

Pengembangan Media Scrapbook pada Materi Pengelompokan Hewan untuk Kelas III SD

Nanda Firdayanti^{1*}, Ni Wayan Suniasih²

^{1,2} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

*email: nandafirdayanti7@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan mengingat belum banyak tersedia media yang cocok digunakan untuk pembelajaran daring. Siswa memerlukan visualisasi yang dapat membantu pemahaman materi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun dan mengetahui validitas media Scrapbook pada materi pengelompokan hewan kelas III SD. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (RnD) dan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Subjek penelitian ini adalah media pembelajaran Scrapbook. Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Validasi produk dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Hasil penilaian validator dari ahli isi pembelajaran yaitu 100% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran yaitu 81% dengan kualifikasi baik, ahli media pembelajaran yaitu 88% dengan kualifikasi baik, dan penilaian respon peserta didik pada uji coba perorangan menunjukkan persentase sebesar 98% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media scrapbook materi pengelompokan hewan untuk kelas III terbukti valid berdasarkan hasil validasi media dari para ahli dan praktisi.

Kata Kunci: Pengembangan, media scraobook, pengelompokan hewan.

Abstract

This research was carried out considering that there are not much suitable media available for online learning. Students need visualization that can help them understand the material in the learning process. This study aims to describe the design and determine the validity of the Scrapbook media on class III SD animal grouping material. This type of research is Research and Development (RnD) and uses the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The subject of this research is Scrapbook learning media. The data collected were analyzed descriptively quantitatively and analyzed descriptively qualitatively. Product validation was carried out by 3 experts, namely learning content experts, learning design experts, and learning media experts. The results of the validator assessment from learning content experts are 100% with very good qualifications, learning design experts are 81% with good qualifications, learning media experts are 88% with good qualifications, and the assessment of student responses in individual trials shows a percentage of 98% with very good category. So, it can be concluded that the development of scrapbook media for animal grouping materials for class III is proven valid based on the results of media validation from experts and practitioners.

Keywords: Development, scrobook media, animal grouping.

1. Pendahuluan

Saat ini sedang marak-maraknya wabah virus Corona atau yang lebih dikenal dengan Covid-19. Dalam situasi seperti ini maka proses pembelajaran dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran yang dilaksanakan pada sekolah dasar juga menggunakan pembelajaran daring/jarak jauh dengan bimbingan orang tua (W. A. F. Dewi, 2020). Dalam pelaksanaan pembelajaran daring ditemukan suatu permasalahan pada pembelajaran IPA yang berlangsung di kelas III Sekolah Dasar. IPA adalah salah satu kumpulan pengetahuan yang terbentuk secara sistematis, mempelajari dan mengkaji peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam semesta, baik makhluk hidup maupun benda mati

*Corresponding author.

yang diperoleh dari sebuah pengalaman melalui serangkaian proses kegiatan ilmiah seperti pengamatan, penyelidikan, penyusunan, dan pengujian gagasan-gagasan yang dapat melatih peserta didik untuk berpikir objektif dan kritis (Hujaemah et al., 2015). Menurut (Juniati & Widiana, 2017) siswa lebih mudah memahami konsep yang abstrak melalui benda-benda konkret, langsung melakukan sendiri. Dalam proses pembelajaran, pengembangan konsep tidak bisa dipisahkan dari pengembangan sikap dan nilai. Dari beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan pelajaran IPA adalah pengetahuan yang terbentuk secara sistematis melalui serangkaian kegiatan ilmiah.

Materi yang disajikan dalam pembelajaran IPA sangat luas, terutama pada materi pengelompokan hewan untuk kelas III sekolah dasar. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan didapatkan informasi bahwa siswa kelas III SD Negeri 4 Pemecutan merupakan siswa yang senang dengan media audio visual yang memiliki warna menarik. Selain itu, belum banyak tersedia media yang cocok digunakan untuk pembelajaran daring dan belum banyak buku sumber yang digunakan untuk menarik perhatian siswa. Buku sumber yang ada berupa buku guru, buku siswa, serta menonton siaran televisi Republik Indonesia. Maka dari itu, pembelajaran secara daring akan lebih menyenangkan untuk peserta didik apabila dikemas dengan gambar serta warna yang menarik. Materi IPA akan lebih menyenangkan bagi siswa apabila dikemas dengan media pembelajaran. Ada beberapa faktor yang memengaruhi rendahnya pemahaman konsep IPA peserta didik, salah satunya media yang diterapkan selama proses pembelajaran kurang bervariasi serta kurang memvisualisasikan materi yang abstrak karena keterbatasan media dan fasilitasnya (Deliany et al., 2019).

