

Scrapbook sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema Makanan Sehat Subtema 1 Pembelajaran 2 Siswa Kelas V SD

R. Putu Irmayanti^{1*}, M. G. Rini Kristiantari², N. Nym. Ganing³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pendidikan Ganesha
Email: reginaputui@gmail.com

Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi oleh ketersediaan media pembelajaran yang masih terbatas saat proses pembelajaran. Tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan rancang bangun dan mengetahui kelayakan dari media *scrapbook* tematik tema makanan sehat subtema 1 pembelajaran 2. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian ini yaitu ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan siswa kelas V. Teknis analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data hasil penilaian uji ahli isi pembelajaran sebesar 92,85%, hasil penilaian uji ahli desain pembelajaran sebesar 91,66%, hasil penilaian ahli media pembelajaran sebesar 91,66%, hasil penilaian uji coba perorangan sebesar 92,8%, uji coba kelompok kecil sebesar 95,2% dengan semuanya mendapat klasifikasi sangat baik. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* tematik tema makanan sehat subtema 1 pembelajaran 2 layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Scrapbook, Tematik, ADDIE*

Abstract

The research was motivated by the limited availability of learning media during the learning process. The purpose of the research is to describe the design and determine the feasibility of the thematic scrapbook media on the theme of healthy food, sub-theme 1 learning 2. The research uses the ADDIE development model which consists of analysis (*analyze*), design (*design*), development (*development*), implementation (*implementation*), evaluation (*evaluation*). The subjects of this research are learning content experts, learning design experts, learning media experts and fifth grade students. The data analysis techniques used were quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis. Based on the results of data analysis, the results of the assessment of the learning content expert test are 92.85%, the results of the learning design expert test assessment are 91.66%, the results of the learning media expert assessment are 91.66%, the individual trial assessment results are 92.8%, small group trial of 95.2% with all of them classified as very good. Based on data analysis, it can be concluded that the thematic scrapbook media with the theme of healthy food sub-theme 1 learning 2 is appropriate to be used as a learning medium for fifth grade elementary school students.

Keywords: *Development, Learning Media, Scrapbook, Tematik, ADDIE*

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat menentukan bakat dan keahlian seseorang akan terbentuk dan terasah. Pendidikan juga umumnya digunakan sebagai ukuran kualitas setiap orang dan menentukan kelangsungan kehidupan masyarakat kearah yang lebih maju. Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi segala perkembangan zaman di era global (Nurrita, 2018). Pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran seperti meningkatkan pengetahuan umum, meningkatkan potensi peserta didik, suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa terlibat secara aktif mengembangkan potensi mereka yang melibatkan persoalan-persoalan untuk mencapai tujuannya, baik itu persoalan dalam dunia pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan yang berkualitas dapat dicapai secara optimal melalui menyatukan seluruh komponen pendidikan sehingga proses interaksi antara peserta didik dan sumber belajar dapat berlangsung sesuai dengan lingkungan belajar. Perkembangan dunia pendidikan dipengaruhi oleh zaman modern, oleh karena itu perkembangan pendidikan selaras dengan

perkembangan teknologi. Dengan perkembangan zaman di era global saat ini, pendidikan harus melakukan sesuatu hal agar perubahan sistem pendidikan menuju arah yang lebih baik. Pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin karena akan mempengaruhi pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas dari sumber daya manusia. Hal yang sering terjadi dalam dunia pendidikan yaitu lemahnya proses pembelajaran. Pendidikan sementara tidak berlangsung seperti biasa di lingkungan sekolah. Adanya pandemi membawa perubahan dalam kehidupan salah satunya pendidikan yang diberlakukan secara daring dengan memanfaatkan teknologi dan internet untuk belajar. Munculnya internet membawa perubahan mendasar untuk perilaku berkomunikasi (Philips, 2021). Pendidikan merupakan sebuah rancangan yang memuat tentang komponen tujuan, proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan sumber daya manusia (SDM) menjadi lebih baik (Haryanto, 2019). Adanya pendidikan membuat seseorang terpacu dalam menumbuhkan kreativitasnya yang dapat mendorong untuk berkarya, berpikir kritis, berinovasi dan berkompetensi serta meningkatkan pendidikan (Izzaturahma dkk, 2021; Johansson dkk, 2020). Dengan pendidikan seseorang bisa menjadi lebih dewasa, karena pendidikan memberikan dampak yang sangat positif seperti memberantas terjadinya buta huruf serta pendidikan akan mengasah keterampilan, kemampuan mental, dan lain sebagainya. Pendidikan yang berkualitas dapat dicapai secara optimal melalui menyatukan seluruh komponen pendidikan sehingga proses interaksi antara peserta didik dan sumber belajar dapat berlangsung sesuai dengan lingkungan belajar.

