

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN SCRAPTURBOOK
TEMA 7 SUBTEMA 2 PADA SISWA KELAS IV SDN 004 TARAKAN**

Nur Fajrina Febbriyani¹, Kartini², Agustinus Toding Bua³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 30-08-2021

Disetujui: 22-11-2021

Kata kunci:

R&D
Media Pembelajaran
Scrapturbook
ADDIE

ABSTRAK

Abstract: *This study aims to develop a scrupturbook to determine the feasibility and response of students to learning media developed in thematic learning on theme 7 sub-theme 2 the beauty of diversity in my country in grade IV SDN 004 Tarakan. This type of research uses (R&D) which aims to produce product with the research and development model used in this study is the ADDIE development model. According to Sugiyono (2014: 407) ADDIE research methods are used to produce certain products and the effectiveness of these products where all the stages in designing learning consist of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collection instruments used were observation, interviews, validation sheets, and student response questionnaires. The resulting scrupturbook media product is paper sized with A4 (21.0 x 29.7 cm), which is made of art paper, colorful cover paper, and consist of 21 pages. The validation results obtained from media experts were 88.63%, material experts 90%, and practitioner experts were 95%. The validation results from media experts, material experts, and practitioner experts show that scrupturbook media is said to be very suitable for use in the learning process. The results of student response questionnaires regarding learning media in initial product trials and usage trials showed that student responses to scrupturbook learning media were very feasible.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa *scrupturbook* yang ditinjau dari validasi media, materi, dan praktisi serta untuk mengetahui kelayakan dan respon siswa terhadap media pembelajaran *scrupturbook*. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, lembar validasi, lembar angket respon siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 004 Tarakan dengan jumlah siswa sebanyak 5 orang. Produk media *scrupturbook* yang dihasilkan berukuran kertas dengan A4 (21,0 x 29,7 cm), yang terbuat dari kertas *art paper*, kertas *cover* warna-warni, dan terdiri dari 21 halaman. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media sebesar 88,63, ahli materi 90%, dan ahli praktisi sebesar 95%. Hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi menunjukkan bahwa media *scrupturbook* dikatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil angket respon siswa mengenai media pembelajaran pada uji coba produk awal dan uji coba pemakaian menunjukkan bahwa respon siswa mengenai media pembelajaran *scrupturbook* sangat layak.

Alamat Korespondensi:

Nur Fajrina Febbriyani,
^{1,2,3}Universitas Borneo Tarakan
Jalan Amal Lama No.1 Kota Tarakan
E-mail: febbryanitarakan@gmail.com
082115752055

PENDAHULUAN

Hingga saat ini, pendidikan merupakan suatu hal yang paling penting bagi semua manusia. Pendidikan dapat membantu dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap manusia. Di dalam Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya dalam mewujudkan kondisi dan proses belajar yang dapat mengembangkan potensi diri bagi setiap peserta didik, sehingga dapat memiliki pengendalian diri, pribadi yang baik, berakhlak mulia, cerdas, memiliki spiritual agama yang kuat dan memiliki keterampilan diri. Setiap siswa memiliki keterampilan yang dapat dikembangkan sejak menduduki bangku sekolah. Pada pendidikan dasar diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang maksimal dan baik bagi setiap siswa.

Untuk memaksimalkan proses belajar mengajar, diperlukan suatu media yang mampu menunjang materi pembelajaran. Sadiman (2011:7) menjelaskan bahwasannya sebuah media merupakan suatu perantara dalam mengirim pesan ke penerima pesan, yang dapat diartikan bahwa media merupakan sebuah wadah yang digunakan sebagai perantara antara

guru di dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran kepada para siswa.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan bagi siswa sekolah dasar dengan rata – rata usia mereka adalah 7 – 12 tahun. Piaget dalam Wardhani (2018) menjelaskan bahwa usia 7 – 12 tahun pada manusia merupakan tahap operasional konkret, di mana manusia memiliki kemampuan berpikir yang logis, namun dengan bantuan benda yang bersifat konkret atau nyata di dalam kegiatan pembelajaran dapat memudahkan para manusia untuk berpikir. Adapun benda yang bersifat konkret di dalam kegiatan pembelajaran dapat berupa media pembelajaran yang dapat membantu para pengajar di dalam menyampaikan sebuah materi, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan menyenangkan.