Merujuk dari permasalahan tersebut, maka peserta didik memerlukan media yang tepat dan dapat digunakan dalam situasi pandemi covid-19. Media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran dalam mencapai tujuan. Media pembelajaran memiliki fungsi untuk memvisualisasikan materi yang sulit dipahami jika menggunakan ucapan verbal. Penggunaan media yang kurang bervariasi mengakibatkan proses pembelajaran kurang efektif (Maula & Fatmawati, 2020). Untuk menciptakan siswa yang aktif, guru perlu menggunakan variasi media dalam mendukung proses pembelajaran (Handayani, 2017). Sejalan dengan hal tersebut, untuk memperoleh hasil pembelajaran yang baik, maka dalam proses pembelajaran diperlukan media yang mendukung dan sesuai dengan materi pembelajaran (Veronica et al., 2019). Media merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran (Batubara, 2017). Sejalan dengan hal tersebut menurut (Widyasari, 2019) media pembelajaran diartikan sebagai alat yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media yang kreatif akan mampu merangsang siswa untuk menyukai pembelajaran tersebut. Beberapa penelitian yang sejalan dengan penelitian ini seperti penelitian yang menunjukkan bahwa bahwa media *scrapbook* pada materi pengelompokan hewan valid dan praktis, sehingga valid digunakan sebagai media pembelajaran (Wardhani, 2018). Penelitian lain yang dilakukan menunjukkan bahwa hasil penelitian yang dikembangkan terbukti valid berdasarkan hasil validasi media oleh para ahli dan praktisi. Media pembelajaran juga dapat diterima peserta didik terbukti dengan respon peserta didik yang diambil dengan angket respon yang digunakan peneliti (Veronica et al., 2018). Penelitian lain yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* memperoleh nilai 95% masuk pada kriteria sangat layak (Rosihah & Pamungkas, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah ada sebelumnya terdapat kelemahan dari media tersebut di antaranya media *scrapbook* yang sudah dikembangkan berupa buku kurang cocok digunakan saat pembelajaran daring. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu media *scrapbook* berupa link yang dapat dibagikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran daring, selain itu media *scrapbook* yang dikembangkan juga menggunakan audio visual, gambar, serta interaktif yang akan menarik dan memotivasi siswa dalam belajar. Gambar-gambar dalam bentuk *scrapbook* akan memudahkan siswa dalam mengenal lingkungan alam dan buatan (Rosihah & Pamungkas, 2018). Adapun kelebihan dari media *scrapbook* ialah mencerminkan keunikan dari pemikiran, hidup, dan aktivitas penulisnya, sifatnya konkret dan lebih realistis menunjukkan pokok permasalahan yang dibahas (T. K. Dewi & Yuliana, 2018). Melalui penggunaan media

scrapbook anak dapat menjadi lebih tertarik, aktif, dan berkonsentrasi saat pembelajaran (Lestari et al., 2019).

Media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan memiliki kelebihan di antaranya sangat mudah diakses karena berbentuk link, tidak akan rusak, mudah dibawa ke mana-mana, dapat diakses di laptop maupun melalui HP, memudahkan guru menyampaikan materi, serta dapat menghemat waktu. Media *scrapbook* dibuat menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* untuk pengolah data dan *Construct 2* untuk pengolah media interaktif. Materi dalam media *scrapbook* menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Cakupan materi pada media *scrapbook* berdasarkan KD dan Indikator pada silabus Kurikulum 2013. Subpokok bahasan terdiri dari 7 yaitu pengelompokan hewan berdasarkan tempat hidupnya, pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya, pengelompokan hewan berdasarkan penutup tubuhnya, pengelompokan hewan berdasarkan jumlah kaki, pengelompokan hewan berdasarkan cara gerak, pengelompokan hewan berdasarkan cara berkembang biak, pengelompokan hewan berdasarkan cara bernafas. Media juga dilengkapi soal-soal yang berkaitan dengan materi yang ada pada media *scrapbook* dan secara otomatis akan memberikan nilai yang diperoleh oleh siswa. Media *scrapbook* juga sangat mudah digunakan karena dilengkapi dengan tombol-tombol. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan rancang bangun media *scrapbook* materi pengelompokan hewan kelas III SD dan mengetahui validitas media *scrapbook* pada materi pengelompokan hewan kelas III SD. Melalui pengembangan media *scrapbook* dapat dijadikan solusi atas kesulitan dan kendala yang dialami oleh siswa dan guru. Manfaat penelitian ini untuk dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah agar lebih efektif dan efisien.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah *ADDIE* (*analyze, design, development, implementation, and evaluation*). Model ini dipilih karena memiliki langkah-langkah yang jelas, sistematis, efektif dan efisien (DEWI et al., 2013). Pemilihan model ini dipertimbangkan mudah dipahami, dikembangkan secara terstruktur dan sistematis dan mengarah kepada landasan teori desain pembelajaran yang baik dan benar (Pramana et al., 2016). Subjek penelitian ini adalah media pembelajaran *Scrapbook*. Demi mendapatkan produk yang layak untuk digunakan, maka dilakukan uji coba produk. Subjek uji produk validasi berjumlah 6 yang terdiri dari 3 para ahli dan 3 orang peserta didik sebagai uji coba perorangan. Subjek uji coba perorangan ini yaitu peserta didik kelas III SD Negeri 4 Pemecutan. Adapun subjek uji coba perorangan ini dilakukan oleh 3 orang peserta didik dengan hasil belajar rendah, sedang, dan tinggi.

