

## Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Struktur Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV SDN 1 Kesik

Tiwi Ardila<sup>1\*</sup>, Nurul Kemala Dewi<sup>1</sup>, Itsna Oktaviyanti<sup>1</sup>

Program Studi PGSD, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Mataram

\*Corresponding Author: [tiwiardilla41@gmail.com](mailto:tiwiardilla41@gmail.com)

### Article History

Received : January 12<sup>th</sup>, 2023

Revised : January 20<sup>th</sup>, 2023

Accepted : February 02<sup>th</sup>, 2023

**Abstrak:** Pengembangan media *scrapbook* pada materi struktur tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN 1 Kesik, kecamatan Masbagik, kabupaten Lombok Timur. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui prosedur pembuatan dan kelayakan media *scrapbook* pada materi struktur tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN 1 Kesik Kecamatan Masbagik Kabupaten Lombok Timur. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model penelitian yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan angket. Hasil penelitian ini adalah pada tahap pertama hasil rata-rata validasi oleh ahli materi 97,91% dan hasil rata-rata validasi oleh ahli media 87,5%. Tahap kedua hasil uji coba siswa skala kecil diperoleh rata-rata 83,33% dan hasil uji coba siswa skala luas diperoleh rata-rata 91,38%. Dapat disimpulkan bahwa prosedur pembuatan media *scrapbook* pada materi struktur tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN 1 Kesik menggunakan model 4D yaitu: *Define* (Pendefinisian), dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu: Analisis awal, Analisis siswa, Analisis konsep, Analisis tujuan pembelajaran. *Design* (Perancangan), tahap perancangan ini meliputi: Pemilihan Media, Pemilihan Format, Desain awal. *Develop* (Pengembangan), terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu: Validasi ahli dan Uji Coba Produk. *Disseminate* (Penyebaran), serta media *scrapbook* pada materi struktur tumbuhan yang dikembangkan sangat valid dan respon siswa sangat baik sehingga sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**Keywords:** Media *scrapbook*, pengembangan, struktur tumbuhan

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan dan keberlangsungan hidup suatu bangsa. UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Hamdani dalam (Verinica, 2018: 259) mengatakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses mendidik, membina, mengendalikan, mengawasi, mempengaruhi, dan mentransmisikan ilmu pengetahuan yang dilaksanakan oleh para pendidik kepada siswa untuk membebaskan kebodohan, meningkatkan

pengetahuan, dan membentuk kepribadian yang lebih baik dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Pendidikan bisa didapatkan secara formal maupun non formal. Pendidikan formal didapatkan siswa melalui pembelajaran di sekolah mulai dari pendidikan dasar hingga jenjang pendidikan tinggi. Pendidikan dasar yang dimaksud adalah pendidikan Sekolah Dasar (SD) dan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) (Usman, 2011: 143).

Pendidikan Sekolah Dasar terdapat beberapa bidang pokok mata pelajaran salah satunya adalah IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). IPA adalah salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar, yang berkaitan dengan ilmu yang mempelajari tentang alam, konsep-konsep dan prinsip-prinsip tentang alam. IPA juga mengajarkan metode memecahkan masalah, melatih berfikir kritis dan mengambil kesimpulan, objektif, bekerja sama dan

menghargai pendapat orang lain Susanto (dalam Trianto, 2012: 11-12).

Pembelajaran IPA bukan semata-mata menghafal informasi atau mengingat dan menimbun informasi, akan tetapi siswa juga perlu memahami informasi yang diperoleh dan menghubungkan pada kehidupan sehari-hari Susanto (dalam Trianto, 2012: 166). Sehingga dalam pembelajaran IPA guru perlu menggunakan sebuah media pembelajaran untuk menunjang keberlangsungan pembelajaran dan membantu siswa menjadi lebih memahami materi yang diajarkan serta dapat melibatkan siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil dari *TIMSS (Trends Internasional in Mathematics and Science Study)* tahun 2015 pada populasi yang diambil yaitu siswa kelas 4 dan kelas 8, menunjukkan pencapaian siswa Indonesia pada mata pelajaran IPA berada dirangking 45 dari 48 negara. Hal tersebut disebabkan karena pembelajaran yang belum aktif dan kreatif, belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan tidak menggunakan bermacam-macam pendekatan pembelajaran yang berbeda beralaskan karakteristik materi yang diajarkan.

