

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *HANDS ON ACTIVITY*  
BERBANTUAN MEDIA SCRAPBOOK TERHADAP MINAT  
BELAJAR DAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA FIKSI  
SISWA KELAS V GUGUS II KECAMATAN  
PATTALLASSANG KABUPATEN GOWA**



**105061102522**

**PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
2024**

**TESIS**  
**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *HANDS ON ACTIVITY* BERBANTUAN  
MEDIA SCRAPBOOK TERHADAP MINAT BELAJAR DAN KEMAMPUAN  
MENULIS CERITA FIKSI SISWA KELAS V GUGUS II KECAMATAN  
PATTALLASSANG KABUPATEN GOWA**

Yang Disusun dan Diajukan oleh



Mengetahui:

Direktur Program Pascasarjana  
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi  
Magister Pendidikan Dasar



Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd.  
NBM. 955 732

**HALAMAN PENERIMA PENGUJI**

Judul Tesis : Pengaruh Model Pembelajaran *Hands on Activity* Berbantuan Media Scrapbook terhadap Minat Belajar dan Kemampuan Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa

Nama Mahamurid : Rahmi

NIM : 105061102522

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada tanggal dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.Pd.) pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 24 Agustus 2024

Tim Penguji

Dr. Andi Adam, S.Pd., M.Pd.  
(Pemimpin / Penguji)

Prof. Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.  
(Pembimbing I / Penguji)

Dr. Muhammad Akhir, M.Pd.  
(Pembimbing II / Penguji)

Prof. Dr. Munirah, S.Pd., M.Pd.  
(Penguji I)

Dr. Tarman A. Arif, S.Pd., M.Pd.  
(Penguji II)

## ABSTRAK

**Rahmi:** Pengaruh Model Pembelajaran *Hands on Activity* Berbantuan Media *Scrapbook* Terhadap Minat Belajar dan Kemampuan Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten gowa. Dibimbing oleh **Sulfasyah** dan **Muhammad Akhir**.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *hands-on activity* berbantuan media *scrapbook* terhadap minat belajar dan kemampuan menulis cerita fiksi siswa kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *Pre test-post test control group*. Sampel penelitian terdiri dari 62 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *hands-on activity* berbantuan media *scrapbook* dan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian meliputi angket minat belajar dan tes kemampuan menulis cerita fiksi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada minat belajar dan kemampuan menulis cerita fiksi siswa kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Uji Signifikansi Multivariat dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima, yaitu terdapat pengaruh model *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook* secara simultan terhadap minat dan kemampuan menulis cerita fiksi siswa kelas V. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran *hands-on activity* berbantuan media *scrapbook* efektif dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan menulis cerita fiksi siswa kelas V. Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya guru untuk mengadopsi dan mengintegrasikan media kreatif seperti *scrapbook* dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan.

**Kata kunci:** *hands-on activity*, *scrapbook*, minat belajar, kemampuan menulis, cerita fiksi.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan karunianya sehingga penyusunan tesis yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Hands on Activity Berbantuan Media Scrapbook Terhadap Minat Belajar dan Kemampuan Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa”** dapat diselesaikan oleh penulis sebagai syarat dalam mencapai derajat Magister Pendidikan Dasar pada Program Studi Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Selama penulisan tesis ini penulis mendapatkan banyak pelajaran serta ilmu sehingga menambah khazanah berfikir. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa selama dalam proses penyusunan dan penulisan, tesis ini mengalami hambatan dan kesulitan akan tetapi berkat bantuan dari berbagai pihak hal tersebut dapat diatasi.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ayahanda S. Dg. Lawa, Ibunda Rostiah (Alm) dan juga suami tercinta Isra, A. Md yang selalu menjadi sumber inspirasi dan motivasi dalam menyelesaikan pendidikan pada program Pascasarjana (S2) Universitas Muhammadiyah Makassar.

Begitu pula dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini peneliti juga mengucapan terima kasih teriring do'a *Jazaakumullahhu Khaira Jaza*, kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd. Direktur Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd Ketua Prodi Pascasarjana Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Prof. Sulfasyah, S. Pd., M.A., Ph.D dan Dr. Muhammad Akhir, M.Pd. Selaku dosen pembimbing 1 dan 2 Universitas Muhammadiyah Makassar. Bijak dalam memberi masukan, selalu memberikan motivasi dalam penyusunan tesis.
5. Segenap guru besar, para dosen, dan seluruh jajaran tenaga kependidikan pada Pascasarjana Universitas Makassar yang begitu banyak memberikan ilmu dan pelayanan kepada peneliti dalam mengikuti proses pembelajaran selama kurang lebih 2 tahun pada Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.
6. Kepala sekolah dan rekan-rekan guru SDI Panaikang dan SDN Pabundukang yang telah memberikan banyak masukan dan kerjasamanya selama peneliti melakukan penelitian.
7. Semua pihak yang telah memberikan informasi dan saran dalam penyusunan tesis ini.

Kepada semua pihak tersebut, semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima disisi Allah Swt, dan mendapat limpahan Rahmat-Nya Aamiin. Dengan keterbatasan pengalaman, ilmu maupun pustaka yang ditinjau, peneliti menyadari bahwa tesis ini banyak kekurangan dan pengembangan lanjut agar benar-benar bermanfaat. Oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran agar tesis ini lebih sempurna serta sebagai masukan bagi peneliti untuk penelitian dan penulisan karya ilmiah di masa yang akan datang. Akhir kata peneliti berharap tesis ini memberikan manfaat bagi kita semua terutama untuk pengembangan ilmu pengetahuan.



## DAFTAR ISI

### **HALAMAN JUDUL**

**HALAMAN PENGESAHAN** ..... i

**ABSTRAK** ..... ii

**KATA PENGANTAR** ..... iii

**DAFTAR ISI** ..... vi

**DAFTAR TABEL** ..... viii

**DAFTAR GAMBAR** ..... ix

**DAFTAR GRAFIK** ..... x

**BAB I PENDAHULUAN** ..... 1

    A. Latar Belakang ..... 1

    B. Rumusan Masalah ..... 10

    C. Tujuan Penelitian ..... 10

    D. Manfaat Penelitian ..... 11

**BAB II KAJIAN PUSTAKA** ..... 12

    A. Kajian Teori ..... 12

        1. Minat Belajar ..... 12

        2. Kemampuan Menulis ..... 21

        3. Cerita Fiksi ..... 25

        4. Model Pembelajaran *Hands On Activity* ..... 29

        5. Media Pembelajaran *Scrapbook* ..... 37

    B. Kajian Penelitian Relevan ..... 42

    C. Kerangka Pikir ..... 47

    D. Hipotesis ..... 50

**BAB III METODE PENELITIAN** ..... 51

    A. Desain dan Jenis Penelitian ..... 51

    B. Lokasi dan Waktu Penelitian ..... 53

    C. Populasi dan Sampel Penelitian ..... 54

    D. Teknik Pengumpulan Data ..... 56

    E. Definisi Operasional dan Variabel Penelitian ..... 58

F. Pengukuran Teknik Analisis Data.....	60
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>64</b>
A. Hasil Penelitian .....	64
B. Pembahasan.....	77
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>85</b>
A. Simpulan.....	85
B. Saran .....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>95</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rancangan Design Penelitian .....	52
Tabel 3.2	Jumlah Populasi Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa .....	54
Tabel 3.3	Sampel Penelitian.....	55
Tabel 3.4	Kategori Hasil Belajar .....	61
Tabel 4.1	Uji Analisis Deskripstif Pre test Minat Belajar Siswa .....	65
Tabel 4.2.	Kategori Pre test Minat Belajar.....	66
Tabel 4.3	Uji Analisis Deskripstif Posttest Minat Belajar Siswa .....	67
Tabel 4.4	Kategori Posttest Minat Belajar .....	68
Tabel 4.5	Uji Analisis Deskripstif Pre test Kemampuan Menulis .....	69
Tabel 4.6	Kategori Hasil Belajar.....	70
Tabel 4.7	Uji Analisis Deskripstif Posttest Kemampuan Menulis .....	71
Tabel 4.8	Kategori Posttest Minat Belajar .....	72
Tabel 4.9	Uji Normalitas .....	74
Tabel 4.10	Uji Homogenitas.....	75
Tabel 4.11	Uji Hipotesis .....	76

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir ..... 49



## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Nilai Minat Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	69
Grafik 4.2 Nilai Kemampuan Menulis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	73



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah proses yang melibatkan pemberian dan penerimaan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan pemahaman yang bertujuan untuk mempersiapkan seseorang menjadi individu yang kompeten, terampil, dan berkembang secara holistik (Sujana, 2019). Lebih dari sekadar pengajaran di sekolah, pendidikan mencakup pengalaman sepanjang hayat yang dapat terjadi di berbagai konteks, termasuk di rumah, di sekolah, di lingkungan masyarakat, dan melalui pengalaman-pengalaman praktis. Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk kualitas seseorang sebagai individu, meningkatkan keterampilan dan pengetahuan siswa, membantu dalam pengembangan kepribadian, serta membuka peluang untuk pertumbuhan pribadi dan profesional. Tujuan pendidikan tidak hanya terbatas pada pencapaian akademis, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan sosial, emosional, dan etika yang diperlukan untuk sukses dalam kehidupan sehari-hari.

Secara umum, pendidikan berperan dalam membentuk masyarakat dengan menyediakan alat bagi individu untuk mengembangkan potensi siswa dan berkontribusi pada kemajuan sosial, ekonomi, dan budaya. Pendidikan adalah usaha sadar dan

terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Kemdiknas, 2003). Dalam Islam, pengetahuan dan pembelajaran sangat dianjurkan sebagai upaya untuk lebih mendekatkan diri kepada Allah, memahami agama, dan memberikan manfaat bagi diri sendiri serta masyarakat.

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَالْخَلْقِ الْيَلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّا يُؤْلِي  
 إِلَّا لِبَيْبٍ ۝ أَلَّا يَنْدَعُونَ اللَّهَ قِيلَمًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ  
 وَيَتَفَحَّصُونَ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بِنَطِيلًا  
 سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ ۝

Surah Al-Imran (3:190-191):

Terjemahannya:

"Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, serta pergantian malam dan siang, terdapat tanda-tanda bagi orang yang berakal, yaitu orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadaan berbaring, dan siswa memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), 'Ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa neraka."

Ayat ini menunjukkan pentingnya refleksi, pemikiran, dan pengetahuan tentang penciptaan Allah, serta mengingatkan kita untuk menggunakan akal dan pengetahuan dan menekankan pentingnya belajar, pengetahuan, dan pemahaman. Proses pembelajaran siswa

yang berhasil mencapai tujuan melibatkan beberapa faktor penting (Syafriafdi, 2020). Siswa perlu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran bahasa Indonesia diupayakan menggunakan Pendekatan Ilmiah (*Science Approach*) yaitu mengamati, menanya, menalar, mencoba, membentuk jenjang, dan menarik kesimpulan (Kusuma & Mustari, 2023). Kemampuan menulis bahasa Indonesia adalah keterampilan, kecakapan, atau kemahiran dalam mengekspresikan pikiran dan ide menggunakan bahasa Indonesia secara tertulis (Erbasan & Dedeglou, 2023).

Pembelajaran menulis cerita fiksi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis siswa tetapi juga mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan pemahaman siswa terhadap bahasa serta struktur naratif. Menulis cerita fiksi merujuk pada proses menciptakan cerita yang sepenuhnya imajinatif dan tidak didasarkan pada kenyataan atau fakta-fakta nyata (Atmojo, 2020).

Cerita fiksi melibatkan pengembangan karakter, alur cerita, latar belakang, konflik, dan tema yang semua berasal dari imajinasi penulis.

Peran seorang guru sangatlah penting dalam membantu siswa untuk menulis cerita fiksi dengan baik, memberikan pemahaman yang kuat tentang struktur cerita fiksi, seperti pengenalan, konflik, klimaks, dan penyelesaian. Siswa dapat mengajarkan tentang elemen-elemen plot, karakter, setting, dan pengembangan tema. Guru bisa

memperlihatkan contoh cerita fiksi yang baik kepada siswa untuk memberi inspirasi dan membantu siswa memahami bagaimana sebuah cerita yang baik seharusnya ditulis.

Menulis cerita fiksi guru harus menggunakan teknik dan strategi memotivasi siswa untuk menulis cerita pendek salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran merujuk pada kerangka atau pendekatan sistematis yang digunakan untuk menyampaikan informasi, mengembangkan keterampilan, atau memfasilitasi pemahaman suatu konsep kepada individu atau kelompok (Trianto, 2013). Model pembelajaran menggambarkan bagaimana proses pembelajaran direncanakan, disajikan, dan dievaluasi. Setiap model pembelajaran dirancang untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, meningkatkan retensi informasi, dan menunjukkan pengembangan keterampilan yang diperlukan bagi pembelajar. Model-model ini bisa diterapkan oleh pendidik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta materi yang diajarkan. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, guru dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan menulis cerita fiksi dengan lebih efektif, meningkatkan kemampuan dalam mengungkapkan ide-ide secara kreatif dan jelas dalam tulisan.

Menulis cerita fiksi memerlukan pemahaman tentang struktur naratif, karakterisasi, pengembangan plot, dan gaya bahasa. Siswa mungkin belum memahami sepenuhnya elemen-elemen ini atau belum

belajar bagaimana menggunakannya dalam tulisan siswa. Beberapa siswa masih kesulitan dalam mengembangkan ide-ide kreatif atau memiliki kesulitan dalam memvisualisasikan dan menceritakan cerita secara menarik. Siswa juga menghadapi kesulitan dengan tata bahasa, ejaan, atau kosakata yang tepat yang dapat membatasi ekspresi ide-ide siswa dalam menulis, sehingga kurang termotivasi atau kurang tertarik dalam menulis fiksi (Khusna & Citrawati, 2023).

Minat yang mendorong partisipasi, diskusi, eksperimen, dan proyek-proyek dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik. Pembelajaran menulis cerita fiksi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia bisa menjadi proses yang menarik dan kreatif. Guru dapat memberikan latihan-latihan menulis dengan berbagai prompt atau topik yang mendorong siswa untuk menggunakan imajinasi dan kreativitas siswa dalam membuat cerita (Fauzi & Pratama, 2021).

Minat belajar dalam menulis cerita fiksi siswa merupakan ketertarikan dan motivasi siswa untuk mempelajari dan mengembangkan keterampilan menulis cerita fiksi. Ini mencakup minat intrinsik siswa terhadap proses menulis dan keinginan untuk menghasilkan karya fiksi yang kreatif dan berkualitas (Fahmi, 2023). Pentingnya minat belajar dalam menulis cerita fiksi siswa adalah agar siswa dapat merasa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, merasa terinspirasi untuk mengembangkan imajinasi, dan merasa puas dengan hasil karya siswa. Ketika siswa memiliki minat belajar

yang kuat dalam menulis cerita fiksi, siswa cenderung lebih termotivasi untuk mengasah keterampilan menulis siswa, menghadapi tantangan yang muncul, dan terus meningkatkan kemampuan siswa dalam menciptakan cerita yang menarik (Rohani, Sulfasyah, & Munirah, 2023). Penting bagi pendidik dan lingkungan pembelajaran untuk merangsang dan mendukung minat belajar siswa dalam menulis cerita fiksi dengan menyediakan peluang yang menarik, umpan balik yang konstruktif, serta sumber daya yang memadai untuk membantu siswa mengembangkan kreativitas dan kemampuan menulis siswa.

