

ABSTRACT

The background of this researcher was to develop a scrafbook learning media to improve the learning outcomes of grade 1 students at SDN 3 Pucanga Sidoarjo on theme 1 "Myself" sub-theme 2 "My Body". The aim of this research is to find out whether the ScrafBook media is suitable for use with 1st grade elementary school students and to find out the learning outcomes of 1st grade elementary school students after using ScrafBook media. This research uses the development or R&D method with the ADDIE model which uses 5 procedures, namely analyze, design, development, implementation, and evaluation. This research was conducted at SDN 3 Pucang Sidoarjo which consisted of 23 samples. The media validation results resulted in 82% being categorized as suitable for use and the material validation results being 98% or categorized as suitable for use. From the test results, students in class 1 of SDN 3 Pucang Sidoarjo produced effective learning results, namely 64.30 in the pretest and 79.56 in the posttest with an N-Gain value of 64.14. The results of this research are very suitable for use and improve the learning outcomes of class 1 students at DN 3 Pucang Sidoarjo.

.Keywords: scarf book, learning outcomes

ABSTRAK

Peneliti ini dilatar belakangi untuk mengembangkan meda pembelajaran scrafbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN 3 Pucanga Sidoarjo pada tema 1 "Diriku" subtema 2 "Tubuhku". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media ScrafBook ini layak digunakan pada siswa kelas 1 SD serta untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas 1 Sd setelah menggunakan media ScrafBook. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau R&D dengan

layak digunakan dan hasil validasi materi 9,8 atau berkategori layak digunakan. Dari hasil uji coba siswa pada kelas 1 SDN 3 Pucang Sidoarjo menghasilkan hasil belajar yang efektif yakni pada pretest 64,30 dan pada posttest 79,56 dengan nilai N-Gainnya 64,14. Hasil penelitian ini sangat layak digunakan dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 DN 3 Pucang Sidoarjo.

Kata Kunci: *scarf book*, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara efektif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekutan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sagala,2010:3

Kurikulum merupakan elemen pokok dalam pelaksanaan pedidikan. Secara sederhana kurikulum dapat di pahami sebagai kumpulan atau daftar pelajaran yang akan diajarkan untuk melengkapi peserta didik dengan memberikan nilai atas prestasi belajar dalam jangka waktu tertentu (prapanca 2021).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar yang dapat memberikan pengeruh tingkah laku baik dari sebelumnya (Hamalik,2014). Menurut Syafarudin, dkk (2019) hasil belajar adalah gambaran kemampuan siswa yang diperoleh dari konsekuensi penilaian proses belajar siswa pada suatu capaian yang diraih seseorang, bagaimanapun keadaanya dan didapatkan dengan adanya usaha terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dalam observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan wali kelas I SDN 3 Pucang Sidoarjo di temukan kompetensi pengetahuan siswa

siswa, yang sudah mencapai nilai KKM hanyalah 9 siswa, dan masih ada 14 siswa yang belum memenuhi nilai KKM. Nilai rata-rata dikelas I adalah 60. Menurut wali kelas I SDN 3 Pucang Sidoarjo menyatakan bahwa rendahnya nilai siswa disebabkan karena pembelajaran dikelas kurang menarik sehingga hasil belajar siswa menurun.

Media pembelajaran, menurut Fatria (2017), dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran dan mendorong semangat, perhatian, dan keinginan siswa untuk belajar. Syaiful Bahari Djamaro dan Azwan Zain (2020) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat

Arsyad (2014:3) Media adalah alat perantara yang didalamnya termuat pesan atau informasi pembelajaran yang disampaikan oleh pengirim kepada penerima pesan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membangun motivasi dan semangat siswa dalam hasil belajar siswa yaitu media *scrafbook*. *Scrafbook* adalah sebuah karya seni menempel foto atau gambar dikertas dan menghiasnya menjadi bentuk yang unik dan kreatif. Menurut Hardian (2015:4) *Scrafbook* berasal dari kata *scraf* yang dalam Bahasa Inggris artinya barang sisa. Kini dengan perkembangan zaman teknologi semakin canggih. Bahan untuk membuat *scrafbook* tidak selalu barang sisa, namun bisa dibuat dengan bahan-bahan khusus untuk *scrafbooking* dan bahan-bahannya mudah diperoleh.