Dalam suatu proses pendidikan, pembelajaran merupakan kegiatan yang paling utama karena pembelajaran merupakan suatu proses bagaimana memberikan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik agar mencapai hasil belajar yang diharapkan. Dalam pembelajaran terjadilah interaksi antara pendidik dan peserta didik karena pendidik berperan sebagai pengajar atau fasilitator sedangkan peserta didik sebagai pelajar. Agar pembelajaran menjadi berkualitas sangat diperlukan motivasi, dan kreativitas pendidik. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam mendidik siswa. Pendidikan sekolah dasar ialah tahap awal pembentukan karakter pada siswa. Guru bertugas dalam mendidik dan menanamkan nilai-nilai positif bagi siswa yang akan berguna dalam kehidupannya (Nisa, 2020). Dengan memiliki motivasi yang tinggi peserta didik akan dapat mencapai target belajarnya yang dapat dilihat selama proses belajar karena motivasi mempunyai peran penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun peserta didik. Maka dengan membuat desain pembelajaran yang baik, dengan membuat kreativitas seperti bahan ajar atau media pembelajaran sebagai seorang pendidik, dapat menjadikan peserta didik meningkatkan semangat belajarnya, lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan peserta didik akan lebih mudah mencapai target belajarnya (Magdalena et al., 2020).

Pengembangan bahan mengajar merupakan proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan dukungan pendidik agar proses pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, penguasaan keterampilan dan karakter, serta pembentukan sikap kepercayaan kepada siswa siswa. Pembelajaran dapat diartikan secara sederhana yaitu sebagai produk dari interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup seperti seorang guru melatih dan mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki seorang guru adalah mengembangkan bahan ajar. Guru membutuhkan keterampilan untuk menyediakan media dari berbagai materi kelas yang dibutuhkan siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Dalam pendidikan kegiatan mengembangkan bahan ajar harus diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran karena bahan ajar dikembangkan dan digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, saat seorang guru mengembangkan bahan ajar, bentuk dan jenisnya harus sesuai dengan tujuan kurikulum yang harus dikuasai siswa.

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Karena dengan menggunakan media pembelajaran guru dapat menyalurkan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga dapat merangsang minat, pikiran dan perhatian dari peserta didik. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam menambah wawasan peserta didik, karena dengan berbagai jenis media pembelajaran dari guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik (Nurrita, 2018). Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan perhatian peserta didik serta meningkatkan kreatifitas peserta didik (Tafonao, 2018). Manfaat dari adanya media pembelajaran yaitu proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, dengan menggunakan media pembelajaran dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret dan media juga dapat

mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu (Hayes et al., 2017). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan rasa keingintahuan dan minat yang baru pada peserta didik serta dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologi pada peserta didik (Karo-Karo & Rohani, 2018).

Salah satu pada kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran berbasis tematik yang didasarkan pada sebuah tema yang di dalam tema tersebut terdiri atas beberapa mata pelajaran yang digabungkan yang menjadi sebuah tema. Dengan adanya pembelajaran tematik dapat menekankan keterlibatan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran secara lebih aktif, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung serta menemukan berbagai pengetahuan yang dipelajari dengan sendirinya (Indah Surya Putri, 2020). Penerapan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar dapat mengembangkan nilai sikap, pengetahuan dan keterampilan agar menjadi satu kesatuan, menggabungkan kompetensi inti dari beberapa mata pelajaran yang dihubungkan dengan satu sama lain sehingga saling memperkuat sehingga setiap pelajaran masih memiliki kompetensi dasar sendiri dan menghubungkan berbagai mata pelajaran dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. (Sari et al., 2018). Pada dasarnya pembelajaran tematik merupakan terapan dari pendekatan terpadu. Pembelajaran tematik mencakup seluruh kompetensi mata pelajaran yaitu: PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Matematika, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Seni Budaya dan Prakarya. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Maka perlu adanya inovasi berupa media dalam pelaksanaan pembelajaran agar lebih menarik, dan bermakna. Adapun manfaat pembelajaran tematik bagi kegiatan belajar mengajar, yaitu peserta didik dapat menciptakan pengalaman dan pada kegiatan belajar peserta didik yang relevan dengan tingkat perkembangan anak, membuat kegiatan yang dapat dipilih dan disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik, dapat menciptakan kegiatan belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik sehingga hasil belajar akan dapat bertahan lebih lama, pembelajaran terpadu mampu memberkan kegiatan yang bermanfaat.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan permasalahan tersebut maka perlu adanya berbagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, yang menyenangkan, dan media yang dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan suatu kegiatan untuk meningkatkan aktivitas siswa dan memudahkan guru saat melakukan pembelajaran. Peneliti berinisiatif untuk melakukan inovasi baru sesuai dengan kondisi lapangan yaitu mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook*. Media *Scrapbook* adalah buku tempel, media yang diadaptasi dari album foto dibuat dengan tampilan yang lebih menarik, yang berisi sekumpulan gambar atau foto, cerita, maupun catatan penting dari sebuah materi pelajaran. *Scrapbook* didesain dengan gambar agar siswa lebih tertarik dengan proses pembelajaran.