Salah satu materi yang diajarkan kepada siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA adalah materi struktur tumbuhan (akar, batang, daun dan bunga, buah dan biji). Cakupan materi struktur tumbuhan cukup banyak dan rumit karena siswa harus mengenal bagian-bagian tumbuhan yang mana masing-masing dari bagian tumbuhan memiliki bentuk, ciri-ciri dan jenis yang berbeda. Dengan demikian, siswa akan mengalami kesulitan untuk membayangkan dan mengimajinasikan materi tersebut. Selain itu, masalah lain yang terjadi dilapangan yaitu ketika pembelajaran berlangsung proses belajar bersifat monoton, ditambah lagi dengan penggunaan media belajar yang kurang menarik mengakibatkan siswa merasa bosan dan tidak memfokuskan perhatiannya ke proses belajar mengajar. Hal tersebut dapat menyebabkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan. Akibatnya tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik, terlebih ketika materi yang disampaikan guru adalah materi pembelajaran yang sifatnya banyak dan kurang menarik.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 10 agustus 2020 dengan guru pada SDN 1 Kesik menyatakan bahwa belum pernah menggunakan media pembelajaran selain buku paket atau LKS dalam

menyampaikan materi pembelajaran IPA khususnya materi struktur tumbuhan. Akibatnya, pada saat menerima pembelajaran, siswa kurang semangat dan kurang aktif. Sebagian siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, ada yang sibuk mengobrol dengan temannya dan ada pula yang meletakkan kepala di meja. Pada saat mengerjakan soal masih banyak siswa yang bertanya kepada guru maupun melihat pekerjaan temannya. Guru kelas IV juga mengatakan bahwa siswa kelas IV mengalami kesulitan dalam mengenal dan mengingat materi bagian-bagian tumbuhan. Materi ini cukup sulit dibayangkan oleh siswa karena siswa belum begitu paham bentuk dari bagian tumbuhan yang dimaksud. Guru juga menyadari bahwa media pembelajaran yang bervariasi serta menarik sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah pemahaman siswa dalam mengenal setiap bagian tumbuhan seperti akar, batang, daun dan bunga. Melalui hasil analisis kebutuhan, guru menyadari hal yang dapat mengatasi kesulitan guru dan siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang bervariasi serta menarik sehingga dapat memancing antusias siswa untuk belajar. Media pembelajaran dinilai dapat membantu siswa dalam memahami materi dan menyimpulkan sendiri materi yang diperoleh, siswa juga mendapat pengalaman langsung. Akan tetapi jumlah media pembelajaran yang dimiliki sekolah sangat terbatas. Terutama media pembelajaran IPA pada materi struktur tumbuhan belum ada di dalam proses pembelajaran karena guru hanya mengGambarnya di papan tulis. Maka, dibutuhkan media pembelajaran yang konkret yang dapat membantu siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan beberapa masalah di atas, maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi struktur tumbuhan, agar siswa benar-benar paham dan mengerti. Menurut Sudjana dkk (2011: 2) menggunakan media pembelajaran dapat menambah kualitas pembelajaran yang mana akan meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari suatu sumber secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima pesan dapat melakukan proses belajar secara efektif. Media digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, disisi lain penggunaan media akan

mempermudah siswa dalam memahami isi materi.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media Gambar yang dikemas dalam *scrapbook*. *Scrapbook* ini sendiri merupakan sebuah seni menghias dengan menggunakan bahan sisa. *Scrapbook* atau buku tempel, berasal dari bahasa inggris, “*scrap*” yang berarti sisa, carik, guntingan, atau potongan. Sedangkan “*book*” sendiri berarti buku. *Scrapbook* atau buku tempel merupakan suatu karya yang kreatif dan inovatif yang berbentuk seperti album yang di dalamnya terdapat berbagai foto yang dihias sedemikian rupa sehingga dapat meninggalkan kesan visual yang spesial (Wardhani, 2018: 125). *Scrapbook* biasanya digunakan untuk membuat album kenangan yang memuat bukan hanya foto akan tetapi berbentuk klipng atau catatan penting yang berhubungan dengan moment penting (Wahyu, 2018: 124). Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya: 1) Indah Veronica (2019) mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran tematik kelas 1 SDN taman sari 01 Pati. 2) Ida Rosihah (2015) mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* berbasis konteks budaya banten pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. 3) sri Utaminingsih (2019) mengembangkan media *scrapbook* tema 4 berbagi pekerjaan subtema 3 pekerjaan orang tuaku. Adapun produk *scrapbook* yang dihasilkan dari ketiga penelitian tersebut dinilai valid dan layak digunakan. Akan tetapi media *scrapbook* yang telah dibuat oleh ketiga peneliti sebelumnya memiliki desain yang sama/mirip yaitu media *scrapbook* tersebut berbentuk buku yang memiliki beberapa halaman, berbeda dengan desain media *scrapbook* yang akan peneliti buat dimana media *scrapbook* tersebut hanya memiliki satu halaman saja yang berisi semua materi yang akan dibelajarkan sehingga, apabila ada siswa yang bertanya mengenai materi yang belum dipahami maka dapat ditunjukkan langsung bagian materi yang belum dipahami tersebut tanpa harus mencari di halaman berapa yang membahas tentang materi yg ditanyakan oleh siswa. Selain itu, media *scrapbook* yang peneliti rancang mudah untuk ditiru pembuatannya, dikarenakan bahan yang peneliti gunakan adalah bahan yang mudah ditemukan di sekitar kita dengan harga yang terjangkau sehingga memudahkan siswa/guru untuk