Berdasarkan uraian tersebut, maka media *scrafbook* diharapkan membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada Pelajaran Tema Dengan uraian tersebut peneliti mengemukakan

siswa kelas I Sekolah Dasar dan bagaimana hasil belajar siswa kelas I setelah menggunakan media scrafbook.

Dengan metode pembelajaran media scraffbook, siswa dapat dengan mudah mengenali dan mengetahui materi pembelajaran secara lebih jelas dan dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Scrafbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research & Development*) Sebuah produk yang dihasilkan diperlukan penelitian yang bersifat analisis, kebutuhan dan untuk menguji keefektifitan produk supaya dapat berfungsi

kaitanya dengan bidang teknologi pembelajaran. Menurut Sugiono (2022) “ metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut artinya penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan produk yang lebih baik lagi, dan dimana tujuan pengembangan tersebut untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini menggunakan medel ADDIE untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran scrafbok. Model ADDIE terdiri dari 5 Tahapan yaitu: Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian pada media pembelajaran scrafbook yang telah dikembangkan dan diujicobakan pada siswa kelas I SDN 3 Pucang Sidoarjo yang berjumlah 23 siswa.

Media pembelajaran scrafbook ini dirancang dengan alat dan bahan sebagai berikut: kain flannel, gunting, benang jarum, dunlek, perekat kain,

Dasar.

Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu: validasi (media dan materi), dan Tes. Validasi dilakukan untuk mengukur Tingkat kevalidan pada suatu instrument. Teknik pengumpulan data kevalidan ada dua

yaitu: validasi ahli media yang bertujuan untuk memberikan masukan informasi dan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan, validasi ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran apakah sesuai dengan materi. Tes dilakukan sebelum dan sesudah diberikan materi.

Tes ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media scrafbok. Instrument pengambilan data yang digunakan yaitu validasi

bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran scrafbook ini layak atau tidak layak digunakan dalam penelitian ini, dan mengevaluasi media pembelajaran scrafbok ini sudah sesuai dengan materi yang diberikan.

Tes dilakukan sebelum pembelajaran (pretest) dan tes terakhir pembelajaran (posttest). skor/nilai yang didapatkan dari evaluasi para ahli media dan ahli materi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase Validasi

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item

$\sum x_i$ = Jumlah keseluruhan nilai

100 = Konstanta

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Media Scrafbook

Kategori	Presentase	Tingkat Validasi
A (4)	85 - 100 %	Layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran

	85 %	untuk kegiatan pembelajaran namun perlu adanya perbaikan
C (2)	50 % - 70 %	Kurang layak, kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran, dan perlu perbaikan besar
D (1)	01,00 % - 50 %	Tidak layak efektif serta digunakan

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

Tabel 2 Kriteria Penilaian Hasil Belajar

Penilaian	Deskripsi
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g > 0,7$	Tinggi

Penilaian tes hasil belajar N Gain Score untuk mengetahui kemampuan

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian kualitatif menggunakan media scrafbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tahap penelitian meliputi validasi ahli materi dan media, dan pelaksanaan tes. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi pada siswa kelas I di SDN 3 Pucang Sidoarjo. Proses pembuatan media scrafbook adalah sebagai berikut: 1. Membuat desain awal media scrafbook; 2, membuat cover media scrafbook menggunakan bahan dari kain flannel; 3. Membuat isi media

dibutuhkan; 5. Mengedit gambar menggunakan Microsoft word; dan 6. Mencetak dan menempelkan gambar pada scrafbook.

Setelah media scrafbook selesai, Langkah selanjutnya adalah menvalidasi media scrafbook dengan bantuan ahli media dan ahli materi. Tujuan dari ahli media adalah untuk memberikan umpan balik dan mengevaluasi media pembelajaran scrafbook.

