Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Vol. 9, No. 1 (2024), Hal. 865-870
e-ISSN : 2580-3921 – p-ISSN : 2580-3913

PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK 3D UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Zuanita Abadiah[1*], Sumadi[2]

[1,2] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe
[*]Email: zuanitaabadiah@gmail.com

ABSTRAK

Siswa kelas V SD Negeri 1 BRONDONG menjadi sasaran penelitian ini yang bertujuan untuk membuat media scrapbook 3D untuk pembelajaran IPA dengan topik perubahan sifat benda. Penelitian ini menggunakan paradigma Research and Development (R&D) sebagai metodologinya. Penelitian dan pembuatan media scrapbook ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan yang dikenal dengan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Informasi yang dikumpulkan untuk penelitian ini bersumber dari: Dua lembar lembar: satu lembar untuk catatan dan observasi, dan satu lembar untuk wawancara dan validasi ahli. Media scrapbook dinyatakan valid berdasarkan hasil uji validasi yaitu (1) Ahli Media. Hasil uji validasi ahli media menunjukkan nilai 82 dari 100 atau 86%. (2) Hasil uji validasi ahli materi dengan skor 42 dan presentase 76%, menunjukkan bahwa media scrapbook layak untuk dikembangkan. (3) Dengan skor 42 dan persentase 93% pada uji validasi ahli bahasa, dapat dinyatakan bahwa media Scrapbook tersebut sah. Dengan skor 45 dan persentase 95%, media Scrapbook yang dihasilkan lulus uji kepraktisan, yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat praktis. Hasil uji efikasi disertakan, sehingga persentasenya mencapai 74,6. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media tersebut memiliki dampak yang signifikan.

Kata Kunci: Scrapbook; Hasil Belajar; IPAS

PENDAHULUAN

Pembelajaran sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan. Sebab, media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu cara untuk memberikan rangsangan kepada anak agar terjadi proses belajar mengajar. Rangsangan yang dimaksud adalah fokus, minat, ide, dan emosi peserta didik selama kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sedangkan media pembelajaran adalah perangkat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar, seperti buku, tape-cassette recorder, video camera, video recorder, film, slide (bingkai foto), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer, menurut Gagne dan Briggs *dalam* Arsyad (2017). Jadi, segala sesuatu yang dimanfaatkan untuk mengomunikasikan informasi dalam bahan ajar guna membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan sikap yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran disebut media pembelajaran. Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas banyak memanfaatkan media. Menurut Sadiman (2010), pemanfaatan media pembelajaran meliputi upaya mengatasi kendala waktu, jarak, dan sensori. Guru akan membutuhkan waktu yang lebih sedikit untuk memberikan informasi pembelajaran jika mereka menggunakan media yang sesuai dengan keadaan dan lingkungan di kelas. Menurut Kemp & Dayton *dalam* Arsyad (2009), media memiliki tiga tujuan utama: memberikan informasi, menginspirasi, dan mengajar. Menurut penjelasan ini, media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk menarik siswa, menyajikan konten pendidikan, dan membantu pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Menurut Hamalik *dalam* Yusuf (2018), media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan lingkungan belajar, mempercepat proses pembelajaran, dan mendukung upaya siswa untuk memahami informasi yang ditawarkan guru di kelas. Lebih khusus lagi, menurut Fathurrohman & Sutikno (2009), berikut ini adalah tujuan menggunakan media pembelajaran: Mendapatkan minat siswa, membantu percepatan pemahaman proses pembelajaran, menghilangkan unsur verbalistik dari cara pesan disajikan, baik dalam bentuk tertulis maupun lisan, Mengatasi kendala ruang, Pembelajaran menjadi lebih produktif dan komunikatif. Waktu belajar dapat disesuaikan, pembelajaran lebih produktif dan komunikatif, Mengurangi ketidaktertarikan siswa terhadap pendidikan.