Adanya media pembelajaran dapat menimbulkan pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga para siswa dapat membentuk suatu konsep yang nyata. Setiap media pembelajaran yang diterapkan oleh para pendidikan dapat menimbulkan pembelajaran yang menarik, sehingga membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Ketertarikan siswa di dalam mengikuti pembelajaran dapat dilihat dari sikap tanggapan siswa pada saat mengikuti petunjuk yang

diberikan oleh pendidik. Media pembelajaran dapat menimbulkan motivasi belajar yang tinggi bagi para siswa. Hingga saat ini, para pendidik dituntut untuk memberikan pembelajaran yang inovatif dan kreatif, hal ini disebabkan oleh para siswa yang mudah bosan ketika mengikuti pembelajaran. Sebagian besar siswa tidak dapat memahami materi yang diberikan oleh pendidik disediakan oleh sekolah karena penyajian materi yang tidak menyenangkan dan tidak adanya media pembelajaran dan mengakibatkan hasil belajar menurun.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya pada kelas IV SD 004 Tarakan, bahwasannya para guru belum memiliki media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik para siswa, sehingga masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dan kurangnya antusias belajar para siswa. Selain itu guru menggunakan media yang disediakan oleh lembaga, namun masih memiliki keterbatasan, selain itu juga tidak ada perbedaan pada media tersebut dari tahun ke tahunnya. Hal ini terbukti dengan adanya beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain dalam proses belajar mengajar sehingga mengganggu kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan para pendidik perlu menyediakan media lain dalam menyampaikan materi pelajaran pada Tema 7 Subtema 2.

Selain itu, SDN 004 Tarakan hanya menggunakan buku acuan dan Lembar Kerja Siswa yang telah disediakan oleh lembaga pendidikan, namun tidak diimbangi dengan media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu adanya variasi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu perlu pembelajaran yang menyenangkan dan media yang dapat memfasilitasi para siswa untuk melakukan suatu kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa serta dapat mempermudah dalam menyampaikan materi kepada para siswa.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, diperlukan pengembangan sebuah media pembelajaran yang diadaptasi ke dalam media *scrapturbook*. Media tersebut menyesuaikan dari sebuah buku yang di dalamnya terdapat gambar – gambar yang menarik sesuai dengan materi yang akan diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan oleh para siswa Sekolah Dasar yang sangat senang bermain, bergerak, senang bekerja dengan kelompok dan senang melakukan uji coba secara langsung. *Scrapturbook* merupakan pengembangan media gabungan antara *scrapbook* dengan miniatur. Dengan *scrapturbook* para siswa dapat berimajinasi dan menemukan ide – ide dari gambar yang dapat dimainkan oleh para siswa. Miniatur yang dibuat berupa maket atau bentuk tiruan dengan

skala kecil dari kertas. Miniatur ini berupa objek – objek seperti miniatur rumah adat, dan objek lainnya yang berkaitan dengan tema 7 subtema 2.

Scrapturbook merupakan media yang lebih interaktif dibandingkan media *scrapbook* biasanya. *Scrapturbook* dapat membantu para siswa untuk lebih berimajinasi dengan beberapa miniatur yang ada didalamnya. *Scrapturbook* tidak hanya buku bergambar biasa, namun memberikan beberapa miniatur yang dapat menarik para siswa untuk memiliki minat belajar yang lebih pada tema 7 subtema 2 dalam penelitian ini.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain penelitian yang dilakukan oleh Restian dan Alifian (2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* dinyatakan valid untuk digunakan pada pembelajaran tematik materi tema 6 yaitu “Merawat Hewan dan Tumbuhan” Subtema 1 Kelas 2 SD dengan hasil rata – rata validasi sebanyak 92% dan 95% yang masuk dalam kategori sangat layak digunakan. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Rosihah dan Pamungkas (2018) menunjukkan bahwa nilai rata-rata kevalidan yaitu 85%.. Keefektifan media dari hasil belajar siswa sebesar 91.9% dan respon siswa sebesar 91,55%. Kepraktisan media diperoleh dari penilaian validator dengan nilai kevalidan 88,81%. Penelitian yang dilakukan oleh Wardhani (2018) melaporkan rata-rata presentase keseluruhan sebesar 83%.