Validasi ahli materi

apakah sesuai dengan materi yang dibutuhkan. Berdasarkan dinyatakan layak digunakan sesuai dengan kemampuan belajar pada siswa dengan perhitungan sebagai berikut:

No	Deskripsi	Nilai	Kategori
1	Keakuratan konsep dan definisi materi tubuhku	4	Valid
2	Keakuratan gambar, diagram dan ilustrasi pada materi tubuhku	4	Valid
3	Menggunakan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	4	Valid
4	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa	4	Valid
5	Penggunaan bahasa EYD	3	Cukup Valid
6	Penyampaian materi menarik	4	Valid
7	Kebenaran materi sesuai dengan buku tematik	4	Valid

	pembelajaran 1 tentang tubuhku		
9	Materi tentang tubuhku bermanfaat bagi siswa	4	Valid
10	Kelengkapan materi pembelajaran 1 tentang tubuhku	4	Valid
11	Mendorong rasa ingin tahu pada siswa	4	Valid
12	Kesesuaian soal latihan pada materi tubuhku	4	Valid
13	Kemudahan materi untuk dipahami oleh siswa	4	Valid
14	Ketertarikan antara materi yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari.	4	Valid
15	Keruntutan materi pada pembelajaran 1 tentang tubuhku	4	Valid
Rata-Rata : 9,8 (Valid)			

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

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2023 pada siswa kelas I yang berjumlah 23 siswa.

Validasi Ahli Media

Berdasarkan validasi ahli media bahwa media scrafbook ini layak digunakan pada siswa kelas 1 SDN 3 Pucang Sidoarjo dengan perhitungan sebagai berikut:

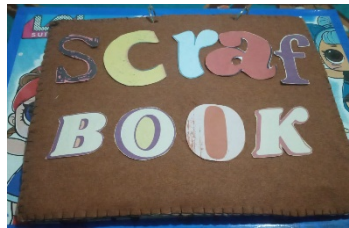
No	Deskripsi	Nilai	Kategori
1	Ukuran media tidak besar/kecil	83	Sangat Baik
2	Media tidak mudah rusak	79	Baik
3	Media tidak menyebabkan siswa terluka	82	Sangat Baik
4	Media dapat digunakan dengan baik	81	Sangat Baik
5	Media mudah dipahami oleh siswa	82	Sangat Baik
6	Media mudah digunakan	82	Sangat Baik
7	Memiliki alur penggunaan	79	Baik

8	Pengoperasian media sederhana	82	Sangat Baik
9	Pengguna dapat berinteraksi dengan media	82	Sangat Baik
10	Media tidak berjalan lambat	78	Baik
11	Kreatif dalam menggunakan ide gagasan	83	Sangat Baik
12	Kreatif dan inovatif	85	Sangat Baik
13	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik	84	Baik
14	Tulisan dapat dibaca dengan baik	84	Sangat Baik
15	Gambar yang digunakan tidak mengganggu dan menarik	84	Sangat Baik
Rata-Rata			82

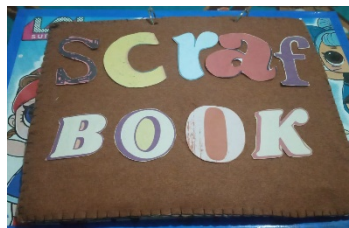
$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$= \frac{1.230}{1.500} \times 100\%$$

sebuah media pelajaran dapat dikatakan layak apabila memperoleh presentase 82%, maka media layak digunakan dan diterapkan dalam pelajaran keterampilan berbicara tema 1.



Gambar 1 Cover media sebelum direvisi



Gambar 2 Cover media sesudah direvisi

Hasil Belajar Siswa Kelas

Eksperimen

No	Nama	Pre	Post
1	NJ	60	70
2	KH	60	80
3	AI	66	80
4	NA	70	70

7	ME	60	80
8	HA	60	90
9	ZA	62	80
10	SH	60	90
11	FA	60	80
12	AR	70	70
13	FI	70	80
14	GI	64	90
15	NAT	70	80
16	QO	62	70
17	FA	60	80
18	NAZ	65	80
19	AZ	60	90
20	HA	60	80
21	PA	70	70
22	AN	70	70
23	LA	70	80
Rata-Rata		64,30	79,56

$$\begin{aligned} \text{Rata-Rata} &= \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\% \\ \text{Pre} &= \frac{1.479}{23} \times 100\% \\ &= 64,30 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-Rata} &= \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\% \\ \text{Post} &= \frac{1.830}{23} \times 100\% \end{aligned}$$

untuk pretest sebesar 60 dengan nilai tertinggi sebesar 70 adapun nilai rata-rata sebesar 64,30. Pada hasil posttest diperoleh nilai terendah sebesar 70 dengan nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai rata-rata sebesar 79,56.