Data yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif. Data yang bersifat kuantitatif diperoleh melalui kuesioner tertutup yaitu berupa skor hasil dari penilaian ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba perorangan. Skor dari hasil penilaian ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba perorangan digunakan untuk mengetahui validitas produk media *scrapbook*. Kisi-kisi instrumen penilaian produk media pembelajaran *Scrapbook* dapat dilihat pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran

No. (1)	Aspek (2)	Indikator (3)	No. Butir (4)	Jumlah Butir (5)
1.	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	1	1
		b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran.	2	1
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	3	1

No. (1)	Aspek (2)	Indikator (3)	No. Butir (4)	Jumlah Butir (5)
2.	Materi	a. Ketetapan materi.	4	1
		b. Kedalaman materi.	5	1
		c. Kelengkapan materi.	6	1
		d. Kemenarikan materi.	7	1
		e. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.	8	1
		f. Materi didukung dengan media yang tepat.	9	1
		g. Materi mudah dipahami.	10	1
		h. Konsep yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas	11	1
3.	Bahasa	a. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	12	1
		b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.	13	1
4.	Evaluasi	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator.	14	1
Jumlah				14

Sumber: (Suartama, 2016)

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No. (1)	Aspek (2)	Indikator (3)	No. Butir (4)	JumlahButir (5)
1.	Tujuan	a. Kejelasan tujuan pembelajaran	1	1
		b. Konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi.	2	1
2.	Strategi	a. Penyampaian materi memberikan langkah-langkah logis	3	1
		b. Pembelajaran yang dapat memotivasi siswa.	4	1
		c. Memberikan contoh untuk pemahaman konsep	5	1
		d. Merefleksi siswa pada pembelajaran sebelumnya	6	1
		e. Memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara mandiri.	7	1
3.	Evaluasi	a. Memberikan soal latihan untuk pemahaman konsep	8	1
		b. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	9	1
Jumlah				9

Sumber: (Suartama, 2016)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No. (1)	Aspek (2)	Indikator (3)	No. Butir (4)	Jumlah Butir (5)
1.	Desain Pesan	a. Konsistensi tema	1	1
		b. Keterbacaan teks	2	1
		c. Penggunaan gambar yang mendukung materi pembelajaran	3	1
		d. Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf dan spasi yang tepat	4	1
		e. Komposisi dan kombinasi warna	5	1

		yang tepat dan serasi		
		f. Tampilan latar serasi dan seimbang	6	1
2.	Pengoprasian	a. Kemudahan dalam pengoprasian	7	1
		b. Media dapat membantu siswa dalam pemahaman materi	8	1
		c. Media dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar	9	1
		d. Siswa dapat menggunakan media secara berulang	10	1
3.	Ketepatan, Terkini, Kejelasan	a. Keakuratan materi dalam media	11	1
		b. Keterbaruan materi dalam media	12	1
Jumlah				12

Sumber: (Suartama, 2016)

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Perorangan

No. (1)	Aspek (2)	Indikator (3)	No. Butir (4)	Jumlah Butir (5)
1.	Desain Pesan	a. Kemenarikan desian produk	1	1
		b. Keterbacaan teks	2	1
		c. Kejelasan gambar	3	1
2.	Materi	a. Kemudahan pemahaman materi	4	1
		b. Kejelasan uraian materi	5	1
3.	Pengoperasian	a. Kemudahan pengoperasian	6	1
4.	Evaluasi	a. Media memberikan semangat siswa dalam belajar	7	1
Jumlah				7

