

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS V SEKOLAH
DASAR**

Gerrid Mei Apsari¹, Eni Nurhayati², Anggralita Sandra Dewi³
^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Sekolah Dasar,
Universitas PGRI Delta
meigerrid@gmail.com¹, eninurhayati188@gmail.com²,
akusandradewi1989@gmail.com³

ABSTRACT

The purpose of this research was to determine the feasibility of scrapbook learning media and improve student learning outcomes. Scrapbook is a collection of pictures or photos collected into one resembling a photo album that is creatively decorated to make it more interesting. This type of research is an R&D (Research and Development) with the ADDIE model, which consists of five stages, namely, analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research uses data collection techniques in the form of media and material validation and tests. The results obtained by the research on media expert validation were 81% and material experts were 81% which were included in the very feasible criteria and student learning outcomes after using scrapbook learning media was increased by 27.94. Before using scrapbook learning media the average student score was 67.58 to 95.52 after using scrapbook learning media. The increase in learning outcomes was calculated using N-Gain which obtained a result of 0.8711 including in high criteria. This result shows that there is an increase in learning outcomes by using scrapbook learning media.

Keywords: learning media, scrapbook, learning outcomes

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *scrapbook* dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Scrapbook* merupakan sekumpulan gambar atau foto yang dikumpulkan menjadi satu menyerupai album foto yang dihias dengan kreatif supaya lebih menarik. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa validasi media dan materi serta tes (*pre-test* dan *post-test*). Hasil yang diperoleh penelitian pada validasi ahli media sebesar 81% dan ahli materi sebesar 81% yang termasuk dalam kriteria sangat layak dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *scrapbook* meningkat sebesar 27,94. Sebelum menggunakan media pembelajaran *scrapbook* rata-rata nilai peserta didik 67,58 menjadi 95,52 setelah

menggunakan media pembelajaran *scrapbook*. Peningkatan hasil belajar dihitung menggunakan N-Gain yang memperoleh hasil 0,8711 termasuk dalam kriteria tinggi. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook*.

Kata Kunci: media pembelajaran, *scrapbook*, hasil belajar

A. Pendahuluan

Menurut (Yuzianah dkk, 2023) bidang pendidikan selalu ada perubahan kurikulum tentu saja perubahan kurikulum tersebut untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia. Kurikulum di Indonesia dimulai dari KBK dan yang terakhir digunakan adalah kurikulum merdeka. Di dalam kurikulum merdeka terdapat kegiatan berbasis proyek yaitu P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila). Kegiatan P5 pada siswa sekolah dasar dilaksanakan paling sedikit dua kali dalam satu tahun ajaran. Salah satu contoh tema P5 yaitu, kewirausahaan dengan subtema demonstrasi cara pembuatan *scrapbook* sederhana yang bisa dijual.

Pendidikan adalah upaya yang direncanakan dengan sadar untuk mengembangkan potensi siswa secara aktif untuk menghasilkan perubahan yang lebih baik (Dewi, 2019). Dalam sistem pendidikan nasional, pembelajaran dianggap

sebagai proses interaksi yang melibatkan komponen utama, yaitu siswa, pendidik, dan sumber belajar yang terjadi dalam suatu lingkungan belajar. Sumber belajar dapat berupa buku, narasumber, media elektronik, media cetak, lingkungan sekitar, dan lain sebagainya. Pembelajaran yang menarik akan berdampak pada hasil belajar siswa, salah satunya menggunakan media pembelajaran.

Menurut (Nadhiroh dkk, 2022) media pembelajaran adalah suatu sarana atau bahan untuk menyampaikan suatu pengetahuan dengan cara lebih baik dan menyenangkan kepada siswa selama kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah alat pendukung yang membantu siswa belajar baik berupa media cetak atau media online. Menurut (Dewi dkk, 2018) Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran. Adanya media

pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya, pada bab Indonesiaku Kaya Raya yang perlu dipahami dan berkesan untuk siswa. Proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dapat dilakukan dengan menunjukkan contoh gambar atau foto yang dapat menarik minat belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