mendapatkan bahan yang akan digunakan untuk membuat *scrapbook* di rumah. Jadi, perbedaan desain media *scrapbook* yang dibuat oleh peneliti sebelumnya dengan desain media *scrapbook* yang akan peneliti buat adalah media *scrapbook* yang simpel dimana hanya memiliki satu halaman saja kemudian mudah untuk diikuti, menarik dan menggunakan bahan yang mudah didapatkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berupaya mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran IPA dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Struktur Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV SDN 1 Kesik Kecamatan Masbagik Kabupaten Lombok Timur”.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012: 407). Terdapat beberapa model, namun salah satu model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D (*Four D*) sebagai model pengembangan media pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, 1974:5 (Dalam Azizah 2020: 102). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran).

Penelitian ini tidak dilakukan tahap *Disseminate* (penyebaran) sehingga hanya sampai tahap *Develop* (pengembangan) atau hanya menggunakan 3 tahap yaitu: 1) *Define* (pendefinisian), Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah seperti Analisis awal yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh siswa dilapangan dengan tujuan untuk mengetahui media seperti apa yang dibutuhkan sebagai sarana dan alat bantu pada proses pembelajaran, Analisis siswa yang dilakukan pada awal perencanaan, meliputi

karakteristik dan kebutuhan pembelajaran kelas IV SD, Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media yang akan dikembangkan dimana analisis konsep dibuat dalam peta konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi tertentu, Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi dan analisis kurikulum; 2). *Design* (perancangan) dan *Develop* (pengembangan), Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media *scrapbook* yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA pada materi struktur tumbuhan. Tahap perancangan ini meliputi: (a) Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menyesuaikan media yang dipilih dengan analisis siswa, analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda; (b) Pemilihan Format dilakukan pada langkah awal agar format yang dipilih berdasarkan dengan materi pembelajaran yakni pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan, seperti mendesain isi pembelajaran, pemilihan pendekatan, dan sumber belajar, mengorganisasikan dan merancang isi media *scrapbook* yang meliputi desain, komposisi warna, tata letak; (c) Desain awal yaitu rancangan media *scrapbook* yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing, masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki media *scrapbook* sebelum dilakukan produksi. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan media *scrapbook* dari dosen pembimbing dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi; 3) Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media *scrapbook* yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada siswa. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu validasi ahli dan uji coba produk. Validasi ahli berfungsi untuk memvalidasi konten materi struktur tumbuhan dalam media *scrapbook* sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Media *scrapbook* yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh dosen ahli IPA dan dosen ahli media, sehingga dapat diketahui

apakah media *scrapbook* tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media *scrapbook* yang dikembangkan. Setelah draf I divalidasi dan direvisi, maka dihasilkan draf II. Draf II selanjutnya akan diujikan kepada siswa dalam tahap uji coba lapangan terbatas. Sedangkan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui hasil penerapan media *scrapbook*. Hasil yang diperoleh dari tahap ini berupa media *scrapbook* yang telah direvisi.

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 1 Kesik Kecamatan Masbagik, Kabupaten Lombok Timur. Waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu pada bulan juli 2022. Setelah dilakukan revisi berdasarkan validasi dari para ahli dan guru, kemudian dilakukan uji coba produk. Arief S Sadiman (Dalam Fauziah 2015:72) menjelaskan tentang jumlah subjek uji coba yang terdiri dari uji coba satu-satu adalah 2 siswa, uji coba kelompok kecil sebanyak 6-20 siswa, dan uji coba lapangan 30 siswa. Hal senada juga disampaikan oleh Arikunto (Dalam Kalvadema 2017: 40) subjek uji coba kelompok kecil dilakukan pada 4-14 responden dan untuk kelompok besar antara 15-50 responden. Adapun subjek dalam penelitian pengembangan pada skala kecil adalah 6 orang siswa kelas IV SD dengan spesifikasi 2 siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang, dan 2 siswa berkemampuan rendah. Kemudian untuk uji coba skala luasnya menggunakan 15 orang siswa kelas IV SD.

Tekhnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara dan angket. Sugiyono (2019: 231) mengatakan wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti apabila ingin menemukan permasalahan dan potensi yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data awal dalam penelitian dan informasi yang diperoleh digunakan sebagai masukan untuk mengembangkan media *scrapbook*. Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV SDN 1 Kesik Kecamatan Masbagik. Adapun wawancara tersebut dilakukan untuk mengetahui media yang pernah dipakai oleh guru sebelumnya, kelebihan dan kekurangan media, respon siswa terhadap media tersebut dan kebutuhan media apa yang dapat digunakan guru dan siswa di sekolah

tersebut. Sedangkan angket menurut Sugiyono (2019: 216) merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Hasil dari angket ini bertujuan untuk melihat respon ahli

media yaitu salah satu dosen FKIP, ahli materi yaitu guru kela IV SDN 1 Kesik, dan respon siswa kelas IV SDN 1 Kesik terhadap media yang dikembangkan berupa media *scrapbook*. Berikut adalah beberapa angket yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Untuk Ahli Media

No	Indikator	Jumlah Butir
<b>Tampilan dan Konten</b>		
1.	Komposisi warna	2
2.	Gambar	2
<b>Karakteristik</b>		
3.	Daya tarik	2
4.	Tidak menimbulkan kesan jenuh dan membosankan	1
5.	Memberikan pengalaman langsung kepada siswa	1
Jumlah		8

*Dimodifikasi dari Paul Jackson (1993) dan Donna & Camelle (2006)*

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Untuk Ahli Materi

No	Indikator	Jumlah Butir
<b>Aspek Materi</b>		
1	Kejelasan isi materi yang disampaikan	2
2	Kedalaman materi sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik	2
<b>Aspek Kebahasaan</b>		
3	Kesesuaian dengan kaidah EYD Bahasa Indonesia	1
4	Kejelasan bahasa yang digunakan	1
<b>Aspek Penyajian</b>		
5	Memberikan pengalaman langsung kepada siswa	1
6	Tidak menimbulkan kesan jenuh dan membosankan	1
Jumlah		8

*Dimodifikasi dari Depdiknas (2008) dan Azhar (2011)*

Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	Indikator	Jumlah Butir
<b>Aspek Penyajian</b>		
1	Tidak menimbulkan kesan jenuh	1
2	Memberikan pengalaman langsung kepada siswa	1
<b>Aspek Tampilan</b>		
3	Daya tarik Gambar	1
4	Gambar sesuai materi	1
5	Warna pada Gambar jelas	1
Jumlah		5

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Data tersebut diperoleh dari angket yang akan diberikan kepada para ahli sebagai validator dan siswa sebagai pengguna. Validasi dilakukan oleh dua validator yaitu validasi ahli media dan ahli materi. Uji validasi produk ini bertujuan untuk mengukur valid atau tidaknya media *scrapbook* yang dikembangkan.

Untuk mengukur validitas media pembelajaran ini digunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

(Damopoli & Nunaki, 2016)

Keterangan:

P = Persentase kevalidan

$\sum X$  = Jumlah skor keseluruhan jawaban per item

$\sum X_i$  = Jumlah total skor maksimal per item  
 100% = Konstanta

Selanjutnya hasil perhitungan dari rumus di atas kemudian dicocokkan dengan kriteria kevalidan seperti pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Kriteria Kevalidan Data Angket Penilaian Validator

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	80,01 % - 100 %	Sangat Valid
2	60,01 % - 80,00 %	Valid
3	40,01 % - 60,00 %	Cukup Valid
4	20,01 % - 40,00 %	Kurang Valid
5	0% - 20,00 %	Sangat Kurang Valid

Sumber: Dimodifikasi dari Liawati Permata Sari (2017)

Berdasarkan Tabel 4 di atas, pengembangan media *scrapbook* di kelas IV SD dikatakan valid dan baik apabila hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi memperoleh  $\geq 60,01$  % perolehan persentase skor. Setelah proses validasi tersebut dan media *scrapbook* dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian, maka tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba produk yaitu untuk melihat respon siswa terhadap media *scrapbook*. Analisis respon siswa terhadap media *scrapbook* pada saat uji coba dapat dihitung menggunakan rumus Damopoli & Nunaki, 2016.

