

PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* PADA PEMBELAJARAN TEMA 7 SUB TEMA 1 PEMBELAJARAN 1 SISWA KELAS 4 SD NEGERI SLUKE KABUPATEN REMBANG

Asiyatul Khosiah^{1*}, Saeful Mizan²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: asiyatulkhosiah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berupa media *Scrapbook* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang kreatif pada pembelajaran tema 7 indahny keragaman di negeriku subtema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku pembelajaran 1 siswa kelas IV SDN Sluke kabupaten Rembang. Dengan adanya media pembelajaran berupa media *Scrapbook* ini membuat siswa lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran di dalam kelas. Peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* yang menganut model pengembangan Sugiyono yang telah dimodifikasi menjadi 5 langkah yaitu: 1) Pengumpulan data; 2) Desain produk; 3) Validasi desain; 4) Uji coba produk; 5) Produk akhir. Data penelitian ini diperoleh menggunakan wawancara, angket siswa, angket validator, angket praktisi pendidikan serta respon siswa. Media pembelajaran berupa media *Scrapbook* yang telah dikembangkan dan diujikan melalui angket validasi media dengan rata-rata penilaian sebesar 77,5% dikategorikan layak, angket validasi materi rata-rata penilaian sebesar 77,14% dikategorikan layak, angket validasi bahasa rata-rata penilaian sebesar 84% dikategorikan sangat layak, angket validasi praktisi pendidikan rata-rata penilaian sebesar 90% dikategorikan sangat layak, dan respon siswa terhadap media *Scrapbook* pada uji coba dengan 21 responden rata-rata penilaian sebesar 98,57% dikategorikan sangat layak. Persentase rata-rata nilai pencapaian dari hasil validasi ahli dan respon siswa sebesar 85,39%. Hal ini menunjukkan media *Scrapbook* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran; media *scrapbook*; tema 7 indahny keragaman di negeriku; kelas IV SDN; model pengembangan

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS). Penjelasan [1] tentang Sistem Pendidikan Nasional dikemukakan bahwa pendidikan nasional mempunyai visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Pengertian kurikulum ini lebih banyak berhubungan dengan fungsi dan kegiatan guru sebagai pengembangan kurikulum di sekolah, baik dalam dimensi rencana, dimensi kegiatan maupun dimensi hasil [2].

Saat ini pendidikan di Indonesia pada jenjang SD menggunakan kurikulum 2013 yang bersifat tematik integratif atau yang disebut dengan pembelajaran tematik. Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema

untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid [3]. Pembelajaran tematik terletak pada proses yang ditempuh siswa saat berusaha memahami isi pembelajaran sejalan dengan bentuk-bentuk keterampilan yang harus dikembangkannya.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Senin, 15 Maret 2021 dengan wali kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sluke, proses pembelajaran dilakukan secara daring/Online. Pembelajaran kurikulum 2013, buku ajar yang digunakan hanya Buku Tematik edisi revisi 2017 siswa dan guru serta buku lain yang direkomendasikan oleh guru. Kurangnya buku referensi yang dimiliki siswa sebagai buku pelengkap pembelajaran, menyebabkan minimnya wawasan pengetahuan yang dimiliki siswa. Materi yang ada di buku tersebut kurang lengkap. Hasil belajar siswa tidak maksimal, dari 21 siswa presentase hasil belajar 67% yang mendapat hasil maksimal dan 33% belum maksimal. Hasil belajar juga dilihat dari kreatifitas dan usaha belajar siswanya.

Sedangkan berdasarkan hasil angket kepada 21 siswa kelas IV pada hari Senin, 23 Maret 2021 diperoleh bahwa buku pegangan siswa kurang efektif untuk belajar siswa, serta bentuk dan gambar buku siswa kurang menarik minat siswa karena bentuknya tebal dan gambar-gambar yang ada dibuku kurang menarik perhatian siswa sehingga siswa kurang bersemangat saat belajar. Materi yang ada dibuku kurang lengkap karena ada beberapa jawaban soal tidak ada dibuku dan jawabannya dengan karangan sendiri, sehingga sebagian siswa kurang puas dengan hasil belajar yang diperolehnya.