dibandingkan dengan rata-rata respon siswa diperoleh keeluruhan sebesar 90%.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan tujuan memperbaiki kualitas pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Scrapturbook* Tema 7 Subtema 2 pada Siswa Kelas 4 SDN 004 Tarakan”. Adapun tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *scrapturbook* Tema 7 Subtema 2 ditinjau dari validitas media, materi dan praktisi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research dan Development*. Menurut Sugiyono (2014: 407) bahwa penelitian *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Alur penelitian dan pengembangan memiliki langkah-langkah yang digunakan secara bertahap dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran *scrapturbook* pada materi Indahnya Keberagaman di Negeriku di kelas IV SDN 004 Tarakan. Pengembangan produk yang akan dilakukan dalam penelitian ini didasarkan pada alur model prosedural

penelitian dan pengembangan ADDIE. Teknik analisis data yang digunakan dengan cara Teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan (*RnD*) dilakukan agar memperoleh sebuah produk berupa media pembelajaran *scrapturnbook* tema 7 subtema 2 Indahya Keberagaman diNegeriku. Hasil penelitian ini disajikan secara berurutan sesuai dengan rumusan masalah penelitian, yaitu 1) kelayakan media pembelajaran menggunakan *Scrapturnbook* Tema 7 Subtema 2 Pada Siswa Kelas IV SDN 004 Tarakan yang ditinjau dari validasi media, materi dan praktisi; 2) respon siswa terhadap media pembelajaran menggunakan *Scrapturnbook* Tema 7 Subtema 2 Pada Siswa Kelas IV SDN 004 Tarakan.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *scrapturnbook* ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap analisis.

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan lembar wawancara untuk guru kelas IV SDN 004 Tarakan serta dilakukannya observasi pada kelas IV untuk menganalisis permasalahan dan kebutuhan siswa maupun guru pada saat proses pembelajaran berlangsung di mana informasi yang

diperoleh adalah pembelajaran lebih berpusat kepada guru dibandingkan siswanya, kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Guru lebih sering menggunakan buku paket tematik dan buku penunjang lainnya. Sedangkan permasalahan yang ditemukan pada siswa saat proses pembelajaran berlangsung yaitu siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Selain itu ditemukan siswa yang jenuh dan merasa bosan saat penjelasan guru berlangsung tanpa penggunaan media pembelajaran.

2. Tahap Desain.

Peneliti melakukan perancangan atau perencanaan media *Scrapturnbook*. Tahap perancangan oleh peneliti dilakukan tiga tahap yaitu: a) Pemetaan kompetensi dasar media pembelajaran *scrapturnbook*, b) Pembuatan kerangka media pembelajaran *scrapturnbook* dan c) Penetapan desain tampilan *scrapturnbook*.

1) Pemetaan kompetensi dasar media pembelajaran *scrapturnbook*, digunakan sebagai arahan dalam mengembangkan isi dan keseluruhan *scrapturnbook*. Pemetaan kompetensi dasar dan materi yang akan digunakan peneliti adalah Tema 7 Indahya Keberagaman di Negeriku Subtema 2 Indahya Keberagaman Budaya Negeriku.

