

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU BERBASIS
PICTURE AND PICTURE UNTUK SISWA KELAS
V SEKOLAH DASAR**

Lydia Utami¹, Reinita²

Surel: lydiautami276@gmail.com¹, reinita_reinita@yahoo.com²

ABSTRACT

This research aims to learn the validity and practicality of media learning scrapbooks on integrated thematic learning based picture and picture of fifth-grade elementary school students. On this research applied the kind of research and development using the ADDIE model. The results showed that the average validation of each validation was 87,78% (very valid), language validation 82,85% (valid) and design validation 83,33% (valid). The teacher's response to practicality was 88% and 92% (very practical) and the student's response was an average of 90,91% and 96,02% (very practical).

Keyword: *Scrapbook Learning Media Development*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran scrapbook pada pembelajaran tematik terpadu berbasis picture and picture untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Pada penelitian ini menerapkan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata masing-masing validasi yaitu validasi materi 87,78% (sangat valid), validasi bahasa 82,85% (valid) dan validasi desain 83,33% (valid). Respon guru untuk praktikalitas diperoleh 88% dan 92% (sangat praktis) dan respon siswa diperoleh rata-rata 90,91% dan 96,02% (sangat praktis).

KataKunci: *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook*

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik terpadu merupakan perpaduan semua mata pelajaran menjadi satu dan terikat dalam sebuah tema. Pembelajaran tematik terpadu sangat memfokuskan pada mengarahkan siswa untuk aktif terlibat saat pembelajaran berlangsung dan meningkatkan keikutsertaan siswa dalam proses belajar (Reinita, 2020).

Untuk meningkatkan keaktifan siswa, maka perlu adanya inovasi yang dilakukan agar siswa menempatkan minatnya dan ikut ambil bagian dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah satu dari banyaknya inovasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran. Disamping penggunaan media, perlu juga adanya pengembangan media yang bisa meningkatkan keikutsertaan

siswa dan menjadikannya berminat akan pembelajaran.

Kehadiran media pembelajaran akan sangat membantu siswa sekolah dasar, karena pada usia sekolah dasar adalah usia siswa yang berpikinya dari konkret ke abstrak. Idealnya media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar disesuaikan dengan cara siswa berpikir, perkembangan dan potensi siswa, juga karakteristik dari materi yang akan disampaikan.

Manfaat dari menggunakan media yaitu siswa banyak menaruh minatnya saat pembelajaran berlangsung dan dapat menumbuhkan motivasinya untuk berkonsentrasi (Sudjana & Rivai, 2019). Manfaat yang didapatkannya jika media dikembangkan sendiri oleh guru adalah media dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswanya.

Media yang bisa dikembangkan sendiri oleh guru dapat bermacam-macam. Salah satunya media yang memanfaatkan teknologi, namun terdapat hambatan bagi guru yang akan mengembangkan media berbasis teknologi tersebut, seperti dari segi fisik yaitu kurang memadainya sarana dan prasarana, maupun dari segi non-fisik yaitu rasa percaya diri yang kurang dari guru.

Dijelaskan oleh Seth Spaulding (dalam Sudjana & Rivai, 2019) bahwa media visual berupa ilustrasi yang digunakan dalam pembelajaran berpengaruh terhadap efektifitas kecenderungan belajar siswa. Hal ini juga dapat menjadi alternatif pengembangan media pembelajaran yang valid dan praktis karena dalam

mengembangkannya cukup sederhana dan dapat dengan mudah diikuti guru.

Salah satunya adalah model yang menggunakan gambar sebagai alat penyampai informasi atau pesan dengan mencocokkan gambar secara berurutan dan logis yang biasanya disebut dengan *picture and picture* (Suprijono, 2009).

Namun pada kenyataannya terdapat banyak kesenjangan-kesenjangan yang terjadi. Pertama, media yang tersedia baik dari segi jumlah maupun ragamnya masih kurang, maka diperlukan adanya pengembangan. Namun, guru banyak kurang terampil dalam hal mengembangkan media. Alasannya jika harus membuat media terlebih dahulu akan memakan banyak waktu.