Hasil observasi sebelum penelitian dilaksanakan peneliti mengobservasi proses minat belajar dalam menulis cerita fiksi siswa kelas V, Rendahnya kemampuan menulis cerita fiksi pada siswa kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa, disebabkan siswa tidak memiliki cukup pengalaman menulis cerita fiksi secara teratur. Keterampilan menulis memerlukan latihan yang konsisten dan berulang-ulang untuk berkembang. Jika siswa tidak terbiasa menulis cerita fiksi, kemampuan siswa mungkin terbatas.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Risnawati, 2020) dapat diketahui bahwa, model pembelajaran *Hand on activity* adalah suatu minat pembelajaran yang mempersiapkan siswa untuk terlibat dalam mencari data, bertanya, dan berkegiatan untuk dapat menentukan, menganalisis dan membuat simpulan secara mandiri dari minat pembelajaran yang telah dilakukan (Ahmadi, 1991).

Siswa memiliki kebebasan dalam menemukan pemikiran dan hasil yang ditemukan sepanjang melakukan minat.

Pembelajaran *Kooperatif Tipe Hands on Activity* adalah suatu pembelajaran yang dimana siswa dibimbing agar mampu menambah kreativitas dalam berpikir melalui konsep yang dikemukakan oleh guru. *Hands on Activity* juga dapat mendukung siswa dalam menangkap konsep, memotivasi serta menarik minat belajar siswa karena pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru selalu memberikan pertanyaan ke siswa dan guru selalu memberikan tanggapan atas jawaban siswa.

Berdasarkan hasil observasi pada sekolah gugus II Kecamatan Pattallassang, bahwa selama proses pembelajaran di kelas, siswa belajar dengan menggunakan buku paket yang ada dan membuat cerita fiksi sesuai dengan pemahaman yang ada pada buku. Sehingga siswa terlihat kurang aktif dalam belajar. Sehingga perlu adanya kesediaan media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran menjadi lebih bermakna. Kemampuan menulis cerita fiksi siswa dapat digunakan media *Scrapbook* dapat dijadikan sumber belajar yang tepat pada pembelajaran fiksi di sekolah dasar (Kristantie & R Asmarani, 2019). Proses pembelajaran fiksi menggunakan media *Scrapbook* dimulai guru dengan menghadirkan sebuah media *Scrapbook* yang berisi pengertian dan ciri-ciri fiksi pada pembelajaran pertama dan jenis-jenis fiksi pada pembelajaran

kedua. Siswa dapat mendengarkan dan duduk tertib ketika guru menyampaikan materi menggunakan media *Scrapbook*. Media disajikan dengan tampilan yang menarik, materinya singkat, dan jelas sehingga siswa terfokus pada media *Scrapbook*. Guru juga menggunakan bahasa yang jelas, dan singkat sehingga siswa mudah memahami dan mudah dalam mengingat pengertian dan ciri-ciri fiksi. Guru tidak hanya ceramah dalam penyampaian materi ini, guru juga menyelingi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai kata-kata yang belum umum didengar atau belum dipahami oleh siswa.

Tujuan dari pengembangan media *Scrapbook* agar siswa dapat pengalaman baru dalam menulis cerita fiksi. Media *Scrapbook* dengan tampilan tiga dimensi termasuk dalam alat bantu konkret yang dapat digunakan untuk menstimulasi ide atau gagasan siswa untuk pengembangan Media *Scrapbook* dalam menulis cerita fiksi (Fatwiyah & Rukmi, 2018). Pengembangan media *Scrapbook* dapat menunjang siswa dan pendidik untuk lebih tertatik, aktif, dan bersemangat dalam proses pembelajaran (Veronica, dkk., 2019). Berdasarkan hal tersebut, media *Scrapbook* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan suasana belajar menyenangkan dengan tampilan yang disajikan pada media tersebut.

Menerapkan model pembelajaran *hands-on activity* yang didukung oleh media *Scrapbook* dapat memiliki pengaruh yang positif

terhadap minat belajar dan kemampuan menulis cerita fiksi pada siswa dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan praktik yang melibatkan pembuatan *Scrapbook*, siswa dapat secara langsung terlibat dalam proses belajar, memanfaatkan keterampilan kreatif siswa, dan memperoleh pengalaman langsung yang meningkatkan pemahaman siswa (Rusman, 2012). Melalui kegiatan membuat *Scrapbook* yang berfokus pada cerita fiksi, siswa akan terlibat dalam proses kreatif yang mendorong siswa untuk mengembangkan ide, merencanakan plot, dan mengekspresikan imajinasi siswa (Mayasari, Damasriswara, & Sahari, 2023). Hal ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam merangkai cerita fiksi, mengembangkan karakter, memperkaya deskripsi, dan menyusun alur cerita yang menarik.

Namun kenyataannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas siswa terlihat tidak aktif dalam belajar sehingga mengakibatkan minat belajar siswa rendah dan malas dalam menulis. Pembelajaran terasa membosankan bagi siswa, dikarenakan penggunaan media yang berpusat pada buku. Telah banyak penelitian yang telah dilakukan tetapi belum mencakup minat belajar dan kemampuan menulis cerita fiksi pada siswa. Oleh karena itu, peneliti akan mengeksplorasi minat belajar dan kemampuan menulis cerita fiksi pada siswa, dengan judul penelitian tentang “Pengaruh Model

Pembelajaran *Hands On Activity* Berbantuan Media *Scrapbook* terhadap Minat dan Kemampuan Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas V”

### B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah minat belajar melalui model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook* pada siswa kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa?
2. Bagaimanakah kemampuan menulis cerita fiksi melalui model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook* pada siswa kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook* terhadap minat belajar dan kemampuan menulis cerita fiksi siswa kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan minat belajar melalui model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook* pada siswa kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa.

2. Untuk mendeskripsikan kemampuan menulis cerita fiksi melalui model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook* pada siswa kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook* terhadap minat belajar dan kemampuan menulis cerita fiksi siswa kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa.

#### D. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam memilih model pembelajaran baru yang lebih aktif, inovatif dan menyenangkan terhadap minat belajar dan kemampuan siswa menulis cerita fiksi.
2. Bagi sekolah, yaitu sebagai acuan sekolah dalam meningkatkan profesionalisme untuk menunjang proses pembelajaran terhadap minat belajar dan kemampuan siswa menulis cerita fiksi
3. Bagi peneliti, dapat menambah pengalaman dan pengetahuan dalam menggunakan model *Hands On Activity* Berbantuan Media *Scrapbook* terhadap minat dan kemampuan menulis cerita fiksi serta menjadi bekal sebagai guru professional.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Minat Belajar

###### a. Pengertian minat belajar

Minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang dan diperoleh kepuasan (Slameto, 2017). Minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya (Susanto 2013).

Minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Syah, 2001).

Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri (Sardiman 2014). Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh (Djaali, 2014). Sejalan dengan pendapat (Sardiman 2014) minat tidak timbul secara tiba-tiba atau spontan, melainkan

timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Jadi minat selalu berkaitan dengan kebutuhan atau keinginan seseorang.

Selanjutnya (Priansa, 2015) minat (interest) secara sederhana dapat dipahami sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu hal. Istilah minat merupakan terminologi aspek kepribadian, yang menggambarkan adanya kemauan, dorongan yang timbul dari 15 dalam diri individu untuk memilih objek lain yang sejenis. Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas (Djamarah, 2015). Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang. Dengan kata lain, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal, tanpa ada yang menyuruh.

(Siregar, 2018) minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar untuk sesuatu. Dalam hal ini terdapat dua hal yang harus diperhatikan, yaitu sebagai berikut: a). Minat pembawaan. Minat ini muncul dengan tidak dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, baik kebutuhan maupun lingkungan. b). Minat yang muncul karena adanya pengaruh dari luar.

Minat seseorang bisa saja berubah karena adanya pengaruh lingkungan dan kebutuhan Suatu minat dapat diekspresikan melalui

suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru (Slameto, 2017).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan minat adalah kecenderungan atau ketertarikan pada suatu hal, diperhatikan secara terus menerus tanpa ada yang menyuruh dan disertai dengan rasa senang serta diperoleh kepuasan tersendiri.

b. Fungsi Minat

Dalam kegiatan belajar, minat diperlukan karena memberikan peran yang cukup besar bagi keberhasilan belajar.

Menurut (Kompri, 2015) fungsi minat bagi siswa antara lain:

- 1) Minat memengaruhi bentuk intensitas cita-cita. Sebagai contoh: siswa yang berminat pada olahraga maka cita-citanya adalah menjadi olahragawan yang berprestasi, sedangkan siswa berminat pada kesehatan fisik maka cita-citanya menjadi dokter.
- 2) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat. Minat siswa dalam menguasai pembelajaran dapat mendorongnya untuk belajar kelompok bersama temannya meskipun suasana sedang hujan.

- 3) Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas. Minat seseorang meskipun diajar dan diberikan pelajaran oleh guru yang sama tetapi antara satu anak dan yang lain mendapatkan jumlah pengetahuan yang berbeda. Hal ini terjadi karena berbedanya daya serap dan daya serap dipengaruhi oleh minat.
- 4) Minat yang terbentuk sejak kecil/ masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan.

c. Cara Membangkitkan Minat Belajar Siswa

Menurut Kompri (2015) siswa akan terdorong untuk belajar manakala siswa memiliki minat untuk belajar. Beberapa cara dapat dilakukan untuk membangkitkan minat belajar siswa, diantaranya:

- 1) Hubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan siswa. Minat siswa akan tumbuh manakala ia dapat menangkap bahwa materi pelajaran berguna untuk kehidupannya. Dengan demikian guru perlu menjelaskan keterkaitan materi pelajaran dengan kebutuhan siswa.
- 2) Sesuaikan materi pelajaran dengan tingkat pengalaman dan kemampuan siswa. Materi pelajaran yang terlalu sulit untuk dipelajari atau materi pelajaran yang jauh dari pengalaman siswa, tidak akan diminati oleh siswa. Materi pelajaran yang terlalu sulit tidak dapat diikuti dengan baik, yang dapat

menimbulkan siswa akan gagal mencapai hasil yang optimal; dan kegagalan itu dapat membunuh minat siswa untuk belajar. Biasanya minat siswa akan tumbuh jika ia mendapatkan kesuksesan dalam belajar.

- 3) Gunakan berbagai model dan strategi pembelajaran secara bervariasi, misalnya diskusi, kerja kelompok, eksperimen, demonstrasi, dan lainnya.

Baharuddin (2015) minat sama halnya dengan kesadaran dan motivasi, karena memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar. Oleh karena itu, dalam kontek belajar di kelas, seorang guru atau pendidik lainnya perlu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dipelajari.

Ada beberapa macam cara yang dapat guru lakukan untuk membangkitkan minat siswa sebagai berikut:

- 1) Membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri siswa, sehingga dia rela belajar tanpa paksaan,
- 2) Menghubungkan bahan pelajaran diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki siswa, sehingga siswa mudah menerima bahan pelajaran,
- 3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif,

- 4) Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual siswa.

Djamarah (2011) guru dalam menyampaikan materi pelajaran harus memiliki kreativitas baik dalam persiapan mengajar, penerapan metode pengajaran maupun dalam hubungan sosial guru dengan siswa. Guru harus mempunyai kemampuan dalam mengenal siswa sehingga lebih mudah dalam menciptakan situasi belajar yang dapat menumbuhkan siswa untuk secara aktif mengikuti pelajaran dengan penuh perhatian dan minat belajar yang besar (Kompri, 2015).

Pengaitan pembelajaran dengan minat siswa adalah sangat penting dan karena itu guru harus menunjukkan bahwa pengetahuan yang dipelajari siswa sangat bermanfaat bagi siswa. Demikian pula tujuan pembelajaran yang penting adalah membangkitkan hasrat ingin tahu siswa mengenai pelajaran yang akan datang (Anni, 2007).

Banyak cara yang bisa digunakan untuk membangkitkan minat belajar siswa, antara lain dengan membuat materi yang akan dipelajari semenarik mungkin dan tidak membosankan, baik dari bentuk materi maupun desain pembelajaran yang membebaskan siswa untuk mengeksplor apa yang dipelajari, melibatkan seluruh domain belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotorik) sehingga siswa menjadi aktif, dan juga

performansi guru yang menarik saat mengajar (Baharuddin, 2015).

d. Indikator Minat Belajar

Menurut Priansa (2015), indikator minat belajar siswa terdiri dari:

- 1) Keinginan untuk mengetahui/ memiliki sesuatu.
- 2) Objek-objek atau kegiatan yang disenangi.
- 3) Jenis kegiatan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi.
- 4) Upaya-upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan. Rasa senang terhadap objek atau kegiatan tertentu.

Berkaitan dengan minat belajar siswa, maka indikator adalah alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat belajar. Indikator minat belajar menurut (Kompri, 2015) yaitu:

- 1) Perasaan senang Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap pelajaran Sains misalnya, maka ia harus terus mempelajari ilmu yang berhubungan dengan Sains, tidak ada perasaan terpaksa untuk mempelajari bidang tersebut.
- 2) Perhatian dalam belajar Adanya perhatian juga menjadi salah satu indikator minat belajar. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan,

pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain daripada itu. Seseorang yang memiliki minat belajar pada objek tertentu maka dengan sendirinya dia akan memperhatikan objek tersebut.

- 3) Bahan pelajaran dan sikap guru yang menarik Tidak semua siswa menyukai suatu mata pelajaran karena faktor minat belajarnya sendiri. Ada yang mengembangkan minat belajarnya terhadap bidang pelajaran tersebut karena pengaruh dari gurunya, teman sekelas, dan bahan pelajaran yang menarik. Lama kelamaan jika siswa mampu mengembangkan minat belajarnya terhadap mata pelajaran niscaya ia bisa memperoleh prestasi belajar yang berhasil. Sekalipun ia tergolong siswa yang berkemampuan rata-rata.
- 4) Manfaat dan fungsi mata pelajaran Selain adanya perasaan senang, perhatian dalam belajar, dan juga bahan pelajaran serta sikap guru yang menarik, adanya manfaat dan fungsi mata pelajaran juga merupakan salah satu indikator minat belajar, karena setiap pelajaran mempunyai manfaat dan fungsinya.

