

PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* PADA MATERI PENGELOMPOKAN HEWAN UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Setyo Wahyu Wardhani

Mahasiswa Universitas PGRI Semarang

Surel : wwardhani586@gmail.com

Abstrak : Development Of Scrapbook Media In Animal Materials For Students class III Basic School. Research Objectives to determine the validity and practicality of the development of scrapbook media on animal grouping material for third grade students of elementary school. The type of research used is Research and Development. The research model used by ADDIE. Average media validation results 84% and percentage of agreement (PA) = 96%. The average material validation results were 84%, and percentage of agreement (PA) = 86% and students' response to scrapbook media obtained averaged 96%. It can be concluded that scrapbook media on animal grouping material is valid and practical so it is feasible to be used as learning media.

Keywords : Development, scrapbook media, animal grouping.

Abstrak : Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Tujuan Penelitian untuk mengetahui kevalidan dan keparaktisan dari pengembangan media *scrapbook* pada materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development*. Model penelitian yang digunakan ADDIE. Hasil rata-rata validasi media 84% dan *percentage of agreement* (PA)= 96%. Hasil rata-rata validasi materi 84%, *percentage of agreement* (PA) = 86% dan hasil respon siswa terhadap media *scrapbook* diperoleh rata-rata 96%. Dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* pada materi pengelompokan hewan valid dan praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : Pengembangan, media *scrapbook*, pengelompokan hewan.

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran merupakan tugas utama seorang guru baik mengajar maupun mendidik siswa agar tercapai secara optimal, pembelajaran berlangsung karena adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Menurut Peraturan pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan disebutkan bahwa Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat,

dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Peran guru sangat penting dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, baik pembelajaran dengan menggunakan strategi, metode dan media yang inovatif sehingga materi yang disampaikan dapat mudah dipahami oleh siswa, namun kenyataannya masih ada guru yang belum menghadirkan media sebagai penunjang belajar siswa.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut para guru untuk mampu mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia di sekolah, guru juga

dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia (Arsyad, 2014: 2).

Media pembelajaran dipakai sebagai alat perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Dengan adanya media yang kreatif akan mampu merangsang siswa untuk menyukai pelajaran tersebut.

Permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA pada materi pengelompokan hewan. Banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut diantaranya adalah cara mengajar masih berpusat pada guru (*teacher center*). Dalam pembelajaran siswa dijadikan sebagai objek bukan sebagai subyek. Guru memberikan ceramah kepada siswa sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang dijelaskan oleh guru. Selain hanya menggunakan metode ceramah guru juga belum menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang siswa memperoleh pengetahuan dalam proses pembelajaran.

Salah satu inovasi yang dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan menggunakan media yang menarik. Menurut Sadiman (1993: 6) dalam buku Kustandi dan Sutjipto (2016: 7) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang telah dipaparkan di atas, maka dalam konteks untuk membelajarkan siswa tentang materi pengelompokan hewan, media *scrapbook* pengelompokan hewan dapat menjadi salah satu pilihan. *Scrapbook*

sendiri merupakan sebuah seni menghias dan mendesain foto dengan menggunakan bahan sisa. *Scrapbook* atau buku tempel, berasal dari bahasa Inggris, "*scrap*" yang berarti sisa, carik, guntingan, atau potongan. Sedangkan "*book*" sendiri berarti buku. *Scrapbook* biasanya digunakan untuk membuat album kenangan yang memuat bukan hanya foto akan tetapi berbentuk klipings atau catatan penting yang berhubungan dengan *moment* penting (Putri: 2014).

Seiring perkembangan zaman *scrapbook* tidak hanya sebagai media untuk mempercantik album foto atau gambar. Namun, kini *scrapbook* digunakan sebagai mahar pernikahan, karena *scrapbook* merupakan karya yang kreatif dan inovatif agar dapat meninggalkan kesan pada hari spesial. *Scrapbook* dapat dibuat secara *handmade/* buatan tangan sehingga memungkinkan menyesuaikan dengan tema yang diinginkan. Peneliti menggunakan media *scrapbook* pengelompokan 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.