Sumber belajar yang dimiliki SDN Sluke, hanya menggunakan buku siswa dan guru serta tematik kurikulum K13 yang didalamnya berisi bacaan materi sedikit dan soal-soal yang di campur didalamnya jadi satu dengan muatan yang lainnya yang membuat sebagian siswa merasa tidak antusias atau merasa jenuh dalam pembelajaran. Salah satu cara untuk menarik perhatian siswa yakni dengan penggunaan media yang kreatif dan inovatif yang sesuai dengan materi dan tujuan pencapaiannya. Dengan adanya media dapat membantu guru untuk menghilangkan rasa kejenuhan dan membantu siswa agar lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga peneliti ingin mengembangkan suatu media pelengkap yang nantinya dapat digunakan untuk belajar siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya. Pengembangan media *Scrapbook* akan memudahkan siswa dalam belajar. Penyajiannya yang menarik juga akan meningkatkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, dapat dipahami apa yang dimaksud media itu sebenarnya. Media adalah sumber belajar yang secara luas dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan dan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri, karena yang menghendaknya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik, guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks[4]. Media pembelajaran juga didefinisikan sebagai media yang memungkinkan terwujudnya hubungan

langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa [5].

Penggunaan media pembelajaran secara umum diperlukan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Media dapat berperan sebagai penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran bisa lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan, lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media, pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu, sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan, peran guru dapat merubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang [6].

Macam-macam media sebagai berikut[4]; pertama, media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassetterecorder*, piringan hitam; kedua, media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, dan cetakan; ketiga, media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Berdasarkan macam-macam media tersebut media *Scrapbook* termasuk dari media visual karena hanya mengandalkan indra penglihatan.

Dalam memilih media sebaiknya guru mempertimbangkan kriteria-kriteria sebagai berikut[5]: ketepatannya dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai, ketepatan untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, keterampilan guru dalam menggunakannya, tersedia waktu untuk menggunakannya,

Pembelajaran menggunakan media *Scrapbook* membuat siswa lebih berpartisipasi, berantusias, berani menyatakan pendapat dalam proses pembelajaran dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran[7]. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013. Media *scrapbook* juga didefinisikan sebagai media

berupa tempelan gambar atau hiasan lain yang diaplikasikan di atas kertas menjadi karya kreatif[8]. Tujuan pembelajaran tematik yaitu[9]: pertama, agar siswa mudah memusatkan perhatian pada satu tema yang jelas; kedua, agar siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antara aspek dalam tema sama; ketiga, agar pemahaman siswa terhadap materi lebih mendalam; keempat, agar kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik karena mengaitkan berbagai aspek atau topik dengan pengalaman pribadi dalam situasi nyata yang diikat dalam tema tertentu; kelima, agar guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara sistematis dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk pendalaman. Karakteristik media pembelajaran *Scrapbook* sebagai berikut[10]: Pertama, berbentuk buku. Kedua, tema harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ketiga, data yang dimasukkan dalam *scrapbook* harus fokus pada pokok pembahasan atau materi yang diajarkan. Keempat, tidak terlalu banyak hiasan, karena tujuan utamanya adalah sebagai media pembelajaran.

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak[11]. Macam-macam hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif) [11].

Sebelumnya, penelitian yang menggunakan pengembangan *Scrapbook* pernah dilakukan oleh Agustika [12] dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Jatisari Mijen Kota Semarang” peneliti ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* dinyatakan layak oleh ahli materi dengan presentase penilaian kelayakan 95%, termasuk kriteria sangat layak, terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Scrapbook*, dimana hasil analisa data menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,00, peningkatan hasil rata-rata hasil belajar 0,59 dengan kriteria sedang.