Sardiman (2014) indikator minat belajar diantaranya adalah partisipasi. Minat belajar timbul tidak secara tiba-tiba/ spontan melainkan timbul akibat dari adanya partisipasi pada waktu

belajar. Sedangkan menurut (Slameto, 2017) indikator minat belajar siswa diantaranya:

- 1) Perasaan Senang Siswa yang berminat dalam belajar selalu diikuti dengan perasaan senang terhadap sesuatu yang dipelajarinya tersebut.
- 2) Perhatian Siswa yang memiliki minat terhadap belajar cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap pelajaran dan memungkinkan siswa belajar lebih giat.
- 3) Ketertarikan Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.
- 4) Diperoleh Kepuasan Pelajaran yang diminati siswa cenderung diperhatikan dan mudah dipahami serta diperoleh kepuasan.
- 5) Keterikatan Siswa yang berminat dalam belajar cenderung mempunyai keterikatan pada pelajaran tanpa ada yang menyuruh karena sesuai dengan kebutuhannya.
- 6) Partisipasi Siswa yang berminat dalam belajar biasanya ditandai dengan partisipasi aktif atau keterlibatan siswa pada aktivitas dan kegiatan selama mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa indikator minat belajar antara lain: Perasaan senang minat belajar siswa dapat dilihat melalui adanya perasaan senang terhadap materi yang dipelajari dan guru yang memberikan materi. Siswa cenderung memperhatikan sesuatu yang dipelajarinya secara terus-menerus serta tanpa paksaan. Pemusatkan perhatian Minat belajar biasanya ditandai dengan adanya pemusatkan perhatian dari siswa terhadap pelajaran yang diminatinya. Misalnya seorang siswa menaruh minat terhadap mata pelajaran Sains, maka siswa akan memusatkan perhatiannya lebih besar dari pada siswa lain sehingga memungkinkan siswa tersebut belajar lebih giat.

## 2. Kemampuan Menulis

Kemampuan seseorang dalam menyampaikan pesan tanpa tatap muka atau secara tidak langsung dengan menggunakan bahasa yang produktif dan ekspresif (Tarigan, 2008). Kemampuan menulis adalah keterampilan untuk mengungkapkan pikiran, ide, atau informasi secara tertulis dengan jelas, efektif, dan teratur. Kemampuan ini melibatkan penggunaan kosakata yang tepat, tata bahasa yang baik, struktur kalimat yang benar, serta kemampuan untuk menyusun ide secara logis sehingga pesan yang disampaikan dapat dimengerti oleh pembaca.

.Kemampuan menulis tidak hanya tentang penggunaan kata-kata atau pengetahuan tata bahasa saja, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk merencanakan, mengorganisir, dan menyusun ide dengan baik agar tulisan memiliki alur yang jelas, kohesif, dan persuasif. Kemampuan menulis sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia akademis, profesional, dan pribadi. Dalam konteks akademis, kemampuan menulis yang baik dapat membantu seseorang untuk mengungkapkan pemikiran dan analisis secara efektif dalam esai, tugas, atau laporan. Kemampuan menulis dapat ditingkatkan melalui latihan, membaca, dan belajar terus-menerus. Semakin sering seseorang berlatih menulis, semakin baik pula kemampuan menulisnya akan berkembang.

Tujuan menulis adalah membimbing seseorang supaya tulisannya lebih baik dalam artian mudah dipahami dan mudah untuk menerjemahkan sebuah pesan yang ingin disampaikan (Kristiantari, 2004). Kemampuan menulis memiliki beberapa tujuan yang penting bagi siswa yaitu;

### 1) Assignment Purpose

Tujuan penugasan dalam penulisan sebenarnya tidak memiliki tujuan sama sekali. Sebab, penulis melakukan kegiatan menulis karena sebab ada paksaan atau tuntutan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan orang lain.

### 2) Altruistik Purpose

Tujuan menulis adalah untuk memberi kebahagiaan dan kesenangan kepada para pembaca, menghindarkan kedudukan pembaca, ingin membantu pembaca dalam memahami sesuatu, menghargai perasaan dan penalarannya, dan membuat efek memberi kesenangan yang benar-benar bisa dirasakan dari karyanya.

3) Persuasive Purpose

Tujuan untuk bisa meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang disampaikan oleh penulis. Dengan demikian, tujuan dari pengembangan kemampuan menulis bagi siswa adalah untuk memungkinkan siswa untuk berkomunikasi secara efektif, berpikir secara kritis, dan mengungkapkan ide-ide siswa dengan jelas dan persuasif. Kemampuan menulis yang baik juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di berbagai bidang kehidupan.

4) Informational purpose

Tujuannya untuk keperluan informasi yang sifatnya sangat luas bisa seperti deskripsi atau berita.

5) Self Expressive Purpose

Bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.

6) Creative Purpose

Bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian.

7) Problem Solving Purpose

Bertujuan memecahkan masalah yang dihadapi. Penulis ingin menjelaskan, menjernihkan serta menjelajahi serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh pembaca.

#### a. Indikator Kemampuan Menulis

Keterampilan dapat dikatakan sebagai kemampuan untuk menggunakan akal, pikiran, ide dan kreativitas dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari pekerjaan/kegiatan tersebut (Sukmadinata, 2019). Tulisan yang dihasilkan dapat dinilai baik, apabila sesuai dengan aspek dan kriteria yang telah ditentukan. Menurut Sunendar, (2011) indikator dalam kaitannya dengan keterampilan menulis terdapat beberapa kriteria yang digunakan antara lain:

- 1) Kualitas dan ruang lingkup isi
- 2) Organisasi dan penyajian isi
- 3) Komposisi
- 4) Kohesi dan Koherensi
- 5) Gaya dan bentuk bahasa
- 6) Mekanik; tata bahasa, ejaan, tanda baca
- 7) Kerapian tulisan dan kebersihan

#### b. Kaitan Minat dan Keterampilan Menulis

Minat dan keterampilan menulis memiliki hubungan yang erat pada siswa. Minat yang kuat dalam menulis dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengembangkan dan mengasah keterampilan menulis siswa serta menciptakan karya-karya yang unik dan orisinal (Darojat, & Fauziya, 2023). Semakin sering siswa menulis, semakin terampil siswa dalam menguasai berbagai aspek menulis seperti tata bahasa, kosakata, struktur kalimat, dan organisasi keseluruhan. Minat yang kuat dalam menulis dapat mendorong siswa untuk terus memperbaiki keterampilan-keterampilan ini.

Minat dan keterampilan menulis siswa saling memengaruhi satu sama lain dan merupakan komponen penting dalam pengembangan kemampuan menulis yang baik (Devianti, & Sumiyani, 2023). Sebagai guru, penting untuk merangsang minat siswa dalam menulis dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk terus mengasah dan mengembangkan keterampilan menulis siswa

### 3. Cerita Fiksi

Kata fiksi (fiction) berasal dari bahasa latin, yaitu *fictum* yang artinya membentuk, membuat, mengadakan, dan menciptakan. Sementara secara istilah, pengertian cerita fiksi adalah karya sastra berisi berbagai cerita rekaan atau yang didasari fantasi dan bukan berdasarkan atas kejadian nyata (Aziez, 2010). Cerita fiksi tidak

didasarkan pada fakta atau kejadian nyata, melainkan merupakan hasil dari pemikiran, kreativitas, dan imajinasi pengarang. Jenis cerita fiksi mencakup berbagai genre seperti novel, cerpen, cerita detektif, fantasi, fiksi ilmiah, roman, dan banyak lagi. Tujuan dari cerita fiksi bisa beragam, mulai dari menghibur pembaca, menyampaikan pesan moral atau nilai-nilai kehidupan, menginspirasi, hingga memberikan sudut pandang baru tentang dunia atau kehidupan manusia. Karakter, setting, dan plot dalam cerita fiksi dapat dibentuk sesuai dengan imajinasi pengarang tanpa batasan dari kenyataan, sehingga seringkali menghadirkan dunia yang fantastis atau tidak mungkin dalam kehidupan sehari-hari.

#### a. Ciri-Ciri Cerita Fiksi

Mengacu pada pengertian fiksi yang telah dijelaskan panjang lebar di atas, maka kita dapat mengenali sebuah karya fiksi dari karakteristiknya berikut ini. Fiksi sifatnya rekaan atau imajinasi dari pengarang. Dalam fiksi terdapat kebenaran yang relatif atau tidak mutlak. Umumnya fiksi menggunakan bahasa yang bersifat konotatif atau bukan sebenarnya. Karya fiksi tidak memiliki sistematika yang baku. Umumnya karya fiksi menyasar emosi atau perasaan pembaca, bukan logika. Dalam karya fiksi terdapat pesan moral atau amanat tertentu. Cerita Fiksi disusun dengan menggunakan bahasa-bahasa tertentu yang disebut sebagai kaidah kebahasaan. Dalam cerita fiksi biasanya menggunakan 3

Kaidah Kebahasaan yang paling umum, yakni metafora, metonimia dan simile (Lafamane, 2020). Cerita fiksi memiliki kaidah Ketatabahasaan sendiri. Kalau dibandingkan dengan puisi, jelas saja penggunaan kaidah bahasaannya berbeda. Nah! Buat kamu nih yang mau tahu seperti apa bahasa yang digunakan dalam cerita fiksi yaitu;

- 1) Metafora, kaidah Kebahasaan metafora merupakan kaidah bahasa yang digunakan untuk membandingkan dua perumpamaan serupa namun bahasanya berbeda.
- 2) Simile, kaidah kebahasaan yang berguna untuk membandingkan suatu hal secara eksplisit. Bukan hanya itu saja, bahkan juga mengusung kata seumpama, selayaknya, dan lainnya.
- 3) Metonimia digunakan untuk menggantikan kata sesuatu. Dalam hal penggunaan gaya bahasa ini juga hanya diperuntukkan bagi objek atau subjek yang memiliki hubungan dekat saja.

### b. Jenis-Jenis Cerita Fiksi

Fungsi cerita fiksi dapat mengembangkan dan memperbanyak nilai praktis, normatis dan estetis. Sebagai media untuk menularkan pikiran kreatif dan kebijakan pengarang kepada para pembaca. Fiksi pada dasarnya merangsang pembaca dalam mengenali, menghayati, menganalisis, dan merumuskan nilai-nilai kemanusiaan (Santoso, 2019).

- 1) Novel yaitu; salah satu bagian dari sebuah cerita fiksi. Mengenai novel sebenarnya sebuah cerita dengan pemaparan kisah yang panjang. Di dalam novel juga terjadi interaksi antara tokoh satu dengan tokoh lainnya. Bahkan novel menampilkan konflik yang tinggi. Selain itu, novel juga biasanya menceritakan alur kehidupan tokoh dari lahir hingga dewasa. Konfliknya tidak hanya dipaparkan secara singkat dan jelas, bahkan bisa berkepanjangan. Terkait hal ini pula novel biasanya memiliki konflik pro dan kontra.
- 2) Cerpen atau cerita pendek menampilkan kisah yang fokus pada tujuan. Tidak layaknya novel yang berkepanjangan, karakter cerpen juga dibatasi. Selain itu, tidak ada konflik yang terlalu rumit. Pada dasarnya cerpen hanya menampilkan bagian fokus ke akar permasalahannya saja. Dari pada itu, cerpen biasa disebut sebagai cerita sekali duduk. Roman sebuah cerita fiksi. Namun, mengingat namanya yang berasal dari bahasa Prancis, yakni Romance, roman menampilkan cerita yang berbau romantis.

Kompetensi Dasar (KD) dalam penelitian ini adalah peserta didik mampu menganalisis informasi berupa fakta, prosedur dengan mengidentifikasi ciri objek dan urutan proses kejadian dan nilai-nilai dari beberapa jenis teks informative dan fiksi yang disajikan dalam bentuk lisan, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau di dengar) dan audio. KD ini sangat ideal dengan menggunakan model pembelajaran

HOA berbantuan media *Scrapbook* untuk meningkatkan minat belajar siswa dan kemampuan menulis cerita fiksi.

#### **4. Model Pembelajaran *Hands On Activity***

Model pembelajaran *Hands On Activity* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada partisipasi aktif siswa melalui kegiatan praktik langsung, eksperimen, atau interaksi dengan materi pembelajaran (Astuti dan Veryani, 2023). Dalam model ini, siswa secara langsung terlibat dalam proses belajar melalui pengalaman praktis yang memungkinkan siswa untuk menyentuh, merasakan, atau menggunakan alat, bahan, atau teknologi yang relevan dengan materi pelajaran. Pada dasarnya, konsep "*hands-on*" mengacu pada pembelajaran yang melibatkan tangan siswa dalam kegiatan pembelajaran, tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga menerapkannya dalam konteks yang nyata. Melalui model pembelajaran *Hands On Activity*, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar, membangun pemahaman yang lebih dalam, dan mengembangkan keterampilan praktis yang diperlukan dalam pemecahan masalah dan penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran *Hands-on activity* adalah pendekatan di mana siswa belajar dengan cara aktif melalui interaksi langsung dengan materi pelajaran atau konsep yang diajarkan. Pendekatan ini menekankan pada pengalaman praktis, eksperimen, dan kegiatan

langsung yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran.

a. **Karakteristik utama dari model pembelajaran *Hands-on activity* yaitu;**

- 1) Siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar, menggunakan alat, bahan, atau teknologi untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan.
- 2) Model ini menggabungkan praktikum, eksperimen, atau simulasi untuk memungkinkan siswa untuk mengalami konsep-konsep secara langsung, membantu siswa memahami teori secara lebih baik.
- 3) Siswa diberi kesempatan untuk menerapkan konsep yang siswa pelajari dalam situasi nyata atau simulasi yang mirip dengan dunia nyata. Ini membantu siswa melihat relevansi dan aplikasi dari pembelajaran siswa.
- 4) Kolaborasi melibatkan kerja sama antara siswa, memungkinkan siswa untuk belajar dari satu sama lain dan mengembangkan keterampilan sosial.
- 5) Siswa diberi ruang untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif siswa sendiri saat siswa terlibat dalam kegiatan praktis. Hal ini dapat merangsang inovasi dan kreativitas siswa.

- 6) Siswa lebih cenderung mengingat dan memahami konsep-konsep yang diajarkan karena siswa telah melibatkan indra-siswa dalam proses belajar, (Yulianti & Ramdhan, 2020).

Model pembelajaran *Hands On Activity* ini terbukti efektif karena melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran, serta meningkatkan keterampilan kritis, kreativitas, dan penerapan konsep dalam kehidupan nyata.

#### **b. Indikator Model Pembelajaran *Hands On Activity***

Menurut Hendriyan (2013), aspek-aspek yang terdapat pada strategi pembelajaran hands on activity yaitu;

- 1) Menggali informasi dan bertanya, guru memulai pembelajaran dengan memberikan LKS yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang membangkitkan rasa ingin tahu siswa, serta membimbing siswa untuk mengajukan hipotesis.
- 2) Berminat dan menemukan, guru membimbing siswa untuk berminat dengan melakukan penyelidikan atau percobaan untuk menguji hipotesis.
- 3) Mengumpulkan data dan menganalisis, setelah siswa melakukan penyelidikan atau percobaan tersebut, siswa mengumpulkan data yang diperoleh dari hasil percobaannya. Setelah semua data terkumpul, siswa berdiskusi kembali untuk menganalisis data yang dapat.

