

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK PADA
MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Faizatul Fitriani¹, Sutrisno Sahari², Wahyudi³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
¹faizatulfiriani666@gmail.com,
²sutrisno@unpkediri.ac.id,³wahyudi@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

The purpose of developing scrapbook learning media is in accordance with the visual potential of children. In addition, this scrapbook media is easy to play and interesting. Media development is designed with a two-dimensional design, so that it is in accordance with the developmental stage of elementary school children. The development model in this study uses Research and Development (R&D). This research aims to produce a science learning media product in the form of a scrapbook so that it can be used in supporting the course of learning process activities at school. The material in this media is the classification of animals based on the type of food taught to grade IV elementary school students.

Keywords: media of learning, developing, scrapbook

ABSTRAK

Tujuan pengembangan media pembelajaran scrapbook ini sesuai dengan potensi visual yang dimiliki oleh anak. Selain itu, media scrapbook ini mudah dimainkan dan menarik. Pengembangan media dirancang dengan desain dua dimensi, sehingga sesuai dengan tahap perkembangan anak sekolah dasar. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran IPA berupa scrapbook sehingga dapat digunakan dalam menunjang jalannya kegiatan proses pembelajaran di sekolah. Materi dalam media ini adalah penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya yang diajarkan kepada siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, pengembangan, scrapbook.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu usaha dalam mengembangkan unsur potensi dalam peserta didik melalui usaha yang terencana sehingga peserta didik dapat memperoleh suatu kecerdasan dalam segala aspek pengetahuan,serta sikap

positif dalam keterampilan. Pengembangan kurikulum terus dilakukan untuk memperbaiki mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia. Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam memajukan suatu bangsa dikarenakan menggunakan

pendidikan dapat mencetak sumber daya manusia yang sangat berkualitas dalam pendidikan.

Berdasarkan UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20 :

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Trianto (2010:136) IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang memuat tentang gejala-gejala alam sebagai materinya. Materi tersebut harus disajikan melalui kegiatan yang telah disusun dan dilaksanakan secara sistematis agar siswa dapat memahami dengan sendirinya tentang gejala-gejala di alam dengan pengalaman yang diperoleh. Hal ini sejalan dengan pendapat ahli bahwa kumpulan pengetahuan dalam IPA tersusun secara sistematis dan penggunaan pengetahuan tersebut hanya terbatas pada gejala-gejala alam.

IPA atau ilmu kealaman adalah ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda hidup yang diamati. Ilmu yang disampaikan melalui suatu pembelajaran sehingga di khususkan menjadi suatu mata pelajaran memiliki tujuan masing-masing kepada para

penerima ilmu tersebut. Tidak terkecuali bahwa pembelajaran IPA memiliki hal itu. Sekian ungkapan dari Kardi dan Nur.

Materi yang terdapat pada IPA secara garis besar mempelajari tentang kehidupan makhluk hidup dan seluruh isinya. Dalam penyampaianya, ilmu tersebut harus disesuaikan dengan jenjang sekolah atau tahap perkembangan anak agar dapat mudah dipahami. Oleh karenanya, ilmu yang cukup luas termuat dalam IPA tersebut dapat diberikan melalui sebuah kegiatan pembelajaran. Disamping itu, IPA dalam prosesnya secara tidak langsung memiliki tujuan bagi penerima ilmu itu sendiri sehingga tujuan akan lebih mudah tercapai dengan dikhususkannya IPA menjadi sebuah mata pelajaran.

Masalah pembelajaran IPA juga terjadi di beberapa Sekolah dasar . Beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPA di Kelas IV SDN BLAWE diidentifikasi berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti melalui wawancara, observasi, dan data dokumentasi berupa hasil belajar siswa. Materi pelajaran IPA dihafal, tetapi siswa tidak terlalu tertarik pada mata pelajaran yang membutuhkan banyak bacaan. Siswa lebih tertarik

pada materi yang melibatkan banyak eksperimen dan latihan. Kesulitan yang dihadapi siswa dalam mempelajari IPA terletak pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Materi yang diberikan sulit dipahami oleh siswa. Guru hanya menggunakan buku tematik yang tersedia di sekolah, dan tidak ada sumber belajar lain yang mendukung, karena sekolah memiliki sumber belajar yang terbatas. Guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk memenuhi kebutuhan siswa. Sehingga guru menggunakan alat peraga seperti foto, dan objek dari daerah sekitarnya. Penggunaan media yang tidak menarik mengurangi partisipasi siswa dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran dan mengakibatkan siswa menjadi bosan.

Pemilihan media meliputi beberapa jenis yaitu media grafis, media tiga dimensi, media audio, media proyeksi dan lingkungan. Disini peneliti memilih menggunakan media grafis/visual. Menurut Sadiman, dkk (2014; 28), media grafis/visual berfungsi untuk menarik perhatian atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat hilang dalam ingatan apabila tidak digrafiskan. Dalam hal ini, peneliti memilih media

grafis/visual yaitu scrapbook yang akan digunakan dalam pembelajaran Tematik karena sesuai dengan karakteristik anak usia SD yang masih dalam tahap operasional konkret (Teori Piaget).

Scrapbook berasal dari bahasa inggris "scrap" yang berarti sisa, potongan dan "book" berarti buku. Menurut Hardiana (2015; 4), scrapbook adalah seni menempel pada sebuah media (biasanya kertas), mulai dari menempel foto, barang sisa, dan lainnya sesuai kreatifitas. Selain itu, scrapbook juga dapat memuat potongan catatan penting berkaitan dengan gambar, kata-kata, atau rencana bahkan materi pelajaran. Pengembangan media pembelajaran scrapbook akan memudahkan siswa dalam belajar karena media pembelajaran yang dikemas inovatif dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar siswa. Melalui penggunaan media scrapbook yang dikemas dalam bentuk buku dengan memadukan berbagai potongan gambar juga penjelasan diharapkan dapat menarik perhatian dan keaktifan siswa. Dengan begitu siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan Latar belakang di atas dapat dirumuskan identifikasi

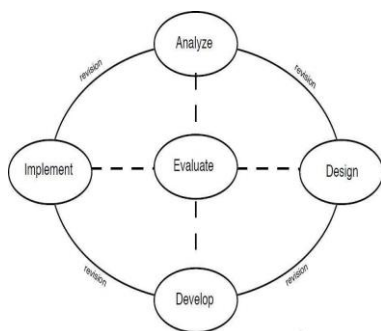
permasalahan penelitian sebagai berikut : Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran scrapbook sebagai sumber belajar muatan pembelajaran IPA siswa kelas IV, Bagaimana kepraktisan media pembelajaran scrapbook sebagai sumberbelajar muatan pembelajaran IPA siswa kelas IV, Bagaimana keefektifan media pembelajaran scrapbook terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPA siswa kelas 4.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian R & D (research and development). Menurut Sugiyono (2013: 407) “Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran merupakan model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk dari model penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan mengacu pada desain model pengembangan ADDIE. Menurut Pribadi B. A. (2014: 22) model penelitian ADDIE “merupakan salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari”. Model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Ketika digunakan dalam pengembangan, proses ini dianggap berurutan tetapi juga interaktif, dimana hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran ketahap sebelumnya. Hasil akhir dari suatu tahap merupakan produk awal bagi tahap yang selanjutnya.

Model ini terdiri dari lima fase yaitu, *Analysis, Desain, Development, Implementation,* dan *Evaluation* terhadap produk yang akan dikembangkan. Model desain sistem pembelajaran ADDIE dengan komponen-komponen dapat digambarkan dalam bentuk diagram berikut.



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE (RM Branch,2009)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV SDN Blawe Kabupaten Kediri dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran Scrapbook. Dengan adanya media pembelajaran Scrapbook nantinya dapat membantu guru dalam penyempamaan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran Scrapbook siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya serta siswa mampu berkonsentrasi dalam proses belajar. Media pembelajaran scrapbook dapat dikatakan layak untuk digunakan apabila media scrapbook tersebut dapat memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli media.

Uji validasi sebuah produk telah dilakukan pada media Scrapbook melalui tahapan validasi media dan validasi materi hal ini bertujuan untuk mengetahui relevansi media pembelajaran dengan materi dan kevalidan tampilan media dengan isi yang telah dirancang. Proses validasi dibantu oleh ahli media Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd

Setelah media Scrapbook dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi, maka selanjutnya akan dilakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas ini dilakukan di SDN Tiron 4 Kabuten Kediri pada tanggal 23 Juni 2023. Subjek uji coba terbatas diambil dari 7 siswa kelas IV. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran Scrapbook yang akan dikembangkan. Berikut tahapan-tahapan yang dilakukan pada uji terbatas :

- 1) Menyiapkan bahan-bahan atau media pembelajaran yang akan digunakan pada uji coba terbatas.
- 2) Memilih 7 siswa secara acak untuk dilakukan uji coba terbatas.
- 3) Melaksanakan kegiatan belajar mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran scrapbook.
- 4) Melakukan evaluasi.

- 5) Melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran Scrapbook.
- 6) Melakukan evaluasi dengan memberikan soal untuk menguji keefektifan media pembelajaran Scrapbook.

Pada tahap ini, bertujuan agar mendapatkan data keefektifan dari media yang telah dikembangkan oleh peneliti, yaitu dengan cara mengukur kemampuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Scrapbook* dengan mengacu pada nilai KKM pelajaran IPA yaitu 72. Peneliti meminta siswa untuk mengerjakan pretest dan posttest yang telah dibagikan. Berikut hasil data dari siswa kelas IV. Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat terdapat 4 siswa dari 7 siswa yang tidak tuntas. Ketidaktuntasan siswa tersebut karena siswa tidak menyimak penjelasan dari guru. Ketuntasan siswa tersebut berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 72. Dari data tersebut dapat dihitung sebanyak 42% Siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat terdapat 1 siswa dari 7 siswa yang tidak tuntas. Ketidaktuntasan siswa tersebut dikarenakan siswa

kurang teliti dapat mengerjakan soal evaluasi. Ketuntasan siswa tersebut berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) ≥ 72 . Dari data tersebut dapat dihitung sebanyak 85% siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Produk media scrapbook dinyatakan efektif apabila memenuhi kriteria keefektifan dari hasil nilai tes yang diberikan kepada siswa. Produk dinyatakan efektif apabila $\geq 80\%$ siswa memperoleh nilai 72 (KKM). Validasi media dilakukan oleh dosen ahli media. Ahli media diminta mengisi lembar angket validasi dengan cara memberi tanda centang pada kolom yang telah disediakan. Pengisian lembar angket validasi bertujuan agar ahli media atau validator memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Validasi media mendapatkan 96% yang artinya boleh digunakan dengan revisi kecil. Selanjutnya, validator juga memberikan saran-saran demi perbaikan produk yang dikembangkan. Setelah validator memberikan saran, kemudian dilakukan revisi terhadap media *Scrapbook*.

Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi IPA. Ahli materi diminta mengisi lembar angket validasi dengan cara memberi tanda

centang pada kolom yang telah disediakan. Pengisian lembar angket validasi bertujuan agar ahli materi atau validator memberikan penilaian terhadap materi yang ada dalam produk yang dikembangkan. Validasi materi mendapatkan skor 96% yang artinya sangat valid dan boleh digunakan dengan revisi kecil. Selanjutnya, validator juga memberikan saran-saran demi perbaikan materi dalam produk yang dikembangkan. Setelah mendapatkan saran dari validator, kemudian dilakukan revisi. Uji validasi yang dilakukan pada media Scrapbook dengan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya memenuhi kategori valid, praktis, dan efektif. Meskipun media dan materi sudah baik untuk digunakan tetapi pada tahap validasi, validator memberikan kritik dan saran guna perbaikan media dan materi. Adapun perbaikan pada media yaitu bahan kertas pada sampul, kualitas gambar, dan kerapian media.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran visual yang berupa media scrapbook. Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media scrapbook pada materi

penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

Media scrapbook ini adalah media pembelajaran yang berisi materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya yang diolah dengan memasukkan gambar-gambar hewan berdasarkan jenis makanannya beserta penjelasannya dan ciri-cirinya. Disajikan dengan tampilan yang menarik.

Dengan penyajian materi pada media scrapbook secara menarik pada media pembelajaran ini bertujuan agar materi dapat tersampaikan dengan baik. Selain itu materi yang tersampaikan secara visual diharapkan mampu membuat siswa lebih memahami dan mengingat apa yang telah dipelajari. Sehingga media scrapbook ini sangat cocok dalam mendukung pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar dengan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Sebuah produk media scrapbook yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

a. Media Scrapbook , disesuaikan dengan materinya yaitu penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan menunjukkan gambar beserta penjelasan dan ciri-cirinya, yaitu dengan cara dibuka ada juga yang

- ditarik. Juga ada yang menonjolkan sebuah gambar berbentuk 3 dimensi.
- b. Media scrapbook didesain dari kertas karton coklat yang sangat tebal sebagai lapisan untuk membentuk sebuah buku.
 - c. Media scrapbook dibuat dengan ukuran 22 x 18 dengan menggunakan kertas karton coklat tebal, kertas buffalo berwarna, art paper, dan juga kertas padi.

Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media *scrapbook* efektif digunakan.

Berdasarkan pada analisis yang diperoleh selama proses pengembangan produk media pembelajaran. Scrapbook memiliki sebuah keunggulan serta kelemahan.

- a. Keunggulan Media Scrapbook
 - 1. Media scrapbook yang saya buat memuat berbagai gambar dan catata penting, dan lain sebagainya dengan beberapa hiasan sehingga tampilannya akan terlihat indah dan menarik.
 - 2. Bahan yang digunakan untuk membuat scrapbook mudah didapatkan
 - 3. Materi yang tercantum didalamnya singkat, jelas dan padat sehingga mudah untuk dipahami

- 4. Dibuat dari bahan yang tebal agar tidak mudah robek
- 5. Dapat dibuat atau didesain sesuai keinginannya dan sekreatif mungkin.

b. Kelemahan Media Scrapbook

- 1. Proses pembuatan membutuhkan waktu yang lama tergantung tingkat kerumitan penyusunannya.
- 2. Membutuhkan kreativitas dan ketlatenan yang cukup
- 3. Media ini tidak dapat dilihat oleh siswa secara keseluruhan karena media nya berukuran tidak terlalu besar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media scrapbook yang telah dilakukan di kelas IV SDN Blawe Kabupaten Kediri dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : **Kevalidan** media *scrapbook* pada KD. Menganalisis penggolongan hewan di lingkungan , dinyatakan valid setelah validasi oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media mendapat skor sebesar 96% dan ahli materi mendapat skor sebesar 96%. Dari kedua data tersebut dapat diambil rata-rata dengan hasil presentase 96%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media *scrapbook* pada KD.menganalisis

penggolongan hewan di lingkungan sangat valid yang artinya dapat digunakan setelah revisi kecil. **Kepraktisan** media *scrapbook* pada KD. Menganalisis penggolongan hewan di lingkungan, dikatakan sebagai media yang sangat praktis dalam penggunaannya. Kepraktisan ini diperoleh dari hasil angket respon guru mendapat skor sebesar 94% dan angket respon siswa mendapat skor 95%. Dari kedua data tersebut dapat diambil rata-rata dengan hasil presentase 93%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan *scrapbook* pada KD.menganalisis penggolongan hewan di lingkungan sangat praktis. Keefektifan media *scrapbook* pada KD. Menganalisis penggolongan hewan di lingkungan, dikatakan sebagai media yang efektif dalam penggunaannya. Keefektifan ini diperoleh dari hasil nilai evaluasi (posttest) setelah menggunakan media *scrapbook* sebanyak 89% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan *scrapbook* pada KD.menganalisis penggolongan hewan di lingkungan sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT
- R Asih, P. K., Hawanti, S., & Wijayanti, O. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Keterampilan Membaca. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 87– Raja Grafindo Persada.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pres.
- Hardiana. I., (2015). *Terampil Membuat 42 Kreasi Mahar Scrapbook*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. In Tahta Media Group.
- Latuheru, John. D. 1988. *Instructional Media and Today Learning Process*. Jakarta: Dekdikbud Drijen Dikti Proyektor Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan.
- Muktadir, A., Wardhani, P. A., & Jakarta, U. N. (2020). *Media Scrapbook Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kota Bengkulu*. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(02), 146–156.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.