Bedasarkan latar belakang diatas, peneliti menggunakan media *Scrapbook* karena media ini merupakan jenis media konkret yang dikemas dalam bentuk sebuah buku yang menarik. Dengan penyajian yang menarik, diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dengan demikian penelititertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Siswa Kelas 4 SD Negeri Sluke Kabupaten Rembang”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut[13]. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. [13] mengemukakan pendekatan *research and development* (R&D) dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah. Langkah yang pertama Potensi dan Masalah, kedua Pengumpulan Data, ketiga Desain Produk, keempat Validasi Produk, kelima Revisi Desain, keenam Ujicoba Produk, ketujuh Revisi Produk, kedelapanUjicoba Pemakaian, kesembilan Revisi Produkdan langkah terakhirke sepuluhProduksi Masal.

Berdasarkan ke sepuluh langkah tersebut peneliti memodifikasi menjadi lima langkah utama dengan lebih sederhana secara lebih rincidigambarkan pada gambar berikut: 1) pengumpulan data, datadilakukan untuk memperoleh informasi awal sebagai dasar pengembangan produk. Informasi ini diperoleh melalui wawancara dan angket siswa; 2) desain produk, hasil pengumpulan data dirumuskan menjadi rancangan produk yang dikembangkan. Tahap pertama adalah dengan membuat skema atau rancangan kasar dari produk yang akan dibuat. Kemudian melakukan pengembangan diawali dengan menyusun peta konsep, membuat *Scrapbook*, materi pembelajaran, menyusun kegiatan diskusi, selanjutnya menyusun *Scrapbook* secara keseluruhan. Pembuatan media *Scrapbook* sesuai dengan perencanaan pembuatan dan desain sesuai dengan tujuan

pembuatan. Media *Scrapbook* dibuat sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran; 3) validasi desain, Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Para ahli meliputi ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media (desain produk); 4) uji coba produk, Setelah validasi terhadap produk berhasil dan melakukan beberapa revisi pada produk, maka selanjutnya produk berupa media *Scrapbook* tersebut diterapkan pada subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SD N Sluke dan juga guru kelas. Dalam operasinya, produk tersebut tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul untuk perbaikan lebih lanjut; 5) produk akhir, Setelah melakukan penilaian dari para ahli dan ujicoba produk maka produk kemudian direvisi berdasarkan saran dan penilaian setelah itu produk berupa media *Scrapbook* telah selesai.

Uji coba produk merupakan hal wajib dalam pengembangan. Uji coba dilakukan untuk menguji produk pengembangan media *Scrapbook*. Uji coba produk dimaksudkan untuk mendapatkan saran, tanggapan dan penilaian kelayakan produk pengembangan. Uji coba ini diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan praktisi pendidikan khususnya guru kelas IV melalui instrumen yang telah dirancang. Hasil uji coba kemudian dianalisis dan direvisi sesuai dengan saran dari para ahli dan praktisi pendidikan.

Tahapan desain uji coba produk merupakan suatu langkah untuk menguji produk pengembangan media *Scrapbook* ini. Pengembangan media *Scrapbook* yang telah dibuat, perlu ditelaah lebih mendalam kepada anggota validasi ahli. Validasi ahli yaitu meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Desain produk diuji untuk mengetahui valid atau tidaknya desain produk itu sendiri.

Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, serta ahli bahasa. Ahli Materi yang memiliki latar belakang pendidikan dari jurusan ilmu pendidikan, menguasai materi-materi ilmu pembelajaran dan memiliki pengalaman mengenai materi pembelajaran minimal magister S2. Ahli Media dipilih satu orang ahli media, memiliki latar belakang pendidikan minimal magister di bidang Teknologi Pendidikan, menguasai materi dalam pembuatan bahan ajar. Ahli Bahasa dipilih satu orang ahli bahasa, memiliki