- 4) Membuat kesimpulan, selama siswa berdiskusi, guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk bertanya ataupun memberikan tanggapan. Setelah itu, guru membimbing siswa menarik kesimpulan dengan memberikan kata kunci ataupun pertanyaan-pertanyaan pancingan

**c. Langkah-langkah Model pembelajaran *Hands On Activity***

Menurut Amin (2010), tahapan atau langkah-langkah dalam strategi pembelajaran *hands on activity* adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap Persiapan, yaitu melakukan identifikasi semua keperluan yang akan digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:
  - (a) Menyusun silabus, lembar kerja siswa (LKS) untuk kegiatan praktikum.
  - (b) Membuat lembar observasi (pedoman pengamatan) untuk mengamati motivasi dan aktivitas belajar siswa yang tampak selama mengikuti kegiatan praktikum.
  - (c) Membuat angket untuk siswa motivasi belajar siswa selama mengikuti kegiatan praktikum.
  - (d) Membuat rambu-rambu penilaian selama siswa melakukan minat praktikum.
  - (e) Mengelompokkan siswa sesuai dengan keheterogenan.
- 2) Tahap Pelaksanaan

Yang dilakukan dalam tahap ini adalah:

- (a) Guru membimbing dan mengarahkan siswa selama pengamatan.
  - (b) Siswa dibagi menjadi 4 sampai 6 kelompok.
  - (c) Setiap kelompok mendapatkan lembar kerja siswa untuk kegiatan praktikum tentang topik tertentu.
  - (d) Siswa melakukan kegiatan praktikum tentang materi yang diajarkan pengamatan terhadap hasil tindakan dititik beratkan terhadap minat siswa selama kegiatan praktikum.
  - (e) Siswa melakukan diskusi hasil pengamatan membandingkan dengan kelompok lain.
  - (f) Selama pelaksanaan kegiatan juga dilakukan observasi untuk melihat kemunculan keterampilan berpikir kritis pada pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menerapkan kegiatan praktikum menggunakan lembar observasi yang telah dibuat peneliti.
- d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Pembelajaran Hands On Activity*

Setiap model pembelajaran biasanya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan strategi pembelajaran hands on activity. Menurut Kartono (2011), kelebihan dan kekurangan model pembelajaran hands on activity adalah sebagai berikut:

- 1) Kelebihan

Kelebihan atau keunggulan strategi pembelajaran hands on activity adalah:

- (a) Dapat mendorong rasa ingin tahu siswa secara lebih mendalam sehingga cenderung untuk membangkitkan siswa mengadakan penelitian untuk mendapatkan pengamatan dan pengalaman dalam proses ilmiah.
- (b) Dapat menguatkan ingatan, mengatasi masalah kesulitan belajar, menghindari salah paham, mendapatkan umpan balik dari siswa, menghubungkan yang konkret dan yang abstrak, menciptakan suatu kerja sama yang baik pada setiap kelompok, dan melatih daya saing antar kelompok untuk menyelesaikan persoalan yang diberikan oleh guru.
- (c) Menginformasikan kepada siswa mengenai kesalahan-kesalahan yang dialami beserta pemecahannya. Hal ini menyebabkan siswa dapat melaksanakan proses pemecahan masalah selanjutnya dengan lebih baik.

## 2) Kekurangan

Kekurangan atau kelemahan strategi pembelajaran hands on activity adalah:

- (a) Sulit untuk menciptakan suatu kerja sama yang baik antar siswa dalam suatu kelompok karena tiap anggota kelompok memiliki karakter yang berbeda-beda.

(b) Sulit untuk mengelola semua kelompok untuk menyelesaikan permasalahan dalam jangka waktu yang telah ditentukan.

(c) Untuk mengatasi kelemahan dari model hands on activity tersebut, hal-hal yang perlu dilakukan oleh guru di antaranya:

1. Membuat persiapan sebaik mungkin, sehingga masalah yang dibuat guru dapat bermakna dan dapat dengan mudah dipahami siswa.
2. Membuat persiapan yang sebaik mungkin, sehingga masalah yang dibuat guru dapat bermakna dan dapat dengan mudah dipahami siswa.
3. Perkiraan waktu yang cukup, sehingga guru dapat memberikan keterangan yang baik kepada siswa.

#### e. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme adalah sebuah pendekatan dalam bidang pendidikan dan psikologi yang menekankan pada peran aktif individu dalam membangun pengetahuan, pemahaman, dan makna dari pengalaman siswa sendiri (Trianto, 2007). Teori ini berpendapat bahwa pembelajaran bukanlah suatu proses di mana pengetahuan disampaikan secara pasif dari guru ke siswa, tetapi sebagai hasil dari konstruksi mental yang dilakukan oleh individu berdasarkan pengalaman siswa.

Teori konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran seharusnya difokuskan pada siswa. Siswa aktif terlibat dalam mengonstruksi pengetahuan siswa sendiri, bukan hanya menerima informasi secara pasif dari guru. Siswa dianggap sebagai pembangun pengetahuan siswa sendiri. Siswa aktif dalam menyusun konsep, memecahkan masalah, dan mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada. Proses refleksi terhadap pengalaman merupakan bagian penting dari pembelajaran. Siswa mempertimbangkan pengalaman siswa, memikirkan implikasi dan maknanya, dan kemudian menggunakan untuk membangun pengetahuan baru.

Guru memiliki peran membimbing siswa mencapai tujuan pembelajaran, guru memberikan kesempatan kepada siswa belajar membangun pengetahuannya berdasarkan rencana pembelajaran yang telah dibuat oleh guru. Adapun karakteristik dari teori konstruktivisme menurut Susanto (2012) adalah:

- 1) Belajar aktif.
- 2) Siswa terlibat dalam pembelajaran yang bersifat otentik dan situasional.
- 3) Aktivitas belajar menarik dan menantang.
- 4) Siswa dapat mengaitkan informasi yang dimilikinya dengan informasi baru.
- 5) Siswa merefleksi pengetahuan yang baru dipelajari.

6) Guru berperan sebagai fasilitator.

Model Pembelajaran *Hands On Activity* Berbantuan Media *Scrapbook* dan teori belajar konstruktivisme merupakan kolaborasi dan umpan balik dari sesama siswa atau guru sangat berharga dalam mengembangkan cerita. Diskusi kelompok atau proses peer-review memungkinkan siswa untuk belajar dari sudut pandang yang berbeda dan memperbaiki kualitas cerita siswa. Siswa dapat menggunakan berbagai media untuk mendukung proses kreatif siswa, seperti membuat peta cerita, ilustrasi, atau media digital untuk menyusun dan mempresentasikan cerita siswa. Pentingnya menekankan pada proses menulis, termasuk tahap perencanaan, penyusunan plot, pengembangan karakter, puncak konflik, dan resolusi. Guru dapat membimbing siswa melalui setiap langkah proses ini. Dengan menerapkan pendekatan konstruktivisme dalam pengajaran menulis cerita fiksi, siswa tidak hanya belajar tentang struktur cerita dan teknik penulisan, tetapi juga diberi kesempatan untuk mengasah kreativitas siswa sendiri, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan memperluas keterampilan menulis siswa dengan cara yang bermakna dan berarti bagi siswa.

## 5. Media Pembelajaran *Scrapbook*

*Scrapbook* berasal dari kata scrap yang dalam bahasa Inggris artinya barang sisa (Bahasa, 2008). *Scrapbook* merupakan seni kreatif menempel foto, barang-barang sisa dan sejenisnya pada sebuah

media (biasanya kertas). Tapi meskipun namanya scrap bahan pembuat *Scrapbook* kini semakin berkembang tidak melulu dari barang bekas. Malah sekarang agar lebih indah, *Scrapbook* dibuat dengan menggunakan bahan-bahan khusus untuk *Scrapbooking*. Melihat berbagai pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwasanya *Scrapbook* dapat dikatakan masuk ke dalam seni yang berbentuk dua dimensi seperti buku dengan tema yang bermacam-macam tersusun atas quote, foto, kliping, gambar, catatan penting, memorabilia, dan lain sebagainya yang dikemas ke dalam suatu karya seni kreatif hasil kerajinan tangan serta dalam pembentukannya memakai teknik lipat dan tempelan (Syahrum, dkk., 2021).

#### a. Karakteristik Media *Scrapbook*

Media *Scrapbook* memiliki beberapa karakteristik yang membuatnya menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan yaitu;

- 1) *Scrapbook* memungkinkan siswa untuk mengekspresikan kreativitas siswa. Siswa dapat mengatur dan mendesain halaman-halaman *Scrapbook* siswa sendiri, menggunakan berbagai elemen seperti gambar, teks, catatan, dan dekorasi lainnya.
- 2) Proses pembuatan *Scrapbook* melibatkan siswa secara langsung. Siswa harus terlibat dalam memilih konten, mengatur,

dan merancang tata letak sehingga siswa lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

- 3) *Scrapbook* memungkinkan siswa untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dan mengorganisasikannya secara kreatif. Ini membantu dalam pengembangan keterampilan pengorganisasian dan penataan informasi.
- 4) Proses membuat *Scrapbook* dapat dianggap sebagai proyek yang memerlukan perencanaan, pemilihan konten yang relevan, dan pengorganisasian materi. Ini mendorong siswa untuk belajar melalui pengalaman praktis.
- 5) Siswa dapat menggunakan gambar, teks, kutipan, dan grafik untuk menyampaikan ide dan informasi. Ini memungkinkan variasi dalam cara siswa menerima dan menyajikan informasi.
- 6) Siswa dapat bekerja secara kelompok dalam pembuatan *Scrapbook*. Ini membantu siswa belajar bekerja sama, berbagi ide, dan memecahkan masalah bersama.
- 7) Memungkinkan siswa untuk menambahkan pengalaman pribadi, opini, dan pemikiran siswa ke dalam *Scrapbook*, media ini dapat membantu siswa dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa.
- 8) *Scrapbook* menggabungkan unsur visual yang kuat, yang dapat membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan

lebih baik, terutama bagi siswa yang memiliki preferensi belajar visual.

- 9) *Scrapbook* dapat digunakan di berbagai subjek dan topik. Siswa dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang berbeda.

Karakteristik-karakteristik pada media *Scrapbook* dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan berbasis pengalaman bagi siswa, sehingga siswa dapat mengembangkan ide-ide dan dapat bekerjasama dengan siswa yang lain.

**b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Scrapbook***

Media *Scrapbook* dapat memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dalam konteks pembelajaran. Berikut adalah beberapa di antaranya:

- 1) Kelebihan Media *Scrapbook* dalam Pembelajaran
  - (a) *Scrapbook* memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide, pemikiran, dan pengetahuan siswa secara kreatif melalui seni dan desain.
  - (b) Proses membuat *Scrapbook* melibatkan pengulangan informasi yang dapat membantu siswa untuk lebih mengingat materi pelajaran yang siswa pelajari.
  - (c) Melalui kegiatan memotong, menempel, dan merancang, siswa dapat meningkatkan keterampilan motorik halus siswa.

- (d) Pembuatan *Scrapbook* dapat menjadi proyek kolaboratif yang melibatkan siswa dalam berbagi ide dan bekerja sama dalam kelompok.
- (e) Proses membuat *Scrapbook* dapat menjadi cara yang efektif untuk mendorong siswa menjadi lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran.

2) Kekurangan Media *Scrapbook* dalam Pembelajaran:

- (a) Pembuatan *Scrapbook* membutuhkan waktu yang cukup lama, terutama jika dikerjakan secara detail dan mendalam. Ini bisa menjadi kendala terutama dalam kurikulum yang padat.
- (b) Memerlukan biaya untuk membeli materi dan sumber daya seperti kertas, alat tulis, dekorasi, dan lainnya. Hal ini bisa menjadi hambatan jika sekolah atau siswa memiliki keterbatasan dana.
- (c) Evaluasi terhadap *Scrapbook* bisa menjadi subjektif karena kreativitas dan keunikan setiap karya siswa. Hal ini bisa sulit bagi guru untuk memberikan penilaian yang adil.
- (d) *Scrapbook* dapat memakan ruang penyimpanan yang cukup besar, terutama jika setiap siswa membuatnya sebagai bagian dari pembelajaran.
- (e) *Scrapbook* kurang mengintegrasikan elemen-elemen teknologi yang penting untuk keterampilan masa depan.

Saat menggunakan media *Scrapbook* dalam pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan seberapa cocoknya dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Kombinasi dengan metode pembelajaran lainnya dan penggunaan teknologi dapat meningkatkan efektivitasnya dalam meningkatkan pembelajaran siswa.

## B. Kajian Penelitian Relevan

1. Risnawati (2020), judul penelitian "Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Metode HOA (*Hands On Activity*) pada Siswa Kelas 4 di SD Negeri Cibabat. Hasil penelitiannya adalah dengan membanding keterampilan membaca pemahaman siswa pada kelompok A lebih baik dari Kelompok B, bahwa metode *Hands On Activity* (HOA) berpengaruh terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa. Penggunaan model pembelajaran HOA siswa yang belajar dengan menggunakan metode HOA dapat mempengaruhi keterampilan membaca pemahaman siswa jika dibandingkan siswa yang tidak belajar menggunakan metode HOA.
2. Hijjah & Bahri (2022), judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di Kelas V SD Negeri 064970 Medan Denai". Hasil dari penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen layak digunakan, dan dijadikan media

pembelajaran di dalam kelas. Hal ini dikarenakan media *Scrapbook* dapat lebih menarik perhatian dan menambah minat belajar peserta didik.

3. Mayasari, dkk., (2023), dengan judul Pengembangan Media *Scrapbook* pada Teks Fiksi Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Kelas IV SD. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran media *Scrapbook* dinyatakan oleh para ahli sangat valid. Aspek praktis menilai respon siswa dan guru dalam uji coba besar dan terbatas juga telah memberikan hasil yang sangat praktis. Keefektifan tes yang diberikan kepada siswa sangat efektif. Dengan demikian, dalam penelitian ini dapat dikatakan jika media *Scrapbook* sangat valid, praktis serta efektif guna diperuntukkan mendukung proses pembelajaran.
4. Gülcin Karakuş, (2023), dengan judul “*Systematic review of studies on writing in elementary school*” Berdasarkan hasil penelitian hubungan antara membaca dan menulis, integrasi teknologi dalam pembelajaran menulis, penguasaan keterampilan menulis, serta metode dan strategi pengajaran. Selain itu, aspek-aspek seperti umpan balik, aspek afektif, dan pengajaran menulis pada siswa sekolah dasar juga menjadi fokus penelitian. Hasil dari tinjauan literatur ini memberikan wawasan bagi guru, administrator, dan pembuat kebijakan untuk mengembangkan aktivitas menulis yang

efektif guna meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan prestasi siswa.

5. Yufiarti, dkk. (2023) dengan judul “*Teachers' perceptions on the need to use digital storytelling based on local wisdom to improve writing skills*”, dengan hasil penelitian Penting untuk meningkatkan keterampilan menulis pada siswa sekolah dasar; oleh karena itu diperlukan bahan ajar yang sesuai untuk memenuhi fasilitas pembelajaran. Bercerita digital berbasis kearifan lokal menjadi solusi bahan ajar yang relevan dengan perkembangan zaman dan tepat memfasilitasi pembelajaran bercerita untuk meningkatkan keterampilan berekspresi siswa melalui tulisan.
6. Anshori, dkk. (2023), dengan judul “Pengaruh Proses Menulis dan Kognitif terhadap Kemampuan Menulis Teks Naratif Siswa” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa, pertama, aspek revisi spontan dan revisi kosakata berpengaruh terhadap kualitas cerita. Selain itu, ditemukan juga siswa yang memiliki kemampuan membaca lebih baik cenderung lebih intensif melakukan perbaikan secara online. Kedua, aspek proses yang berpengaruh terhadap kualitas tulisan naratif siswa adalah kemampuan ejaan dan jumlah revisi. Selain itu, kemampuan kognitif siswa juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menulis. Aspek kemampuan kognitif yang memberikan pengaruh adalah kemampuan bahasa lisan, membaca, pemilihan kosakata, kapitalisasi, dan ejaan.