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu "1) Bagaimana pengembangan media *scrapbook* untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA pada materi pengelompokan hewan siswa kelas III Sekolah Dasar, 2) Apakah pengembangan media *scrapbook* pada materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar valid, 3) Apakah pengembangan media *scrapbook* pada materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar praktis

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka penelitian dilakukan

untuk mengetahui tentang pengembangan media *scrapbook*, valid media serta praktis media.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut pendapat Sugiyono (2015: 297), metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Peneliti mengembangkan sebuah media yang sebelumnya sudah ada, dengan model ADDIE. Menurut Pribadi (2009: 125), ADDIE terdiri dari lima fase atau tahap utama yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

Subjek penelitian adalah siswa kelas III di SDN Glagahomb dan SDN 01 Selosabrang. Pada pengembangan media *scrapbook* pengelompokan hewan yang dijadikan subjek uji coba adalah ahli media dan ahli materi yang terdiri dari dosen Universitas PGRI Semarang. Data yang dikumpulkan mengenai pengembangan media *scrapbook* berupa data kualitatif dan kuantitatif.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *scrapbook* pengelompokan hewan adalah sebagai berikut.

Wawancara, dilakukan dengan guru kelas III yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah dasar.

Metode angket dengan memberikan tanda *Check List*, ditujukan untuk menguji validitas perangkat

pembelajaran, terhadap pembelajaran dengan media *scrapbook* yang telah dikembangkan pada angket validasi media, angket validasi materi dengan menggunakan skala *likert*, sedangkan angket respon siswa menggunakan skala *guttman*.

Metode Tes, Tes ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa Kelas III pada materi pengelompokan hewan. Tes ini berupa soal pilihan ganda 20 butir. Tes ini dilakukan untuk pencapaian nilai kognitif.

Media dikatakan valid dan praktis jika persentase tiap item berada pada rentang 81%-100% dengan kriteria “baik sekali”, rentang 61%-80% dengan kriteria “baik” atau rentang 41%-60% dengan kriteria “cukup”.

Tahap berikutnya setelah validasi media pembelajaran dinyatakan valid maka tahap berikutnya yaitu menguji reliabilitas. Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat persetujuan antar validator yang dihitung menggunakan persamaan *percentage of agreement (PA)*, menurut Borich, 1994: 385 dalam Arsanty dan Wiyatmo (2017), yaitu sebagai berikut:

$$PA = 1 - \left(\frac{A - B}{A + B} \right) \times 100\%$$

Keterangan:

PA= *Percentage of agreement*

A = Skor tertinggi oleh validator

B = Skor terendah oleh validator

PEMBAHASAN

Tahap pertama yaitu *analysis*, media *scrapbook* pengelompokan hewan dikembangkan berdasarkan analisis yang dilakukan dengan cara wawancaradan angket analisis kebutuhan siswa yang dilakukan di SDN 1 Selosabrang dan SDN Glagahombo,

tujuannya untuk menemukan permasalahan terkait dengan pembelajaran. Permasalahan yang ditemukan, selanjutnya dianalisis standar kompetensi, kompetensi dasar, serta indikator yang dikembangkan dari kompetensi dasar. Hasil analisis kemudian digunakan peneliti untuk perancangan desain.

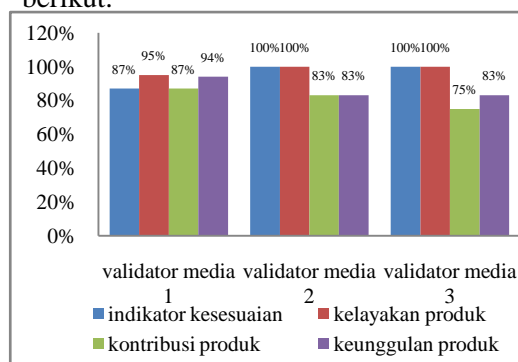
Tahap selanjutnya yaitu *design* atau perancangan media *scrapbook* pengelompokan hewan yaitu dilakukan dengan cara merancang sebuah pembelajaran disertai dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang diharapkan dapat menunjang guru dalam menyampaikan materi sehingga diharapkan siswa dapat ikut berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tahap selanjutnya yaitu *development* yang meliputi beberapa hal diantaranya: 1) mendesain *cover*, 2) merancang isi media pembelajaran, 3) mencetak media pembelajaran, 4) menyisipkan gambar-gambar hewan sesuai pengelompokan hewan. Sebelum diuji cobakan untuk mengetahui kelayakannya perlu dilakukan divalidasi oleh ahli. Validator terdiri dari ahli media pembelajaran, dan ahli materi. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi maka akan dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media pembelajaran maupun ahli materi pembelajaran.

Setelah media divalidasi dan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu *implementation* atau penerapan media *scrapbook* pengelompokan hewan yang di uji cobakan di sekolah dasar, tujuannya untuk melihat respon siswa. Pengujian ini dilakukan di SDN 1 Selosabrang dan SDN Glagahombo,

setelah di uji coba maka dilakukan evaluasi terhadap media *scrapbook* pengelompokan hewan dengan melihat hasil dari angket validasi ahli media pembelajaran, maupun melalui angket validasi ahli materi serta angket respon siswa berdasarkan saran dan masukan yang telah diberikan.