Tidak mungkin untuk mengabaikan pentingnya penggunaan media di kelas. Media pembelajaran sangat penting bagi proses pendidikan karena memungkinkan guru untuk menyajikan informasi kepada siswa dengan cara yang lebih bermakna. Guru juga dapat menggunakan buku cetak dan lembar siswa untuk membantu siswa benar-benar memahami informasi yang mereka sampaikan. Hal ini masuk akal mengingat pengalaman belajar siswa didasarkan pada berbagai kegiatan. Menciptakan lingkungan belajar yang memfasilitasi pengalaman belajar siswa melalui mobilisasi semua sumber belajar yang tersedia dan strategi pengajaran yang efisien dan berhasil adalah salah satu hal yang harus dilakukan.

Bahan ajar yang berkualitas tinggi adalah bahan ajar yang dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar, bermanfaat dan mudah digunakan, menarik perhatian siswa, dan dapat memberikan umpan balik dan jawaban, termasuk mendorong mereka untuk berlatih belajar dengan benar. Menurut Sudjana & Rivai (2013), keuntungan media pembelajaran bagi siswa meliputi: menarik perhatian siswa untuk meningkatkan motivasi belajar dan berfungsi sebagai strategi pengajaran alternatif karena siswa tidak hanya menerima informasi dari satu sumber. Namun, pengembang dengan ketentuan dan pendekatan sistematis yang sejalan dengan fakta saat ini juga diperlukan untuk media pembelajaran; Oleh karena itu, bentuk penelitian ini dikenal dengan istilah penelitian dan pengembangan (R&D), dengan model pengembangan yang disebut R&D. Menurut Sugiyono (2015), penelitian dan pengembangan atau R&D bersifat longitudinal, artinya berlangsung secara bertahap. Pendekatan penelitian pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) diterapkan dalam kajian dan pengembangan media Scrapbook ini.

Akibatnya, siswa merasa kesulitan memahami bacaan karena banyak istilah asing, materi terlalu padat, siswa seolah harus menghafal materi, media pembelajaran terbatas, penguasaan materi oleh guru kurang, dan sistem pembelajaran cenderung monoton sehingga siswa merasa jenuh dalam belajar. Hal ini membuat media pembelajaran menjadi penting, terutama pada mata pelajaran IPA yang cenderung dihindari oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi untuk mengubah persepsi siswa terhadap IPA. Minat siswa terhadap pendidikan IPA dapat distimulasi dengan menggunakan media yang menarik, khas, dan lugas. Penggunaan media pembelajaran seperti media scrapbook yang digunakan untuk mengajarkan materi IPA tentang perubahan sifat benda akan mempermudah pemahaman konsep pembelajaran. Penggunaan media scrapbook yang dipadukan dengan materi tentang perubahan sifat benda dapat membantu daya imajinasi siswa dan meningkatkan minat siswa terhadap apa yang dipelajari di kelas. Karena tertarik dengan informasi tentang perubahan sifat benda terapan, siswa akan lebih tertarik membaca jika media digunakan di kelas. Melihat permasalahan tersebut, diperlukan materi pembelajaran yang menarik dan khas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media scrapbook dapat memicu minat belajar melalui membaca dan memahami informasi tentang bagaimana atribut suatu objek berubah. Karena siswa yang memiliki sedikit pengetahuan tentang materi pelajaran dapat menggunakan media yang dibuat dengan mudah untuk membantu mereka memahami pelajaran sains alam yang berfokus pada perubahan atribut objek. Murjaim mendefinisikan scrapbooking sebagai usaha artistik yang melibatkan menempel pada kertas dan menghiasinya untuk menciptakan kreasi imajinatif. Scrapbook masih jarang digunakan sebagai alat pengajaran di bidang pendidikan.

Scrapbook adalah sebuah kriya yang melibatkan penerapan stiker pada kertas dan kemudian menghiasinya dengan kreasi artistik. sehingga kita dapat mengemasnya menjadi scrapbook yang khas dan menarik untuk dibaca guna menjelaskan gagasan tentang perubahan material pada atribut benda dalam scrapbook. Informasi sains alam tentang perubahan material pada atribut benda akan disertakan dalam scrapbook. Ada contoh menarik dalam bentuk foto yang menunjukkan bahwa perubahan atribut objek bisa sempurna atau tidak sempurna, serta visual yang menjelaskan gagasan tentang perubahan sifat objek dan memberikan penjelasan penting untuk memahami konsep tersebut. Contoh dapat berupa lukisan atau gambar tempel yang mendorong siswa untuk mempertimbangkan pokok bahasan. Media dapat mengubah persepsi bahwa sains alam tidak sesulit yang kita kira karena, pada kenyataannya, jika instruktur menyajikan pelajaran yang menarik dan mudah dipahami, mempelajari sains alam menjadi sederhana karena kita menemukannya dalam kehidupan sehari-hari.