Sumber: (Suartama, 2016)

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif (Sugiyono, 2017). Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari kuesioner dalam bentuk skor dengan menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Skala *Likert*

No.	Skor	Respon
1.	Skor 1	Sangat tidak Setuju
2.	Skor 2	Tidak setuju
3.	Skor 3	Setuju
4.	Skor 4	Sangat Setuju

Sumber: (Sukardi, 2008)

Analisis data deskriptif kualitatif berupa kualifikasi yang digunakan untuk memberikan makna dan pengambilan keputusan dengan ketepatan yang dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Nilai Huruf
90-100	Sangat baik	A
75-89	Baik	B
65-79	Cukup	C
55-64	Kurang	D
1-54	Sangat kurang	E

Sumber: (Tegeh & Kirna, 2013)

3. Hasil Dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. (Tegeh, 2014) mengemukakan ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Tahap pertama analisis (*analyze*). Tahap ini menganalisis karakteristik siswa, analisis konten, dan analisis lingkungan dan fasilitas. Dalam tahap menganalisis karakteristik siswa dilakukan dengan mengenal karakteristik siswa di SD Negeri 4 Pemecutan. Hasil analisis kebutuhan ditemukan bahwa karakteristik siswa kelas III SD Negeri 4 Pemecutan merupakan siswa yang senang dengan media audio visual yang memiliki warna menarik. Hal tersebut dilihat dari kuesioner yang disebarikan kepada siswa bahwa siswa senang menggunakan media audio visual dengan warna yang menarik. Menurut (Gilang et al., 2017) di dalam ilustrasi buku anak-anak terdapat warna-warna dalam gambar yang memperkuat pesan yang disampaikan. Analisis konten dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru. Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa di SD Negeri 4 Pemecutan belum banyak tersedia media yang cocok digunakan untuk pembelajaran daring dan belum banyak buku sumber yang bervariasi yang digunakan untuk menarik perhatian siswa. Buku sumber yang ada berupa buku guru, buku siswa serta menonton siaran televisi Republik Indonesia. Berdasarkan permasalahan yang ada, dapat disimpulkan bahwa diperlukan media elektronik yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik sehingga memicu adanya interaksi dari siswa saat proses pembelajaran. Pada tahap analisis konten dilakukan juga identifikasi kompetensi inti dan kompetensi dasar pada pembelajaran tematik pada materi pengelompokan hewan semester ganjil.

Selanjutnya, tahap menganalisis lingkungan dan fasilitas. Hasil analisis lingkungan menunjukkan bahwa sangat cocok untuk dikembangkan media *scrapbook* karena pada saat observasi lingkungan menunjukkan bahwa sekolah belum memiliki media untuk pembelajaran daring yang dapat mendukung proses pembelajaran. Media yang dikembangkan adalah menggunakan website. Media seperti ini belum pernah digunakan. Pernyataan ini didapat ketika melakukan observasi lingkungan. Buku sumber yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran daring berupa buku tematik, LKS dan menonton Televisi Republik Indonesia. Peserta didik dapat menggunakan teknologi sebagai salah satu media mencari informasi dalam belajar (Hasibuan & Prastowo, 2019).

Tahap kedua desain (*design*). Tahap ini merupakan tahap perancangan media *scrapbook* yang dikembangkan. Tahap-tahap yang dilakukan dalam perancangan media adalah sebagai berikut: (1) menentukan aplikasi yang akan digunakan dalam membuat media *scrapbook*, (2) membuat *flowchart* untuk media *scrapbook* yang bertujuan untuk menggambarkan proses pembuatan produk sampai akhir, (3) pembuatan *storyboard* yaitu proses perancangan desain dan konsep dari media *scrapbook* yang berupa gambaran kasar dari produk yang dibuat, (4) perancangan komponen media *scrapbook* yang disusun berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik agar mudah digunakan, (5) menyiapkan dan menyusun angket penilaian media *scrapbook* meliputi lembar uji ahli isi, ahli media, ahli desain dan uji perorangan. (6) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran Tahap ketiga pengembangan (*development*). Tahap pengembangan ini meliputi (1) menyiapkan materi bahan ajar untuk media *scrapbook* dan soal soal latihan, (2) proses pengembangan isi dan desain tampilan media *scrapbook*, (3) proses pembuatan media *scrapbook* dengan bantuan *software corel draw X7*, (4) proses pengubahan produk menjadi *website* dengan aplikasi *construct 2*, (5) validasi produk media *scrapbook* oleh para ahli diantaranya ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran. Tahap keempat implementasi (*implementation*). Tahap implementasi ini yaitu produk yang telah direvisi diuji cobakan kepada siswa. Namun karena situasi pandemic covid-19, tahap implementasi hanya dilakukan sampai uji coba perorangan. Subjek uji coba perorangan yaitu peserta didik kelas III SD Negeri 4 Pemecutan.