Tabel 5. Kriteria Respon Siswa

Persentase	Kriteria
85 – 100	Sangat Baik
70 – 84	Baik
55 – 69	Cukup
40 – 54	Kurang
<40	Sangat Kurang

Sumber: Damopolii dan Nunaki (2016)

Media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan mendapatkan respon positif dari siswa apabila persentase yang diperoleh  $\geq 70$  %.

## Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan, produk dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran yang memenuhi kriteria valid. Hasil pengembangan berupa media *scrapbook* pada materi struktur tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN 1 Kesik Kecamatan Masbagik Kabupaten Lombok Timur.

Untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, peneliti melakukan sebuah penelitian pengembangan perangkat dengan menggunakan model pengembangan 4-D dari S. Thiagarajan,

1974:5 (Dalam Azizah, 2020: 102) yaitu *Define* (tahap pendefinisian), *Design* (tahap perancangan), *Develop* (tahap pengembangan) dan *Disseminate* (tahap penyebaran). Namun seperti yang telah diuraikan pada Bab III dalam penelitian ini hanya menggunakan 3D yaitu *Define* (tahap pendefinisian), *Design* (tahap perancangan), *Develop* (tahap pengembangan) saja.

Dalam proses pengembangan untuk mendapatkan produk yang valid dan praktis, dilakukan kegiatan seperti validasi, revisi, uji coba serta analisis pada setiap uji coba dengan menggunakan media *scrapbook* pada materi struktur tumbuhan yang telah disusun dengan aturan dan kriteria yang telah ditetapkan pada bab III. Analisis data dan hasil penelitian yang diperoleh dalam setiap tahapan pengembangan disajikan sebagai berikut: Tahap pendefinisian (*define*) terdiri dari beberapa tahap analisis, yaitu: analisis awal (*front-end analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), dan analisis tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Analisis kebutuhan media dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA materi struktur dan fungsi tumbuhan sehingga diperlukannya pengembangan media *scrapbook*. Dari hasil analisis awal ini diperoleh informasi bahwa selama ini penggunaan media pembelajaran di kelas masih kurang tepat dan monoton. Guru hanya menggunakan buku paket atau LKS sebagai media pembelajaran, sehingga siswa cepat merasa bosan dan menjadi tidak aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya siswa tidak memahami apa yang sedang di belajarkan. Media *scrapbook* pada materi struktur tumbuhan diharapkan dapat menjawab masalah di atas, sehingga perlu dikembangkan. Analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan media pembelajaran seperti latar belakang kemampuan akademik (pengetahuan). Analisis siswa dilakukan guna melihat kebutuhan siswa dengan berpusat pada kesulitan yang dialami siswa selama proses belajar berlangsung. Berdasarkan hasil analisis siswa yang telah dilakukan, dimana siswa kurang bersemangat dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran di kelas dikarenakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa kurang memahami materi yang dibelajarkan karena hanya menggunakan buku

paket atau LKS yang berisi Gambar-Gambar hitam putih dan kurang jelas. Akibatnya siswa sulit dalam memahami Gambar tersebut. Pada analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis konsep-konsep relevan yang akan diajarkan. Analisis konsep berkaitan dengan analisis pembelajaran IPA tentang struktur dan fungsi tumbuhan dengan menggunakan media *scrapbook* agar siswa memahami materi yang di ajarkan oleh guru.

Analisis konsep atau analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep utama yang berkaitan dengan materi pelajaran. Konsep materi yang dikembangkan adalah media *scrapbook* pada materi struktur tumbuhan. Analisis tujuan pembelajaran dimaksudkan untuk menentukan tujuan dan kegiatan pembelajaran yang relevan yang dibutuhkan siswa. Tahap spesifikasi tujuan pembelajaran dilakukan dengan mengkonversi tujuan analisis konsep dan analisis tugas menjadi tujuan-tujuan pembelajaran khusus.

Analisis tujuan pembelajaran yang telah disusun menggunakan media *scrapbook* pada materi struktur tumbuhan. Tahap ini dilakukan untuk menjelaskan indikator pencapaian hasil

belajar yang disesuaikan berdasarkan analisis materi yang dilaksanakan sebelumnya. Dengan mengetahui indikator pembelajaran secara utuh dan terperinci, maka akan lebih mudah untuk menentukan item yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa. Perumusan tujuan pembelajaran merupakan acuan dalam mengembangkan media *scrapbook* pada pembelajaran IPA tentang struktur dan fungsi tumbuhan. Pada materi struktur dan fungsi tumbuhan ini KD yaitu menjelaskan hubungan antara struktur akar, batang, daun, bunga dan buah/biji tumbuhan dengan fungsinya. Indikatornya siswa dapat mengidentifikasi bagian akar, batang, daun, bunga dan buah/biji. Sehingga tujuan pembelajarannya itu agar siswa dapat mengidentifikasi bagaian akar, batang, daun, bunga dan buah/biji.

Peneliti menyusun produk berupa media *scrapbook* pada materi struktur tumbuhan. Kemudian mengumpulkan bahan-bahan pendukung dalam membuat produk yang selanjutnya didesain. Hasil produk media *scrapbook* pada materi struktur tumbuhan yang dibuat kemudian dikemas dalam sebuah pembelajaran sebagai desain produk.

Tabel 6. Profil Produk Media *Scrapbook* pada Materi Struktur Tumbuhan

No	Jenis Desain	Hasil
1	Nama Produk	Media <i>scrapbook</i>
2	Konten Materi	struktur tumbuhan
3	Aktivitas Belajar	Mengorganisasi siswa untuk belajar menggunakan media <i>scrapbook</i> pada materi struktur tumbuhan, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Tampilan awal media *scrapbook* seperti yang terlihat pada Gambar 1



Gambar 1. Tampilan Awal Produk

Hasil dari tahap *define* dan *design* menghasilkan rancangan awal sebuah media pembelajaran yang disebut dengan *Prototype I*. Setelah media pembelajaran yaitu media *scrapbook* pada materi struktur tumbuhan didesain dalam bentuk *Prototype I*, maka dilakukan uji validitas terhadap pakar/ahli (*expert review*) dan uji coba lapangan. Validasi merupakan langkah pertama pada tahap pengembangan. Validasi para ahli difokuskan pada format, isi, ilustrasi, dan bahasa pada media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil validasi ahli berupa nilai validasi, koreksi, kritik, dan saran yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media pembelajaran. Hasil revisi tersebut merupakan media pembelajaran yang telah memenuhi

kriteria valid dan selanjutnya disebut *prototype II*.

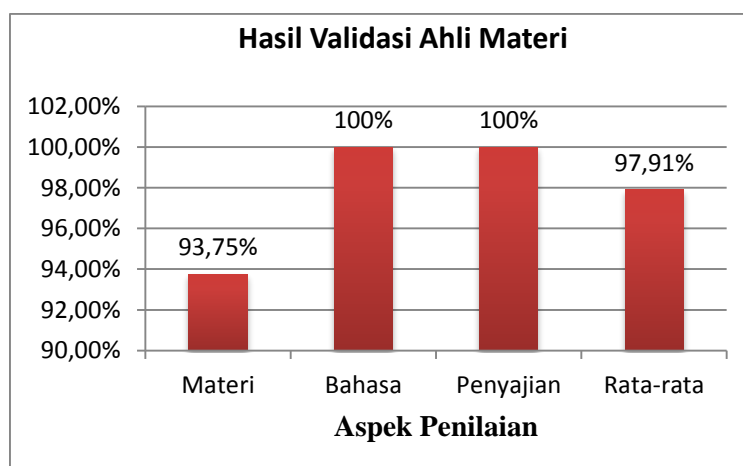
Hasil dari tahap *design* menghasilkan rancangan awal sebuah produk berupa media *scrapbook* pada materi struktur tumbuhan. Setelah media *scrapbook* pada materi struktur tumbuhan didesain, maka dilakukan uji validitas terhadap pakar/ahli. Validasi ahli materi yang dilakukan oleh 1 Ahli yaitu guru kelas IV SDN I Kesik. Tujuan dari validasi materi ini untuk mendapatkan masukan atau saran dari validator terkait materi yang dibuat peneliti yang terdiri dari beberapa masukan. Kriteria penilaian materi ini dengan memberikan angket kepada validasi ahli materi untuk mengukur kevalidan produk yang dikembangkan. Hasil data validasi materi setelah revisi dapat dilihat pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	$\Sigma X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Materi	15	16	93,75 %	Sangat Valid
2	Kebahasaan	4	4	100 %	Sangat Valid
3	Penyajian	12	12	100 %	Sangat Valid
<b>Rata-rata persentase</b>				97,91%	Sangat Valid

Sumber: Data Olahan, 2022

Gambar diagram dari Tabel 7 hasil validasi oleh validator ahli materi disajikan pada Gambar 2 di bawah ini:



Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

Pada Tabel 7 dan Gambar 2 menunjukkan bahwa pada aspek materi memperoleh nilai 93,75%, aspek bahasa memperoleh nilai 100%, dan aspek penyajian memperoleh nilai 100%. Berdasarkan hasil persentase dari ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 97,91% dengan kriteria Sangat Valid. Sehingga

dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata validasi ahli materi sudah Sangat Layak dengan beberapa saran dan masukan. Saran dan masukan tersebut berupa tambahan materi, tata bahasa dan tata tulis harus jelas. Sedangkan tindak lanjut peneliti meliputi melengkapi materi, memperbaiki tata bahasa, dan memperbaiki tata tulis.



Validasi ahli media yang dilakukan oleh 1 Ahli yaitu salah satu dosen di FKIP Universitas Mataram. Tujuan dari validasi media ini untuk mendapatkan masukan atau saran dari validator

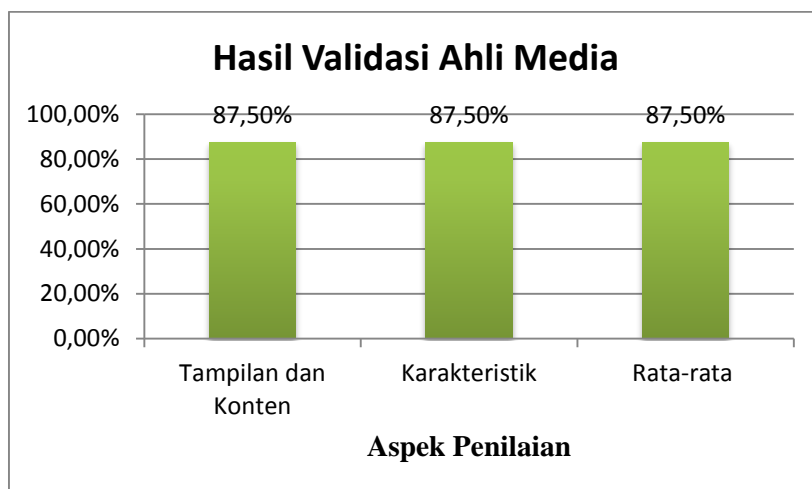
terkait media yang dikembangkan. Hasil data validasi media setelah revisi dapat dilihat pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Hasil Validasi Oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	$\Sigma X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Tampilan dan konten	14	16	87,5 %	Sangat Valid
2	Karakteristik	14	16	87,5 %	Sangat Valid
<b>Rata-rata persentase</b>				87,5 %	Sangat Valid

Sumber: Data Olahan, 2022

Gambar diagram dari Tabel 8 hasil validasi oleh validator ahli media disajikan pada Gambar 3 di bawah ini:



Gambar 3. Diagram Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 8 dan Gambar 3 menunjukkan bahwa aspek tampilan dan konten memperoleh nilai persentase 87,50%, dan aspek karakteristik memperoleh nilai persentase 87,50%. Berdasarkan persentase dari kedua aspek tersebut menunjukkan bahwa rata-rata persentase sebesar 87,50 dengan kriteria Sangat Valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai persentase rata-rata validasi ahli media sudah Sangat Layak dengan beberapa saran dan masukan. Saran dan masukan tersebut berupa memperbesar Gambar, menambahkan hiasan pada cover, mengganti kertas yang digunakan pada Gambar dan mengganti ukuran, bentuk dan warna pada huruf. Sedangkan tindak lanjut peneliti, meliputi melakukan perbaikan dengan cara memperbesar Gambar, menambahkan hiasan bunga pada cover, mengganti kertas yang digunakan pada Gambar menggunakan kertas foto dan mengganti bentuk, ukuran dan warna pada huruf agar terlihat menarik.

Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian ahli materi dan ahli media, peneliti

melakukan revisi terhadap desain produk yang dikembangkan berdasarkan masukan-masukan ahli tersebut. Berikut ini Gambar media *scrapbook* sebelum revisi dan sesudah dilakukan revisi sesuai dengan masukan dan saran dari para ahli.

Proses pelaksanaan uji terbatas, dilakukan 1 kali pertemuan pada kelas IV di SDN 1 Kesik Kecamatan Masbagik Kabupaten Lombok Timur sebanyak 6 siswa, sebelum memasuki proses pembelajaran peneliti menjelaskan kepada siswa tentang media *scrapbook* pada materi struktur tumbuhan. Jadi kepraktisan media *scrapbook* pada uji terbatas dapat dilihat dalam proses pembelajaran diperoleh dari hasil respon siswa pada kelas IV sebanyak 6 orang dengan menggunakan angket respon siswa. Angket yang digunakan berjumlah 5 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-4. Hasil rata-rata skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kepraktisannya sesuai dengan yang termuat pada Tabel 9 di bawah ini.