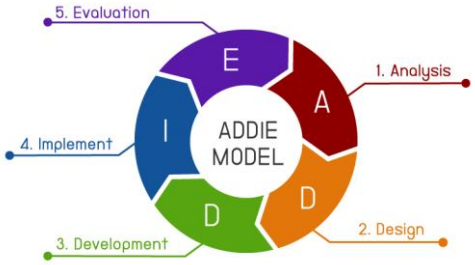
Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1.) Menjelaskan sejauh mana pembuatan media Scrapbook 3D dalam pembelajaran IPA pada pokok bahasan Perubahan Sifat Benda telah memberikan manfaat bagi siswa SD kelas V. 2.) Menjelaskan bagaimana siswa SD kelas V

mempelajari tentang perubahan sifat benda melalui penggunaan media scrapbook 3D. 3.) Menjelaskan manfaat bahan scrapbook 3D dalam pembelajaran IPA kepada siswa SD kelas V tentang perubahan sifat benda. 4.) Menjelaskan sejauh mana bahan scrapbook 3D valid untuk pembelajaran IPA pada pokok bahasan Perubahan Sifat Benda bagi Siswa SD kelas V. Berikut ini adalah persyaratan pembuatan produk media pembelajaran scrapbook: Untuk mata pelajaran IPA dan IPS, media scrapbook dibuat berdasarkan informasi tentang perubahan sifat benda. Tujuan pembuatan media scrapbook adalah untuk menunjang pembelajaran IPA dan IPS. Media scrapbook dibuat dengan menggunakan barang-barang yang mudah didapat untuk pembuatan media. Karena menggunakan elemen-elemen yang menarik, media scrapbook yang dibuat mudah dibuat dengan menggunakan komponen-komponen yang mudah didapat.

Siswa mungkin terinspirasi untuk bersemangat dalam belajar dan fokus saat belajar dengan tampilan media scrapbook yang menarik, konten yang mudah dipahami, dan gambar yang menarik. Siswa kelas V sekolah dasar adalah audiens yang dituju. Nilai Pengembangan Profesional bagi Guru Guru akan merasa lebih mudah untuk menyajikan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran scrapbook, dan mereka akan dapat membuat materi pembelajaran yang lebih inovatif untuk sains dan ilmu pengetahuan alam. Bagi Pembelajar Siswa akan termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran melalui desain scrapbook yang imajinatif dan beragam. Pelatihan dalam pembuatan media pendidikan untuk sekolah dapat berfungsi sebagai motivasi tambahan untuk kemajuan media yang terkait dengan sains dan ilmu pengetahuan alam.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan Pengembangan (R&D) merupakan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian dan pengembangan atau R&D menurut Sugiyono (2015) bersifat longitudinal, artinya progresif. Paradigma penelitian dan pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) digunakan dalam penelitian dan pengembangan media Scrapbook ini. Berikut ini adalah langkah-langkah yang terlibat dalam proses penelitian dan pengembangan ADDIE Research and Development (R&D) (Branch, 2009).



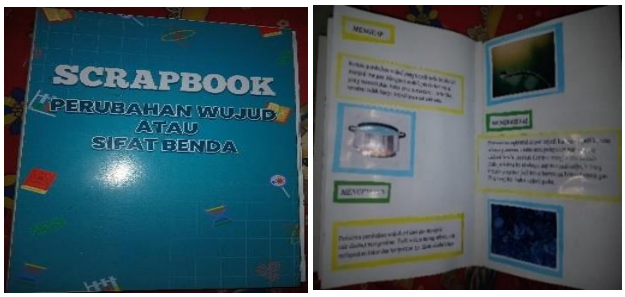
Gambar 1 Prosedur penelitian pengembangan model ADDIE