Tahap kelima evaluasi (*evaluation*). Tahap evaluasi merupakan tahap akhir yang dilakukan dimana pada tahap ini dilakukan pengumpulan data, penyempurnaan serta perbaikan produk yang dikembangkan. Evaluasi yang digunakan yaitu evaluasi formatif.

Evaluasi formatif memiliki kelebihan, yaitu dapat dilakukan evaluasi secara kontinu di setiap tahapannya sehingga dapat meminimalkan kesalahan yang terjadi. Uji validasi produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media *scrapbook*. Validasi produk dilakukan oleh ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran. Setelah melakukan validasi oleh para ahli dilanjutkan dengan uji coba perorangan. Setelah produk divalidasi, langkah selanjutnya yaitu merevisi sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh para ahli validator. Pada tahap validasi ahli mendapatkan nilai rata-rata 89,67. Nilai tersebut menunjukkan kategori baik, sehingga dikatakan layak digunakan untuk uji coba perorangan.

Sebelum diujicobakan kepada siswa, produk divalidasi terlebih dahulu oleh ahli isi, ahli desain dan ahli media pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar layak digunakan dalam pembelajaran dengan kategori baik. Namun demikian, sebelum memperoleh penilaian, para ahli memberikan masukan kualitatif terhadap produk. Masukan dari para ahli dapat dilihat pada [Tabel 7](#).

Tabel 7. Masukan dari Validator Terhadap Produk

No	Validator	Masukan/Saran
1.	Ahli Isi	Dalami materi yang ada di media dengan baik
2.	Ahli Media	Ada 11 dan 12 sebenarnya ke ahli isi, secara umum media anda cukup menarik, namun saran saya sebaiknya media dibuat dalam bentuk interaktif sehingga siswa bisa tahu jawabannya segera, dan diisi narrator.
3.	Ahli Desain	Medianya masih 90% visual, sebaiknya diisi dengan suara narrator agar gaya audio dapat terfasilitasi dengan baik, suara klik membuka sangat keras kurang lembut sangat kurang nyaman, sebaiknya kasi suara klik yang lebih lembut. Untuk soal evaluasi belum jelas petunjuk seperti apa yang harus dilakukan dan belum ada feed backnya.

Hasil penilaian produk berdasarkan analisis data kuantitatif yang diperoleh dari validator ahli dapat dilihat pada [Tabel 8](#).

Tabel 8. Masukan dari Validator Terhadap Produk

No	Validasi Ahli	Nilai Persentase
1.	Ahli Isi	100%
2.	Ahli Media	81%
3.	Ahli Desain	88%
Jumlah Nilai		269
Rata-Rata		89,67

Berdasarkan [Tabel 8](#) diketahui bahwa hasil penilaian yang telah dilakukan oleh validator ahli isi, ahli media, dan ahli desain mendapatkan nilai rata-rata 89,67% sehingga media pembelajaran *scrapbook* dikatakan dalam kategori baik. Kesimpulan dari hasil penilaian keseluruhan validator ahli yaitu media *Scrapbook* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah melakukan validasi ahli, selanjutnya dilakukan uji coba perorangan. Hasil uji coba perorangan terdiri dari penilaian peserta didik. Hasil penilaian dari peserta didik yang didapat adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket yang telah diisi oleh siswa.

Hasil dari penilaian kualitatif pada uji coba perorangan diperoleh bahwa media *scrapbook* sangat menyenangkan dan sangat menarik untuk dipelajari selain itu media *scrapbook* juga berwarna sehingga menambah minat siswa dalam belajar. Terdapat hasil uji coba perorangan dari penilaian kuantitatif dengan rata-rata sebesar 98,67% dengan jumlah 3 orang siswa yang terdiri dari 1 orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, satu orang siswa

dengan prestasi belajar sedang, dan satu orang siswa dengan prestasi belajar rendah. Hasil penilaian uji coba perorangan dapat dilihat pada [Tabel 9](#).