latar belakang pendidikan minimal magister di bidang Bahasa Indonesia, memiliki keahlian di bidang kebahasaan dan sebagai pengampu mata kuliah tersebut. Praktisi pendidikan harus memiliki latar belakang telah pendidikan minimal sarjana dari jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Jenis data dalam penelitian ini adalah berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara pada hasil studi pendahuluan dan hasil dari validasi ahli. Data kuantitatif yaitu informasi yang diperoleh dari angket dan rubrik penilaian validasi ahli dan praktisi. Data yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah data kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan. Kevalidan dan keterbacaan diperoleh dari hasil validasi ahli, sedangkan keefektifan dan kemenarikan diperoleh dari hasil praktisi.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada pengembangan media *Scrapbook* terdiri atas instrumen data kualitatif dan instrumen data kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa pedoman wawancara, angket siswa dan angket validasi. Instrumen wawancara berupa pedoman wawancara yang berisi enam butir pertanyaan yang diberikan kepada guru kelas IV, instrumen angket siswa berupa pedoman pertanyaan berisi enam butir pertanyaan yang diberikan kepada siswa kelas IV, lembar angket dilakukan dengan memperoleh informasi dari responden ahli validasi dan praktisi pendidikan mengenai media *Scrapbook* dengan skala penilaian Likert. Terdiri dari lima pilihan skala yang mempunyai gradasi dari Sangat Setuju (SS) hingga Setuju (S). Nilai untuk Sangat Setuju (SS) diberi nilai 5 tegradasi seterusnya sampai Sangat Tidak Setuju (STS) dengan nilai 1. Dengan Petunjuk Pengisian Lembar Validasi untuk memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai untuk setiap butir penilaian, instrumen untuk ahli media memiliki empat kriteria yaitu : kemenarikan desain, komposisi warna, kemenarikan gambar, kemenarikan visualisasi dan setiap kriteria memiliki indikator yang berbeda-beda, instrumen untuk ahli media lebih difokuskan pada kemenarikan produk *Scrapbook*, instrumen untuk ahli materi memiliki enam kriteria yaitu Kesesuaian materi dengan KI dan KD maksudnya adalah Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih, Kesesuaian materi dengan Indikator, Kesesuaian Tujuan Pembelajaran dengan Indikator, Materi

Pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, Kesesuaian isi dan penyajian materi dan kegiatan berdiskusi sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap kriteria tersebut memiliki indikator masing-masing. Instrumen untuk ahli materi lebih difokuskan pada kevalidan produk media *Scrapbook*, instrumen untuk ahli bahasa memiliki lima kriteria yaitu : Struktur kalimat pada petunjuk setiap *Scrapbook* mudah dipahami, Sistematika penyajian materi dan kegiatan sesuai, Bahasa yang digunakan komunikatif, Pemilihan tata bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa, Kesederhanaan struktur kalimat dan setiap kriteria memiliki indikator masing-masing. Instrumen untuk ahli bahasa lebih difokuskan pada keterbacaan produk media *Scrapbook*, instrumen untuk praktisi pendidikan khususnya guru Sekolah Dasar kelas IV memiliki kriteria Kemudahan melaksanakan pembelajaran dengan indikator yaitu: petunjuk penggunaan *Scrapbook* mudah dipahami, Tujuan pembelajaran dapat tercapai, Kegiatan di dalam *Scrapbook* mudah dipahami, kegiatan diskusi yang terdapat di dalam *Scrapbook* sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Instrumen untuk praktisi pendidikan lebih difokuskan pada keterterapan produk media *Scrapbook*, instrumen respon pengguna memiliki empat indikator, yaitu: Bahasa didalam media *Scrapbook* mudah dipahami, Bentuk dan warna pada media *Scrapbook* menarik perhatian, Gambar pada media *Scrapbook* menarik perhatian, Materi pada media *Scrapbook* mudah dipahami. Instrumen ini diberikan kepada pengguna yang merupakan siswa kelas IV SD Negeri Sluke, Kecamatan Sluke, Kabupaten Rembang.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, masukan, tanggapan dan saran validator pada tahap validasi dari ahli media, ahli bahasa dan materi serta praktisi pendidikan. Sedangkan data kuantitatif adalah hasil dari angket siswa dan penilaian dari pengembangan produk yang dibuat berupa media *Scrapbook*.

Data yang digunakan menggunakan uji coba statistika. Cara ini diharap dapat memahami data selanjutnya dan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif diperoleh dari data-data pengumpulan data wawancara, dan saran.