Dengan demikian, aspek proses yang berperan penting terhadap peningkatan kemampuan menulis naratif adalah kemampuan kognitif ejaan dan membaca. Aspek proses yang memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas tulisan adalah kemampuan bahasa lisan, perhatian, dan memori kerja.

7. Widiastuti (2023), dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media *Scrapbook* Pada Keterampilan Menulis Cerita fiksi Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian, maka ditunjukkan bahwa media *Scrapbook* efektif digunakan pada keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas VI Sekolah Dasar. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil pengamatan yang menunjukkan bahwa siswa lebih mudah dalam menyusun karangan cerita fiksi. Siswa lebih terarah sehingga mengurangi kebingungan yang siswa alami. Selain itu, siswa mengaku lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Scrapbook*. Dari hasil belajar siswa juga menunjukkan adanya peningkatan. Nilai rata-rata menulis cerita fiksi yang semula 61, meningkat menjadi 75.
8. Apriliya (2020), dengan judul “Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. untuk meningkatkan hasil belajar siswa guru perlu menerapkan model dan media pembelajaran yang inovatif yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan

karena dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan yakni dengan menerapkan model pembelajaran STAD berbantuan media *Scrapbook* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

9. Suparti, dkk. (2023), dengan judul “Pengembangan Media E-Book Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”. Hasil analisis menunjukkan bahwa *E-Book* cerita fiksi yang dikembangkan telah layak dari penilaian yang dilakukan pada ahli media sebesar 92% dan 89%, materi 91% dan 93% dan ahli Bahasa dengan menunjukkan hasil sebesar 92%, 89%, dan 92% yang termasuk pada kategori “sangat valid” ahli. Sementara itu pada pengujian keefektifan media e-book media *E-Book* cerita fiksi dengan menggunakan uji-t pada kelompok kecil diperoleh bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 mendapatkan nilai tersebut kurang dari 0,05 sedangkan pada uji kelompok besar juga diperoleh bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa media e-book ini telah layak dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas VI sekolah dasar.
10. Sari (2020) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu” dan hasil penelitian bahwa, pada kelas eksperimen menggunakan media *scrapbook* pada proses

pembelajaran sedangkan pada kelas kontrol tanpa menggunakan media *scrapbook*. Jadi, terdapat pengaruh atau perbedaan kognitif serta peningkatan kemampuan kognitif akibat menggunakan media *scrapbook* pada kelas eksperimen.

### C. Kerangka Pikir

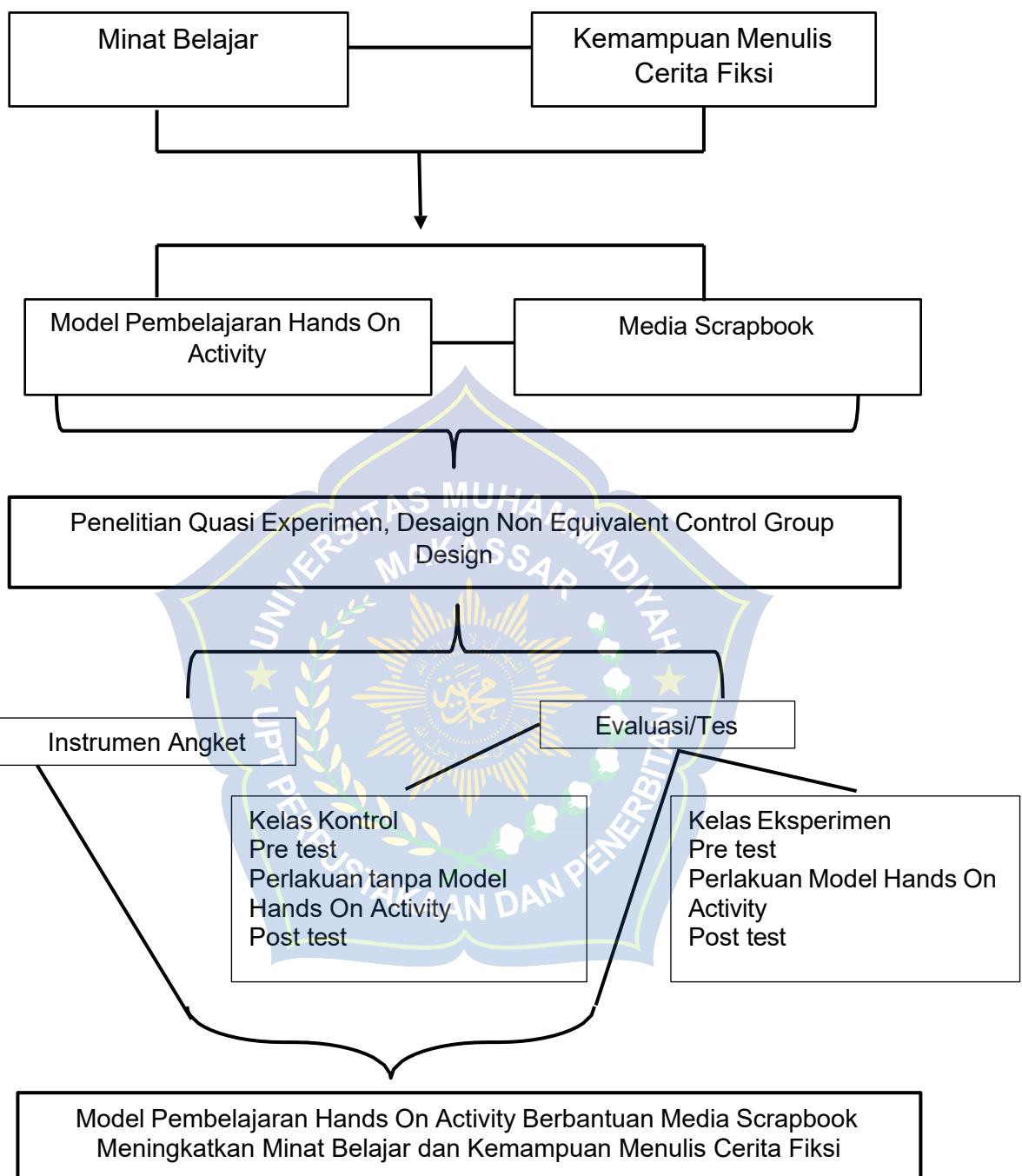
Model pembelajaran *hands on activity* dengan menggunakan media *Scrapbook* dapat memiliki berbagai pengaruh positif terhadap minat dan kemampuan menulis cerita fiksi siswa yaitu melalui pendekatan *hands-on activity* siswa lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Siswa akan terlibat dalam membuat *Scrapbook* yang mencakup berbagai elemen yang relevan dengan cerita fiksi yang siswa tulis. Hal ini dapat meningkatkan kreativitas dan minat siswa dalam menulis. Dengan menggunakan media *Scrapbook*, siswa dapat merasakan pengalaman nyata dalam mengumpulkan berbagai elemen seperti gambar, kutipan, atau bahan referensi lainnya yang mendukung cerita fiksi siswa. Hal ini dapat memperkaya ide-ide siswa dan membantu siswa mengembangkan cerita dengan lebih baik.

Proses membuat *Scrapbook* juga dapat membantu siswa untuk memvisualisasikan cerita fiksi yang siswa tulis. Siswa dapat menggunakan gambar, ilustrasi, atau koleksi visual lainnya yang membantu siswa merancang karakter, latar, atau situasi dalam cerita dengan lebih jelas dengan pengalaman *hands on activity* dan media *Scrapbook*, siswa dapat mengasah kreativitas siswa dalam menyusun

cerita. Siswa dapat merancang plot, karakter, dialog, dan deskripsi dengan lebih mendetail dan menarik. Proses membuat *Scrapbook* yang mendukung cerita fiksi akan melibatkan penulisan dalam berbagai bentuk, seperti membuat ringkasan, deskripsi, dialog, dan lainnya. Hal ini dapat membantu siswa untuk mengasah keterampilan menulis siswa secara keseluruhan. Model pembelajaran ini juga dapat mendorong kolaborasi antara siswa dalam membuat *Scrapbook* dan sharing ide-ide untuk cerita fiksi masing-masing. Ini dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kemampuan bekerja sama dalam sebuah tim.

Keberhasilan dari model pembelajaran ini juga tergantung pada bagaimana guru memfasilitasi proses belajar mengajar, memberikan panduan yang jelas, dan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa. Dengan pendekatan yang tepat, model pembelajaran hands on activity berbantuan media *Scrapbook* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan minat dan kemampuan menulis cerita fiksi siswa. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran hands on activity dengan media *Scrapbook* dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan memperkaya, yang pada gilirannya dapat membantu meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam menulis cerita fiksi. Namun, penting untuk memastikan bahwa model ini mampu meningkatkan kemampuan siswa menulis cerita fiksi.

Gambar 2.1 Kerangka Pikir



#### D. Hipotesis

Adapun hipotesis yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Terdapat pengaruh pengaruh model pembelajaran hands on activity berbantuan media Scrapbook terhadap minat belajar dan kemampuan menulis cerita fiksi siswa kelas V Gugus II Kecamatan Patallassang Kabupaten Gowa.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain dan Jenis Penelitian

##### 1. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah *quasi eksperimen*, *quasi experimen design* adalah jenis desain penelitian yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2014). Alasan penggunaan model *quasi eksperimen* dalam penelitian ini bahwa dalam desain penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang tidak dipilih secara random atau acak.

Bentuk rancangan *quasi experiment* dalam penelitian ini adalah menggunakan model *nonequivalent control group design* (Burhan, 2010). Sebelum diberi *treatment*, baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi test yaitu Pre test, dengan maksud untuk mengetahui keadaan kelompok sebelum treatment. Kemudian setelah diberikan treatment, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan test yaitu posttest, untuk mengetahui keadaan kelompok setelah *treatment*. Secara spesifik bentuk rancangan tersebut dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Rancangan Design Penelitian

Kelas	Pre test	Treatment	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Keterangan:

X = perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook*.

O<sub>1</sub> = tes awal (*Pre test*) diberikan pada kelas eksperimen

O<sub>2</sub> = tes akhir (*posttest*) diberikan pada kelas eksperimen

O<sub>3</sub> = tes awal (*Pre test*) diberikan pada kelas kontrol

O<sub>4</sub> = tes akhir (*posttest*) diberikan pada kelas kontrol

Kedua kelompok tersebut sama-sama memperoleh *Pre test* dan *posttest*. Desain penelitian dipilih dua kelas siswa. Satu kelas disebut kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelas yang lainnya di sebut kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> merupakan kelas yang belum ada perlakuan. O<sub>2</sub> adalah kelas eksperimen yang telah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook*.

Sedangkan O<sub>4</sub> adalah kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Pengaruh model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *scrapbook* terhadap minat belajar dan kemampuan menulis cerita fiksi siswa kelas V.

## 2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*), dengan desain model *nonequivalent control group design* (Sukmawati, Salmia, 2023). Yang membandingkan penerapan model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook* dengan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemahaman konsep dan persepsi siswa.

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada gugus II kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa, dengan dilaksanakan pada dua sekolah, yaitu SDI Panaikang dan SDN Pa'bundukang yang terletak di Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa. SDI Panaikang terletak di Desa Panaikang Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa dan SDN Pabbundukang terletak di Desa Pacellekang Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa

### 2. Waktu Penelitian

Adapun perkiraan waktu untuk mengumpulkan data penelitian ini Insyaa Allah akan dilaksanakan selama kurang lebih dua bulan, mulai dari bulan Januari sampai dengan bulan Maret 2024, pada semester genap tahun ajaran 2023-2024

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh sekolah di wilayah gugus II Kecamatan Pattallasang dengan masing-masing siswa kelas V.

Tabel 3.2 Jumlah Populasi Gugus II Kecamatan Pattallasang Kabupaten Gowa

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa
1.	SDI Sailong	23 orang
2.	SDI Japing	51 orang
3.	SDN Pa'bundukang	31 orang
4.	SDI Panaikang	33 orang
5.	SDI Hombes Armed	30 Orang
6.	SDI Balangpunnia	21 orang
7.	SDI Moncongloe	20 orang
8.	SDI Mongcong-mongcong	27 orang
Jumlah		236 orang

Sumber: Gugus II Kecamatan Pattallasang Kabupaten Gowa

### 2. Sampel

Sebagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi biasa disebut sampel. Sampel adalah sebagian dari populasi itu sendiri (Sugiyono,

2015). Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Teknik pengambilan yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel yang dilakukan tidak berdasarkan strata, kelompok, atau acak, tetapi berdasarkan pertimbangan/tujuan tertentu. Karena tidak semua data dan informasi akan diproses dan tidak semua orang atau benda akan diteliti melainkan cukup dengan menggunakan sampel yang mewakilinya (Abdullah, 2014).

Pemilihan sampel dari 8 sekolah sebagai populasi dan yang menjadi sampel dari populasi tersebut dilakukan dengan penunjukan langsung yaitu SDI Panaikang dan SDN Pa'bundukang di Gugus II dengan alasan kedua sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum merdeka pada kelas V dan memiliki nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebanyak 75. Jumlah siswa dari SDI Panaikang sebanyak 33 orang dan SDN Pa'bundukang sebanyak 31 orang siswa kelas V.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

No	Sekolah	Jumlah Siswa		Keterangan
		Laki-laki	Perempuan	
1.	SDI Panaikang	22 orang	11 orang	33 Orang
2.	SDN Pa'bundukang	25 orang	6 orang	31 Orang
Jumlah		47 orang	17 orang	64 orang

## D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, kuesioner, tes kemampuan menulis, dan dokumentasi.

### a. Observasi

Observasi dilakukan menggunakan lembar pengamatan sebagai alat ukurnya. Lembar pengamatan ini digunakan untuk mengamati serta menilai minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook*. Kriteria keberhasilan proses peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran ditentukan dengan menggunakan lembar instrument yang diisi oleh pengamat (observer). Analisis minat belajar siswa menggunakan analisis persentase. Skor yang diperoleh masing-masing indicator dijumlahkan dan hasilnya disebut jumlah skor. Selanjutnya dihitung persentase nilai rata-rata dengan cara membagi jumlah skor dengan skor maksimal yang dikalikan 100%.

### b. Teknik Tes

Peneliti akan memberikan dua macam tes yaitu *pre test* dan *post test*, mengenai soal-soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook*, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook*.

terhadap kemampuan menulis cerita fiksi siswa. Sebelum tes menulis cerita fiksi digunakan, terlebih dahulu diuji validitas oleh tim validator untuk diuji kelayakan instrumen.

### 1. *Pre test*

*Pre test* diartikan sebagai tes awal atau kegiatan mengukur tingkat pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan. Kegiatan *pre test* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal menulis cerita fiksi siswa mengenai pelajaran yang telah disampaikan.

### 2. *Post test*

*Post test* adalah tes akhir yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran. Kegiatan *post test* ini bertujuan untuk mengetahui apakah siswa sudah mengerti dan memahami mengenai materi yang telah diajarkan.

Bentuk tes menulis cerita fiksi yang diukur terdiri dari menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dengan dimensi pengetahuan khususnya di SD adalah pengetahuan faktual dan konseptual. Untuk mengetahui prestasi belajar dengan pembelajaran model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook* maka penulis menggunakan tes tertulis berupa menulis cerita fiksi sebanyak 5 soal dengan menyediakan gambar atau foto, kemudian siswa menempelkan pada kertas yang telah

disediakan, dan dihias sesuai kreasi siswa. Setelah itu siswa dapat menuliskan cerita fiksi terkait gambar yang disediakan.

## E. Definisi Operasional dan Variabel Penelitian

### 1. Definisi Operasional

Untuk menyamakan persepsi dalam penelitian ini, maka ditetapkan definisi operasional sebagai berikut:

#### a. Model pembelajaran *hands on activity*

Model pembelajaran *hands-on activity* di dalam penelitian ini, pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui kegiatan praktik langsung, eksperimen, atau minat fisik. Dalam model ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru atau membaca materi, tetapi siswa secara aktif terlibat dalam melakukan sesuatu yang bersifat praktis, seperti percobaan laboratorium, proyek kreatif, simulasi, atau kegiatan lain yang memungkinkan siswa untuk langsung merasakan dan mengalami konsep atau materi yang dipelajari.

#### b. Media *Scrapbook*

Media *Scrapbook* dalam penelitian ini, bentuk kolase visual atau kumpulan media yang terdiri dari berbagai elemen seperti gambar, potongan teks, catatan, stiker, dan dekorasi lainnya yang disusun dalam sebuah tata letak yang menarik. *Scrapbook* sering kali digunakan untuk siswa dan mengabadikan kenangan, peristiwa, atau cerita tertentu dalam bentuk yang kreatif dan estetis.

c. Minat belajar

Minat belajar di dalam penelitian ini, siswa lebih cenderung atau lebih tertarik pada suatu hal tentang belajar, bila diperhatikan secara terus menerus bahwa siswa akan melakukan sesuatu yang tanpa diperintahkan. Siswa akan lebih memiliki dorongan dari diri sendiri untuk melakukan hal tersebut.

d. Kemampuan menulis cerita fiksi

Kemampuan menulis cerita fiksi di dalam penelitian ini, keterampilan untuk menciptakan cerita fiksi imajinatif dan kreatif menggunakan kata-kata dan struktur cerita yang menarik. Ini melibatkan kemampuan untuk mengembangkan karakter, membangun latar belakang, menyusun plot, dan menciptakan konflik yang menarik dalam karya sastra.

## 2. Pengukuran Variabel

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu:

- a. Variabel independent (variabel bebas) yang dikategorikan dengan X, yaitu variabel yang mempengaruhi variabel terikat, adapun variabel independennya adalah Model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook*
- b. Variabel dependent (variabel terikat) atau dikategorikan dengan Y, variabel ini adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel

independent (variabel bebas). Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar dan kemampuan menulis cerita fiksi.

## F. Pengukuran Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Deskriptif.

Analisis data statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat generalisasi (Sugiyono, 2014). Analisis data statistik deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan minat, dan kemampuan menulis cerita fiksi. Data tentang distribusi dan frekuensi perolehan siswa dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS v 25

Penelitian ini menggunakan Manova karena terdapat dua variable bebas dan satu variable terikat. Untuk menganalisis sebuah data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data yang berasal dari sebuah populasi atau sampel, diperlukan prasyarat analisis. Dengan terpenuhinya prasyarat analisis tersebut, hasil yang diperoleh dari sebuah analisis dapat seperti kenyataan atau mendekati kenyataan sehingga sesuai dengan yang diharapkan (Misbahuddin 2013).

Soal yang diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah tipe soal yang sama. Adapun kategori yang digunakan untuk menentukan prestasi belajar siswa kelas V berdasarkan nilai kriteria

ketuntasan minimal (KKM) adalah sebagai berikut (Kemendikbud, 2014):

Tabel 3.4 Kategori Hasil Belajar

Skor	Kategori
<75	Perlu Bimbingan
75 – 83	Cukup
83 – 91	Baik
92 – 100	Sangat Baik

Sumber : (Kemendikbud, 2014)

Tingkat ketuntasan belajar siswa dapat dicapai jika nilai diperoleh siswa minimal sesuai dengan kriteria minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Kemampuan menulis cerita fiksi siswa terhitung efektif jika rata-rata belajar siswa mencapai KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## 2. Uji Prasyarat Analisis

Prasyarat analisis data adalah sesuatu yang dikenakan pada sekelompok data hasil observasi atau penelitian untuk mengetahui layak atau tidak layaknya data tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik statistik. Apabila prasyarat analisis tidak terpenuhi, maka aplikasi teknik statistik menjadi tidak layak untuk menganalisis data tersebut. Akan tetapi, apabila tetap dipaksakan untuk menganalisis data tersebut dengan teknik statistik maka hasil yang diperoleh menjadi bias dan memberikan kesimpulan yang salah.

Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, dan uji linieritas.

a. Uji normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk menguji data minat belajar dan kemampuan menulis cerita fiksi dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Data ketentuan uji normalitas adalah

- Jika nilai Signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal
- Jika nilai Signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas uji statistic yang digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelas yang digunakan sebagai objek penelitian memiliki varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini memiliki variansi yang sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas ini menggunakan Uji Levene pada software SPSS 16 for windows. Data dikatakan homogen jika pada output Uji Levene>nilai tabel, atau harga koefisien Sig >dari nilai alpha yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Sebaliknya jika Uji Levene < nilai tabel, atau harga koefisien Sig < 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen.

### 3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat Di analisis menggunakan *One-way Multivariate Analysis of Variance* (*One-way MANOVA*) melalui SPSS 25 untuk menganalisis data yang ada melalui uji signifikansi multivariate dan uji signifikansi univariat (*Tests of Between Subjects-Effect*).

Analisis uji hipotesis pertama digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook* terhadap minat belajar siswa kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa, dan analisis uji hipotesis kedua digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook* terhadap kemampuan menulis cerita fiksi siswa kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa.

Hipotesis ketiga menggunakan uji Signifikansi Multivariat adalah pengujian pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara ber multivariat. Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook* terhadap minat belajar dan kemampuan menulis cerita fiksi siswa kelas V. Dengan taraf signifikansi jika angka signifikansi (Sig) lebih dari 0,05, maka  $H_0$  diterima dan jika angka signifikansi (Sig) kurang dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Minat Belajar Melalui Model Pembelajaran Hands on Activity Berbantuan Media Scrapbook**

Penelitian ini dilakukan di kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa. Sebagai sampel penelitian untuk kelas control adalah SDN Pa'bundukang dan kelas eksperimen adalah SDI Panaikang. Penelitian ini dilakukan selama 6 kali pertemuan, yaitu untuk pertemuan pertama dan kedua peneliti melakukan observasi, pertemuan ketiga siswa kelas V diberikan Pre test untuk mengetahui minat dan kemampuan awal siswa dalam menulis cerita fiksi. Pertemuan ke empat sampai pertemuan kelima, peneliti memberikan perlakuan pada kelas control dengan pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook*. Pertemuan keenam peneliti memberikan post test untuk mengetahui minat dan kemampuan siswa menulis cerita fiksi setelah diberikan perlakuan.

Hasil angket minat belajar siswa dan hasil tes kemampuan siswa menulis cerita fiksi dianalisis dengan menggunakan bantuan SPSS v.25. Berikut hasil deskripsi minat belajar dan kemampuan siswa menulis cerita fiksi yang telah dianalisis dengan menggunakan SPSS.

Minat belajar siswa dapat diketahui dengan menggunakan angket. Angket minat belajar pada kelas control dan kelas eksperimen dianalisis dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.1 Uji Analisis Deskripstif Pre test Minat Belajar Siswa

	<b>Statistics</b>	
	kontrol Pre test	eksperimen Pre test
N	Valid	31
	Missing	2
Mean	64.03	66.15
Std. Error of Mean	.990	1.169
Median	65.00	64.00
Mode	68	73
Std. Deviation	5.510	6.713
Variance	30.366	45.070
Range	21	25
Minimum	53	53
Maximum	74	78
Sum	1985	2183

Berdasarkan tabel di atas, bahwa minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan pada kelas control dan kelas eksperimen ditemukan nilai minimal pada kelas control dan kelas eksperimen sebanyak 53 sedangkan nilai maksimal pada kelas control adalah 74 dan kelas eksperimen sebanyak 78. Jumlah nilai minat belajar pada kelas control sebanyak 1.985 dari jumlah siswa 31 orang dengan rata-rata 63,03, sedangkan jumlah nilai pada kelas eksperimen adalah 2.183 dengan jumlah siswa sebanyak 33 orang dengan rata-rata nilai minat belajar adalah 66,15.

Berikut pengkategorian nilai analisis minat belajar siswa kelas control dan kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.2. Kategori Pre test Minat Belajar

<b>Internal</b>	<b>Kategori</b>	<b>Kontrol Pre test</b>		<b>Eksperimen Pre test</b>	
		<b>Siswa</b>	<b>Persentase</b>	<b>Siswa</b>	<b>Persentase</b>
90-100	Sangat Baik	-	-	-	-
80-89	Baik	-	-	-	-
70-79	Cukup baik	3	10%	10	30%
60-69	Kurang baik	22	71%	15	45%
0-59	Sangat kurang baik	6	19%	8	24%
<b>Jumlah</b>		<b>31</b>	<b>100%</b>	<b>33</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel pengkategorian minat belajar pada kelas control dan kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan, bahwa pada kelas control ada 3 orang siswa yang memiliki minat belajar cukup baik dan ada 22 orang siswa yang memiliki minat belajar kurang baik, serta ada 6 orang siswa yang memiliki minat belajar sangat kurang baik. Sedangkan pada kelas eksperimen ada 10 orang siswa yang memiliki minat belajar cukup baik dan ada 15 orang siswa yang memiliki minat belajar kurang baik, serta ada 8 orang siswa yang memiliki minat belajar sangat kurang baik.

Nilai angket minat belajar kelas control dan kelas eksperimen menjadi dasar untuk peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook* pada kelas eksperimen dan model

konvensional pada kelas control. Berikut nilai minat belajar siswa kelas control dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan.

Tabel 4.3 Uji Analisis Deskripstif Postest Minat Belajar Siswa

		<b>Statistics</b>	
		kontrol postest	eksperimen postest
N	Valid	31	33
	Missing	2	0
Mean		69.81	88.42
Std. Error of Mean		1.172	.901
Median		70.00	89.00
Mode		79	90
Std. Deviation		6.524	5.178
Variance		42.561	26.814
Range		19	18
Minimum		60	79
Maximum		79	97
Sum		2164	2918

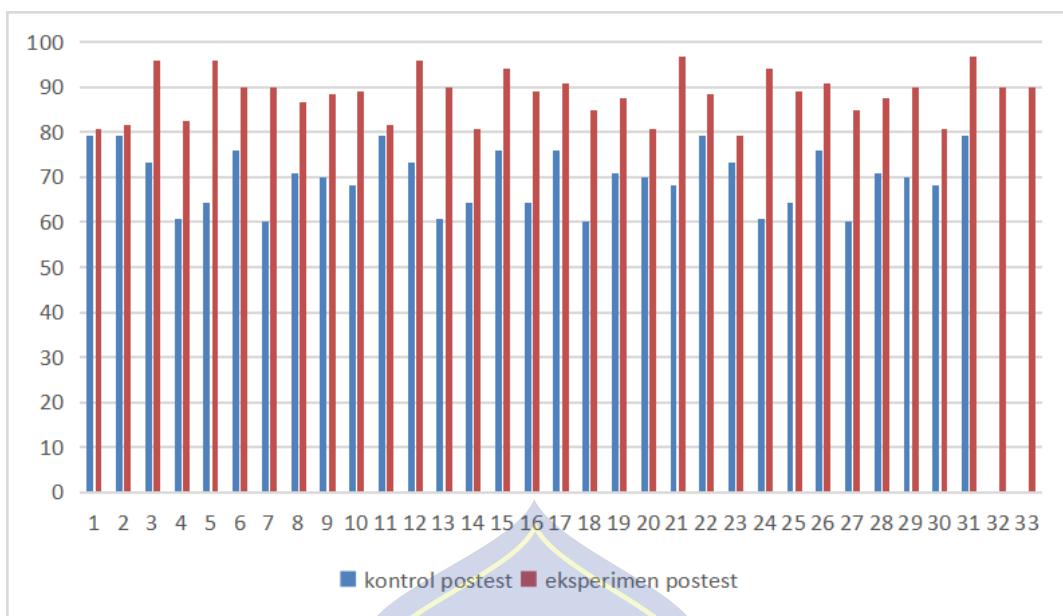
Berdasarkan tabel di atas, bahwa minat belajar siswa pada kelas control dengan mendapatkan nilai minimal sebanyak 60 dan pada kelas eksperimen mendapatkan nilai minimal sebanyak 79. Untuk nilai maksimal pada kelas control adalah 79 dan pada kelas eksperimen nilai minat belajar siswa meningkat menjadi 97 setelah diberikan perlakuan. Kelas control dengan jumlah nilai 2.164 dengan rata-rata 69,81 dan pada kelas eksperimen mendapatkan jumlah nilai 2.918 dengan rata-rata 88,42.

Berikut pengkategorian nilai angket minat belajar siswa pada kelas control dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.4 Kategori Post test Minat Belajar

Internal	Kategori	Kontrol Postest		Eksperimen Postest	
		Siswa	Persentase	Siswa	Persentase
90-100	Sangat Baik	-	-	15	45%
80-89	Baik	-	-	17	52%
70-79	Cukup baik	18	58%	1	3%
60-69	Kurang baik	13	42%	-	-
0-59	Sangat kurang baik	-	-	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>31</b>	<b>100%</b>	<b>33</b>	<b>55%</b>

Berdasarkan tabel di atas, bahwa kelas pada kelas control ditemukan nilai minat belajar siswa cukup baik sebanyak 18 orang dan ada 13 orang siswa yang memiliki minat belajar yang kurang baik dari 31 orang jumlah siswa. Sedangkan pada kelas eksperimen, ditemukan 1 orang yang memiliki minat belajar yang cukup baik, dan 17 orang siswa yang memiliki minat belajar baik, serta ada 15 orang siswa yang memiliki minat belajar sangat baik saat diterapkan model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook*. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook* dapat mempengaruhi minat belajar siswa.



Grafik 4.1 Nilai Minat Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

## 2. Kemampuan Menulis Cerita Fiksi Melalui Model Pembelajaran

### Hands On Activity Berbantuan media Scrapbook

Kemampuan menulis siswa dapat diketahui dengan menggunakan tes. Kemampuan menulis pada kelas control dan kelas eksperimen dianalisis dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.5. Uji Analisis Deskriptif Pre test Kemampuan Menulis

	kontrol Pre test	eksperimen Pre test	
		N	Valid
		31	33
	Missing	2	0
Mean		49.68	48.94
Std. Error of Mean		1.465	1.519
Median		50.00	50.00
Mode		55	50
Std. Deviation		8.158	8.728
Variance		66.559	76.184
Range		35	45
Minimum		30	30

Maximum	65	75
Sum	1540	1615

Berdasarkan hasil tes kemampuan menulis pada siswa kelas control dengan nilai Pre test ditemukan nilai minimal 30 dan nilai maksimal 65. Jumlah siswa pada kelas control sebanyak 31 orang dengan rata-rata nilai 49,68. Sedangkan pada kelas eksperimen ditemukan nilai minimal 30 dan maksimal 75 dengan jumlah siswa sebanyak 33 orang dan jumlah nilai rata-rata sebanyak 48,94.

