

THE INFLUENCE OF RAINBOW SCRAPBOOK LEARNING MEDIA ON STUDENT LEARNING MOTIVATION

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN RAINBOW SCRAPBOOK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Received: 28/03/2023; Revised: 22/05/2023; Accepted:14/07/2023; Published: 15/07/2023

^{1,*}Fitri Yanti, ²Fathul Amira Saragih, ³Doni Subrata

^{1,2} Universitas Riau Kepulauan (Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP, Batam, Indonesia)

³Universitas Riau Kepulauan (Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Batam, Indonesia)

*Corresponding author: fitri@fkip.unrika.ac.id

ABSTRACT

The low motivation of students in learning is partly due to the use of learning media which is still limited. The purpose of this study was to determine the effect of Rainbow Scrapbook media on the learning motivation of class IX students in the Integrated Social Sciences subject at SMP Negeri 50 Batam. This type of research is quantitative research with a quasi-experimental approach. The sampling technique used purposive sampling. The selected experimental class IX F consisted of 39 students and the control class IX D consisted of 40 students. The experimental class was given the treatment using Rainbow Scrapbook media, while the control class was given the treatment using textbook media. The research instrument is in the form of a learning motivation questionnaire with a Likert scale of 37 question items. The results of the research class based on the tabulation of the frequency distribution of 39 students obtained an average (mean) of 68.82, and the control class from the tabulation of the frequency distribution of 40 students obtained an average (mean) of 67.87. The t-test analysis obtained a t count of 1.664 and a t table of 1.660 with a significance of 0.05. Because the t count is greater than the t table, then H_a can be accepted and H_o is rejected, meaning that there is a significant effect of using Rainbow Scrapbook media on student learning motivation.

Keywords: learning media, motivation, rainbow scrapbook

ABSTRAK

Rendahnya motivasi siswa dalam belajar diantaranya karena penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media Rainbow Scrapbook terhadap motivasi belajar siswa kelas IX mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 50 Batam. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Kelas eksperimen dipilih IX F sebanyak 39 siswa dan kelas kontrol IX D sebanyak 40 siswa. Kelas eksperimen diberi perlakuan penggunaan media Rainbow Scrapbook, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan penggunaan media buku teks. Instrumen penelitian berbentuk angket motivasi belajar dengan skala Likert sebanyak 37 item pertanyaan. Hasil penelitian dari kelas eksperimen menunjukkan rata-rata skor motivasi belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 68,82 sedangkan kelas kontrol 67,87. Uji signifikansi pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) menunjukkan terdapat perbedaan motivasi belajar siswa dengan penggunaan media Rainbow Scrapbook dengan buku teks.

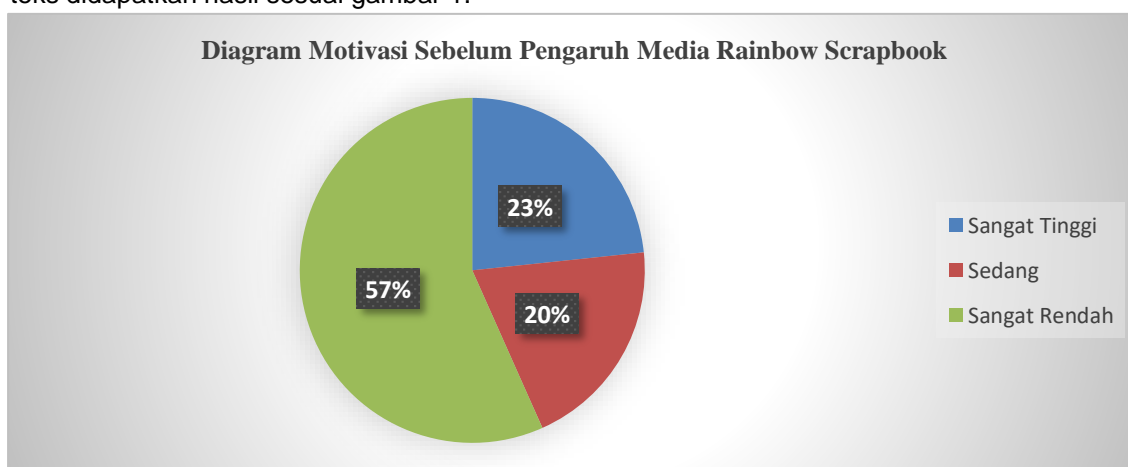
Kata kunci: media pembelajaran, motivasi, rainbow scrapbook

