondang, Z. (2009) 'Validitas dan Reabilitas Suatu Instrumen Penelitian', *Jurnal Tabularasa PPS Unimed*, 6 (1): 88.
- Muslimah dkk. (2020) *Cara Mudah Membuat Proposal Penelitian*. Palangka Raya: Narasi Nara
- Novitasari, K. (2018) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V di MI Al-Hayatul Islamiyah'. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Nurul, H. dkk (2017) 'Pengembangan Media Puzzel Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh', *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5 (1) : 27.
- Nurwidayanti, D. (2018) 'Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa SMA Negeri', *Harmoni Sosial :Jurnal Pendidikan IPS*, 5 (2).
- Poerwadarminta, W.J.S. (1967) *Kamus Besar Bahasa Indonesia Cet V*. Jakarta: PN balai Pustaka.
- Pribadi, A.B. (2017) *Media Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Purwanto, P. (2009) *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Putra, G.Indra.S.F. (2016) 'Pengembangan Pembelajaran Teknik Dasar Bulu Tangkis Berbasis Multimedia Pada Atlet Usia 11 Dan 12 Tahun', *Jurnal Keolahragaan*, 4 (2): 179.
- Putri, dkk. 2020. 'Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja.' *Prosiding Ks: Riset & Pkm*. 3 (1) : 50

- Putri, L.S. (2014) 'Pembuatan Software Mendesain Tampilan Scrapbook Untuk Anak Remaja', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 3 (1).
- Rahmawanti, N., dkk (2019) 'Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan penyangga', *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6 (2).
- Riduwan, R. (2016) *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rizal, S.U., dkk (2020) 'Pengembangan Computer Assisted Instructional Integrated Science Materi "Hujan" di Sekolah Dasar', *Al-Mudarris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 3 (1) : 43-52.
- Rusman, R. (2011) *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A.S., dkk (2006) *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A.S., dkk (2007) *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A.S., dkk (2008) *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, H. (2011) *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sari, D.L.K. (2018) 'Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya', *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah (PESAGI): Pendidikan Sejarah FKIP Unila*, 5 (8).
- Severin, W.J.& T., Jr JamesW (2005) *Teori Komunikasi, Sejarah, Metode dan Terapan di Dalam Media Massa*. Jakarta: Predana Media.
- Sugiyono, S. (2016) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Sujoko, E. (2013) 'Revisi Taksonomi Pembelajaran Benyamin S. Bloom.', *Jurnal Satya Widya* 29 (1): 31.
- Supratiknya, A. (2012) *Penelitian Hasil Belajar dengan Teknik Nontes*. Yogyakarta: Universitas Sanata darma.
- Supriadi, G. (2011) *Pengantar dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Malang: Intemedia Press.
- Supriadi, G. (2021) *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suprijono, A. (2012) *Cooperative Learning : Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Syabrina, M., Sulistyowati (2020) 'Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidayah', *Tarbiyah Wa Ta'lim : Jurusan Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*, 7 (1) : 25-36.
- Syafitri, I.W.D. (2019) 'Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Aliyah Swasta Muhammadiyah 01 Medan', *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1 (5).
- Syahriyanti, I. (2017) 'Pengaruh Media Scrapbook terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas XI di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016', *JPGSD*, 06 (5) : 693-702.
- Syukur, F. (2002) *Teknologi Pendidikan*. Semarang: Rasail.
- Tadjab, T. (1994) *Perbandingan Pendidikan*. Surabaya: Abditams.
- Tamburaka, A. (2013) *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta: Rajawali Press.
- Titin, dkk (2020) 'Pengaruh STAD Berbantuan Buku Saku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN 1 Pontianak', *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains* 8 (1) : 25.

Umamah, Z. (2017) ‘Hakekat dan Substansi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidayah’.

Wahid, A. (2018) ‘Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar’, *Journal Istiqra*, 5 (2) : 5.

Winarno,dkk. (2009) Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran. Genius Prima Media

Zainiyati, H.S. (2017) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana.