Kedua, pengoperasian media yang terlalu rumit. Guru bahkan kurang mengerti cara penggunaan media siap pakai yang disediakan oleh sekolah.

Ketiga, sikap resistensi, guru hanya berfokus pada menuntaskan materi pembelajaran. Akibatnya media yang tersedia di sekolah hanya terajang saja di dalam kelas tanpa digunakan.

Dampak yang akan dirasakan jika proses pembelajarannya kaku dan monoton tanpa media akan menurunkan semangat belajar siswa, siswa tidak berkonsentrasi dan akan merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Dampaknya akan dirasakan terhadap paham atau tidaknya siswa dengan materi pembelajaran. Jika siswa kurang paham terhadap materi, juga akan ada dampaknya pada tujuan yang diharapkan sebelumnya.

Survei kebutuhan dilakukan di SDN 23 Luhak Nan Duo Kabupaten Pasaman Barat. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa guru telah mempergunakan media di dalam proses pembelajaran namun media yang digunakan hanya mampu menjangkau sedikit dari materi pembelajaran serta guru belum mencoba untuk mengembangkan media pembelajarannya sendiri. Tidak untuk setiap pembelajarannya guru dapat menggunakan media serta guru pun kebingungan tentang media apalagi yang harus digunakan agar mencakup keseluruhan materi pembelajaran.

Media berbentuk *scrapbook* dapat menjadi salah satu solusi dari masalah di atas. *Scrapbook* adalah media kertas yang kemudian dihias menjadi karya kreatif dengan menempel gambar atau foto. Bukan hanya diisi dengan gambar maupun foto, namun juga berisi catatan pendek yang mendukung penyajian gambar (Damayanti, 2017). *Scrapbook* juga dapat diartikan sebagai album foto spesial yang tidak hanya berisi tulisan pada halamannya, tetapi juga dengan memorabilia dan dekorasi seperti stiker, *die-cut*, *rubber-stamping* dan gambar (Widiyanto et al., 2016).

Media gambar (*picture and picture*) dianggap berpengaruh dalam sampai atau tidaknya pembelajaran terlebih jika hal yang diamati tidak terlihat secara langsung. Pembelajaran dengan gambar adalah satu diantara model pembelajaran yang dilakukan dengan cara

mencocokkan atau mengurutkan gambar hingga urutannya menjadi teratur dan benar (Suprijono, 2009). Pembelajaran *picture and picture* adalah satu diantara model pembelajaran kooperatif yang tujuannya adalah adanya kerja sama, tanggung jawab, tolong menolong untuk berprestasi dan membina hubungan baik dengan teman sekelasnya (Reinita & El Fitri, 2019).

Berdasarkan permasalahan di atas, rumusan masalah yang dapat penulis rumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis *picture and picture* yang valid digunakan dalam pembelajaran?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis *picture and picture* yang praktis digunakan dalam pembelajaran?

METODE

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *scrapbook* serta mengetahui kevalidan dan kepraktisan media *scrapbook* yang dikembangkan pada pembelajaran tematik terpadu berbasis *picture and picture* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang tujuannya adalah untuk mendapatkan barang yang berguna dalam kehidupan (Desyandri et al., 2019).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan penilaian.

Alat dalam mengumpulkan data berupa (1) lembar uji validitas ahli materi, ahli bahasa, ahli desain, (2) lembar uji praktikalitas oleh guru dan siswa. Lembar validasi bersumber dari Batubara (2020) dengan modifikasi.

Prosedur analisis data penelitian ini adalah peneliti terlebih dahulu mengolah data validasi oleh ketiga validator hingga didapatkan nantinya didapatkan persentase kevalidan media yang dikembangkan. Jika terdapat adanya masukan dan kritik, maka media akan direvisi terlebih dahulu. Setelah direvisi dan dinyatakan layak untuk digunakan, maka dilakukan uji praktikalitas melalui angket uji praktikalitas oleh guru dan siswa. Berdasarkan data pada lembar validitas dan praktikalitas akan diolah menggunakan skala *Likert* dengan lima tingkatan skor.