Tabel 9. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

No	Subjek	Nilai Persentase (%)
1.	1	100
2.	2	96
3.	3	100
Jumlah		296
Rata-Rata		98,67

Berdasarkan [Tabel 9](#) hasil penilaian uji coba perorangan yang telah dilakukan mendapat nilai rata-rata sebesar 98,67%, sehingga media *scrapbook* dapat dikatakan dalam kategori sangat baik. Kesimpulan dari hasil penelitian uji coba perorangan dapat dikatakan media *Scrapbook* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Keseluruhan penilaian kelayakan produk dari ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan uji coba perorangan diakumulasikan nilai yang selanjutnya dihitung rata-rata. Hasil akumulasi penilaian kelayakan produk dapat dilihat dalam bentuk [Tabel 10](#).

Tabel 10. Data Hasil Akumulasi Penilaian Kelayakan Produk

No	Validasi Ahli	Nilai Persentase (%)	Kategori
1.	Validator Ahli	89,67	Baik
2.	Uji Coba Perorangan	98,67	Sangat Baik
Jumlah		188,34	-
Rata-Rata		94,17	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengembangan media *Scrapbook* memperoleh kualifikasi sangat baik dari tahap penilaian yang telah dilakukan dan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kuesioner dalam penelitian pengembangan Media *Scarpbook* oleh ahli isi mata pelajaran dengan kuesioner didapatkan persentasi validitas 100% dengan kriteria sangat baik. Hal ini dikarenakan isi dari media *scrapbook* sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan karakteristik peserta didik. Materi yang disajikan menarik perhatian dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran daring. Media pembelajaran memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran. Materi yang disajikan tidak hanya berupa teks, namun media juga disertai dengan gambar-gambar serta suara, sehingga mempermudah peserta didik memahami materi saat menggunakan media *scrapbook*. Sejalan dengan hal tersebut menurut ([Gilang et al., 2017](#)) bahwa di dalam ilustrasi buku anak-anak, pesan yang disampaikan diperkuat dengan warna-warna dalam gambar-gambar. Keterkaitan antara kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, sajian materi dan penggunaan bahasa dapat memudahkan guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran ([Dwiqi et al., 2020](#)).

Uji ahli desain pembelajaran dengan hasil kuesioner didapatkan persentase sebesar 88% dengan kriteria baik. Alasan ini dikarenakan media *Scrapbook* memiliki tampilan yang menarik dengan kombinasi warna, tata letak teks, dan gambar yang proporsional. Ukuran teks yang jelas serta gambar-gambar yang digunakan terlihat nyata. Hal ini diperkuat dengan pernyataan ([Retno Nuzilatus Shoimah, 2020](#)) menyatakan bahwa media pembelajaran konkrit mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan dengan kata-kata. Hasil kuesioner oleh uji ahli media pembelajaran didapatkan persentase sebesar 81% dengan kualifikasi baik. Ini dikarenakan media *Scrapbook* memiliki desain yang menarik, keterbacaan, warna jenis huruf, ukuran yang digunakan sudah serasi. Kejelasan tulisan, gambar, warna dan sajian interaktif sudah sesuai. Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan ([Veronica et al., 2018](#)) yang menyatakan bahwa *scrapbook* didesain dengan menggunakan gambar agar siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran. ([Luh et al., 2020](#)) juga mengemukakan bahwa bahan ajar interaktif berpeluang menciptakan suasana