Data-data yang telah diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data berupa hasil observasi awal pembelajaran dan saran yang diberikan oleh para ahli untuk perbaikan produk yang dikembangkan. Analisis Kuantitatif dilakukan untuk mengelola data hasil respon siswa dan guru, hasil tes siswa, dan hasil kelayakan produk saat validasi yang dikembangkan berdasarkan angket dan penilaian dari validator ahli yaitu ahli bahasa, ahli materi, ahli media dan praktisi pendidikan dilakukan pengukuran untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan produk yang dikembangkan.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

P = Angka Presentase

f = Skor Mentah yang Diperoleh

N = Skor Maksimal [14]

Tabel 1. Kriteria Kelayaan untuk Para Ahli

Skor	Kriteria
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Ragu-ragu (R)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

[13]

Tabel 2. Skala Kriteria Menurut Arikunto

Rata-Rata Skor	Klasifikasi
80% < x ≤ 100%	Sangat Layak
60% < x ≤ 80%	Layak
40% < x ≤ 60%	Cukup Layak
20% < x ≤ 40%	Tidak Layak
0% ≤ x ≤ 20%	Sangat Tidak Layak

[15]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *Scrapbook*.



Gambar 1 Contoh Produk Media Scrapbook

Uji coba dilakukan pada subjek coba yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan praktisi. Hasil dari uji coba ahli dan praktisi

berupa penilaian dan tanggapan atas media *Scrapbook* dapat digunakan untuk merivisi produk yang dihasilkan. Berikut ini paparan data hasil uji coba para ahli.

Data uji coba ahli media, proses validasi yang dilakukan dengan menyerahkan produk berupa Media *Scrapbook* dan instrument validasi.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor
1	Desain cover yang menarik	3
2	Desain tampilan media <i>scrapbook</i> yang menarik	4
3	Warna yang digunakan menarik dan sesuai	4
4	Ukuran gambar pada <i>Scrapbook</i> sesuai	4
5	Setiap gambar pada <i>Scrapbook</i> menarik	4
6	Media praktis dibawa kemana saja	5
7	Tampilan <i>Scrapbook</i> secara keseluruhan mampu membangkitkan minat siswa untuk belajar	4
8	Pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf sesuai	3

Ahli media memberikan tanggapan saran tentang isi media *Scrapbook* pada instrument validasi. Saran validasi pada produk media *Scrapbook* yaitu tulisan "*Scrapbook*" pada *cover* jangan terlalu besar ukurannya dan dibuat miring, lalu judul materi pembelajaran warnanya kontras. Selain saran yang ditulis pada lembar saran, ahli media juga menambahkan saran perbaikan langsung dalam media *Scrapbook* yaitu tulisan "*Scrapbook*" pada *cover* disesuaikan dan dibuat miring dan judul pada materi pembelajaran warnanya disesuaikan.

Ahli materi pembelajaran tematik Bahasa Indonesia dan IPA memberikan tanggapan saran tentang isi materi pembelajaran tematik Bahasa Indonesia dan IPA pada instrument validasi. Saran validasi pada produk media *Scrapbook* yaitu setiap perintah pada media *Scrapbook* diberi keterangan dan diletakkan pada petunjuk penggunaan. Selain saran yang ditulis pada lembar saran, ahli materi juga menambahkan saran perbaikan langsung dalam media *Scrapbook* yaitu memberikan keterangan pada

setiap perintah dan diletakkan pada petunjuk penggunaan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipilih	3
2	Kesesuaian materi dengan indikator pencapaian	4
3	Tujuan Pembelajaran yang dirancang sesuai dengan indikator	3
4	Materi pembelajaran dalam <i>Scrapbook</i> sesuai tujuan pembelajaran	4
5	Penyajian materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami	5
6	Kesesuaian isi materi materi dengan gambar	4
7	Kegiatan diskusi dirancang sesuai dengan materi	4