Kriteria dalam penilaian umum pada lembar validasi berupa media *scrapbook* yang dikembangkan layak pakai tanpa adanya revisi, media *scrapbook* yang dikembangkan layak pakai dengan adanya revisi, dan media *scrapbook* yang dikembangkan tidak layak pakai.

HASIL

Hasil validasi media pembelajaran *scrapbook* dapat dilihat dari aspek materi, bahasa, dan desain.

Validator materi adalah Bapak Atri Waldi, S.Pd, M.Pd, validator bahasa adalah Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd, dan validator desain adalah Bapak Dr. Desyandri, M.Pd.

A. Kevalidan Media

Uji validitas ahli materi oleh Bapak Atri Waldi, S.Pd, M.Pd yaitu.

Tabel 1. Uji Validitas oleh Ahli Aspek Materi

	Skor	Persentase
Sebelum Revisi	37	82,22%
Sesudah Revisi	42	93,33%
Skor Max	45	

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat dihitung rata-rata persentase kevalidannya dengan cara sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum Xi}{N} = \frac{82,22 + 93,33}{2} = 87,78\%$$

Dengan persentase yang diperoleh yaitu 87,78% menunjukkan bahwa media *scrapbook* yang dikembangkan dari aspek materi sangat valid dan layak digunakan.

Uji validitas ahli bahasa oleh Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd yaitu.

Tabel 2. Uji Validitas oleh Ahli Aspek Bahasa

	Skor	Persentase
Sebelum Revisi	26	74,28%
Sesudah Revisi	32	91,42%

Revisi	
Skor Max	35

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat dihitung rata-rata persentase kevalidannya dengan cara sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum Xi}{N} = \frac{74,28 + 91,42}{2} = 82,85\%$$

Dengan persentase yang diperoleh yaitu 82,85% dapat diartikan media *scrapbook* yang dikembangkan dari segi bahasa valid dan layak digunakan.

Sedangkan uji validitas desain oleh Bapak Dr. Desyandri, M.Pd yaitu.

Tabel 3. Uji Validitas oleh Ahli Aspek Desain

	Skor	Persentase
Sebelum Revisi	33	73,33%
Sesudah Revisi	42	93,33%
Skor Max	45	

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat dihitung rata-rata persentase kevalidannya dengan cara sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum Xi}{N} = \frac{73,33 + 93,33}{2} = 83,33\%$$

Dengan persentase yang diperoleh yaitu 83,33% dapat diartikan media *scrapbook* yang dikembangkan dari segi desain valid dan layak digunakan.

Setelah media divalidasi dan dinyatakan valid serta layak digunakan, media *scrapbook* diuji cobakan kepada 28 orang siswa kelas V SDN 23 Luhak Nan Duo dan 18 orang siswa kelas V SDN 22 Luhak Nan Duo dan 2 orang guru kelas V yaitu oleh Bapak Mukhlis, S.Pd dan Ibu Dila Okselvia, S.Pd.

Hasil pengisian angket respon guru terhadap praktikalitas media *scrapbook* yaitu.

Tabel 4. Rata-Rata Hasil Respon Praktikalitas oleh Guru

Sekolah	Skor	Persentase
SDN 23	44	88%
LND		
SDN 22	46	92%
LND		
Skor Max	50	

Berdasarkan tabel 4 di atas, dapat dihitung rata-rata persentase kepraktisannya dengan cara sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum Xi}{N} = \frac{88 + 92}{2} = 90\%$$

Rata-rata hasil persentase kepraktisan media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan melalui respon guru adalah 90% dan termasuk ke dalam kriteria sangat praktis.

Sedangkan untuk hasil pengisian angket respon siswa terhadap praktikalitas media *scrapbook* yaitu.

B. Kepraktisan Media

Tabel 5. Rata-Rata Hasil Respon Praktikalitas oleh Siswa

Sekolah	Persentase
SDN 23	90,91%
LND	
SDN 22	96,02%
LND	
Skor Max	100%

Berdasarkan tabel 5 di atas, dapat dihitung rata-rata persentase kepraktisannya dengan cara sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum x_i}{N}$$

$$= \frac{90,91 + 96,02}{2} = 93,47\%$$

Rata-rata hasil persentase kepraktisan media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan melalui respon siswa adalah 93,47% dan termasuk ke dalam kriteria sangat praktis.

PEMBAHASAN

Model yang digunakan adalah model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan penilaian. Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* mengacu pada pembelajaran tematik terpadu kelas V yaitu Tema 9 (Benda-Benda di Sekitar Kita) Subtema 1 (Benda Tunggal dan Campuran) Pembelajaran 3.

Tahapan yang peneliti lakukan dalam mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* yaitu : (1) Pada tahap analisis dilakukan penjabaran tentang apa yang

dibutuhkan siswa mencakup analisis KD, metode, materi pembelajaran. (2) Tahap perancangan dilakukan perancangan media *scrapbook* yang meliputi penyusunan RPP, materi, dan penyusunan tata letak gambar serta *cover* yang berkaitan dengan materi. (3) Tahap pengembangan yaitu perealisasi produk sesuai dengan tahap sebelumnya. Tahap pengembangan juga dilakukan validasi terhadap produk oleh tiga orang ahli yaitu dari aspek materi, aspek bahasa, dan aspek desain. (4) Tahap pelaksanaan dan penilaian yang dilakukan beriringan. Dimana dilakukan uji coba produk kepada 28 orang siswa dari SDN 23 Luhak Nan Duo dan 18 orang siswa dari SDN 22 Luhak Nan Duo.

Validasi oleh validator materi dilakukan sebanyak 2 tahap, validasi pertama dilaksanakan kemudian terdapat bagian yang harus diperbaiki yaitu kunci evaluasi yang harus ditambahkan. Setelah dilakukan revisi, media divalidasi kembali dan didapatkan media yang layak digunakan tanpa revisi. Validasi oleh validator bahasa dilakukan sebanyak 2 tahap, validasi pertama dilaksanakan kemudian terdapat bagian yang harus diperbaiki yaitu korelasi bahasa dan keterbacaan teks yang masih kurang. Setelah dilakukan revisi, media divalidasi kembali dan didapatkan media yang layak digunakan tanpa revisi. Kemudian validasi oleh validator desain juga dilakukan sebanyak 2 tahap, validasi pertama dilaksanakan kemudian terdapat bagian yang harus diperbaiki

yaitu penambahan instrumen pada lembar validasi, resolusi gambar dan desain cover yang belum sesuai tema atau subtema. Setelah dilakukan revisi, media divalidasi kembali dan didapatkan media yang layak digunakan tanpa revisi.

KESIMPULAN

Media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis *picture and picture* yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Damayanti, M. (2017). Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keberagaman Rumah Adat di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 5(3), 803–812.

Desyandri, D., Muhammadi, M., Mansurdin, M., & Fahmi, R. (2019). Development of integrated thematic teaching material used discovery learning model in grade V elementary school. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(1), 16.

<https://doi.org/10.29210/129400>

Reinita, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Problem Based Learning Di Sekolah Dasar. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(3), 88–96. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.242>

Reinita, R., & El Fitri, A. (2019). The

Effect of Cooperative Two Stay Two Stray Model on Civics Learning Outcomes of Primary School Students. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 382(Icet), 433–437.

<https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.109>

Sudjana, N., & Ahmad, R. (2019). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Umum.

Widiyanto, M. W., Ulfah, & Zia, A. (2016). The Effectiveness of Scrapbook as A Media to Improve Students' Ability in Writing Recount Text "a Case of The Eighth Grade Students of SMP N 2 Gubug in the 2015 / 2016 Academic Year." *Journal of Education*, 6(2), 34–45.