Siswa sekolah dasar akan tertarik dalam pembelajaran ketika pendidik memberikan salah satu contoh dengan gambar, antara lain adalah *scrapbook*. *Scrapbook* merupakan media berupa tempelan gambar atau hiasan lain yang diaplikasikan di kertas (Suryani & Suryati, 2021). *Scrapbook* berisi gambar disertai tulisan yang didesain unik untuk menarik minat peserta didik. *Scrapbook* dapat menjadi alat pendukung dalam proses belajar mengajar yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut (Nurrita, 2018) setelah proses pembelajaran berakhir, hasil belajar diberikan kepada siswa dalam bentuk penilaian yang menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa yang menyebabkan perubahan

tingkah laku. Hasil belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran terhadap siswa yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hasil belajar dapat dipengaruhi dari pengamatan dan interaksi sosial serta faktor-faktor keyakinan diri. Dapat disimpulkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan proses kegiatan pembelajaran.

Tabel 1 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Nilai	Kriteria
0-60	Belum mencapai ketuntasan, perlu remedial pada seluruh bagian
61-75	Belum mencapai ketuntasan, perlu remedial pada beberapa bagian
76-90	Sudah mencapai ketuntasan, tidak memerlukan remedial
91-100	Sudah mencapai ketuntasan

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SDN Porong pada bulan Mei 2024. Proses pembelajaran menggunakan buku ajar yang mengakibatkan peserta didik kurang fokus dan jenuh. Pada pelajaran IPAS terdapat 8 siswa tuntas yang memperoleh nilai diatas KKTP atau diatas 75 dan terdapat 9 siswa belum tuntas atau dibawah KKTP. Untuk mengetahui hasil ketuntasan belajar siswa dengan rumus:

$$P = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{8}{17} \times 100\% \\ = 47,05\%$$

Berdasarkan perolehan dari jumlah siswa tuntas dan tidak tuntas, diperoleh persentase 47,05% siswa tuntas dan 52,94% atau setengah dari siswa mendapat nilai dibawah KKTP. Kurangnya penyampaian materi dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik yang menurun.

Pada penelitian sebelumnya, menurut (Ristiyah dkk, 2023) media pembelajaran *scrapbook* diterapkan pada pembelajaran dengan tujuan untuk mendapatkan hasil belajar yang efektif dan respon positif dari siswa. Dengan demikian, media pembelajara *scrapbook* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Shinta dkk, 2023) media pembelajaran *scrapbook* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dan dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Dalam penelitian sebelumnya menghasilkan produk berupa *scrapbook* dengan sekumpulan foto atau gambar dan materi yang digunakan yaitu tematik IPA perpindahan suhu dan kalor. Sedangkan pada penelitian ini,

peneliti mengkombinasikan dengan pop up dan permainan *index card macth*. Materi yang digunakan yaitu IPAS sub bab Indonesiaku Kaya Raya.

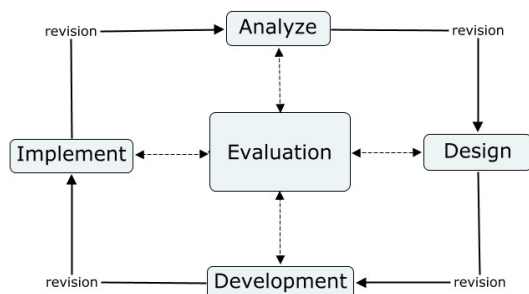
Dalam penelitian ini permasalahan yang diangkat yaitu tentang kelayakan media pembelajaran *scrapbook* pada bab Indonesiaku kaya raya, serta hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *scrapbook*. Manfaat dari penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *scrapbook* dan mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu, media pembelajaran *scrapbook* untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas V SD sangat referensi untuk mendorong peserta didik memahami lingkungan di sekitarnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yaitu R&D (*Research and Development*). Menurut (Sugiyono, 2022) R&D atau *Research and Developmet* merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut

untuk menghasilkan produk tertentu. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran *scrapbook* IPAS semester dua materi IPS bab Indonesiaku kaya raya. Subjek penelitian pengembangan ini yaitu siswa kelas V SDN Porong dengan jumlah 17 siswa.

Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain / Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).