Data uji coba ahli bahasa, ahli bahasa memberikan tanggapan saran tentang isi media *Scrapbook* pada instrument validasi. Saran validasi pada produk media *Scrapbook* yaitu setiap gambar materi pada media bisa dilengkapi dengan keterangan yang jelas. Selain saran yang ditulis pada lembar saran, ahli bahasa juga menambahkan saran perbaikan langsung dalam media *Scrapbook* yaitu Memberi keterangan pada gambar materi dengan jelas.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1	Setiap kata dan kalimat menggunakan kalimat yang baku EYD	4
2	Urutan penjelasan setiap kegiatan pada <i>Scrapbook</i> mudah dipahami	4
3	Setiap kata dan kalimat petunjuk dalam <i>Scrapbook</i> mudah dipahami siswa	4
4	Kosa kata sesuai dengan perkembangan siswa	4
5	Kata dan Kalimat dalam <i>Scrapbook</i> tidak menimbulkan makna ganda	5

Data uji coba praktisi Sekolah Dasar, diisi oleh wali kelas IV SDN Sluke kecamatan Sluke kabupaten Rembang. Ahli praktisi sekolah dasar memberikan tanggapan yang ditulis di kolom saran tentang isi media *Scrapbook* pada instrumen validasi. Saran validasi pada media *Scrapbook* yaitu karena masa pandemi kegiatan kelompok disesuaikan atau dibuat menjadi 2-3 orang.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Praktisi

No.	Indikator	Skor
1	Petunjuk penggunaan <i>Scrapbook</i> mudah dipahami	5
2	Tujuan pembelajaran dapat tercapai	4
3	Kegiatan di dalam <i>Scrapbook</i> mudah dipahami	4
4	Kegiatan diskusi yang terdapat di dalam <i>Scrapbook</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	5

Berdasarkan data uji coba produk, berikut paparan hasil data yang diperoleh. Data uji validasi ahli diperoleh dari ahli media, ahli materi pembelajaran tematik yang terdapat mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA, ahli bahasa dan praktisi sekolah dasar. Proses validasi kepada para ahli dengan menyerahkan produk media *Scrapbook*. Para ahli atau validator menilai produk yang dikembangkan berdasarkan kriteria di dalam instrumen validasi yaitu 1) data validasi uji ahli media pembelajaran diperoleh setelah menyerahkan produk media *Scrapbook* kepada validator. Pada Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran terdapat 8 aspek yang dinilai dengan total skor yang diperoleh 31. Pada skor 31 Tingkat kelayakan produk media *Scrapbook* yang dikembangkan berarti sebesar 77,5%. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi layak dan dapat digunakan dengan revisi. Tapi dengan menambahkan mengubah ukuran tulisan "*Scrapbook*" dan dibuat miring serta mengubah warna pada judul materi pembelajaran; 2) data validasi uji ahli materi pembelajaran tematik bahasa Indonesia dan IPA diperoleh setelah menyerahkan produk media *Scrapbook* kepada validator. Pada Hasil Validasi Ahli materi pembelajaran tematik bahasa Indonesia dan IPA terdapat 7 aspek yang dinilai dengan total skor yang diperoleh 27. Pada skor 27 Tingkat kelayakan produk

media *Scrapbook* yang dikembangkan berarti sebesar 77,14%. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi layak dan dapat digunakan dengan revisi. Tapi dengan tambahan memberikan keterangan pada setiap perintah dan diletakkan pada petunjuk penggunaan; 3) data validasi uji ahli bahasa diperoleh setelah menyerahkan produk media *Scrapbook* kepada validator. Pada Hasil Validasi Ahli bahasa terdapat 5 aspek yang dinilai dengan total skor yang diperoleh 24. Pada skor 24 Tingkat kelayakan produk media *Scrapbook* yang dikembangkan berarti sebesar 84%. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi sangat layak dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Tapi dengan tambahan setiap gambar pada materi dilengkapi dengan keterangan yang jelas; 4) data validasi uji praktisi sekolah dasar diperoleh setelah menyerahkan produk media *Scrapbook* kepada validator. Pada Hasil Validasi Ahli praktisi terdapat 4 aspek yang dinilai dengan total skor yang diperoleh 18. Pada skor 18 Tingkat kelayakan produk media *Scrapbook* yang dikembangkan berarti sebesar 90%. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi sangat layak dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Pada hasil validasi ahli praktisi sekolah dasar menunjukkan bahwa media *Scrapbook* dapat digunakan oleh siswa. Tapi dengan sedikit mengubah jumlah kegiatan diskusi; 5) Data validasi uji coba respon siswa diperoleh setelah mengenalkan produk media *Scrapbook* kepada siswa. Pada Hasil Validasi uji coba respon siswa dari 21 siswa terdapat 4 aspek yang dinilai dengan total skor yang diperoleh 14. Pada skor 14 Tingkat kelayakan produk media *Scrapbook* yang dikembangkan berarti sebesar 98,57%. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi.