$N\text{-Gain} = \text{skor posttest} - \text{skor pretest} \times 100\%$

(skor ideal – skore pretest)

$$\begin{aligned} N\text{-Gain} &= 79,56 - 64,30 \times 100\% \\ &= \frac{100 - 64,30}{100} \times 100\% \\ &= 64,14 \end{aligned}$$

Salah satu tanda keberhasilan dalam penelitian ini adalah selesainya pembuatan media scrafbook. Setelah melalui berbagai tahap penelitian pengembangan yakni tahap analyze, design, dan tahap development, implementation, tahap evaluation dengan memenuhi kriteria keberhasilan Adapun kriteria keberhasilannya, yakni penilaian validasi ahli media dan materi dapat dinyatakan dengan kategori layak, dan berdasarkan penilaian rata-rata validasi para ahli memperoleh nilai

Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa media scrafbook sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa kelas 1 SDN 3 Pucang Sidoarjo.

Hasil pengembangan media scrafbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDN 3 Pucang Sidoarjo diharap dapat membantu guru dalam kegiatan belajar dan mengajar serta diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada kelas 1 sekolah dasar. Selain itu juga diharapkan media scrafbook dapat menambah referensi untuk meningkatkan hasil belajar.

D. Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan R&D. penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang menghasilkan produk yang lebih baik lag, dan dimana tujuan pengembangan tersebut untuk menguji kelayakan produk tersebut. Peneliti ini menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan

Tingkat validasi media ScrafBook ini melibatkan 2 ahli yaitu satu ahli media (dosen) dua ahli materi (guru). Tingkat ahli media mencapai 82% yang masuk dalam kategori layak digunakan. Dan Tingkat validasi ahli materi mencapai 98% yang masuk dalam kategori cukup layak. Berdasarkan peneltian ahli media ScrafBook dinyatakan layak diuji cobakan.

Perkembangan siswa kelas 1 SDN 3 Pucang Sidoarjo yang dikembangkan dan melibatkan 23 siswa menghasilkan sekor nilai hasil belajar siswa yang menunjukkan peningkatan yakni nilai pretest 64,30, dan pada posttest 79,56 dengan nilai N-Gainnya 64,14.

Saran yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah memberikan media ini lebih banyak subjek lainnya yakni tidak terbatas hanya 23 siswa saja sehingga dapat melihat dampak atau perubahan pada lebih banyak siswa lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Azwan, Z dkk. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka

Grafindo Persada.

Dewi, A. L. S. dan Rahmawati, E. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Suber Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Jatijejer Trawas-Mojokerto TA 2017-2018. *ELSE (elementary school education journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2 (2). <https://doi.org/10.30651/else.v2i2.1818>

Dewi, G. K. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Busy Book Untuk Melatih Kemampuan Motorik Halus Pada Siswa Autis. *Jurnal Ilbriez*.

Fatria, F. (2017) Penerapan Media Pembelajaran Google Drive dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 94-109

Hamalik Oemar. (2012). *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBAS*. Bandung: Sinar Baru Algensido

Haryanve, Y. dan Amar, P. 2015 *Efektivitas Penggunaan Media*

Bahasa Jerman. Fakultas
Pendidikan Bahasa dan Sastra
Universitas Pendidikan Indonesia.

Komalasari, K. (2011). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Rafika Aditama.

Prapanca, Ivan. (2021). *Review Kurikulum Pendidikan Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) tahun 1948 Dalam Pendidikan Indonesia*. 17-26

Saiful, S. (2010). *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiono, (2016) *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung; Alfabeta.

Syafarudin, Supiono, & Burhanuddin. (2019). *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindak Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish