

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK TERHADAP
MINAT MEMBACA PADA PESERTA DIDIK KELAS II DI SEKOLAH DASAR
NEGERI 09 TANJUNG BARAT**

Junita Nurfazriah Putri¹, Dewi Setiyaningsih², Siska Kusumawardani³, Lutfi⁴
^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Jakarta
junitanurfazriahi@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low interest in reading among students. This research uses the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research was conducted in class II of SD Negeri 09 Tanjung Barat. The data collection technique in this study went through two stages, namely expert validation tests and practicality tests. The results of this study indicate that the learning media that has been made in the form of a scrapbook is said to be valid from the results of the calculations of media experts who obtained an assessment of 81%, language experts obtained an assessment of 100%, and material experts obtained an assessment of 98% with very valid criteria. The results of the practicality test of educator responses were 98% and student responses obtained an assessment of 90% with very practical criteria. Thus, it can be concluded that the scrapbook learning media is very valid and very practical to be applied to learning in class II with an average of 93.4%.

Keywords: RnD, Learning Media, Reading Interest, Scrapbook.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat membaca peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SD Negeri 09 Tanjung Barat. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui dua tahap yaitu uji validasi ahli dan uji kepraktisan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dibuat berupa *scrapbook* dikatakan valid dari hasil perhitungan ahli media yang memperoleh penilaian 81%, ahli bahasa diperoleh penilaian sebesar 100%, dan ahli materi diperoleh penilaian sebesar 98% dengan kriteria sangat valid. Hasil uji coba kepraktisan respon pendidik 98% dan respon peserta didik diperoleh penilaian sebesar 90% dengan kriteria sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* sangat valid dan sangat praktis untuk diterapkan pada pembelajaran di kelas II dengan rata-rata 93,4%.

Kata Kunci: RnD, Media Pembelajaran, Minat Membaca, *Scrapbook*.

A. Pendahuluan

Edukasi pembelajaran berpengaruh besar dalam setiap individu dalam pengembangan potensi diri (Alpian et al., 2019). Pendidikan tidak hanya mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya, tetapi juga memiliki potensi untuk mengubah atau memajukan pengetahuan.

Keterampilan membaca kadang sulit dimiliki oleh peserta didik karena kurangnya latihan membaca yang diterapkan dalam pembelajaran dan minat baca pada peserta didik yang masih rendah. (Gogahu & Prasetyo, 2020). Oleh karena itu, sejak anak-anak mulai bisa membaca sejak dini, diharapkan budaya membaca pada masyarakat Indonesia dapat ditingkatkan bukan hanya sekedar bisa mengucap apa yang dibaca, tetapi juga diperhatikan apakah anak-anak mengerti apa yang anak-anak baca.

Faktor lain yang menyebabkan rendahnya minat baca peserta didik antara lain adalah lingkungan belajar yang tidak mendukung, tingginya harga buku yang memberatkan peserta didik, fasilitas perpustakaan sekolah yang kurang memadai, dan

akibat negatif dari perkembangan teknologi yaitu gadget. Dampak negatif dari perkembangan teknologi gadget dapat mengurangi kebersamaan dan interaksi serta komunikasi secara langsung antar individu.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti untuk peserta didik kelas II di SDN 09 Tanjung Barat menyatakan bahwa kemampuan membaca pada setiap peserta didik bervariasi. Ada beberapa peserta didik yang sudah mampu membaca dan sebaliknya ada berbagai peserta didik yang belum bisa membaca.

Berkenaan dengan hasil analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan untuk peserta didik kelas II SDN 09 Tanjung Barat, melalui observasi non partisipan yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan tiba di lokasi di mana aktivitas akan diawasi secara diam-diam, tetapi peneliti tidak akan berpartisipasi dalam aktivitas itu sendiri. Peneliti menemukan fakta bahwa peserta didik kurang bersemangat ketika belajar membaca dikarenakan pembelajaran masih berpusat pada pendidik.

Pendidik hanya berpaku pada buku paket dan model pembelajaran yang cenderung sama dalam setiap pertemuan sehingga ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran membaca terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia dalam konteks pelajaran bercerita jadi kurang diminati untuk dibaca. Maka dari itu, media pembelajaran harus dipilih secara tepat untuk mendukung peserta didik dalam aktivitas belajar-mengajar.

Media pembelajaran *scrapbook* adalah salah satu jenis sumber belajar yang bermanfaat. *Scrapbook* dibuat dengan media visual dikarenakan medianya menampilkan foto atau gambar. Media visual membantu pembelajaran dikarenakan mampu menguatkan ingatan dan mempermudah pemahaman. Di antara banyak keuntungan dari media *scrapbook* adalah kemampuannya untuk menumbuhkan kreativitas dan inovasi pada peserta didik serta berfungsi sebagai sarana mendorong ekspresi diri. (Kartina, Akrom, dan Oman, 2021).

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik dengan seberapa besar peran media pembelajaran

scrapbook pada peningkatan minat membaca. Karena itu, diperlukan penelitian mendalam mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Terhadap Minat Membaca Pada Peserta Didik Kelas II Di SD Negeri 09 Tanjung Barat.”

Masalah yang dirumuskan pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana hasil kevalidan media pembelajaran *scrapbook* dalam meningkatkan minat membaca pada peserta didik kelas II di SDN 09 Tanjung Barat ?
2. Bagaimana hasil kepraktisan media pembelajaran *scrapbook* dalam meningkatkan minat membaca pada peserta didik kelas II di SDN 09 Tanjung Barat ?

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini antara lain.

1. Mengetahui hasil kevalidan media pengembangan *scrapbook* dalam meningkatkan minat membaca pada peserta didik kelas II di SDN 09 Tanjung Barat melalui penelitian validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.
2. Mengetahui hasil kepraktisan media pembelajaran *scrapbook*

dalam meningkatkan minat membaca pada peserta didik kelas II di SDN 09 Tanjung Barat melalui penilaian angket respon pendidik dan angket respon peserta didik.

Landasan Teori

a. Hakikat Minat Membaca

Minat membaca ialah suatu keinginan yang levelnya naik ketika dijalani berusahanya seseorang untuk membaca (Apriliani Pawestri & Hoesein Radia, 2020). Siapa pun yang memiliki keinginan kuat untuk membaca akan dengan senang hati dan rela menerima bacaan, membaca untuk kesadaran diri dan dorongan dari dunia luar. Dalam membaca, minat menentukan aktivitas dan jumlah membaca, mendorong orang untuk menentukan bacaan, menentukan kegiatan di kelas, menyelesaikan tugas, sesi tanya jawab, dan kegiatan membaca di luar ruangan kelas.

Manfaat dan tujuan Minat membaca

- a. Menambah wawasan pengetahuan.
- b. Memperkaya kosakata dan meningkatkan kemampuan berbahasa.

- c. Melatih otak untuk berpikir kritis dan analitis.
- d. Meningkatkan daya ingat dan konsentrasi.
- e. Mengembangkan diri secara pribadi.
- f. Mencapai kesuksesan dalam pendidikan dan karir.
- g. Berkontribusi pada kemajuan bangsa.

Minat baca seorang dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri yang meliputi motivasi, keinginan dan kebutuhan diri. Sedangkan faktor eksternal yakni faktor yang berasal dari luar, misalnya ketersediaan fasilitas, lingkungan, serta dorongan dari orang tua, pendidik dan teman sebaya.

Strategi pembelajaran harus mengandung penjelasan tentang metode pembelajaran berlangsung. Pemilihan strategi pembelajaran sangatlah penting, artinya bagaimana pendidik dapat memilih kegiatan pembelajaran yang paling efektif dan efisien untuk menciptakan pengalaman belajar yang baik.

b. Pengembangan Media Pembelajaran

Kata Latin "media" merupakan bentuk jamak dari "medium," yang berarti pembawa pesan atau perantara. Secara lengkap diuraikan bahwasanya media adalah setiap sesuatu yang mampu digunakan dalam menyampaikan pesan dan memiliki kemampuan guna merangsang pikiran pendidik, membantu perhatian mereka, dan membantu mereka dalam berpartisipasi dalam pelaksanaan pembelajaran terhadap diri pendidik (Suryani & Agung S, 2012).

Hamid, et.al (2020:4) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Nurmalia et al., 2022).

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar sehingga

tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, efektif, dan efisien.

Fungsi media pembelajaran Penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada peserta didik. Peserta didik yang belajar lewat mendengarkan saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya ingatan bertahan, dibandingkan dengan peserta didik yang belajar lewat mendengarkan dan melihat. Media juga mampu membangkitkan dan membawa peserta didik kedalam suasana rasa senang dan gembira, dimana ada keterlibatan emosional dan mental.

Menguasai media pembelajaran termasuk kedalam kompetensi pedagogik yaitu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki (Fadilah et al., 2023). Tentu hal ini berpengaruh terhadap semangat peserta didik belajar dan kondisi pembelajaran yang lebih hidup, yang nantinya bermuara kepada peningkatan pemahaman belajar terhadap materi ajar.

Dalam menentukan media pembelajaran yang akan dibuat perlu diperhatikan faktor-faktor, yaitu:

1. Media yang dipilih perlu membantu tujuan yang ingin dicapai.
2. Selaras dan serasi dengan mentalitas peserta didik dan kebutuhan tugas belajar.
3. Fleksibel, praktis, dan tahan lama.
4. Mudah digunakan.
5. Efektivitas pengelompokkan sasaran.
6. Harus memperhatikan kualitas dan teknik pengembangan. (Arsyad A, 2011).

c. Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook

Scrapbook bermula dari kata Inggris "*book*", yang berarti buku, dan "*scrap*", artinya potongan, sisa, atau gunting. Media *scrapbook* adalah media berupa tempelan gambar atau hiasan lain yang diaplikasikan di atas kertas (Dewi & Yuliana, 2018). *Scrapbook* digunakan sebagai penyampaian informasi dalam pembelajaran, Seni menempel di media kertas ini jika dilihat dari hiasan yang kreatif dan bagus dapat digunakan dalam pembelajaran.

Media *Scrapbook* merupakan sebuah album yang berisi gambaran-

gambaran yang disertai dengan penjelasan keterangan dibawahnya, dengan menggunakan ilustrasi, warna, dan menata huruf/tulisan sesuai dengan kesukaan peserta didik. Hal ini dapat menjadikan media *scrapbook* salah satu media alternatif yang dapat menarik perhatian pada peserta didik. (Hijjah & Bahri, 2022)

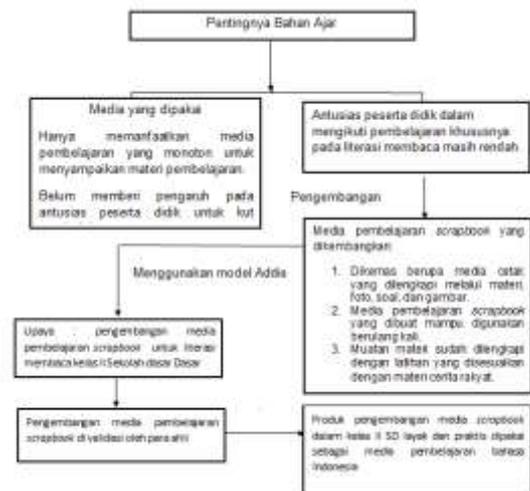
Kriteria pemilihan media *scrapbook* Berdasarkan Ani cahyadi (2019) Selama pelaksanaan pemilihan media, kriteria berikut harus diingat untuk media pembelajaran yang berkualitas tinggi:

- a. Jelas dan Rapih.
- b. Bersih dan Menarik.
- c. Cocok dengan sasaran.
- d. Relevan dengan topik pembelajaran.
- e. Sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- f. Praktis, Luwes, dan Tahan.
- g. Berkualitas baik kriteria media pembelajaran.
- h. Ukuran sesuai dengan lingkungan belajar.

Salah satu karakteristik yaitu, tidak memerlukan pengeluaran uang yang banyak, memilih jenis media sesuai berdasarkan kemampuan, Media tidak harus mahal, tetapi harus relevan secara maksud

pembelajaran, realistis, mudah diamati, mudah dipakai, dan menarik.

Scrapbook memiliki kelebihan yaitu (a) menarik; (b) bersifat realistis dalam menunjukkan pokok pembahasan; (c) dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; (d) mudah didapat; (e) bahan yang digunakan mudah didapatkan; (f) dapat dibuat sesuai keinginan. (Zaenah et al., 2019) Sedangkan kelemahannya terletak pada Media *scrapbook* menurut (Tety Nur Cholifah, 2021) menyatakan kekurangan media *scrapbook* waktu pembuatan media *scrapbook* cukup relatif lama, tergantung dari pembuatan dekorasi yang dibuat, semakin banyak dekorasi yang dirancang maka semakin lama waktu yang dibutuhkan. Gambar yang kompleks kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan gambar yang terlalu kompleks dan berlebihan akan berdampak pada kurangnya pemusatan perhatian pada pokok bahasan materi sehingga kegiatan pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif.



Gambar.1.Bagan Kerangka Berpikir

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) yaitu model penelitian yang dipakai penelitian guna menyelidiki, memproduksi, merancang, dan pengujian validitas barang-barang yang akan diproduksi.

Peneliti juga menggunakan model Pengembangan ADDIE yaitu model pengembangan melalui lima tahapan yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). (Novitasari & Qurrotaini, n.d.)



Gambar.2. Bagan Skema Model
ADDIE

Uji produk bertujuan guna pengumpulan data yang mampu dipakai selaku landasan dalam menentukan kepraktisan dari produk yang diciptakan. Desain uji coba produk adalah media *scrapbook* sebagai hasil dari pengembangan dengan uji kepraktisan. Analisis kegiatan uji produk, yang dilakukan dalam berbagai tahapan, mampu digunakan untuk menentukan tingkatan kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran dengan hasil analisis sebagai berikut:

1. Uji Validitas Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Ahli Media.
2. Uji lapangan dengan skala kecil dan besar yang dilakukan pendidik dan peserta didik.

Pada penelitian subjek uji coba ini dilaksanakan guna mendapat data mengenai kualitas pengembangan media belajar terhadap minat membaca yaitu berupa media berbentuk *scrapbook* yang diuji coba

terhadap 3 dosen yaitu 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli bahasa, dan 1 dosen ahli media.

Sedangkan subjek uji coba skala kecil di SDN 09 Tanjung barat berjumlah 3 peserta didik dan pendidik serta uji coba skala besar berjumlah 30 peserta didik. Selanjutnya dianalisis dan digunakan selaku referensi untuk perbaikan dan penyempurnaan produk yang dibuat. Uji coba membantu mengetahui kualitas produk bahwa produk *scrapbook* ini bisa dikembangkan sebagai motivasi minat membaca pada peserta didik kelas II.

Kualitas produk pengembangan yang dibuat dapat ditentukan melalui analisis data yang dikumpulkan. Pada penelitian ini, *skala Likert* melalui lima kategori yang dipakai untuk menganalisis data kevalidan dan uji kepraktisan pada pendidik.

Tabel.1. *Skor Skala Likert*

Skor				
1	2	3	4	5
Sangat valid	tidak valid	Cukup valid	valid	Sangat valid

Adapun rumus analisis kevalidan yang dipakai guna pencarian i nilai persentase valid antara lain:

$$Sv = \frac{Sr}{Sm} \times 100\%$$

Tabel.2. Kriteria Skala Likert

Kriteria Presentasi Hasil Validasi		
No	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	0% - 20%	Tidak valid
2	21% - 40%	Kurang valid
3	41% - 60%	Cukup valid
4	61% - 80%	Valid
5	81% - 100%	Sangat valid

pada respon peserta didik yaitu kelas II sehingga skor yang didapatkan atas respon peserta didik dapat diproses menjadi persentase memakai rumus *skala Guttman* dimana terdapat dua interval yaitu ya atau tidak agar memudahkan peserta didik dalam mengisi angket.

Tabel.3. Penskoran dalam skala *Guttman*

Kategori	Skor Penilaian
Ya	1
Tidak	0

Data tersebut akan diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PRP = \frac{A}{B} \times 100\%$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pada tahap pertama yaitu tahap analisis yang merupakan tahapan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang ada di sekolah terkait dengan proses pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan cara melaksanakan observasi, karakteristik peserta didik,

dan melakukan dokumentasi sekolah yang dimaksud. Setelah temuan analisis didapatkan selanjutnya digabungkan dan dianalisa kembali sebagai bahan pertimbangan kekurangan dalam proses pembelajaran.

a. Analisis Kurikulum

Peneliti melakukan analisis kurikulum di SDN 09 Tanjung Barat didapatkan bahwa kurikulum yang digunakan ialah kurikulum merdeka belajar. Pada media *scrapbook* mengikuti Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia yang ada pada buku tema kelas 2 semester 2.

b. Karakteristik Peserta Didik

Pada analisis ini dilakukan dengan cara observasi terhadap peserta didik di SDN 09 Tanjung Barat. Terdapat perbedaan dan persamaan pada setiap karakter peserta didik terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia hal tersebut membutuhkan pertimbangan saat membuat media pembelajaran yang dirancang untuk mencapai hasil yang dikehendaki.

c. Analisis Kebutuhan

analisisnya peneliti dapat melaksanakan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dengan media belajar ini diharapkan dapat

lebih antusias, efektif, interaktif, dan efisien untuk peserta didik kelas II SDN 09 Tanjung Barat.

Dalam tahapan kedua, yang merupakan tahapan perencanaan, proses perencanaan dan pembuatan produk atau media pembelajaran. Pada tahap ini produk atau media yang dirancang disesuaikan dengan data kebutuhan yang telah didapat pada proses observasi.

Dalam tahapan tersebut media atau produk yang didesain yaitu media pembelajaran *scrapbook* dengan dua tahapan khusus yang berupa langkah dalam *scrapbook* peneliti membuat rancangan konsep dimulai dari sampul depan *scrapbook*, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran bahasa Indonesia, isi cerita rakyat, berdiskusi, dan sampul belakang *Scrapbook*. Konsep yang telah dirancang kemudian akan dikembangkan dalam desain media pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi *microsoft word, remove background, dan canva*.

Tahap ketiga ialah tahap pengembangan dimana pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat

sebelumnya (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Peneliti melaksanakan pembuatan *scrapbook*.

a. Pembuatan media

Setelah dilakukan tahap desain, peneliti melaksanakan pembuatan *scrapbook* agar dapat dilakukan langkah selanjutnya yaitu tahap validasi produk.

b. Validasi Produk

Produk yang sudah melalui tahap analisis, desain dan pengembangan, selanjutnya peneliti melakukan validasi produk oleh para ahli yang dimana peneliti membagi tiga validasi produk yang terdiri dari validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli bahasa.

Pada tahap keempat implementasi Produk yang sudah melalui validasi ahli serta dinyatakan dapat dilakukan untuk dilakukan uji coba, maka berikutnya dilakukan uji coba kepada peserta didik. Uji coba dilakukan kepada peserta didik kelas II sebanyak 30 anak, Hal ini dilakukan agar diketahui kepraktisan produk berdasarkan respon peserta didik.

Pada tahap kelima evaluasi Dalam tahapan ini, evaluasi dimulai dari tahap awal analisis sampai dengan tahapan akhir penelitian yang

hasilnya dapat diperjelas, antara lain berupa soal dan tanggapan para ahli.

Setelah itu dilakukan langkah Deskripsi dan Analisa Data Hasil Uji Coba pada hasil uji coba produk. Penelitian yang tujuannya adalah guna menguji kevalidan media *scrapbook* yang telah dilakukan pengembangan dan mengetahui hasil kevalidan dari para ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dijelaskan hasil dari penelitian yang didapat melalui tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan.

Tabel.4. Hasil validasi ahli media

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian	(%)	Tingkat kevalidan
1.	Kesesuaian ukuran pengembangan media pembelajaran <i>scrapbook</i> .	4	80%	Sangat Valid
2.	Keharmonisan unsur pengguna warna.	4	80%	Sangat Valid
3.	Komposisi dan ukuran (judul dan gambar cover).	4	80%	Valid
4.	Kreatif dan inovatif.	5	100%	Sangat valid
5.	Keterbacaan teks.	4	80%	Valid
6.	Ketepatan penempatan gambar.	4	80%	Valid
7.	Keseimbangan proporsi gambar.	4	80%	Valid
8.	Kesesuaian gambar yang mendukung materi.	4	80%	Valid
9.	Keusability (dapat digunakan kembali)	4	80%	Valid
10.	Usability (mudah digunakan)	4	80%	Valid
Total penilaian		41	82%	Valid

Total penilaian media pembelajaran *scrapbook* mendapat perolehan skor sebesar 41 atau dalam bentuk persen menjadi 82% yang dikategorikan valid.

Tabel.5. Hasil validasi ahli bahasa

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian	(%)	Tingkat Kevalidan
1	Bahasa yang digunakan dalam <i>scrapbook</i> sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	5	100%	Sangat Valid
2	Menggunakan bahasa komunikatif, sederhana, dan mudah dimengerti oleh peserta didik.	5	100%	Sangat Valid
3	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat atau tabu	5	100%	Sangat Valid
4	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa peserta didik kelas II Sekolah Dasar	5	100%	Sangat Valid
5	Tidak ada penafsiran ganda dan kata-kata yang digunakan	5	100%	Sangat Valid
6	Kesesuaian penggunaan tata bahasa	5	100%	Sangat Valid
7	Cerita yang disajikan terdapat pesan yang baik dalam mendorong karakter dan moral peserta didik.	5	100%	Sangat Valid
8	Kalimat yang digunakan sederhana langsung ke pokok pembahasan	5	100%	Sangat Valid
9	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa motivasi ketika peserta didik membuka <i>scrapbook</i> .	5	100%	Sangat Valid
10	Penggunaan tanda baca pada kalimat sudah sesuai dengan aturan yang berlaku	5	100%	Sangat Valid

total penilaian media pembelajaran *scrapbook* mendapat perolehan skor sebesar 50 atau dalam bentuk persen menjadi 100% yang dikategorikan sangat valid.

Tabel.6. Hasil Validasi ahli materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian	(%)	Tingkat kevalidan
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	5	100%	Sangat valid
2.	Materi yang disajikan jelas	5	100%	Sangat valid
3.	Materi mudah dipahami	5	100%	Sangat valid
4.	Pendukung berupa gambar dan contoh sesuai dengan konsep.	5	100%	Sangat valid
5.	Penyampaian materi pada <i>scrapbook</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik.	5	100%	Sangat valid
6.	Menarik minat peserta didik.	5	100%	Sangat valid
7.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik.	5	100%	Sangat valid
8.	Materi dapat meningkatkan keterampilan membaca peserta didik.	5	100%	Sangat valid
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD.	4	80%	Valid
10.	Meningkatkan pemahaman peserta didik.	5	100%	Sangat valid
Total penilaian		49	98%	Sangat valid.

Sehingga, total penilaian materi cerita rakyat pada media pembelajaran *scrapbook* mendapat perolehan skor rata-rata 49 atau dalam bentuk

persen menjadi 98% yang dikategorikan sangat valid.

Setelah langkah Deskripsi dan Analisa Data Hasil Uji Coba pada hasil uji coba produk di dapatkan hasil Sebelum dan sesudah menggunakan scrapbook sebagai media pembelajaran, serta reaksi peserta didik terhadap media tersebut pada saat pengujian produk, dilakukan pengumpulan data untuk mengetahui hasil kepraktisan media scrapbook pada pendidik dan peserta didik.

Tabel. 7. Hasil Penilaian Respon Pendidik

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian	(%)	Tingkat kepraktisan
1.	Media scrapbook terdapat tujuan pembelajaran.	5	100%	Sangat Praktis
2.	Media scrapbook mudah digunakan untuk menyampaikan materi.	5	100%	Sangat Praktis
3.	Media Scrapbook dapat meningkatkan literasi membaca.	5	100%	Sangat Praktis
4.	Media scrapbook menjadikan peserta didik aktif dalam belajar.	5	100%	Sangat Praktis
5.	Dengan media scrapbook kemandirian peserta didik meningkat.	5	100%	Sangat Praktis
6.	Gambar dan tulisan media scrapbook jelas dan menarik.	5	100%	Sangat Praktis
7.	media scrapbook dapat meningkatkan belajar.	5	100%	Sangat Praktis
8.	Penggunaan media scrapbook fleksibel dan mudah.	4	80%	Praktis
9.	Penggunaan media scrapbook tidak memerlukan banyak waktu.	5	100%	Sangat Praktis
10.	Media scrapbook mudah digunakan.	5	100%	Sangat Praktis
Total penilaian		49	98%	Sangat Praktis

diperoleh nilai mencapai 98% yang artinya respon pendidik pada Media *scrapbook* mampu dinyatakan sangat baik dan sangat praktis.