Berikut ketegori nilai Pre test kelas control dan kelas eksperimen.

Tabel 4.6 Kategori Hasil Belajar

Internal	Kategori	Kontrol Pre test		Eksperimen Pre test	
		Siswa	Persentase	Siswa	Persentase
<b>92 - 100</b>	Sangat Baik	-	-	-	-
<b>91 - 83</b>	Baik	-	-	-	-
<b>82 - 75</b>	Cukup	-	-	1	3%
<b>74 - 61</b>	Kurang	2	6%	-	-
<b>&lt;60</b>	Perlu bimbingan	29	94%	32	97%
		31	100%	33	100%

Berdasarkan hasil pengkategorian nilai kemampuan menulis siswa pada kelas control dan kelas eksperimen yaitu, ada 2 orang siswa yang mendapatkan kemampuan menulis yang kurang dengan persentase 6% dan ada 29 orang siswa yang memerlukan bimbingan atau 94% pada kelas control. Sedangkan pada kelas eksperimen ada 1 orang siswa yang memiliki kemampuan menulis cukup, dan 31 orang siswa yang membutuhkan bimbingan. Kedua

kelas mendapatkan nilai di bawah KKM sehingga membutuhkan perlakuan khusus untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fiksi pada siswa. Untuk kelas control peneliti melakukan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen dengan perlakuan menggunakan model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook*.

Berikut hasil analisis nilai kemampuan menulis post test pada kelas control dan kelas eksperimen.

Tabel 4.7 Uji Analisis Deskripstif Post test Kemampuan Menulis

N	Valid	Statistics	
		kontrol postest	eksperimen postest
	Missing	2	0
Mean		61.13	79.85
Std. Error of Mean		1.651	1.774
Median		60.00	80.00
Mode		55	70 <sup>a</sup>
Std. Deviation		9.193	10.192
Variance		84.516	103.883
Range		35	40
Minimum		50	55
Maximum		85	95
Sum		1895	2635

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan hasil uji statistic di atas, dapat ketahui bahwa pada kelas control mendapatkan nilai minimal 50 dan nilai maksimal 85, dan mendapatkan jumlah nilai 1.895 dengan rata-rata nilai 61,13 dari 31 orang. Sedangkan pada kelas eksperimen

mendapatkan nilai minimal 55 dan nilai maksimal 95. Jumlah nilai keseluruhan adalah 2.635 dengan rata-rata 79,85 dari 33 orang jumlah siswa. Berikut dapat dilihat pengkategorian nilai kemampuan menulis siswa pada pelaksanaan post test kelas control dan kelas eksperimen.

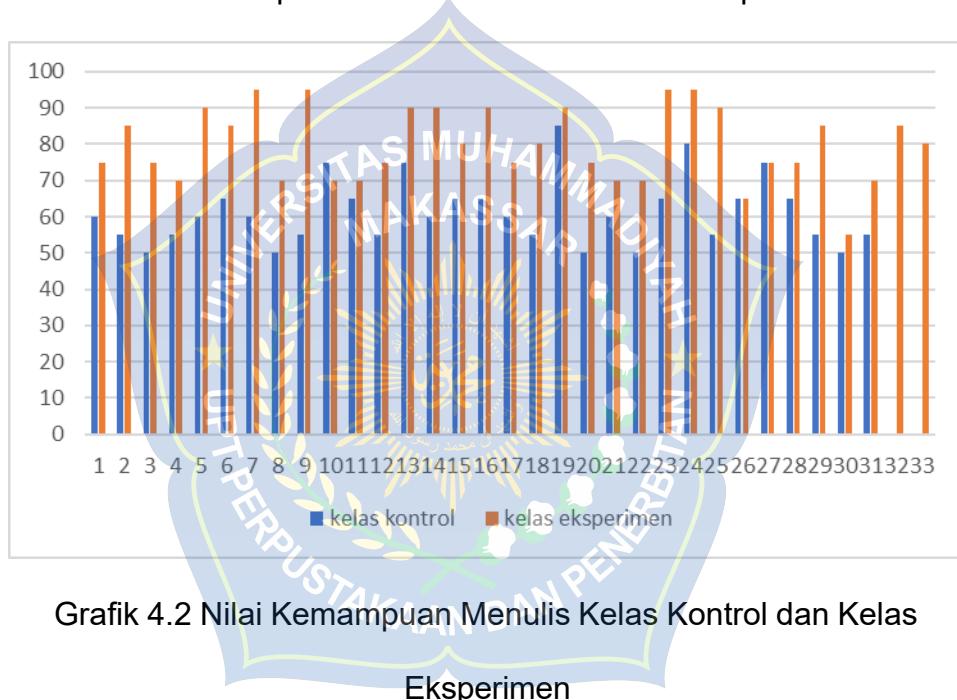
Tabel 4.8 Kategori Post test keterampilan menulis

Internal	Kategori	Kontrol Postest		Eksperimen Postest	
		Siswa	Persentase	Siswa	Persentase
<b>92 - 100</b>	Sangat Baik		-	4	12%
<b>91 - 83</b>	Baik	1	3%	10	30%
<b>82 - 75</b>	Cukup	4	13%	10	30%
<b>74 - 61</b>	Kurang	7	23%	8	24%
<b>&lt;60</b>	Perlu bimbingan	19	61%	1	3%
		31	100%	33	100%

Berdasarkan hasil kemampuan menulis cerita fiksi setelah diberikan perlakuan, kelas control ditemukan 1 orang yang mendapatkan kemampuan menulis baik, dan ada 4 orang yang mampu menulis cerita dengan cukup. Untuk siswa yang kurang mampu menulis ada 7 orang dan masih ada 19 orang siswa yang membutuhkan bimbingan dalam menulis cerita fiksi atau 61% dari 31 orang jumlah siswa. Sedangkan pada kelas eksperimen ditemukan nilai 1 orang yang masih membutuhkan bimbingan, dan ada 8 orang yang masih kurang mampu menulis cerita fiksi serta ada 10 orang yang mendapatkan kemampuan cukup dalam

menulis cerita fiksi. Selanjutnya ada 10 orang yang memiliki kemampuan menulis baik, dan ada 4 orang siswa memiliki kemampuan menulis cerita fiksi yang sangat baik.

Maka penerapan model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook* dapat mempengaruhi kemampuan menulis cerita fiksi pada siswa. Berikut diagram kemampuan menulis cerita fiksi pada kelas control dan kelas eksperimen.



Grafik 4.2 Nilai Kemampuan Menulis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

### 3. Pengaruh Model Pembelajaran Hands On Activity Berbantuan Media Scrapbook terhadap Minat Belajar dan Kemampuan Menulis Cerita Fiksi

#### a. Analisis Prasyarat

Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, dan uji linieritas.

### 1) Uji normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk menguji data minat belajar dan kemampuan menulis cerita fiksi dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Data ketentuan uji normalitas adalah

- Jika nilai Signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal
- Jika nilai Signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal

	Unstandardized	Residual
N	64	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>		.0000000
Mean		.22775858
Std. Deviation		
Most Extreme Differences		.109
Absolute		.088
Positive		
Negative		-.109
Test Statistic		.109
Asymp. Sig. (2-tailed)		.059 <sup>c</sup>

- a. Test distribution is Normal.  
 b. Calculated from data.  
 c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan uji normalitas menggunakan SPSS 25 dengan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* berdasarkan *Unstandardized Residual* dari variable dependen mempengaruhi variable indevenden didapatkan hasil nilai Asymp. Sig. (2-tailed)

sebesar 0,059 lebih besar dari 0,05 maka penelitian ini dapat disimpulkan berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi atau persyaratan data berdistribusi normalitas.

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah sample memiliki varian yang sama. Untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut homogen atau tidak maka perlu diuji homogenitas variansnya terlebih dahulu dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$ .

Tabel 4.10 Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Unstandardized Residual	Based on Mean	.002	1	62	.962
	Based on Median	.000	1	62	.995
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	61.636	.995
	Based on trimmed mean	.005	1	62	.942

Berdasarkan hasil analisis data terhadap hasil belajar dengan nilai signifikansi based on mean 0,962 lebih besar dari 0,05 dengan *levance statistic* 0,002. Uji *Homogeneity* dari variabel dependen tersebut memiliki nilai signifikan yang lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut homogen.

## b. Analisi Manova

Uji Signifikansi Multivariat adalah pengujian pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara ber multivariat. Dengan taraf signifikansi jika angka signifikansi (Sig) lebih dari 0,05, maka  $H_0$

diterima dan jika angka signifikansi (Sig) kurang dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak.

Tabel 4.11 Uji Hipotesis

		Multivariate Tests <sup>a</sup>				
Effect		Value	F	Hypothesis		
				df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.996	8038.793 <sup>b</sup>	2.000	61.000	.000
	Wilks' Lambda	.004	8038.793 <sup>b</sup>	2.000	61.000	.000
	Hotelling's Trace	263.567	8038.793 <sup>b</sup>	2.000	61.000	.000
	Roy's Largest Root	263.567	8038.793 <sup>b</sup>	2.000	61.000	.000
kelas	Pillai's Trace	.796	118.678 <sup>b</sup>	2.000	61.000	.000
	Wilks' Lambda	.204	118.678 <sup>b</sup>	2.000	61.000	.000
	Hotelling's Trace	3.891	118.678 <sup>b</sup>	2.000	61.000	.000
	Roy's Largest Root	3.891	118.678 <sup>b</sup>	2.000	61.000	.000

a. Design: Intercept + kelas

b. Exact statistic

Berdasarkan Uji test di atas yang dilakukan dengan bantuan SPSS v.25 dengan pengambilan keputusan bahwa nilai signifikan model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook* terhadap minat dan kemampuan menulis siswa dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima, yaitu terdapat pengaruh model *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook* secara simultan terhadap minat dan kemampuan menulis cerita fiksi siswa kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa.

## B. Pembahasan

### 1. Minat belajar melalui model pembelajaran hands on activity berbantuan media Scrapbook

Pengetahuan tidak ditransfer secara pasif dari guru ke siswa. Siswa secara aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya, berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam proses konstruksi pengetahuan. Piaget terkenal dengan teorinya tentang perkembangan kognitif anak-anak. Dia percaya bahwa anak-anak membangun pengetahuannya melalui proses asimilasi dan akomodasi (Piaget, 1952).

Model pembelajaran *hands-on activity* berbantuan media *scrapbook* merupakan salah satu metode pembelajaran inovatif yang menggabungkan aktivitas langsung (*hands-on*) dengan penggunaan media kreatif seperti *scrapbook*. Model *Hands-on activity* merupakan metode pembelajaran di mana siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan praktis. Ini bisa melibatkan eksperimen, proyek, atau aktivitas lain yang mengharuskan siswa berpartisipasi aktif. Media *scrapbook* adalah buku kreatif yang berisi kumpulan gambar, teks, dan elemen dekoratif lainnya yang disusun sedemikian rupa untuk menyampaikan informasi atau cerita.

Dalam konteks pendidikan, *scrapbook* bisa digunakan untuk mendokumentasikan pembelajaran, membuat catatan kreatif, dan

memvisualisasikan konsep-konsep yang dipelajari, sejalan dengan hasil penelitian Risnawati (2020) Hands On Activity (HOA) berpengaruh terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa.

Guru merencanakan aktivitas *hands-on* yang relevan dengan materi pelajaran. Misalnya, untuk pelajaran Bahasa Indonesia, siswa bisa melakukan eksperimen sederhana. Siswa melakukan aktivitas *hands-on* dan menggunakan *scrapbook* untuk mencatat hasil dan proses pembelajaran mereka. *Scrapbook* ini berisi foto-foto, catatan, gambar, dan refleksi siswa. Aktivitas *hands-on* membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Penggunaan *scrapbook* sebagai media dokumentasi menambah unsur kreatif yang dapat membuat belajar lebih menyenangkan. *Scrapbook* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka dengan cara yang kreatif. Serta dapat meningkatkan minat belajar karena siswa merasa bebas untuk berkreasi. Banyak siswa yang lebih mudah memahami materi pelajaran melalui visualisasi. *Scrapbook* yang penuh dengan gambar dan ilustrasi dapat membantu siswa lebih baik dari pada metode konvensional, hal ini dikarenakan media *Scrapbook* dapat lebih menarik perhatian dan menambah minat belajar siswa (Hijjah & Bahri, 2022).

Model pembelajaran *hands-on activity* berbantuan media *scrapbook* memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan menggabungkan aktivitas praktis dan kreatif, metode ini

dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Untuk mengoptimalkan pengaruhnya, diperlukan perencanaan yang matang dan dukungan sumber daya yang memadai. Implementasi yang efektif dapat meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan pemahaman siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan inspiratif. penelitian ini sejalan dengan hasil dari tinjauan literatur ini memberikan wawasan bagi guru, administrator, dan pembuat kebijakan untuk mengembangkan aktivitas menulis yang efektif guna meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan prestasi siswa (Gülçin Karakuş, 2023).

## **2. Kemampuan menulis cerita fiksi melalui model pembelajaran hands on activity berbantuan media Scrapbook**

Pembelajaran *hands-on activity* yang berbantuan media *scrapbook* merupakan salah satu metode pembelajaran yang interaktif dan kreatif yang bisa meningkatkan kemampuan menulis cerita fiksi pada siswa kelas V. Pembelajaran ini mengacu pada pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan praktis. Siswa belajar melalui pengalaman langsung, yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan mengaplikasikan konsep yang mereka pelajari.

*Scrapbook* sangat efektif untuk siswa yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Melalui visualisasi dan aktivitas fisik, siswa lebih mudah memahami dan mengingat konsep yang diajarkan. Dengan

menggunakan *scrapbook*, siswa dapat mengorganisir ide-ide mereka secara visual sebelum menuliskannya. Siswa dapat menciptakan alur cerita, karakter, dan setting dengan lebih terstruktur. Kegiatan hands-on seperti membuat *scrapbook* bisa meningkatkan motivasi siswa. Ketika siswa merasa senang dan terlibat dalam proses pembelajaran, siswa cenderung lebih termotivasi untuk menulis. Berdasarkan hasil penelitian Munajah et al. (2023) guru harus tepat memfasilitasi pembelajaran bercerita untuk meningkatkan keterampilan berekspresi siswa melalui tulisan. Dalam penerapan di kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa, guru dapat memulai dengan memberikan topik cerita fiksi dan meminta siswa untuk membuat storyboard menggunakan *scrapbook*. Pengamatan bisa dilakukan dengan membandingkan kemampuan menulis siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode ini. Guru dapat melihat peningkatan dalam hal kreativitas, struktur cerita, dan penggunaan bahasa.

Penggunaan metode pembelajaran *hands-on activity* dengan bantuan media *scrapbook* dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan menulis cerita fiksi siswa. Metode ini tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis, tetapi juga mengembangkan kreativitas, motivasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam konteks siswa kelas V di Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa, penerapan metode ini berpotensi memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi pada siswa. Penelitian ini

sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widiastuti (2023) siswa lebih mudah dalam menyusun karangan cerita fiksi. Siswa lebih terarah sehingga mengurangi kebingungan yang siswa alami. Selain itu, siswa mengaku lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Scrapbook.