Hasil validasi media pembelajaran diperoleh data sebagai berikut: (1) validasi ahli media pembelajaran 1 dilakukan beberapa tahap yaitu tahap pertama diperoleh perentase 63% dengan kriteria baik dan layak diujicobakan namun perlu dilakukan revisi, tahap kedua didapatkan persentase 82% dengan kriteria baik sekali dan sudah layak diujicobakan namun masih perlu dilakukan revisi, tahap ketiga didapatkan persentase 91% dengan kriteria baik sekali dan sudah layak diujicobakan, (2) validasi ahli media pembelajaran 2 dilakukan satu kali dengan perolehan 94% dengan kriteria baik sekali dan layak diujicobakan, (3) validasi media pembelajaran 3 dilakukan satu kali dengan rata-rata 91% dengan kriteria baik sekali dan layak diujicobakan. Hasil perbandingan penilaian validasi media dapat dilihat pada gambar berikut:

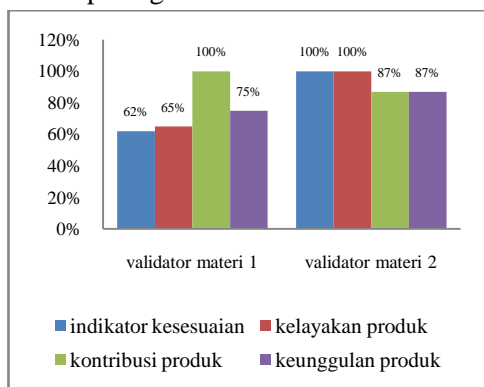


Hasil Perbandingan Penilaian Validasi Media

Dari perhitungan didapatkan hasil (PA) sebesar 98%, dengan demikian

penilaian validasi media pembelajaran dinyatakan reliabel karena $>75\%$.

Hasil validasi materi pembelajaran diperoleh data sebagai berikut: (1) validasi ahli materi pembelajaran 1 dilakukan dalam dua tahap, tahap pertama didapatkan rata-rata persentase 70% dengan kriteria cukup, tahap kedua didapatkan persentase 88% dengan kriteria baik, (2) validasi ahli materi pembelajaran 2 dilakukan satu kali dengan rata-rata 93% dengan kriteria baik sekali. Hasil perbandingan validasi materi dapat dilihat pada gambar berikut:

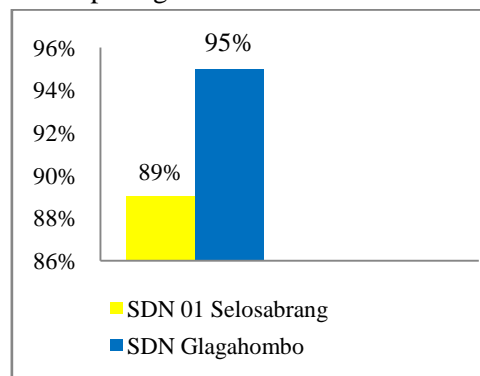


Hasil Perbandingan Validasi Materi

Dari perhitungan didapatkan hasil (PA) sebesar 86%, dengan demikian penilaian validasi materi pembelajaran dinyatakan reliabel karena $>75\%$.

Hasil dari uji coba dilakukan di SDN 1 Selosabrang dengan jumlah 15 siswa, dan di SD Glagahombo dengan jumlah 16 siswa. Hasil angket respon siswa terhadap media *scrapbook* pengelompokan hewan di SDN 1 Selosabrang didapatkan rata-rata persentase sebesar 89%. Setelah dikonversikan, persentase tersebut berada pada kualifikasi baik sekali. Hasil angket respon siswa terhadap media *scrapbook* pengelompokan hewan di SDN Glagahombo diperoleh rata-rata persentase sebesar 95%. Setelah

dikonversikan, persentase tersebut berada pada kualifikasi baik sekali sehingga media *scrapbook* pengelompokan hewan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil perbandingan respon siswa dapat dilihat pada gambar berikut:



Perbandingan Respon Siswa

Selain angket respon siswa peneliti juga melakukan *pretest* dan *posttest*, berikut merupakan hasil *pretest* dilakukan di SDN 1 Selosabrang, didapatkan hasil nilai terendah pada *pretest* sebesar 35 sedangkan nilai tertinggi sebesar 75 dengan jumlah soal 20 butir soal, dengan nilai rata-rata siswa mencapai 58, sebanyak 8 siswa tidak mencapai KKM dengan presentase 53%, sedangkan siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 7 siswa dengan presentase 47%. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 60 dan nilai tertinggi 95 dengan jumlah soal sebanyak 20 butir soal sama dengan soal yang dikerjakan pada *pretest*, nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 86. Pada *posttest* siswa dinyatakan mencapai KKM yaitu 13 siswa dengan presentase 86%, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM yaitu 2 siswa dengan presentase 14%.