Analisa data uji coba respon peserta didik terbagi menjadi dua

yaitu hasil uji coba kelompok kecil yang berjumlah 3 orang peserta didik dan hasil uji coba kelompok besar yang berjumlah 30 orang peserta didik dari kelas II SDN Tanjung Barat 09. Berikut ini hasil dari uji coba respon peserta didik.

Tabel.8. Hasil uji coba kelompok kecil

No.	Kriteria	Responden 1-3	Skor		Tingkat kepraktisan
			A	B	
1.	Media mudah menggunakan.	1,1,1	3	3	100%
2.	Media dapat digunakan secara mandiri.	1,1,1	3	3	100%
3.	Materi mudah dipahami.	1,1,0	2	3	97,2%
4.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami.	1,1,1	3	3	100%
5.	Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	1,1,1	3	3	100%
6.	Pemilihan huruf yang menarik.	1,1,1	3	3	100%
7.	Pemilihan warna yang sesuai.	1,1,1	3	3	100%
8.	Pemilihan gambar yang menarik.	1,1,1	3	3	100%
9.	Media yang disajikan kreatif.	1,1,0	2	3	97,2%
10.	Kesesuaian antara tulisan dan gambar.	1,1,0	2	3	97,2%
Jumlah			27	30	90%

dapat diketahui bahwa mendapatkan perolehan skor sebesar 27 atau dalam bentuk persen menjadi 90% dengan kriteria sangat praktis.

1. Bagi peserta didik

Peserta didik menggunakan media *scrapbook* dengan baik, dimana pun dan di setiap waktu yang ada.

2. Bagi pendidik

Media pembelajaran *scrapbook* diterapkan oleh para pendidik untuk melatih kemampuan membaca maupun kemampuan peserta didik. Media *scrapbook* tidak hanya untuk pelajaran bahasa Indonesia tetapi bisa digunakan di setiap pelajaran.

3. Bagi sekolah

Media pembelajaran *scrapbook* untuk sekolah yaitu mampu meningkatkan prasarana dan sarana pendidik untuk melakukan pengembangan media belajar yang serupa dengan media *scrapbook*.

4. Bagi Peneliti

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengkaji kembali dan dapat lebih berinovasi mengenai media pembelajaran *scrapbook*.

DAFTAR PUSTAKA

Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam

Pengembangan Media

Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60.

<https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>

Apriliani Pawestri, S., & Hoesein Radia, E. (2020).

Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003.

<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>

Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018).

Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).

<https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2804>

Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.

- Hijjah, N., & Bahri, S. (2022).
EduGlobal : Jurnal Penelitian
Pendidikan 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. [https://www.jurnal-](https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1153)
[lp2m.umnaw.ac.id/index.php/Edu](https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1153)
[Global/article/view/1153](https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1153)
- Novitasari, T., & Qurrotaini, L. (n.d.).
Pengembangan Media
Pembelajaran Buku Cerita
Mitigasi Bencana Berbasis
Augmented Reality. November
2024.
- Nurmalia, L., Prasanti, A., Syahidah,
H., & Azizah, M. (2022).
Pengembangan Media
Pembelajaran Pocket book
Matematika SD. *Pengembangan*
Media Pembelajaran Pocket
Book Matematika SD, 3–19.
[http://jurnal.umj.ac.id/index.php/s](http://jurnal.umj.ac.id/index.php/emnaslit)
[emnaslit](http://jurnal.umj.ac.id/index.php/emnaslit)
- Zaenah, S., Darma, Y., & Hodyanto.
(2019). Pengembangan Media
Scrapbook Bermuatan Problem
Posing Terhadap Kemampuan
Pemecahan Masalah. *Prosiding*
Seminar Nasional Pendidikan