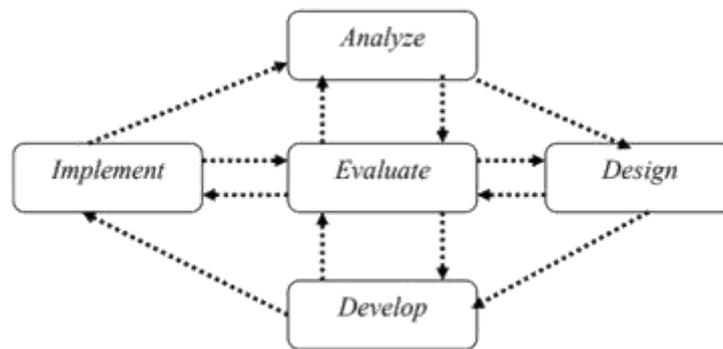
Media pembelajaran *Scrapbook* dapat menjadi media pembelajaran untuk membekali siswa dengan keterampilan membaca. *Scrapbook* berasal dari dua kata, yaitu *scrap* dan *book*. *Scrap* diartikan sebagai sisa, sedangkan *book* dapat berarti buku atau lembaran. Dalam arti luas, *Scrapbook* mengacu pada cabang seni, yaitu kreativitas menempelkan foto di atas kertas dan menghiasnya menjadi karya kreatif. *Scrapbook* sebagai media visual memiliki fungsi untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran agar tidak monoton dengan kontribusi informasi dan memudahkan siswa dalam mengumpulkan data kualitatif dan tumbuh atau berkembangnya suatu peristiwa atau objek dari suatu peristiwa atau ilmu. Media pembelajaran *scrapbook* sudah pernah digunakan hanya saja berbeda dengan media pembelajaran yang peneliti lakukan.

Penelitian pengembangan ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media *scrapbook* berbasis konteks budaya banten layak digunakan dalam pembelajaran (Rosihah & Pamungkas., 2018). Selain itu juga kevalidan media dilakukan dengan cara melakukan validasi media dan validasi materi dengan ahli media dan ahli materi (Veronica dkk, 2018). Media *scrapbook* masuk ke dalam kategori sangat layak yang artinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Dewi & Yuliana, 2018).

METODE

Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian ADDIE. Penelitian pengembangan model ADDIE ini merupakan pembelajaran yang sistematis (Tegeh & Kirna, 2013). Model ADDIE dipilih karena dapat dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis design pembelajaran dan memiliki lima tahap yang mudah dipahami serta sesuai untuk mengembangkan sebuah produk seperti *scrapbook*. Lima tahapan ADDIE terdiri dari analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*),

implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Tahapan-tahapan ADDIE saling berkaitan satu sama lain, dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE
(Sumber: Tegeh dkk, 2014)

Subjek dalam penelitian pengembangan media *scrapbook* melibatkan para ahli dan peserta didik. Para ahli terdiri dari satu orang ahli isi pembelajaran, satu orang ahli desain pembelajaran dan satu orang ahli media pembelajaran. Peserta didik yang dijadikan responden uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil yaitu siswa kelas V sekolah dasar. Uji coba perorangan mengambil 3 orang siswa yang terdiri dari satu orang memiliki prestasi tinggi, satu orang memiliki prestasi sedang dan satu orang memiliki prestasi rendah. Sedangkan uji coba kelompok kecil mengambil 9 orang siswa yang terdiri dari 3 orang siswa memiliki prestasi tinggi, 3 orang siswa memiliki prestasi sedang dan 3 orang siswa memiliki prestasi rendah.

Jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan hasil angket penilaian yang berupa uraian, saran, dan masukan dari review ahli materi, ahli media dan uji coba perorangan siswa. Data kuantitatif diperoleh melalui angket uji coba yang di konversikan menjadi berupa skor dengan kategori yaitu 4 = sangat setuju, 3 = setuju, 2 = tidak setuju, dan 1 = sangat tidak setuju. Pengumpulan data yang digunakan pada pengembangan media *scrapbook* menggunakan metode wawancara, observasi, kuisioner atau angket, dan metode tes.

Perancangan kisi-kisi instrumen yang dijadikan sebagai pedoman dalam pembuatan instrumen dilakukan terlebih dahulu sebelum pembuatan instrumen penelitian. Adapun kisi-kisi instrumen dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Ahli Isi Pembelajaran

Aspek	Indikator
Kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar 2. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran 3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
Isi/Materi	1. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa 2. Materi mudah dipahami
Tata Bahasa	1. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa 2. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten
Evaluasi	1. Kesesuaian penugasan dengan tujuan pembelajaran

(Sumber : Suartama, 2016)

Tabel 2. Kisi-Kisi Ahli Desain Pembelajaran

Aspek	Indikator
Tujuan	1. Kesesuaian tujuan pembelajaran 2. Konsistensi tujuan, materi dengan evaluasi
Strategi	1. Gambar mempermudah peserta didik dalam memahami materi 2. Penggunaan media <i>scrapbook</i> dapat menarik perhatian peserta didik 3. Bahasa yang digunakan mudah dipahami
Evaluasi	1. Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa

(Sumber : Suartama, 2016)

Tabel 3. Kisi-Kisi Ahli Media Pembelajaran

Aspek	Indikator
Kelayakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media sesuai dengan kompetensi dasar 2. Media sesuai dengan indikator 3. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran
Ketepatan, Terkini, Kejelasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi dalam media akurat 2. Membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran 3. Penggunaan media <i>scrapbook</i> mendukung materi pembelajaran
Tampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media menggunakan teks yang sesuai 2. Media menggunakan gambar yang sesuai 3. Media menggunakan warna yang sesuai

(Sumber : Suartama, 2016 dengan modifikasi penulis)

Tabel 4. Kisi-Kisi Uji Coba Perorangan dan Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Indikator
Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemenarikan pembelajaran menggunakan media <i>scrapbook</i> 2. Kemudahan penggunaan media 3. Desain <i>scrapbook</i> sangat menarik 4. Kejelasan petunjuk penggunaan <i>scrapbook</i>
Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan pemahaman materi 2. Kebermanfaatan materi
Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media meningkatkan minat belajar siswa

(Sumber : Suartama, 2016 dengan modifikasi penulis)

Dalam penelitian pengembangan media *scrapbook* digunakan dua teknik analisis data, yakni teknik analisis deskriptif kuantitatif dan teknik analisis deskriptif kualitatif. Pengolahan data dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menganalisis data berupa saran, komentar atau catatan dari hasil penilaian dari lembar angket berdasarkan tanggapan yang telah diberikan oleh uji perorangan, uji kelompok kecil, review dari ahli isi materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran sehingga hasil dari analisis ini dijadikan sebagai dasar dalam menyempurnakan produk *scrapbook* yang dikembangkan. Metode analisis deskriptif kuantitatif merupakan suatu cara pengolahan data yang dalam bentuk persentase atau angka-angka mengenai suatu objek yang diteliti dan disusun secara sistematis sehingga dapat memperoleh kesimpulan umum (Agung, 2018). Metode analisis deskriptif kualitatif merupakan suatu cara pengolahan data dengan menyusun data secara sistematis dalam bentuk kalimat atau kata-kata, serta kategori mengenai suatu objek seperti (benda, gejala, variable tertentu) sehingga pada akhirnya menghasilkan kesimpulan umum (Agung, 2018). Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknis analisis data deskriptif kualitatif yang dikelompokkan melalui data yang diperoleh dari hasil wawancara, kriteria nilai kelayakan produk, tanggapan, kritik, saran perbaikan. Dalam penelitian ini teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk pengolahan data dari data kualitatif melalui angket dalam bentuk skor dengan menggunakan skala likert. Berikut dipaparkan mengenai penilaian skala likert.