Hasil *pretest* yang dilakukan di SDN Glagahombo, nilai terendah 40 sedangkan nilai tertinggi sebesar 85

dengan jumlah soal 20 butir soal, dengan nilai rata-rata siswa mencapai 66, pada *pretest* 7 siswa tidak mencapai KKM dengan presentase 44%, sedangkan siswa yang sudah mencapai KKM 9 siswa dengan presentase 56%. Hasil *posttest* di SDN Galgahombo menunjukkan nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 80 dan nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 100 dengan jumlah soal sebanyak 20 butir soal sama dengan soal yang dikerjakan pada *pretest*, dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 89. Pada *posttest* semua siswa dinyatakan mencapai KKM dengan presentase 100%.

Berdasarkan hasil penilaian kompetensi pengetahuan pada rata-rata *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan sehingga dapat dinyatakan bahwa media *scrapbook* pengelompokan hewan efektif dan layak untuk digunakan sebagai pendukung kompetensi berimbang siswa kelas III Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPA. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional untuk meningkatkan potensi dalam pembelajaran secara optimal maka pembelajaran harus berlangsung secara efektif, siswa memperoleh pengalaman yang bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, simpulan yang dapat peneliti berikan pada penelitian dan pengembangan media *scrapbook* pengelompokan hewan adalah sebagai berikut:

Pengembangan media *scrapbook* pengelompokan hewan pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas III Sekolah Dasar menggunakan model ADDIE, yang dapat dijelaskan sebagai

berikut: (1) *Analysis*, tahap ini mencakup *performance analysis* dan analisis kebutuhan, (2) *Design*, tahap ini mencakup membuat sebuah rancangan media pembelajaran berdasarkan permasalahan yang ditemukan, (3) *Development*, yang mencakup mengidentifikasi standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, membuat media *scrapbook* pengelompokan hewan, dan melakukan validasi media pembelajaran serta validasi ahli materi, (4) *Implementation*, melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *scrapbook* pengelompokan hewan, (4) *Evaluation*, melakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan.

Media *scrapbook* pengelompokan hewan valid digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas III Sekolah Dasar yang dilakukan dengan cara melakukan validasi media pembelajaran dan validasi materi pembelajaran. Penilaian ahli media pembelajaran didapatkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 84% dengan kriteria baik sekali. Penilaian ahli materi pembelajaran didapatkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 84% dengan kriteria baik sekali. Berdasarkan *range* persentase yang diperoleh menyatakan bahwa media *scrapbook* pengelompokan hewan valid sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

Kepraktisan produk dilakukan dengan cara memberikan angket respon siswa terhadap media *scrapbook* pengelompokan hewan kepada siswa kelas III Sekolah Dasar di SDN 1 Selosabrang dan SDN Glagahombo,

berdasarkan angket yang diberikan diperoleh rata-rata persentase keseluruhan sebesar 92% dengan kriteria baik sekali. Berdasarkan hasil yang diperoleh menyatakan bahwa media *scrapbook* pengelompokan hewan layak digunakan sebagai media media pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsanty, Nungki Vizenzia dan Wiyatmo, Yusuman. 2017. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Berbasis Model Pembelajaran STS Dalam Peningkatan Penguasaan Materi dan Pencapaian Kreativitas Peserta Didik*. Jurnal Pendidikan Fisika Volume 6, Nomor 1 Tahun 2017.
- Damayanti, Maita. 2017. *Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adatdi Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar*. JPGSD. Volume 05 Nomor 03 tahun 2017.
- Hardiana, Iva. 2015. *42 Kreasi Mahar Sraptopbook*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kustandi, Cecep dan Bambang, Sutjipto. 2016. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Galia Indonesia.
- Lia, Ratna. 2014. *Mahar Scrapbook Kreasi Mahar Unik dengan Tema Menarik ala Scrapbook*. Surabaya: Tiara Aksa PT Trubus Agrisarana.
- Pribadi, Benny A. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Samatowa, Usman. 2016. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Sari, Lia Wati Permata. 2013. *Pengembangan Media Scrapbook dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Tata Surya*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Bandar Lampung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-undang Republik Indonesia, No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wiyono. 2013. *Pembelajaran Matematika Model Concept Attainment Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Segitiga*. JERE Volume 2 No 1 Tahun 2013.