How to cite: Yanti, F., Saragih, F.A., Subrata, D.(2023). The influence of rainbow scrapbook learning media on student learning motivation. Jurnal Cahaya Pendidikan, 9(1),88-96, <https://doi.org/10.33373/chypend.v9i1.5069>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Sesuai Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan undang-undang tersebut dapat digarisbawahi bahwa proses pendidikan di sekolah harus memerhatikan proses pembelajaran secara benar supaya hasil pembelajaran tercapai dengan baik. Peran praktisi sangat penting dalam hal ini untuk menentukan arah serta keberhasilan pembelajaran Alwi (2017). Salah satu aspek pembelajaran yang dibuat oleh praktisi yaitu, penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran akan memberikan penjelasan yang lebih maksimal serta berpotensi meningkatkan dorongan yang timbul dari diri peserta didik untuk belajar sehingga mendapatkan hasil belajar lebih maksimal.

Berdasarkan pengamatan lapangan dan wawancara dengan praktisi di SMP Negeri 50 Batam, media pembelajaran yang diberikan masih sangat terbatas. Media yang biasanya dipakai adalah buku teks sehingga kegiatan siswa tidak terlepas dari mencatat dan menghafalkan isi buku teks. Praktisi cenderung mendominasi kegiatan pembelajaran di kelas sehingga kurang terjadi interaksi antara praktisi dengan siswa, maupun siswa dengan siswa lainnya. Dalam proses pembelajaran kurang menarik dan belum mencerminkan proses yang disebut dengan belajar bermakna. Banyak siswa di SMP Negeri 50 Batam belum termotivasi dalam pembelajaran IPS Terpadu dengan media yang sangat terbatas. Berdasarkan angket yang diberikan ke siswa kelas IX di SMP Negeri 50 Batam terkait tentang motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS terpadu dengan media buku teks didapatkan hasil sesuai gambar 1.



Gambar 1. Diagram Motivasi Sebelum Pengaruh Media Rainbow Scrapbook

Berdasarkan Gambar 1 diperoleh bahwa sebelum menggunakan media Rainbow Scrapbook, siswa dengan motivasi belajar sangat rendah lebih mendominasi yaitu sebesar 57%, siswa yang memiliki motivasi sedang 20% dan yang hanya memiliki motivasi sangat tinggi 23%. Data tersebut menunjukkan motivasi belajar siswa belum sesuai dengan harapan.

Motivasi ialah daya penggerak di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk tercapainya tujuan. Peserta didik yang termotivasi terhadap suatu kegiatan, baik berupa permainan atau berupa pekerjaan maka akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan dengan siswa yang motivasi dalam dirinya lebih rendah, Sutikno (2013). Menurut Mudjiono (2002) motivasi adalah dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan, harapan, kebutuhan, tujuan, sasaran, dan insentif. Keadaan inilah yang mengaktifkan, menggerakkan,

menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar.

Meninjau motivasi belajar seorang siswa dapat dilakukan dengan dua prinsip. *Pertama*, motivasi dipandang sebagai suatu proses, yaitu untuk mendeskripsikan kelakuan yang diamati dan untuk memprediksi kelakuan-kelakuan lain pada seseorang. *Kedua*, memastikan karakter dari proses ini dengan melihat tanda-tanda dari perilaku. Apakah tanda-tanda tersebut dapat dipercaya, dapat dilihat dari kegunaannya dalam memperkirakan dan menjelaskan tingkah lakunya Oemar (2010).

Yanti (2016) menyebutkan motivasi menggugah seseorang agar bisa menimbulkan kemauan dan keinginan dalam berbuat atau melakukan tindakan untuk memperoleh hasil tertentu. Bagi praktisi, motivasi bertujuan untuk menjalankan dan mendorong para peserta didiknya sehingga muncul kemauan untuk meningkatkan prestasi belajar. Dalam motivasi akan terdapat hasrat, kebutuhan, sasaran, tujuan dan insentif. Hal ini akan mengaktifkan, menggerakkan, dan mengarahkan perilaku, karakter peserta didik belajar. Berdasarkan hal ini siswa bisa mengganti cara-cara belajarnya. Dorongan yang ada dalam diri adalah kekuatan internal untuk bisa melaksanakan aktifitas dalam rangka mencapai harapan. Dorongan juga menjadi kekuatan internal yang berorientasi terhadap pencapaian harapan dan tujuan. Dorongan yang berorientasi pada tujuan tersebut merupakan inti motivasi. Tujuan adalah sesuatu yang ingin diraih oleh seorang individu. Tujuan tersebut mengarahkan perilaku dalam hal ini adalah perilaku belajar. Seseorang akan mendapatkan hasil yang diinginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong untuk pencapaian hasil yang baik Rahman (2021). Berikut hasil belajar Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu siswa kelas IX SMP Negeri 50 Batam Tahun Ajaran 2022/ 2023.

Tabel 1. Nilai Ujian Tengah Semester Ganjil IPS Terpadu SMP Negeri 50 Batam

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata	Ketuntasan		Ketuntasan	
			< 73		≥ 73	
			Siswa	%	Siswa	%
IX D	40	67	39	95	1	5
IX F	39	68	39	100	0	0
Total				95		5

Sumber: Guru mata pelajaran IPS terpadu SMP Negeri 50 Batam

Dari tabel 1 diketahui bahwa persentase peserta didik yang tidak tuntas atau tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 95% dan yang tuntas sebesar 5%. Berdasarkan hasil tersebut bisa menjelaskan bahwa sebagian besar peserta didik belum tuntas pada mata pelajaran IPS terpadu. Hasan et.al. (2021), menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai penghubung dari pemberi informasi yaitu praktisi kepada penerima informasi atau yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Dalam Kegiatan Pembelajaran dengan memilih media yang menarik antusias belajar siswa yang tepat dan sesuai dapat mempermudah penyerapan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh praktisi. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa nyaman, senang selama proses pembelajaran serta dapat berperan aktif sehingga pembelajaran berpusat ke siswa bukan lagi ke guru Rosiah (2018). Gurupun harus mengerti tentang penggunaan metode pembelajaran, model pembelajaran, media dan buku yang disesuaikan dengan materi yang pembelajaran terutama dalam proses mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk untuk menstimulus dorongan siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif dalam mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan. Media *Rainbow Scrapbook* adalah pembuatan media visual gambar sebagai alat

bantu peserta didik dalam memahami informasi atau konsep yang sedang diajarkan. Media *Rainbow Scrapbook* tidak hanya berbentuk potongan gambar, tetapi dalam proses pembuatannya sudah memerhatikan desain tata letak gambar yang akan ditempelkan serta dilengkapi dengan informasi berdasarkan tampilan gambar Karisma (2019).

Media *Rainbow Scrapbook* dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mempermudah siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media *Rainbow Scrapbook* ini disusun dengan kreatifitas siswa serta dilengkapi gambar, materi yang diajarkan oleh guru, sesuai minat dan bakat siswa. Menurut Damayani Rispa, (2019) terdapat beberapa karakteristik *Rainbow Scrapbook* yang dapat dipakai sebagai media pembelajaran yang meliputi:

1. Berbentuk buku atau kertas karton.
2. Sesuai kreatif dalam mengembangkan minat dan bakat.
3. Tema sesuai dengan tujuan pembelajaran
4. Data yang dimasukkan dalam media *Rainbow Scrapbook* harus fokus pada materi yang diajarkan.
5. Tidak terlalu banyak hiasan, karena tujuan utamanya adalah sebagai media pembelajaran.
6. Tidak terlalu terpaku pada penjelasan karena bertujuan utama adalah memberikan fokus-fokus tertentu pada tujuan dan materi pembelajaran.

Beberapa karakteristik Media *Rainbow Scrapbook* di atas, diharapkan dapat menjadi gambaran atau acuan dalam pembuatan media *Rainbow Scrapbook* agar sesuai dengan tujuan pemanfaatan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun kerangka/ *stroyboard* Media *Rainbow Scrapbook* pada mata pelajaran IPS Terpadu yang dibuat sesuai dengan tabel 2.