Tabel 5. Skala Likert

Skor	Keterangan
Skor 4	Sangat Baik/Sangat Setuju
Skor 3	Baik/Setuju
Skor 2	Tidak Baik/Tidak Setuju
Skor 1	Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Setuju

(Sumber: Sugiyono, 2016)

Berdasarkan perolehan skor dari para ahli dan siswa melalui skala likert, barulah nilai tersebut diolah dengan cara membandingkan jumlah dari keseluruhan jawaban dengan skor maksimal dari masing-masing kuesioner. Kemudian hasil berupa persentase dikualifikasikan dalam tabel konversi tingkat pencapaian skala 5 sebagai berikut.

Tabel 6. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5

Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75%-89%	Baik	Sedikit revisi
65%-74%	Cukup	Direvisi secukupnya
55%-64%	Kurang	Banyak hal yang direvisi
1%-54%	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

(Sumber: Tegeh & Kirna, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN**Hasil**

Rancang bangun pada pengembangan media *scrapbook* ini mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

Tahap pertama yaitu analisis. Analisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa tentang kapasitas belajar siswa, pengetahuan, keterampilan serta sikap yang dimiliki oleh siswa kelas V. Metode yang digunakan untuk mengetahui karakteristik siswa adalah dengan melaksanakan observasi. Pada tahap ini, dilaksanakan kegiatan menganalisis kebutuhan pembelajaran siswa seperti materi, media pembelajaran, maupun sumber belajar. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan kepada siswa, disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas V SD No.4 Kerobokan merupakan siswa yang senang dan tertarik belajar dengan menggunakan media nyata yang memiliki bentuk dan warna yang menarik. Analisis kedua yang dilakukan yaitu analisis materi. Pada tahap analisis materi dilakukan pemilihan materi pembelajaran yang relevan dengan produk yang akan dikembangkan serta analisis karakteristik dan kebutuhan yang diperlukan siswa. Metode yang digunakan untuk analisis materi adalah metode wawancara dengan guru kelas V di SD No.4 Kerobokan. Disimpulkan bahwa siswa kelas V di SD No.4 Kerobokan masih kurang dalam pemahaman materi tematik pada tema 3 makanan sehat subtema 1 pembelajaran 2 dengan muatan Bahasa Indonesia tentang unsur iklan, muatan IPA mengenai sistem pencernaan manusia, dan SBdP mengenai tangga nada mayor dan minor. Analisis yang ketiga yaitu kebutuhan media. Dalam analisis kebutuhan media dilaksanakan untuk mengidentifikasi materi pelajaran serta media pembelajaran yang tepat sehingga dapat menunjang keberhasilan pengembangan media dan tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Adapun metode yang digunakan pada tahapan ini adalah metode observasi pada siswa kelas V di SD No.4 Kerobokan. Dalam tahap ini dilakukan analisis berupa analisis materi dan media yang sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran serta karakteristik siswa. Dapat disimpulkan bahwa siswa cenderung bosan dengan pembelajaran yang monoton dan kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media *scrapbook* merupakan pilihan yang tepat karena *scrapbook* di desain untuk menarik minat belajar siswa dan rasa ingin tau siswa menjadi lebih tinggi, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Analisis yang terakhir yaitu menentukan KD dan Indikator. Adapun Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator sebagai berikut.

Tabel 7. Penentuan KD dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	
3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Menganalisis unsur-unsur iklan media cetak 4.4.1 Menyajikan unsur-unsur iklan media cetak
4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis dan visual	
IPA	
3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia	3.3.1 Mendeskripsikan organ-organ pencernaan pada manusia
4.3 Menyajikan karya tentang konsep organ	4.3.1 Membuat bagan dan model organ

dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia

pencernaan manusia

SBdP

3.2 Memahami tangga nada

3.2.1 Menganalisis ciri-ciri lagu bertangga nada mayor dan minor

4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik

4.2.1 Menyanyi dan mengiringi nyanyian dengan alat musik, siswa mampu bermain alat musik sederhana.

Tahap kedua yaitu perancangan. Pada tahap ini dilakukan perancangan untuk merancang konsep yang agar pada tahap pengembangan media *scrapbook* dapat dengan mudah dilaksanakan tahap pembuatan *flowchart* atau penyusunan alur kerja yang dijadikan sebagai langkah-langkah dalam pembuatan media *scrapbook*. Selanjutnya tahap pembuatan *storyboard* atau sketsa penggambaran media *scrapbook* yang disusun secara sistematis. Kemudian tahap pengumpulan bahan dan yang terakhir tahap penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) agar dapat mengarahkan dan merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *scrapbook* yang dikembangkan sehingga tersusun secara sistematis.

Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap pengembangan, produk akan mulai dikembangkan berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dirancang. Adapun tahap pengembangan produk yang pertama yaitu pembuatan kerangka produk. Kemudian dilanjutkan dengan penyusunan materi yang disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), buku guru serta buku siswa pada *Canva*. Selanjutnya mendesain kerangka serta materi, penyusunan kerangka menjadi *scrapbook* dan yang terakhir melakukan uji coba produk dengan mengambil siswa sebagai responden. Berikut tampilan *scrapbook* yang dikembangkan.



Gambar 2. Tampilan Scrapbook

Tahap keempat yaitu implementasi. Pada tahap implementasi produk pengembangan media *scrapbook* ini seharusnya dapat diterapkan saat pelaksanaan pembelajaran. Dikarenakan pandemic covid-19, siswa tidak bisa melaksanakan pembelajaran secara langsung di kelas. Maka dari itu, pada tahap implementasi tidak dapat dilaksanakan pada penelitian ini.

Tahap kelima yaitu evaluasi. Kegiatan evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan pengembangan media *scrapbook* yang telah dirancang. Pada tahap evaluasi dilaksanakan pengumpulan data

pada setiap tahap pengembangan produk untuk memperbaiki maupun penyempurnaan atau bersifat revisi yang diberikan oleh para ahli. Evaluasi dilakukan secara formatif, dengan mengukur atau menilai produk media pembelajaran yang mencakup validasi para ahli antara lain ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran serta dilaksanakan uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

Selanjutnya yaitu serangkaian uji coba produk untuk mengetahui kelayakan produk dalam proses pembelajaran. Uji coba produk dilakukan dengan beberapa tahapan, antara lain *review* ahli isi pembelajaran, *review* ahli desain pembelajaran, *review* ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Adapun perolehan persentase yang didapatkan untuk *review* ahli isi pembelajaran sebesar 92,85% dengan kualifikasi sangat baik, *review* ahli desain pembelajaran sebesar 91,66% dengan kualifikasi sangat baik, *review* ahli media pembelajaran sebesar 91,66% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan sebesar 92,8% dengan kualifikasi sangat baik dan uji coba kelompok kecil sebesar 95,2% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan perolehan tersebut, maka media scrapbook dapat dinyatakan layak untuk digunakan dengan kualitas sangat baik.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini produk akhir yang dihasilkan adalah media pembelajaran *scrapbook*. Dalam media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan yakni tematik pada tema 3 makanan sehat subtema 1 pembelajaran 2 dengan muatan IPA, Bahasa Indonesia, serta SBdP untuk siswa kelas V di SD No.4 Kerobokan. Dikembangkannya media *scrapbook* ini adalah bertujuan untuk mempermudah siswa dalam belajarnya sehingga siswa menjadi lebih aktif dan semangat dalam belajarnya. Media *scrapbook* adalah sebuah buku bergambar yang mencangkup materi pembelajaran dengan penjelasan singkat serta memiliki desain yang unik pada tiap halamannya. Adapun kelebihan dari media scrapbook ini yaitu media ini berupa media konkrit, sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa menjadi lebih tinggi. Proses pengembangan media *scrapbook* ini telah melewati proses uji coba produk dan proses revisi sehingga memperoleh hasil akhir yang optimal. Berikut merupakan pembahasan hasil penelitian media *scrapbook*.