### **3. Pengaruh model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook* terhadap minat belajar dan kemampuan menulis cerita fiksi**

Model pembelajaran *hands-on activity* merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar mengajar melalui kegiatan praktis. Penggunaan media *scrapbook* sebagai alat bantu dalam pembelajaran dapat menambah aspek visual dan kinestetik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan menulis siswa. Minat belajar adalah kecenderungan siswa untuk memperhatikan dan memberikan waktu serta usaha dalam kegiatan belajar. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi biasanya menunjukkan semangat dan motivasi yang lebih besar dalam belajar. Hasil temuan penelitian bahwa media *Scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa guru perlu menerapan model dan media pembelajaran yang inovatif yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan karena dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran (Apriliya et al., 2020)

Pendekatan *hands-on activity* melibatkan siswa dalam kegiatan yang praktis dan interaktif, yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Keterlibatan aktif siswa dalam pembuatan dan penggunaan *scrapbook* dapat meningkatkan minat belajar karena mereka merasa lebih terlibat dan memiliki kendali atas proses belajar mereka. *Scrapbook* dapat digunakan untuk menampilkan cerita, gambar, dan informasi yang relevan dengan materi pelajaran. Penggunaan *scrapbook* sebagai media pembelajaran dapat membuat materi lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat informasi.

Kemampuan menulis cerita fiksi meliputi kemampuan siswa untuk mengekspresikan ide, menyusun alur cerita, mengembangkan karakter, dan menggunakan bahasa yang tepat. Kegiatan *hands-on*, seperti membuat dan menghias *scrapbook*, dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka. Dengan secara aktif terlibat dalam proses kreatif, siswa dapat lebih mudah menemukan ide-ide untuk cerita fiksi mereka. Media *scrapbook* menyediakan wadah bagi siswa untuk mengekspresikan ide-ide cerita mereka secara visual dan textual. Proses membuat *scrapbook* memerlukan pemikiran kritis dan organisasi, yang dapat membantu siswa dalam merencanakan dan menulis cerita fiksi mereka dengan lebih terstruktur.

Guru merancang kegiatan pembelajaran yang melibatkan pembuatan *scrapbook* sebagai bagian dari proyek menulis cerita fiksi. Kegiatan ini bisa dimulai dengan pengenalan konsep cerita fiksi, brainstorming ide cerita, dan kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *scrapbook* yang menggambarkan alur cerita dan karakter.

Penggunaan model pembelajaran *hands-on activity* berbantuan media *scrapbook* dapat memberikan dampak positif terhadap minat belajar dan kemampuan menulis cerita fiksi siswa. Keterlibatan aktif dalam proses belajar dan kesempatan untuk mengekspresikan ide secara kreatif dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa dalam menulis. Implementasi metode ini di Kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini sejalan dengan hasil analisis menunjukkan bahwa Media Scrapbook telah layak dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas (Liyawindari et al., 2023)

Penelitian ini mengkaji penggunaan media *scrapbook*, yang merupakan alat kreatif dan visual, dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan menulis cerita fiksi. Model pembelajaran *hands-on activity* menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Menggunakan pendekatan ini dengan media *scrapbook* bisa menjadi kombinasi baru yang belum banyak dieksplorasi dalam penelitian sebelumnya. Sementara banyak penelitian berfokus pada keterampilan

menulis secara umum, penelitian ini khusus mengevaluasi pengaruh metode pembelajaran terhadap kemampuan menulis cerita fiksi. Ini memberikan wawasan spesifik tentang bagaimana teknik pembelajaran tertentu dapat mempengaruhi jenis tulisan tertentu.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan Hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan beberapa hasil di bawah ini:

1. Minat belajar melalui model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook* pada siswa kelas V dengan hasil cukup baik 3%, baik 52% dan 45% sangat baik, dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *hands-on activity* berbantuan media *scrapbook* dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional.
2. Kemampuan menulis cerita fiksi melalui model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook* pada siswa kelas V, menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *hands-on activity* berbantuan media *scrapbook* secara signifikan meningkatkan kemampuan menulis cerita fiksi siswa kelas V dengan 30% mendapatkan nilai cukup, 30% nilai baik dan 12% sangat baik. Siswa yang terlibat dalam kegiatan *hands-on* dengan media *scrapbook* menunjukkan peningkatan dalam berbagai aspek penulisan, termasuk imajinasi, alur cerita, dan penggunaan bahasa yang kreatif.
3. Pengaruh model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook* terhadap minat belajar dan kemampuan menulis cerita fiksi siswa kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa

mengalami peningkatan dengan nilai signifikan model pembelajaran *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook* terhadap minat dan kemampuan menulis siswa dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima, yaitu terdapat pengaruh model *hands on activity* berbantuan media *Scrapbook* secara simultan terhadap minat dan kemampuan menulis cerita fiksi siswa kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa.

## B. Saran

Berikut adalah beberapa saran penelitian yang dapat diberikan untuk berbagai pihak terkait dengan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *hands-on activity* berbantuan media *scrapbook* terhadap minat belajar dan kemampuan menulis cerita fiksi siswa kelas V di Gugus II Kecamatan Pattallassang, Kabupaten Gowa.

1. Bagi Sekolah
  - a. Peningkatan Fasilitas Pembelajaran. Sekolah sebaiknya menyediakan fasilitas dan alat-alat yang mendukung pelaksanaan *hands-on activities* dan penggunaan media *scrapbook*, seperti ruang kelas yang fleksibel, dan sumber daya pendukung lainnya.
  - b. Pelatihan dan Workshop. Mengadakan pelatihan dan workshop bagi guru tentang penggunaan media *scrapbook* dan pendekatan *hands-on activity* dalam pembelajaran agar dapat diterapkan secara efektif di kelas.

c. Integrasi dalam Kurikulum. Mempertimbangkan untuk mengintegrasikan model pembelajaran ini ke dalam kurikulum sekolah, terutama pada mata pelajaran yang berhubungan dengan bahasa dan seni.

## 2. Bagi Guru

- a. Inovasi dalam Metode Mengajar. Guru sebaiknya terus berinovasi dalam metode mengajar dengan memanfaatkan media *scrapbook* dan pendekatan *hands-on activity* untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.
- b. Evaluasi Berkala. Melakukan evaluasi berkala terhadap minat belajar dan kemampuan menulis siswa untuk melihat efektivitas metode ini dan melakukan penyesuaian yang diperlukan.
- c. Pendekatan Personal. Menerapkan pendekatan personal terhadap siswa, memahami minat dan bakat individu, serta memberikan bimbingan yang sesuai untuk mengembangkan keterampilan menulis mereka.

## 3. Bagi Siswa

- a. Keterlibatan Aktif. Siswa diharapkan lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, menggunakan media *scrapbook* sebagai alat untuk mengekspresikan kreativitas dan ide-ide mereka dalam menulis cerita fiksi.
- b. Pengembangan Minat Baca dan Tulis. Siswa didorong untuk lebih banyak membaca cerita fiksi dan menulis cerita mereka sendiri,

baik di dalam maupun di luar kelas, untuk meningkatkan keterampilan menulis.

- c. Kolaborasi dan Diskusi. Siswa dapat diajak untuk bekerja sama dalam kelompok, berbagi ide, dan memberikan umpan balik satu sama lain dalam proses menulis cerita fiksi.

#### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Perluasan Subjek Penelitian. Peneliti selanjutnya dapat memperluas subjek penelitian dengan mencakup lebih banyak sekolah.
- b. Pengembangan Instrumen Pengukuran. Mengembangkan dan menyempurnakan instrumen pengukuran yang digunakan untuk menilai minat belajar dan kemampuan menulis siswa, sehingga hasil penelitian lebih akurat dan reliabel.

#### 5. Kesimpulan

dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *hands-on activity* dengan bantuan media *scrapbook* efektif dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan menulis cerita fiksi siswa kelas V. Guru disarankan untuk berinovasi dan mengevaluasi metode secara berkala, sementara siswa didorong untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan berkolaborasi. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas subjek penelitian dan mengembangkan instrumen pengukuran yang lebih baik untuk menilai minat dan kemampuan menulis.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M.Sardiman. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Abdullah, S. R. (2014). *Pembelajaran Saintifik Untuk Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ahmadi. (1991). *Psikologi Belajar*. Wade Groups.
- Amin, M. (2010). *Apa itu Hands on Activity*.
- Andriani, L., Syihabuddin, S., Sastromiharjo, A., & Anshori, D. (2023). Pengaruh Proses Menulis dan Kognitif terhadap Kemampuan Menulis Teks Naratif Siswa. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(2), 275–288. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i2.585>
- Anni, catharina T. (2007). *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT Unnes press.
- Apriliya, V., Kanzunnudin, M., & Purbasari, I. (2020). Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 36–44. <https://doi.org/10.17509/ebj.v2i1.26944>
- Apriyanto Dwi Santoso. (2019). *Prosa fiksi*. Yogyakarta: Intan Pariwara.
- Atmojo, E. R. D. (2020). Pengembangan Kemampuan Menulis Cerita Fiksi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 1(3), 172–182. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i3.39>
- Aziez, F. dan A. H. (2010). *Menganalisis Fiksi Sebuah Pengantar*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Baharuddin, D. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Bahasa, P. (2008). *Kamus besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.
- Burhan. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Darojat, S. R., Fauziya, D. S., & ... (2023). Hasil Belajar Siswa Dalam Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Menggunakan Model

- Discovery Learning Berbantuan Canva. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 6, 193–200.
- Devianti, E., Fadhillah, D., & Sumiyani, S. (2023). Hubungan Minat Membaca dengan Keterampilan Menulis Karangan Narasi kelas 5 di SDN Saga V Balaraja Kabupaten Tangerang. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 51. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5675>
- Djaali. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara Djamarah.
- Djamarah. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- ERBASAN, Ö., & DEDEOĞLU, H. (2023). Developing Informational Text Writing Skills of Gifted Students by Leveraging Writing Strategies. *Kuramsal Eğitimbilim*, 16(3), 641–673. <https://doi.org/10.30831/akukeg.1257444>
- Fahmi, F. N. (2023). *Peningkatan kemampuan menulis karangan siswa kelas IV melalui media gambar berseri*. 15(1), 362–368.
- Fatwiyah, R. N., & Rukmi, A. S. (2018). *Pengembangan Media Scrapbook untuk Pembelajaran Menulis Narasi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Fauzi, M. R., & Pratama, D. F. (2021). Elementary Teacher Education Students' Short Story Writing Skills through Creative Writing Learning for Short Movie Making. *Mimbar Sekolah Dasar*, 8(1), 96–113. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v8i1.26491>
- Gülçin Karakuş. (2023). Systematic review of studies on writing in elementary school. In *Research in Pedagogy* (Vol. 13). <https://doi.org/10.5937/istrped2301146k>
- Hendriyan. (2013). *Analisis Kemampuan Psikomotor Siswa Pada Pembelajaran Hands on Teknik challenge Exploration Activity*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Hijjah, N., & Bahri, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di Kelas V SD Negeri 064970 Medan Denai. *Edu Global Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01, 24–32.
- Kartono, K. (2011). *Pemimpin dan Kepemimpinan*. Jakarta: PT. Rajawaligrafindo Persada.

- Kemdiknas. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kemendikbud. (2014). *Permendikbud No. 66 tentang Standar Penilaian Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khusna, M., & Citrawati, T. (2023). Studi Pendahuluan Identifikasi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Siswa. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.33096/didaktis.v1i1.296>
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Kristantie, J., & Ratih Asmarani. (2019). Pembelajaran Fiksi Menggunakan Media Scrapbook Pada Siswa Sekolah Dasar. *Wacana Didaktika*, 7(01), 58.
- Kusuma, T. S. W., & Mustari, M. (2023). Model Discovery Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Cerita Pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1), 46–55. <https://doi.org/10.56916/jipi.v2i1.319>
- Lafamane, F. (2020). Karya ( Puisi , Prosa , Drama ). *OSF Preprints*, 1–18.
- Liyawindari, A. E., Sukartiningsih, W., & Suparti, S. (2023). Pengembangan Media E-Book Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 500. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.7714>
- Mayasari, D., Damasriswara, R., & Sahari, S. (2023). Pengembangan Media Scrapbook Pada Teks Fiksi Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Kelas IV SD. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1567–1574.
- Misbahuddin dan Iqbal Hasan. (2013). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munajah, R., Sumantri, M. S., & Yufiarti, Y. (2023). Teachers' perceptions on the need to use digital storytelling based on local wisdom to improve writing skills. *South African Journal of Childhood Education*, 13(1), 1–8. <https://doi.org/10.4102/sajce.v13i1.1314>
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.

- Priansa. (2015). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Rini Kristiantari. (2004). *Menulis Deskripsi dan Narasi*. Sidoarjo: Media ilmu.
- Risnawati, M. (2020). Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Metode HOA (Hands On Activity) pada Siswa Kelas 4 di SD Negeri Cibabat. *COLLASE (Creative of Learning Students ...)*, 03(04), 167–173.
- Rohani, R., Sulfasyah, S., & Munirah, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Somatic, Auditory, Visual, Intelectual (SAVI) Berbantuan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Gugus 21 Wilayah IV Lilirilau Kabupaten Soppeng. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 401. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1879>
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Seri manajemen Sekolah bermutu: Bandung.
- Sari, I. P., Yuliantini, N., & Tarmizi, P. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(3), 1–8.
- Siregar, S. (2018). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. (2017). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Peneltian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *J Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39.
- Sukmadinata, N. S. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukmawati, Salmia, S. (2023). Population, Sample (Quantitative) and

- Selection of Participants/Key Informants (Qualitative). *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*, Vol. 7 – N(6), 131–140.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33487/edumaspul.v7i1.5259>
- Sunendar, I. dan D. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2012). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Syafriadi. (2020). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Al-Aulia*, 06(01), 1–8.
- Syah, M. (2001). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.
- Syahrum, Sastrio, T. B., & Purnamasari, H. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Keterampilan Berbicara. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 2(2), 53–61.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Sesuatu Keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Group Kencana Prenada Media.
- Veronica, I., Subekti, E. E., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan media pembelajaran scrapbook pada pembelajaran tematik Kelas I SD Negeri Taman Sari 01 Pati. *Jurnal Sinektik*, 2(1), 26–36.
- Widiastuti, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook Pada Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(1), 1–9.  
<https://doi.org/10.24176/jino.v6i1.7725>
- Wiwik Wiji Astuti1 dan Andi Nur Veryani. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Hands On Activity dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 42 Waetuwo Kabupaten Bone. *Celebes Biodiversitas*, 6(1), 12–20.
- Yulianti, A., & Ramdhan, B. (2020). Eksperimentasi Pembelajaran

Kontekstual Berbasis Hands-On terhadap Kemampuan Psikomotor.  
*Report of Biological Education*, 1(1), 15–20.





بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Rahmi

Nim : 105061102522

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	19 %	25 %
3	Bab 3	10 %	15 %
4	Bab 4	10 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 15 Agustus 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Nuraini, S.Hum., M.I.P  
NPM. 964 591