Gambar 1 Model ADDIE

Langkah-langkah penelitian pengembangan disesuaikan dengan gambar 1, yaitu 1) analisis masalah dan penyelesaian dari kebutuhan peserta didik, tahapan ini diperoleh dengan mengamati atau identifikasi masalah, 2) desain media yang berisi materi pembelajaran dan pembuatan soal tes, 3) pengembangan media

yaitu validasi yang melibatkan ahli media dan ahli materi serta, 4) implementasi media kepada peserta didik kelas V SDN Porong, 5) evaluasi yaitu memberikan penilaian dan pembuatan laporan, langkah-langkah pengembangan sudah melalui tahap evaluasi yang menghasilkan kesimpulan tingkat kelayakan media dan kevalidan materi.

Subjek dari penelitian ini adalah kelas V sebanyak 17 peserta didik, 9 perempuan dan 8 laki-laki. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, menggunakan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran IPAS semester dua yaitu materi IPS bab Indonesiaku kaya raya. Data penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari hasil penilaian angket dan validasi ahli media dan materi.

Teknik pengumpulan data menggunakan validasi media dan validasi materi serta tes yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. Instrumen dalam pengumpulan data yaitu kelayakan media menggunakan lembar validasi yang memerlukan ahli media dan ahli materi untuk menilai kesesuaian materi dengan media pembelajaran *scrapbook* yang menggunakan skala likert dengan nilai

1-5. Kriteria penilaian ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 2 Kriteria Penilaian

Kategori	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase yang dicari

$\sum x$ = Skor yang diperoleh

$\sum x_1$ = Jumlah keseluruhan skor

100 = Konstanta

Selanjutnya analisis data menggunakan teknik analisis kuantitatif, berupa *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skorposttest} - \text{skorpretest}}{\text{skormaksimal} - \text{skorpretest}}$$

Presentase kriteria N-Gain sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria Penilaian

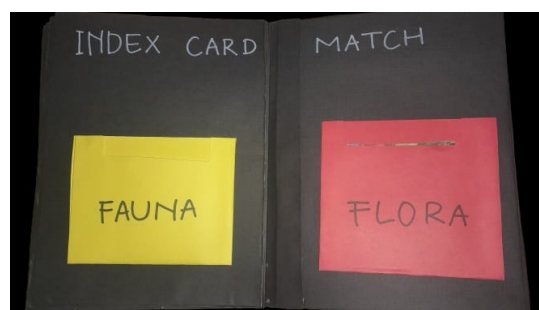
Skor N-Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} \leq 0,30$	Rendah

(Irma Sukarelawa dkk, 2024)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *scrapbook* dan hasil belajar siswa. *Scrapbook* adalah media pembelajaran yang dikembangkan sesuai kebutuhan dengan mata pelajaran IPAS pada semester 2 yang membahas materi IPS Indonesiaku Kaya Raya pada kelas V sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pembuatan media pembelajaran menggunakan kertas karton dengan ukuran panjang 19 cm, lebar 25 cm dan ketebalan 2 mm. Sedangkan lapisan luar yaitu kertas linen dengan menambahkan ukuran panjang dan lebar masing-masing 1 cm.

Tahap selanjutnya, setelah mengembangkan media yaitu uji validitas media yang dilakukan oleh dosen ahli.



Gambar 2 *Scrapbook* Sebelum Revisi



Gambar 3 *Scrapbook* Sesudah Revisi

1. Hasil Validasi Ahli Media

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *scrapbook* dilakukan perhitungan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{61}{75} \times 100\% = 81\%$$

Pada uji validasi media terhadap media pembelajaran *scrapbook* yang menunjukkan kevalidan dengan nilai presentase 81% dengan kriteria skor sangat layak.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dinilai oleh guru kelas V SDN Porong, bertujuan untuk menilai kesesuaian materi dengan media pembelajaran *scrapbook*. Untuk mengetahui hasil dari validasi materi pada media pembelajaran *scrapbook* maka dilakukan perhitungan dengan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{61}{75} \times 100\% = 81\%$$

Pada uji validasi ahli materi terhadap media pembelajaran *scrapbook* menunjukkan kevalidan dengan nilai presentase 81% dengan kriteria skor sangat layak.