- 2) Pembuatan kerangka media pembelajaran *scrapturnbook*. Kerangka media pembelajaran *scrapturnbook* meliputi sistematika penyusunan dalam media pembelajaran ini. Adapun kerangka media pembelajaran *scrapturnbook* yang dibuat oleh peneliti adalah a) Cover Depan; b) Halaman Judul; c) Kata Pengantar; d) Daftar Isi; e) Pemetaan KD dan Materi; f) Tujuan Pembelajaran; g) Petunjuk Penggunaan *Scrapturnbook*; h) Pembelajaran 1; i) Pembelajaran 2; j) Pembelajaran 3; k) Pembelajaran 4; l) Pembelajaran 5; m) Pembelajaran 6; n) Daftar Pustaka; o) Riwayat Penulis; p) Cover Belakang.
- 3) Penetapan desain tampilan pada media *scrapturnbook*. Desain tampilan *scrapturnbook* meliputi sampul *scrapturnbook*, sasaran dalam penentuan jenis huruf yang digunakan, ukuran huruf yang dipakai serta urutan isi *scrapturnbook* yaitu:
 - a. Tampilan pada sampul *scrapturnbook* berisi judul *scrapturnbook*, sasaran dalam penggunaan *scrapturnbook*, kurikulum yang dipakai dan nama pembuat media *scrapturnbook*
 - b. Penentuan jenis huruf yang dipakai dalam media *scrapturnbook* adalah *Arial Black* digunakan untuk menulis Cover *scrapturnbook*. *Times New Roman* digunakan untuk menuliskan kata pengantar. *Arial Black* digunakan untuk menuliskan judul pembelajaran 1 sampai 6. *Times New Roman* digunakan untuk materi pada *scrapturnbook*.
 - c. Ukuran huruf yang akan digunakan dalam media *scrapturnbook* beragam dimulai dari ukuran paling terkecil 11 point sampai dengan yang terbesar 14 point akan disesuaikan panjang pendeknya materi.
 - d. Urutan isi *scrapturnbook* yang akan dikembangkan sebagai berikut: Cover Depan, Halaman Judul, Kata Pengantar, Daftar Isi, Pemetaan KD dan Materi, Tujuan Pembelajaran, Petunjuk Penggunaan *Scrapturnbook*, Pembelajaran 1, Pembelajaran 2, Pembelajaran 3, Pembelajaran 4, Pembelajaran 5, Pembelajaran 6, Daftar Pustaka, Riwayat Penulis, Cover Belakang. Pada setiap pembelajaran terdapat materi pembelajaran dan soal diskusi dan soal individu.
3. Tahap pengembangan (*Development*) di mana peneliti melakukan pembuatan media sesuai dengan rencana awal dari media yang telah didesain, setelah dilakukan pembuatan media pembelajaran peneliti melakukan validasi kepada para ahli validasi. *Scrapturnbook* yang dikembangkan berukuran A4 (21,0 x 29,7 cm) dengan

menggunakan kertas *art paper*, *cover* warna-warni. *Scrapturnbook* ini menyajikan materi tema 7 subtema 2 Indahnya Keberagaman di Negeriku yang dilengkapi dengan dengan gambar-gambar kartun sesuai dengan tema yang diambil yaitu keberagaman budaya negeriku. *Scrapturnbook* yang dikembangkan oleh peneliti ini dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. *Scrapturnbook* yang dikembangkan terdapat 21 halaman yang tahapan pembuatannya mengacu pada kurikulum yang berlaku disekolah yaitu kurikulum 2013 sebagai media penunjang pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini produk media *scrapturnbook* telah selesai dan telah dilakukan validasi ahli. Validasi dilakukan kepada tiga validator yaitu validator media, materi dan praktisi. Setelah dikatakan media layak untuk digunakan oleh ahli validasi. Kemudian, peneliti melakukan penerapan atau uji coba media *scrapturnbook* kepada siswa. Uji coba penerapan media dilakukan sebanyak satu kali uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan pada kelas IV sebanyak 5 siswa yang dipilih secara acak. Uji coba lapangan tidak dilakukan karena melihat kondisi pembelajaran yang berlangsung di tengah adanya wabah Covid-19 sehingga tidak memungkinkan dilakukannya uji coba lapangan pada produk media *scrapturnbook*. Dengan ini peneliti melakukan penerapan

atau uji coba terbatas sebanyak lima siswa yang dipilih secara acak oleh wali kelas untuk dijadikan sampel dalam melakukan penerapan terhadap media *scrapturnbook*.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*) untuk melihat kelayakan media pembelajaran media *scrapturnbook* melalui angket respon siswa yang telah dilaksanakan pada uji coba terbatas. Berdasarkan hasil uji coba terbatas bahwa media pembelajaran *Scrapturnbook* sangat menarik bagi siswa sehingga tidak perlu adanya perbaikan terhadap media pembelajaran *scrapturnbook*.