Proses pengembangan atau rancang bangun media scrapbook tematik ini menggunakan model ADDIE, dan dirancang sesuai dengan tahapan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan antara lain tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Pada tahap pertama yaitu dilakukan analisis (*analyze*) kebutuhan dan analisis karakteristik belajar siswa. Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan agar dapat mengidentifikasi permasalahan yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran pada siswa kelas V SD No. 4 Kerobokan. Diperlukan juga analisis materi yang menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran, dan dilaksanakan analisis kebutuhan media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru kelas v diketahui bahwa terbatasnya sumber belajar seperti media konkrit mempengaruhi proses belajar siswa sehingga siswa kurang memahami materi yang dipelajari. Dilaksanakan juga penentuan kompetensi dasar serta indikator agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Pada tahap kedua yaitu perancangan (*design*) dilakukan perancangan produk berdasarkan informasi yang diperoleh pada saat tahap analisis. Dalam kegiatan perancangan dilakukan sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Pada tahap desain dilakukan pembuatan konsep mulai dari kerangka media, pembuatan *flowchart* dan *storyboard*. Selanjutnya pengumpulan bahan-bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media, dan ditetapkan desain yang sesuai untuk siswa, serta penyusunan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pada tahap pengembangan media *scrapbook*, komponen-komponen yang telah dirancang sebelumnya serta materi yang telah disiapkan kemudian dikembangkan. Dalam tahap ini produk media *scrapbook* didesain dan dibentuk untuk agar terlihat lebih sempurna, lalu dipotong sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan serta diwarnai sehingga siap digunakan untuk proses pembelajaran. Selanjutnya tahap implementasi pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap kualitas media scrapbook yang dikembangkan dari segi kelayakan maupun kemenarikan produk. Sebelumnya media *scrapbook* ini telah divalidasi oleh para ahli mulai dari uji ahli isi, uji ahli desain dan uji ahli media pembelajaran serta melalui tahap uji coba produk yang terdiri dari uji perorangan dan uji kelompok kecil, sehingga mengetahui respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan.

Hasil *review* media *scrapbook* dari ahli isi pembelajaran yaitu dengan penilaian yang tercantum pada angket sebesar skor 3 dengan keterangan setuju dan skor 4 dengan keterangan sangat setuju yang diperoleh persentase sebesar 92,85% berada pada rentang 90-100% dengan kualifikasi sangat baik dimana kriteria

penilaian meliputi penilaian materi/kurikulum, materi, dan tata bahasa. Dalam suatu pengembangan media pembelajaran diperlukan kesesuaian materi yang diulas dalam media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan karena materi yang digunakan didalam media pembelajaran tersebut berkaitan dengan standar kompetensi, kometensi dasar maupun indikator sehigga belajar siswa menjadi lebih nyaman dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar tentu akan menjadi penunjang keberhasilan pembelajaran karena jika salah satu komponen yang bermasalah atau tidak sesuai, maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh ahli isi pembelajaran maka dapat dikatakan bahwa media *scrapbook* yang dikembangkan valid dengan memperoleh kualifikasi sangat baik sehingga dapat digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik.

Hasil *review* media *scrapbook* hasil dari ahli desain pembelajaran yaitu dengan penilaian yang tercantum pada angket sebesar skor 3 dengan keterangan setuju dan skor 4 dengan keterangan sangat setuju yang diperoleh persentase sekor 91,66% berada pada rentang 90-100% dengan kualifikasi sangat baik dengan kualifikasi sangat baik dimana kriteria penilaian meliputi penilaian aspek tujuan, strategi dan evaluasi. Media *scrapbook* pada desain pembelajaran mendapat kriteria sangat baik, adapun tujuan dari desain pembelajaran yaitu untuk mengasilkan rancangan pembelajaran yang releva sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran serta faktor yang mempengaruhi pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh ahli desain pembelajaran maka dapat dikatakan bahwa media *scrapbook* yang dikembangkan valid dengan memperoleh kualifikasi sangat baik sehingga dapat digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik.

Hasil *review* media *scrapbook* hasil dari ahli desain pembelajaran yaitu dengan penilaian yang tercantum pada angket sebesar skor 3 dengan keterangan setuju dan skor 4 dengan keterangan sangat setuju yang diperoleh persentase sekor 91,99% berada pada rentang 90-100% dengan kualifikasi sangat baik dengan kualifikasi sangat baik dimana kriteria penilaian meliputi penilaian aspek teknis dan tampilan media *scrapbook*. Jika dilihat dari segi aspek tampilannya, produk media *scrapbook* ini sesuai dengan karakteristik siswa sehingga siswa dapat tertarik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Hasil *review* media *scrapbook* dilihat berdasarkan uji coba perorangan dan uji kelompok kecil, kriteria yang didapatkan pada pengembangan produk *scrapbook* adalah sangat baik. Pada uji coba perorangan melibatkan tiga peserta didik yang terdiri dari hasil belajar tinggi, hasil belajar sedang dan hasil belajar rendah. Terdapat hasil persentase yang diperoleh pada uji coba perorangan sebesar 92,8% dengan kualifikasi sangat baik. Uji coba pada kelompok kecil melibatkan sembilan peserta didik yang terdiri dari tiga peserta didik dengan hasil belajar tinggi, tiga peserta didik dengan hasil belajar sedang, dan tiga peserta didik dengan hasil belajar rendah. Hasil persentase yang diperoleh dalam uji kelompok kecil sebesar 95,2% dengan kualifikasi sangat baik. Responden/komentar yang diberikan oleh siswa mendapatkan respon positif sehingga pada saat berlangsungnya proses pembelajaran siswa menjadi lebih bersemangat dan lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan dengan menggunakan media *scrapbook*.

Disadari bahwa tahap demi tahap pengembangan media pembelajaran masih jauh dari kata sempurna, masih terdapat kekurangan-kekurangan dalam pengembangan media *scrapbook* tematik ini. Contohnya yaitu tidak dapat diimplementasikan secara langsung dengan semua siswa dikarenakan pada saat pengembangan masih pertemuan dengan siswa dilakukan secara terbatas mengingat pandemi Covid-19 saat itu belum berakhir. Akibatnya media tidak dapat dinilai secara menyeluruh dan peneliti tidak dapat mengetahui apakah media mampu membuat perubahan hasil belajar pada siswa atau tidak. Berkaca dari hal tersebut, disarankan kepada peneliti lain agar mampu mengembangkan secara lebih mendalam media yang telah dirancang guna memaksimalkan keberfungsian media dan guna menghasilkan perubahan hasil belajar siswa ketingkat yang lebih baik dari sebelumnya.

SIMPULAN

Rancang bangun media *scrapbook* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan diantaranya analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) yang mampu menghasilkan media yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kualitas ditentukan berdasarkan hasil *review* para ahli serta siswa

kelas V yang keseluruhannya mendapatkan kualifikasi sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* layak diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2018). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- 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://doi.org/10.24176/re.v9i1.2804>
- Haryanto. (2019). Pengertian Pendidikan. *Universitas Pendidikan*, april 2017, 8-22. <https://unpendidikan.blogspot.com/2019/02/pengertianpendidikan.html>
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 6(2), 402–416.
- Indah surya Putri, 2020. (2020). Indah surya Putri, Darnis Arief& Desty Ayu Anastasha. <http://ejournal.binawakya.or.id/index.php/MBIInstitute>
- Izaaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>
- Johansson, L. G., Gronvad, J. F., & Budtz Pedersen, D. (2020). A matter of style: Research production and communication across humanities disciplines in Denmark in the early-twenty-first century. *Poetics*, 83, 101473. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2020.101473>
- Karo-Karo & Rohani. (2018). *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. 91–96.
- Magdalena, I., Ulfah, M., Nikmah, S. Z., & Tangerang, U. M. (2020). *Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sdn Karolina*. 2(September), 17–29.
- Nisa, H. dkk. (2020). Relevansi Keterampilan Proses Sains Dalam Pembelajaran IPA Tingkat Sekolah Dasar Dengan Materi Ajar Tematik Kelas IV Tema 2. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 3(2), 169–182. <https://doi.org/10.23971/mdr.v3i2.2224>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Physics: Conference Series*, 03(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Pengetahuan, I., Di, S., & Dasar, S. (2018). *Muallimuna : jurnal madrasah ibtidaiyah*. 35–49.
- Philip (2021). Publikasi prosiding konferensi dalam basis data bibliografi: studi kasus negara-negara. <https://doi.org/10.1007/s11192-020-03773-2>
- Sari, N. A., Akbar, S., & Yuniastuti. (2018). Penerapan pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan:Toeri, Penelitian Pengembangan*, 3(12), 1572–1582. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11796>
- Suartama, I kadek. 2016 “Evaluasi dan Kriteria Kualitas Media Pembelajaran”. Tersedia pada <http://etheses.uin-malang.ac.id/23757/1/16140028.pdf>
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD. Bandung: Alfabeta 5
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tegeh, I M. dkk. (2014). Model Penelitian Pengembangan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I M. & Kirna, I M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Tegeh, I M. & Kirna, I M. (2010). Metode Penelitian Pengembangan Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Veronica, I., Whyu Pusari, R., & Setiawardana, M. Y. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 258. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16222>