Tabel 2 *Stroyboard* Media *Rainbow Scrapbook*

No	Item	Penjelasan
1	Bingkai Media. Pembuatan bingkai media memakai <i>Lem double tip</i> atau lakbam.	Pinggir bagan tampilan depan Media <i>Rainbow Scrapbook</i> .
2	Menggambar <i>background</i> media. Mewarnai bagian pertama media dan menyusun atau menempelkan gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian pertama Media <i>Rainbow Scrapbook</i> .	Bagian pertama, media berisi gambar-gambar tentang perubahan sosial budaya dan globalisasi.
3	Menggambar <i>background</i> media serta mewarnai bagian kedua media dan menempelkan gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kedua Media <i>Rainbow Scrapbook</i> .	Bagian kedua, media berisi gambar perubahan sosial budaya dan globalisasi yang mengakibatkan berbagai faktor.
4	Menggambar <i>background</i> media dan mewarnai bagian ketiga media serta menyusun atau menempelkan gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian ketiga Media <i>Rainbow Scrapbook</i> .	Bagian ketiga, media berisi gambar perubahan sosial budaya dan globalisasi yang berdampak pada masyarakat.
5	Menggambar <i>background</i> media dan mewarnai bagian keempat media serta menyusun atau menempelkan gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian keempat Media <i>Rainbow Scrapbook</i> .	Bagian keempat, media berisi gambar hal-hal yang dapat dilakukan untuk menangani perubahan sosial budaya dan globalisasi.

Sumber Data: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Kelebihan dari media pembelajaran *Rainbow Scrapbook* diantaranya, pertama menarik karena disusun dari berbagai foto, gambar, catatan penting dan lain sebagainya dengan beberapa hiasan sehingga kelihatan indah. Ke dua, bersifat realistik dalam menunjukkan pokok pembahasan karena dapat menyajikan sebuah objek yang terlihat nyata melalui gambar dan foto lebih detail sehingga dapat lebih mudah diketahui dan diingat. Ke tiga dapat mengatasi waktu dan ruang. Ke empat lebih mudah dibuat hanya perlu menyusun dan memadukan antara gambar, catatan dan hiasan sedemikian rupa dan kelima terfokus pada adanya variasi kertas, dan catatan pembelajaran yang

dapat dikolaborasikan dengan tema pelajaran.

METODOLOGI

Penelitian ini tergolong penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi eksperimen*. Menurut Sugiyono (2017) penelitian kuantitatif artinya semua informasi atau data diwujudkan dalam angka dan analisisnya berdasarkan statistik. Pendekatan *quasi eksperimen* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Sugiyono, (2010) juga menjelaskan penelitian eksperimen ialah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan pada penelitian. Peneliti menggunakan desain penelitian dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*.

Tabel 3 Desain Penelitian

O	X	O
O	X	O

Sumber: Sugiyono, 2013:79

Keterangan:

- O₁ = Kelas eksperimen sebelum ada perlakuan
- O₃ = Kelas control sebelum ada perlakuan
- O₂ = Motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan
- O₄ = Motivasi belajar siswa yang tidak diberikan perlakuan
- X = Perlakuan

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 50 Batam siswa kelas IX semester ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan materi perubahan sosial budaya dan globalisasi. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa aktif di kelas IX sebanyak tujuh kelas yaitu kelas IX A, IX B, IX C, IX D, IX E, IX F, dan IX G dengan jumlah 279 siswa. Adapun sampel yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Sesuai teknik pengambilan sampel dan kriteria yang peneliti tetapkan maka diperoleh sampel yaitu siswa kelas IX D sebanyak 40 siswa dan IX F sebanyak 39 siswa. Peneliti mengambil data dengan menggunakan angket motivasi belajar sebanyak 37 butir pertanyaan. Angket motivasi belajar diujicobakan kepada 30 siswa dikelas IX lainnya diluar sampel untuk menguji validitas dan reliabilitas instrument. Pengujian validitas angket dilakukan dengan rumus korelasi product moment dengan bantuan program *Microsoft Excel 2016 Windows 2010*, dengan membandingkan $r_{hitung} > r_{tabel}$ (dengan taraf signifikan 0,05) didapatkan $r_{tabel} = 0,367$. Berdasarkan uji validitas yang sudah dilakukan dari 37 soal yang telah diuji, maka didapatkan soal yang valid 15 dan yang tidak valid 22. Soal yang dinyatakan valid terdapat pada soal No.1, 2, 6, 11,16,18, 20, 21, 22, 25, 26, 33, 34, 35, dan 36. Soal-soal yang valid sudah mewakili indikator angket yang dibuat. Selanjutnya angket yang sudah valid diuji reliabilitasnya menggunakan rumus KR 21 dengan bantuan progam *Microsoft Excel 2016 Windows 2010*, maka didapatkan hasil $r_{hitung} = 1,00$ sedangkan $r_{tabel} = 0,367$ yang berarti angket memiliki reliabilitas sangat tinggi.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Rainbow Scrap Book* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IX SMP Negeri 50 Batam? Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak dan Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sementara itu uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas dengan rumus Chi kuadrat dan uji homogenitas dengan menggunakan uji F. Ke dua uji prasyarat ini pada taraf singifikasi $\alpha = 0,05$ artinya data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas, jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ berarti data mempunyai varians yang homogen, sebaliknya jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ berarti tidak homogen.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menerapkan media *Rainbow Scrapbook* di kelas eksperimen yaitu kelas IX F sebanyak 39 siswa dan media buku teks di kelas kontrol yaitu kelas IX D sebanyak 40 siswa. Pada kelas eksperimen total nilai yang diperoleh (ΣX) sebesar 2652, nilai terbesar siswa (X_{max}) adalah 88 dan nilai terkecil (X_{min}) adalah 25, dengan nilai rata-rata sebesar 68,82. Berikutnya data yang diperoleh di kelas kontrol berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan media teks book sebanyak 40 siswa, total nilai yang diperoleh (ΣX) sebesar 2682, nilai terbesar siswa (X_{max}) adalah 83 dan nilai terkecil (X_{min}) adalah 29, dengan rata-rata nilai sebesar 67,87. Data motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel 3. Berdasarkan tabel 3, data motivasi siswa pada kelas eksperimen dengan menerapkan metode belajar *Rainbow Scrapbook* rata-rata 68,82 berarti lebih unggul dari kelas kontrol dengan menerapkan metode buku teks 67,87. Untuk nilai terendah dan tertinggi pada kelas eksperimen 25-88 lebih tinggi dari kelas kontrol yang berada pada rentang 29-83. Pada tahap selanjutnya dilakukan uji hipotesis melalui uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas dan homogenitas disajikan pada Tabel 4 dan Tabel 5.

Tabel 3 Data motivasi belajar siswa kelas Eksperimen dan Kontrol

Deskripsi Data	Kelas Eksperimen (Kelas XI F)	Kelas Kontrol (Kelas IX D)
Jumlah sampel	39	40
Nilai rata-rata	68,82	67,87
Varians	175,26	161,44
Nilai terendah	25	29
Nilai tertinggi	88	83
Nilai minimum ideal	0	0
Nilai maksimum ideal	100	100

Tabel 4 Uji Normalitas Data

Kelompok Pelakuan	N	X_{hitung}	X_{tabel}	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	39	565,405	7,814728	Distribusi Normal
Kelas Kontrol	40	714,982	7,814728	Distribusi Normal

Pada Tabel 4 untuk kelas eksperimen diperoleh X_{hitung} sebesar 565,405 dengan media *Rainbow Scrapbook* dan kelas kontrol diperoleh nilai X_{hitung} sebesar 714,982, dengan media buku teks. karena nilai X_{hitung} untuk setiap kelas lebih kecil dari nilai kritis yaitu $X_{tabel} = 7,814728$, dan $\alpha = 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) diterima, berarti dari kedua data kelas berdistribusi normal. Berikutnya uji homogenitas terdapat pada Tabel 5.

Tabel 5 Uji Homogenitas Data

Kelompok Pelakuan	Jumlah Responden	Rata-rata	Varians Data	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	39	68,82	175,263	Data Homogen
Kelas Kontrol	40	67,87	161,445	

Hasil perhitungan uji homogenitas diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 1,085587, sedangkan F_{tabel} pada signifikansi $\alpha = 0,05$, karena nilai F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelas berdistribusi homogen. Selanjut hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6 Uji Hipotesis

Kelompok Pelakuan	N	Dk (N-1)	X	S	S2
Kelas Eksperimen	39	38	68,82	13,18	175,263
Kelas Kontrol	40	39	67,87	12,70	161,445

Berdasarkan tabel 6, diperoleh kriteria nilai $t_{hitung} = 1,664$, sedangkan nilai kriteria t_{tabel} untuk uji t pada taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) dengan jumlah sampel untuk setiap kelompok perlakuan (N) sebanyak 39 siswa dan 40 siswa yang dikurang masing-masing N (1) adalah sebesar 1,66. Hasil pengujian hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka $1,664 > 1,660$ sehingga H_a dapat diterima dan H_o ditolak artinya terdapat terdapat pengaruh penggunaan media *Rainbow Scrapbook terhadap motivasi belajar siswa* di kelas IX di SMP Negeri 50 Batam Tahun Pelajaran 2022/2023 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu.

Pada kelas eksperimen setiap siswa dalam kelompok diskusi terlihat aktif dalam menjawab pertanyaan yang guru berikan. Selanjutnya pada proses belajar mengajar siswa diminta untuk memahami materi perubahan sosial budaya dan globalisasi dari media *Rainbow Scrapbook*. Ketika guru memberikan rumusan masalah kepada setiap kelompok, siswa dapat berpikir dengan kritis dalam mencari informasi untuk menjawab pertanyaan melalui pemahaman yang dipaparkan menggunakan media *Rainbow Scrapbook*. Guru meminta siswa menjelaskan hasil diskusi secara berkelompok sehingga dapat membuat diskusi lebih berjalan aktif, siswa juga lebih bisa berinteraksi sesama siswa, guru dengan lebih baik. Siswa juga lebih fokus pada proses belajar mengajar secara langsung. Menurut Liawati (2017) bahwa aspek media pembelajaran Scrapbook termasuk ke dalam kriteria baik dalam aspek meningkat pemahaman siswa dan keaktifan siswa, komunikatif, kreatif dan tampil di depan umum. Sementara di kelas kontrol dengan menggunakan media *buku teks*, dalam proses pembelajaran IPS Terpadu dengan materi perubahan social budaya dan globalisasi, siswa tidak ikut berpartisipasi. Hal ini dapat dilihat dari tidak adanya siswa yang memberikan pendapat. Siswa kurang memiliki keinginan untuk mengetahui materi, tidak terdapatnya siswa yang ingin memberikan pertanyaan mengenai materi perubahan sosial budaya dan globalisasi. Peserta didik tidak memberikan perhatian yang lebih besar pada saat proses pembelajaran IPS Terpadu berjalan. Banyak siswa yang mengantuk bahkan berbicara sehingga proses pembelajaran tidak kondusif dan monoton.

Penggunaan media *Rainbow Scrapbook* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa sehingga siswa lebih aktif dan lebih mudah paham dalam proses belajar dibandingkan dengan pembelajaran media buku teks. Materi yang disajikan dan disusun dari berbagai foto, gambar, catatan penting dengan beberapa hiasan kelihatan lebih indah dan dapat menciptakan pemahaman siswa terhadap apa yang dilihat, diketahui. Sejalan dengan teori belajar konstruktivisme menurut Richardson (dalam Sigit, 2013:2) ini tepat dengan Media *Rainbow Scrapbook* yang diterapkan. *konstruktivisme* adalah sebuah keadaan pribadi untuk menciptakan pemahaman mereka sendiri berdasarkan pada apa yang diketahui dan percayai serta ide dan fenomena yang berhubungan. Pendekatan konstruktivisme mempunyai beberapa ciri khas yang dapat diketahui dari proses pembelajarannya. Hal ini terlihat dari siswa aktif, termotivasi, dan dapat mengungkapkan gagasan dan ide-ide mereka.

Dalam Media *Rainbow Scrapbook* sangat memungkinkan siswa lebih mudah dalam berinteraksi terutama sesama siswa, mengemukakan pendapat, mampu memberikan gagasan terhadap suatu masalah serta memotivasi dalam memahami materi pelajaran. Perubahan aktifitas siswa berdasarkan beberapa indikator dari motivasi belajar yang ditemukan adalah menjadi lebih bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas, tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan, menunjukkan kecenderungan yang tinggi terhadap bermacam-macam masalah, lebih bahagia bekerja mandiri, dapat memberikan atau mengutarakan pendapatnya, serta senang mencari dan memecahkan masalah pada soal-soal. Hal ini juga diperkuat penelitian terdahulu yang dilakukan Izamazidah (2020) dengan judul pengaruh media pembelajaran *Rainbow Scrapbook* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitiannya melaporkan terdapat pengaruh penggunaan media *Rainbow scrapbook* terhadap motivasi belajar siswa. Dengan adanya penggunaan media *Rainbow scrapbook* peserta didik menjadi lebih aktif dalam berinteraksi, lebih bisa mengembangkan ide dan memberikan motivasi guna memahami materi pelajaran.

Media *Rainbow Scrapbook* juga sangat membantu menciptakan suasana baru bagi siswa dalam menambah minat mengidentifikasi unsur cerita. Siswa dapat dengan leluasa dan

mudah mencari, mengelompokkan masalah dan unsur cerita dalam materi. Sejalan dengan hasil penelitian Puspita, (2018) menunjukkan bahwa media rainbow scrapbook memberikan suasana baru bagi siswa serta menambah minat belajar siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita. Hal ini diperjelas dengan nilai kuantitatif siswa yang meningkat setelah diterapkannya media Rainbow Scrapbook.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah penggunaan media *Rainbow Scrapbook* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu di kelas IX SMP Negeri 50 Batam tahun pelajaran 2022/2023. Media *Rainbow Scrapbook*, menyajikan materi lebih menarik perhatian siswa, memacu siswa untuk lebih aktif berinteraksi, mengemukakan pendapat, mampu memberikan gagasan terhadap suatu masalah serta memotivasi dalam memahami materi pelajaran perubahan sosial budaya dan globalisasi. Perubahan aktifitas siswa berdasarkan beberapa indikator dari motivasi belajar yang ditemukan adalah menjadi lebih bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas, tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan, menunjukkan kecenderungan yang tinggi terhadap bermacam-macam masalah, lebih bahagia bekerja mandiri, dapat memberikan atau mengutarakan pendapatnya, serta senang mencari dan memecahkan masalah pada soal-soal. Media *Rainbow Scrapbook* juga sangat membantu menciptakan suasana baru bagi siswa dalam menambah minat mengidentifikasi unsur cerita

Media Rainbow Scrapbook dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPS terpadu bagi siswa SMP karena lebih membantu siswa aktif dan meningkatkan kerja sama dan interaksi sosial. Selanjutnya, *Media Rainbow Scrapbook* ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut baik bagi guru maupun pengembang pendidikan lain, sehingga model pembelajaran *Media Rainbow Scrapbook* menjadi lebih baik, dan pencapaian tujuan pembelajaran makin efektif dan efisien.

REFERENSI

- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145–167.
- A.M., Sardiman. (2008). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- B Uno, Hamzah. (2006). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dimiyati., Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta dan Depdikbud.
- Hamalik, Oemar. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hasan, MPI Milawati., MPID Darodjat., & MAIDT Khairani. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Novitasari, Karisma. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang.
- Izamazidah, Fitria. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Scrapbook Terhadap motivasi dan hasil belajar Siswa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V di MI Tarbiyatussibyan*. Skripsi tidak diterbitkan. Jatim.
- Puspita, D. (2018). *Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Mengidentifikasi Unsur Cerita Kelas V SDN Ngadirejo*. *Jurnal Simki-Pedagogia*, 02(03).1-10
- Rahman, sunarti (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam meningkatkan Hasil belajar, Prosiding seminar Nasional Pendidikan Dasar. "Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0", https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/issue/view/64_289 hlm
- Rosihah, I. & A. S. Pamungkas. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 4(1): 37
- Rumengan, (2009). Aplikasi statistic dalam penelitian kuantitatif, Ciptapustaja media perintis.

- Sari, Liawati Permata. (2017). Pengembangan Media Scrap Book dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Tata Surya. Skripsi tidak diterbitkan. Bandar Lampung.
- Sigit, (2013), Pembelajaran konstruktivisme: teori dan aplikasi pembelajaran dalam pembentukan karakter/ Sigit Mangun Wardoyo, Bandung: Alfabeta.
- Sutikno, Sobry. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Lombok: Holistica.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang* Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional 2003 beserta penjelasannya. Jakarta: Cemerlang.
- Yanti, Fitri dan Restilawati. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Probing Prompting Mata Pelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Batam, *Jurnal Historia* Vol 1(2):112-125