Pengumpulan data yang di lakukan peneliti di lakukan dengan beberapa instrumen, yaitu: lembar obseravsi, wawancara, lembar validasi ahli, angket respon siswa dan guru, dan evaluasi belajar siswa. Rancangan penelitian ini di mulai dari menghitung tingkat kevalidan dari menggunakan skala likert dengan kriteria presesntasi tingkat kevalidan oleh wirastiwi (2021) , Uji coba awal kemudian diberikan selama fase implementasi, dan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media lembar memo untuk memastikan keefektifan media tersebut. Siswa diberikan pertanyaan pascauji coba di akhir pelajaran untuk menilai hasil pembelajaran mereka. Keefektifan media lembar memo dinilai menggunakan metode analisis data yang diperoleh dari uji coba awal dan uji coba akhir. Rumus N-Gain, yang adalah sebagai berikut, digunakan dalam analisis kuantitatif untuk memastikan peningkatan:

$$\text{N Gain} = \frac{skor\ postest - skor\ pretest}{skor\ maksimal - skor\ pretes}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menghasilkan produk berupa media scrapbook. Berikut adalah gambar media scrapbook yang dikembangkan peneliti:



Gambar 2 media scrapbook

1. **Analisis (*Analyze*)**

   Menentukan tingkat pembelajaran di kelas V SDN Bondong 1 merupakan tujuan dari tahap analisis kebutuhan. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan instruktur kelas V SDN Bondong 1. Pada tanggal 2 Mei 2024, instruktur kelas V yang sudah menggunakan kurikulum otonom diobservasi dan diwawancarai.

2. **Desain (*Design*)**

   Peneliti merancang media Scrapbook yang dimulai dari Langkah awal sebelum mengembangkan media Scrapbook peneliti harus merancang dahulu pembuatan media tersebut adapun langkah awal dalam pembuatan media Scrapbook.

3. **Pengembangan (*Development*)**

   Pembuatan media scrapbook dilakukan pada kelas sains. Kegiatan realisasi produk termasuk dalam paradigma pengembangan ADDIE. Media scrapbook sesuai dengan tahapan analisis dan desain yang direncanakan pada tahap pengembangan.

   Hasil yang diharapkan dari produk media scrapbook ini adalah dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih efisien dan menarik bagi instruktur. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan membuat pembelajaran lebih sederhana bagi siswa, khususnya pada kelas sains. Media scrapbook pada materi perubahan kualitas benda untuk kelas V SD yang telah disusun memiliki derajat keabsahan Sangat Valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran, berdasarkan hasil kajian evaluasi validator. Hal ini dibuktikan dengan angka persentase yang diperoleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Berdasarkan ketiga angka persentase di atas, dapat disimpulkan bahwa media Scrapbook layak untuk digunakan. Ahli media memperoleh suara sebanyak 86%, disusul oleh ahli materi (76%), dan ahli bahasa (93%).

   Setelah dilakukan uji coba oleh peneliti, hasil uji praktikalitas didasarkan pada kajian jawaban instruktur dan siswa. Media Scrapbook diklaim sangat praktis dalam hal perubahan nyata pada atribut objek. Dengan kriteria penilaian yang sangat berguna, analisis data kuesioner guru menghasilkan persentase 90%. Namun, dengan menggunakan kriteria yang sangat berguna, temuan analisis data siswa menunjukkan tingkat 85,8%. Siswa di sekolah dasar kelas V mengikuti ujian hasil belajar, dan temuan analisis data menunjukkan bahwa media Scrapbook sangat berhasil. Dengan kriteria penilaian yang sangat efektif, uji efektivitas menghasilkan persentase 74,6%.

4. **Implementasi (*Implementation*)**

   Peneliti pada tahap implementasi Setelah produk dinyatakan layak oleh tim validator, media Scrapbook di uji cobakan pada kelas V semester 2 tanggal 6 juli 2024 di SDN 1 BRONDONG. Pada pelaksanaan tahap ini diikuti 36 siswa dan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan orientasi, apersepsi, motivasi, penjelasan materi, tanya jawab, memberikan umpan balik, menyimpulkan, dan memberikan refleksi. Untuk menguji tingkat kepraktisan media Scrapbook peneliti menggunakan data angket guru dan angket siswa berdasarkan responnya untuk mengetahui respon tingkat kepraktisan dari uji coba tersebut. Berdasarkan analisis data yang respon guru dan respon siswa.