belajar yang menyenangkan, menarik, tidak membosankan, dapat digunakan dimana saja, dan dapat diulang dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian uji coba perorangan yang dilakukan oleh 3 orang peserta didik didapatkan rata-rata persentase sebesar 98% dengan kualifikasi sangat baik, dikarenakan media *Scrapbook* mampu membuat peserta didik menjadi semangat dalam belajar karena media *Scrapbook* didukung dengan tampilan yang menarik, teks yang mudah dibaca, gambar yang terlihat jelas dan nyata, berbentuk virtual sehingga dapat digunakan saat pembelajaran daring maupun luring, media dapat disimpan dengan mudah dan dapat digunakan berulang kali.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Scrapbook* pada materi pengelompokan hewan untuk kelas III di SD Negeri 4 Pemecutan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran baik secara daring maupun luring, yang didukung oleh hasil penilaian dari 3 orang ahli dan uji coba perorangan yang dilakukan oleh 3 orang peserta didik. Media pembelajaran yang bervariasi diterapkan dengan desain khusus yang berbeda dengan media sebelumnya dan berasal dari media yang sudah ada, dan memiliki langkah-langkah yang menarik, yang akan membuat siswa lebih aktif (Herayanti et al., 2017; Munawar & Suryadi, 2019; Pamungkas et al., 2018). Penggunaan *scrapbook* berdampak positif bagi pembelajaran, salah satunya mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar yang juga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa (Alfiah et al., 2018). Dengan adanya media *scrapbook*, siswa dapat menemukan pengetahuannya dengan cara mengamati dan mencoba memberi makna pada materi yang terkandung didalam media *scrapbook* sesuai pengalamannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Sari & MintoHari, 2018). Implikasi pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* pada materi pengelompokan hewan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring, media pembelajaran disajikan dalam bentuk yang menarik dengan memperhatikan kombinasi warna yang tepat, pemaparan materi yang disertai dengan gambar-gambar semi konkret yang membuat siswa tidak jenuh dalam belajar, media yang dikembangkan dapat menjadi salah satu koleksi media yang berbentuk elektronik, dan membantu guru untuk lebih membuka wawasan dalam mengembangkan dan menggunakan media yang menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan memanfaatkan teknologi di saat pembelajaran daring serta telah didukung oleh beberapa penelitian yang relevan yang telah dijabarkan.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Penelitian pengembangan ini yaitu rancang bangun penelitian pengembangan media *scrapbook* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Media *scrapbook* materi pengelompokan hewan layak digunakan sebagai media pembelajaran melalui serangkaian uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, dan uji coba perorangan. Media *scrapbook* memperoleh penilaian yang didapat oleh validator 89,67% dengan kategori "Baik" dan penilaian uji coba perorangan mendapatkan 98,67% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil akhir yang diperoleh dari rata-rata validator ahli dan uji coba perorangan mendapatkan persentase sebesar 94,17% dengan kategori "Sangat Baik". Bagi peneliti lain yang tertarik dengan hasil penelitian ini dapat menindak lanjuti sampai uji efektivitas.

5. Daftar Pustaka

- Alfiah, A. N., Putra, N. M. D., & Subali, B. (2018). Media *Scrapbook* sebagai Jurnal Refleksi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Regulasi Diri. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(1), 57. <https://Journal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jp/Article/View/2027>.
- Batubara, H. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Occupational Medicine*, 53(4), 130. <https://Ojs.Uniska->

- Bjm.Ac.Id/Index.Php/Jurnalmuallimuna/Article/View/952/804.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare*, 17(2 Se-Research), 90–97. [Http://Jurnal.Fkip.Unla.Ac.Id/Index.Php/Educare/Article/View/247](http://Jurnal.Fkip.Unla.Ac.Id/Index.Php/Educare/Article/View/247).
- Dewi, K., Suastra, M., & Pujani, M. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate (Addie) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ipa Indonesia*, 3(1). [Https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/121927-Id-Pengaruh-Model-Pembelajaran-Analyze-Desi.Pdf](https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/121927-Id-Pengaruh-Model-Pembelajaran-Analyze-Desi.Pdf).
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). [Https://Jurnal.Umk.Ac.Id/Index.Php/Re/Article/View/2804](https://Jurnal.Umk.Ac.Id/Index.Php/Re/Article/View/2804).
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Dd Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. [Https://Www.Edukatif.Org/Index.Php/Edukatif/Article/View/89](https://Www.Edukatif.Org/Index.Php/Edukatif/Article/View/89).
- Dwqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. [Https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jeu/Article/View/28934](https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jeu/Article/View/28934).
- Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2017). Context and Illustration Compatibility in Booked Books to Educate Early Child Characters. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, 2, 158–169. [Https://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jpka/Article/View/15799](https://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jpka/Article/View/15799).
- Handayani, P. (2017). Premiere Educandum. *E-Journal.Unipma*, 7(1), 1–8. [Http://E-Journal.Unipma.Ac.Id/Index.Php/Pe](http://E-Journal.Unipma.Ac.Id/Index.Php/Pe).
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia SD/MI. *Magistra: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 10(1), 26–50. [Https://Publikasiilmiah.Unwahas.Ac.Id/Index.Php/Magistra/Article/View/2714](https://Publikasiilmiah.Unwahas.Ac.Id/Index.Php/Magistra/Article/View/2714).
- Hujaemah, E., Saefurrohman, A., & Sultan Maulana Hasanuddin Banten, U. (2015). Pengaruh Penerapan Model Snowball Throwing terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Terbit Sejak*, 5(1), 23–32. [Http://Ojs.Uniska-Bjm.Ac.Id/Index.Php/Jurnalmuallimuna](http://Ojs.Uniska-Bjm.Ac.Id/Index.Php/Jurnalmuallimuna).
- Juniati, N. W., & Widiana, I. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Journal Of Education Action Research*, 1(2), 122. [Https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jear/Article/View/12045](https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jear/Article/View/12045).
- Lestari, Y. D., Surachmi, F., & Wijayati, S. (2019). Metode Drill dengan Media Scrapbook Meningkatkan. *Jendela Nursing Journal*, 3(1), 40–48. [Http://Ejournal.Poltekkes-Smg.Ac.Id/Ojs/Index.Php/Jnj/Article/View/4529](http://Ejournal.Poltekkes-Smg.Ac.Id/Ojs/Index.Php/Jnj/Article/View/4529).
- Luh, N., Liana, G., Sari, C., Wiyasa, I. K. N., Agung, I. G., Negara, O., Dasar, J. P., & Ganesha, U. P. (2020). Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Lagu Daerah terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas Vv. 2(2), 83–92. [Https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jabi/Article/View/28897](https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jabi/Article/View/28897).
- Maula, N. R., & Fatmawati, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kayaku (Kayanya Alam Negeriku) Berbasis Stem Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 97. [Https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jisd/Article/View/22351](https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jisd/Article/View/22351).
- Pramana, I. P. A., Tegeh, I. M., & A., G. A. A. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Kelas VI di SD N 2 Banjar Bali Tahun 2015/2016. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, 5(2). [Https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jeu/Article/View/7631](https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jeu/Article/View/7631).
- Retno Nuzilatus Shoimah, F. A. I. U. I. D. 'Ulum L. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Pemahaman Konsep Pecahan

- Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III MI Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan.* 91, 20. [Http://E-Jurnal.Unisda.Ac.Id/Index.Php/Mida/Article/View/1836](http://E-Jurnal.Unisda.Ac.Id/Index.Php/Mida/Article/View/1836).
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 35. [Https://Ojs.Uniska-Bjm.Ac.Id/Index.Php/Jurnalmuallimuna/Article/View/1405](https://Ojs.Uniska-Bjm.Ac.Id/Index.Php/Jurnalmuallimuna/Article/View/1405).
- Safitri, Ms, R Budiharti, E. E. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Interaktif dalam Bentuk Moodle untuk Siswa SMP pada Tema Hujan Asam. *Jurnal Pendidikan Fisika*. [Https://Jurnal.Fkip.Uns.Ac.Id/Index.Php/Pfisika/Article/View/3727](https://Jurnal.Fkip.Uns.Ac.Id/Index.Php/Pfisika/Article/View/3727).
- Sari, D., & Mintohari, M. (2018). Pengaruh Media Scrapbook terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 255040. [Https://Jurnalmahasiswa.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-PenelitianPgsd/Article/View/23704/21672](https://Jurnalmahasiswa.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-PenelitianPgsd/Article/View/23704/21672).
- Suartama. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Cv. Alfabet.
- Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Pt. Bumi Aksara.
- Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Ar-Ruzz Media.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Addie Model. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 16. [Https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Ika/Article/View/1145](https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Ika/Article/View/1145).
- Veronica, I., Subekti, E. E., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook pada Pembelajaran Tematik Kelas I SD N Taman Sari 01 Pati. *Jurnal Sinektik*, 2(1), 26. [Http://Ejournal.Unisri.Ac.Id/Index.Php/Sin/Article/View/2986](http://Ejournal.Unisri.Ac.Id/Index.Php/Sin/Article/View/2986).
- Veronica, I., Whyu Pusari, R., & Setiawardana, M. Y. (2018). Pengembangan Media Scrapbook pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 258. [Https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jipp/Article/View/16222](https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jipp/Article/View/16222).
- Wardhani, S. W. (2018). Pengembangan Media Scrapbook pada Materi Pengelompokan Hewan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Js (Jurnal Sekolah)*, 124–130. [Https://Jurnal.Unimed.Ac.Id/2012/Index.Php/Js/Article/View/9934](https://Jurnal.Unimed.Ac.Id/2012/Index.Php/Js/Article/View/9934).
- Widyasari, N. Dan A. K. P. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Budaya Palembang pada Topik Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 15(6), 92–98. [Https://Ojs.Unpkediri.Ac.Id/Index.Php/Pinus/Article/View/13756](https://Ojs.Unpkediri.Ac.Id/Index.Php/Pinus/Article/View/13756).