Hasil pencapaian kelima skor tersebut akan dijumlahkan untuk mendapatkan tingkat kevalidan produk media *Scrapbook* secara keseluruhan. Persentase rata-rata hasil keseluruhan validasi ahli dan respon siswa sebesar 85,39%, dengan kualifikasi sangat layak masih membutuhkan revisi kecil di dalam media *Scrapbook*.

KESIMPULAN

Hasil pengembangan media *Scrapbook* pada tema 7 indahny keragaman di negeriku sub tema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku pembelajaran 1 telah dilakukan oleh peneliti berdasarkan hasil validasi adalah sebagai berikut:

Proses pengembangan media *Scrapbook* pada tema 7 indahny keragaman di negeriku sub tema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku pembelajaran 1 kelas IV SDN Sluke berhasil dengan mendapatkan nilai yang tinggi dari para ahli dan juga pengguna, sehingga media *Scrapbook* dapat digunakan sebagai media bagi siswa kelas IV SDN Sluke.

Kelayakan media *Scrapbook* pada tema 7 indahny keragaman di negeriku sub tema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku pembelajaran 1 kelas IV SDN Slukediperoleh setelah media *Scrapbook* divalidasi kepada para ahlu yang sesuai dengan bidangnya, dari ahli media 77,5%, ahli materi 77,14%, ahli bahasa 84%, praktisi pendidikan 90%, dan respon siswa 98,33%. Persentase rata-rata nilai dari pencapaian tersebut sebesar 85,39% dengan kategori sangat layak dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] U.-U. RI, "Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional."
- [2] Z. Arifin, *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*. 2014.
- [3] S. Utaminingsih, F. Agustini, and M. A. KHB, "Pengembangan Media Scrap Book Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku," *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 64–70, 2019.
- [4] B. S. Djamarah and A. Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. 2013.
- [5] Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*. PT Pustaka Insan Madani, 2012.
- [6] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada, 2020.
- [7] A. N. Alfiah, N. M. D. Putra, and B. Subali, "Media Scrapbook Sebagai Jurnal Refleksi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Regulasi Diri," *JP (Jurnal Pendidikan) Teor. dan Prakt.*, vol. 3, no. 1, pp. 57–67, 2018.
- [8] T. K. Dewi and R. Yuliana, "Pengembangan media pembelajaran scrapbook materi karangan deskripsi mata pelajaran bahasa indonesia kelas III sekolah dasar," *Refleks. Edukatika J. Ilm. Kependidikan*, vol. 9, no. 1, 2018.
- [9] A. Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Prenadamedia Group (Devisi Kencana), 2019.
- [10] M. Damayanti, "Pengaruh media scrapbook (buku tempel) terhadap hasil belajar siswa materi keragaman rumah adat di indonesia kelas iv sekolah dasar." State University of Surabaya, 2017.
- [11] A. Susanto, *TEORI BELAJAR & PEMBELAJARAN di Sekolah Dasar*, 4th ed. Prenadamedia Group, 2016.
- [12] J. L. Agustika, "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Muatan Pembelajaran Ips Siswa Kelas Iv Sdn Jatisari Mijen Kota Semarang." UNNES, 2019.
- [13] Sugiyono, *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 27th ed. ALFABET CV, 2018.
- [14] Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT. Raja Grafindo, 2010.
- [15] S. Arikunto, *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta, 2010.