3. Hasil Belajar

Tabel 4 hasil pretest posttest

No	Nama	Pretest	Posttest
1	ABAZ	60	89
2	ADF	75	100
3	AGR	69	98
4	ANA	65	94
5	AKM	69	96
6	BCA	70	99
7	DO	68	94
8	EFW	61	90
9	IA	69	97
10	MFYP	60	90
11	MNH	68	95
12	MS	70	98
13	MDAS	69	97
14	NDA	70	100
15	RNE	67	93
16	RAB	69	96
17	SKA	70	98
Jumlah		1.149	1.624
Rata-rata		67,58	95,52

$$N\text{-Gain} : \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 5 Hasil Uji N-Gain
Descriptive Statistics

	N	Minim um	Maxim um	Mean	Std. Devi ation
Ngain_ Score	17	.73	1.00	.8711	.087 14
Ngain_ Persen	17	72.50	100.00	87.108 8	8.71 438
Valid N (listwis e)	17				

Tabel 5 Kriteria Penilaian

Skor N-Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} \leq 0,30$	Rendah

Dari tabel diatas dapat diketahui terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik sangat tinggi sebesar 0,8711 setelah menggunakan media pembelajaran *scrapbook*.

Media pembelajaran *scrapbook* merupakan adaptasi dari media yang sudah ada, kemudian dikembangkan sesuai kebutuhan peserta didik da memiliki perbedaan dari produk sebelumnya. Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* terdapat permainan *index card match* dan refleksi pada bagian akhir pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli media memperoleh 81% dengan kriteria sangat layak tanpa

revisi dan hasil validasi materi memperoleh 81% sehingga dapat dinyatakan sangat layak tanpa revisi.

Hasil belajar peserta didik berdasarkan perhitungan N-Gain dengan membandingkan hasil pretest dan posttest memperoleh hasil 0.8711. Kategori dari hasil perhitungan menunjukkan kriteria tinggi. Setelah menggunakan media pembelajaran *scrapbook* pada mata Pelajaran IPAS hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 27,94 dimana sebelum menggunakan *scrapbook* rata-rata nilai peserta didik 67,58 menjadi 95,52 setelah menggunakan *scrapbook*. Dengan begitu dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan media pembelajran *scrapbook* materi indonesiaku kaya raya, memperoleh hasil validasi ahli media 81% dan ahli materi sebesar 81% yang termasuk dalam kriteria sangat layak digunakan. Dalam pelaksanaan uji coba pada siswa kelas V SDN Porong terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 27,94. Sebelum menggunakan media pembelajaran

scrapbook memperoleh nilai rata-rata 67,58 setelah menggunakan media pembelajaran scrapbook memperoleh hasil 95,52. Hasil dari uji N-Gain mendapat skor sebesar 0,8711 yang termasuk dalam kategori tinggi. Sehingga dapat dinyatakan kelayakan media pembelajaran scrapbook dan terjadi peningkatan pada hasil belajar peserta didik kelas V SDN Porong.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, A.S., & Mubarokah, L. (2019) Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Else (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 53-54. <https://doi.org/10.30651/else.v3i2.3223>
- Dewi, Tiara Kusnia, and Rina Yuliana. "Pengembangan media pembelajaran scrapbook materi karangan deskripsi mata pelajaran bahasa indonesia kelas III sekolah dasar." *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 9.1 (2018). <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2804>
- Nadhiroh, E., Wibowo, S., & Nurhayati, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Cepat Bergambar Untuk Melatih Kemampuan Membaca Kelas 1 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 1104-1118. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6284>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Ristiyah, A. Z., Dewi, A. S., & Mubarok, M. K. (2023). Pengembangan Media Scrapbook untuk Meningkatkan Respon dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(2). <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v9i2.5096>
- Shinta, S. N., Hakim, L., & Yuliani, E. (2023). Pengembangan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 69 Palembang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 133-143. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.2147>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta Cv.
- Suryani, K. A., & Sunarti, S. (2021). Pengembangan Scrapbook Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas IV SDIT AL-Umar Ngargosoka Srumbung Magelang. *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 29-33. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v1i1.72>

Yuzianah, D., Darmono, P. B.,
Supriyono, S., & Kurniawan, H.
(2023). Penerapan P5 pada
kurikulum merdeka pada jenjang
SD. *Taroa: Jurnal Pengabdian
Masyarakat*, 2(2), 66-73.
[https://doi.org/10.52266/taroa.v2i2.
1069](https://doi.org/10.52266/taroa.v2i2.1069)