Hasil analisis validasi ahli menggunakan validasi media, materi dan praktisi berdasarkan angket validasi dan dihitung persentasenya, yaitu sebagai berikut:

1. Validasi Media. Hasil validasi media memperoleh presentase 88,63% berada pada kriteria sangat layak. Kelayakan media pembelajaran *scrapturnbook* sesuai dengan kriteria yang dikemukakan oleh Purwanto (2013) yaitu hasil validator termasuk dalam kategori sangat layak jika mencapai persentase 81%-100%.
2. Validasi Materi. Hasil validasi oleh materi diperoleh persentase 90% berada pada kriteria sangat layak. Kelayakan media pembelajaran *scrapturnbook* sesuai dengan kriteria yang dikemukakan oleh Purwanto (2013) yaitu hasil validasi yang termasuk dalam kategori sangat layak mencapai persentase 81%-100%.

3. Validasi Praktisi. Hasil validasi oleh praktisi diperoleh persentase 95% berada pada kriteria sangat layak. Kelayakan media pembelajaran *scrapturnbook* sesuai dengan kriteria yang dikemukakan oleh Purwanto (2013) yaitu hasil validasi termasuk dalam kategori sangat layak jika mencapai perentase 81%-100%.
4. Respon Siswa. Uji coba terbatas pada penelitian ini dilakukan kepada 5 orang siswa untuk menguji coba produk yang dikembangkan dan mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *scrapturnbook*. Pemilihan 5 orang siswa telah dipilih oleh wali kelas IV yang sebagai subjek penelitian. Hasil validasi dari ahli dan angket respon siswa uji coba terbatas pada 5 siswa menyatakan bahwa media pembelajaran *scrapturnbook* sangat layak dan sangat tertarik digunakan sesuai dengan kriteria yang dikemukakan oleh Purwanto (2013).

PENUTUP

Berdasarkan hasil peneliti dan pembahasan yang dilakukan ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Kelayakan hasil pengembangan ini ditinjau dari aspek validasi ahli media, materi, dan praktisi. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media sebesar 88,63%, ahli materi 90%, ahli praktisi 95%. Berdasarkan hasil tersebut maka, media pembelajaran *scrapturnbook* pada Tema 7 Subtema 2 pada siswa kelas IV

SDN 004 Tarakan sangat layak untuk digunakan.

2. Angket respon siswa menyatakan bahwa tingkat respon siswa terhadap media pembelajaran *scrapturnbook* pada kategori sangat tertarik terbukti dengan persentase angket respon siswa pada uji coba pemakaian sebesar 98% dengan kategori sangat layak

Beberapa saran dan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *scrapturnbook* yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *scrapturnbook* dapat membuat siswa lebih tertarik dalam belajar karena terdapat gambar dan warna-warni yang menarik
2. Media pembelajaran *scrapturnbook* sangat bermanfaat dalam melatih keaktifan dalam berkelompok, kemandirian dalam diri dan meningkatkan kepercayaan diri siswa di dalam kelas khususnya pada pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Indahnya Keberagaman di Negeriku pada siswa kelas IV.
3. Guru dapat menggunakan media pembelajaran *scrapturnbook* ini sebagai media yang membantu dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.
4. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran *scrapturnbook* sesuai dengan tema, subtema dan pembelajaran yang diinginkan.

5. Media pembelajaran scrupturbook dapat menjadi tambahan variasi pembelajaran di sekolah dasar.

REFERENSI

- Hastishita, T. 2017. Pengembangan Media Scrapbook Tema 7 Subtema 1 Indahny Keragaman Suku Bangsa dan Agama Di Negeriku Kelas IV SDN 036. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Borneo Tarakan.
- Restian, A., & Alfian, I. 2020. Pengembangan Scrapbook Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Subtema 1 Hewan di Sekitar Pada Kelas 2 SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 4(1), 28-37
- Rosihah, I. & Pamungkas, A. S. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 35-49
- Sadiman, A. S., dkk. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta. Rajawali Pers
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta:Pustaka Belajar.
- Wardhani, S. W. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokkan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah (JS)*. 2(2).hlm. 124-130.