5. **Evaluasi (*Evaluation*)**

Untuk mengevaluasi media scrapbook di SD Negeri BRONDONG 1, peneliti menyebarkan angket penilaian. Data penilaian siswa yang terkumpul menunjukkan keefektifan media scrapbook dengan skor 74,6% masuk dalam kategori sangat efektif. Rumus N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan nilai pretest dan posttest kelas V. Angket jawaban instruktur menghasilkan data sebesar 90%, sedangkan angket respon siswa menghasilkan data sebesar 85,3%.

KESIMPULAN

Media Scrapbook yang dimaksud oleh peneliti seperti buku yang menjabarkan materi tentang perubahan sifat benda yang contohnya ada di sekitar siswa. Produk media Scrapbook ini diharapkan dapat menjadi media yang memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran menjadi lebih efektif dan juga menarik. Terutama dalam pembelajaran IPA dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis penilaian validator, tingkat kevalidan media Scrapbook pada materi perubahan sifat benda untuk kelas V Sekolah Dasar yang telah dikembangkan dinyatakan Sangat Valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Hal ini dapat dilihat dari nilai presentase yang diperoleh oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Ahli media memperoleh presentase sebesar 86%, sedangkan ahli materi memperoleh presentase sebesar 76%, dan terakhir ahli bahasa memperoleh presentase sebesar 93%, dari ketiga nilai presentase diatas dapat dikategorikan bahwa media Scrapbook valid untuk digunakan. Hasil uji praktikalitas berdasarkan analisis data respon guru dan respon siswa setelah peneliti melakukan uji coba. Tingkat praktikalitas media Scrapbook pada materi perubahan sifat benda dinyatakan sangat praktis. Hasil analisis data angket guru memperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria penilaian sangat praktis. Sedangkan hasil analisis data siswa memperoleh persentase sebesar 85,8% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil analisis data, tingkat keefektifan media Scrapbook melalui tes hasil belajar siswa kelas V SD dinyatakan sangat efektif. Hasil uji keefektifan memperoleh persentase sebesar 74,6% dengan kriteria penilaian sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah Yusuf M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN 88 Longrong Kabupaten Soppeng. Universitas Muhammadiyah Makasar.

Ahmad, R. d. (2011). Media Pembelajaran. Bandung: Sinar Baru.

Ahmad, S. (2016). Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.

Amalina, A. (2019). Pengembangan Media Scrapbook Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan Media Scrapbook Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar, 1(5), 468-478.

Anwariningsih, h. S. (2013). Development of Interactive Media for ICT Learning at Elementary School Based on Student Self Learning. Journal of Education and Learning, 7(2). hal 121-128.

Arsyad, A. (2009). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Arsyad, A. G. (2013). Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja graf indo Persada.

Branch, R. M. (2009). Instructional Design-The ADDIE Approach. New York: Springer.

Buchori, A. a. (2015). Development Learning Model of Charactereducation through E-Comic in Elementary School. International Journal of Education and Research, 3(9):369–86.

Fathurrohman Pupuh, M. S. (2009). Strategi Belajar Mengajar; Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami,. Bandung: PT Refika Aditama.

Fauziyah, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Vertebrata di Kelas X MA NU Hasyim Asy'ari Kudus. Jurnal Walisongo, Vol 2, No. 1.

Sadiman, A. (2010). Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta : Rajawali Pers.

Sudjana, A. R. (2013). Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2015). METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). ALFABETA CV.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.

Veronica, I. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD N Taman Sari 01 Pati. Jurnal Sinektik., 2(1).

Widiyanto, M. W. (2015). The Effectiveness of Scrapbook as A Media to Improve Students' Ability in Writing Recount Text "a Case of The Eighth Grade Students of SMP N 2 Gubug in the 2015 / 2016 Academic Year. ETERNAL(English Teacher Journal) , 6(2): 34.