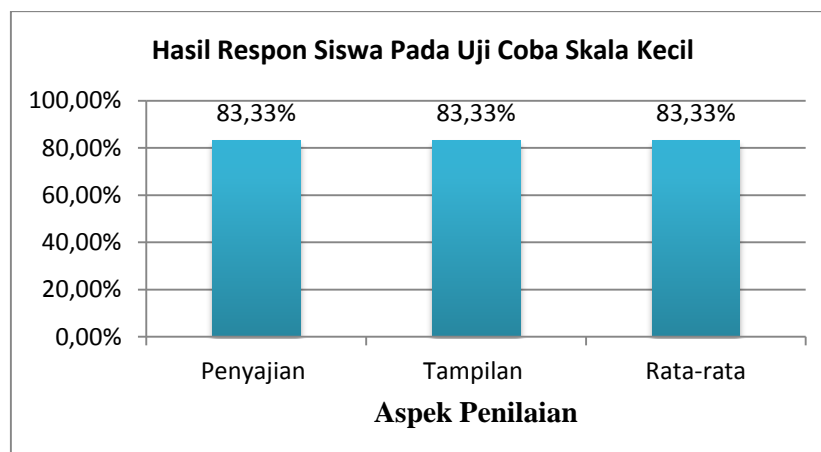
Gambar 4. Media Scrapbook sebelum dan sesudah revisi

Tabel 9. Hasil Uji Coba Respon Siswa Skala Kecil

No	Aspek Penilaian	$\Sigma X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Penyajian	40	86	83,33%	Baik
2	Tampilan	60	72	83,33%	Baik
<b>Rata-rata persentase</b>				83,33%	Baik

Sumber: Data Olahan, 2022

Gambar diagram dari hasil respon siswa pada uji coba skala kecil disajikan pada Gambar 5 di bawah ini:



Gambar 5. Diagram Respon Siswa Pada Uji Skala Kecil

Berdasarkan Tabel 9 dan Gambar 5, dapat diketahui bahwa aspek penyajian yang media yang terdiri dari 2 butir pertanyaan memperoleh jumlah skor 40 dari skor maksimal 86 dengan nilai persentase 83,33%, aspek tampilan media yang terdiri dari 3 butir pertanyaan memperoleh jumlah skor 60 dari skor maksimal 72 dengan nilai persentase 83,33%. Dari persentase kedua aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 83,33% dengan kategori respon siswa “Baik”.

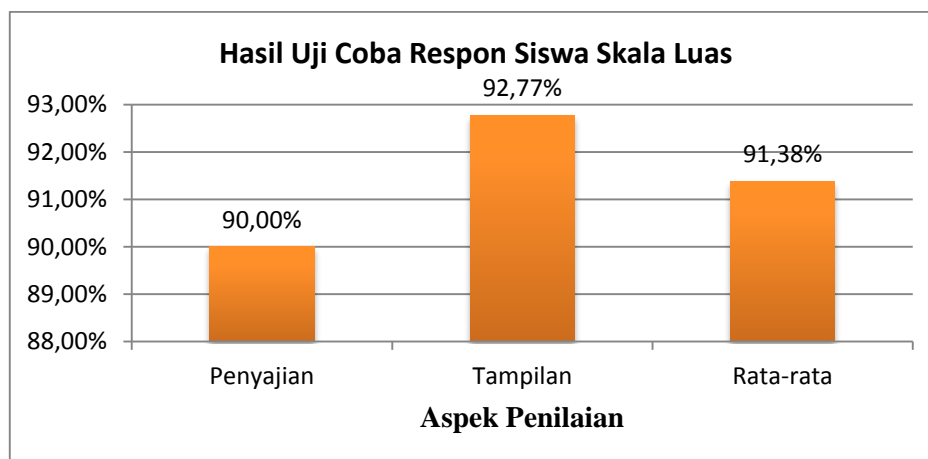
Setelah dilakukannya uji terbatas, selanjutnya peneliti melakukan uji coba skala luas. Pada penelitian ini dilakukan uji coba skala luas kepada siswa kelas IV SDN 1 Kesik Kecamatan Masbagik Kabupaten Lombok Timur sebanyak 15 siswa. Adapun tujuan uji lapangan/uji coba skala luas pada penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui kelayakan media *scrapbook* pada materi struktur tumbuhan yang dikembangkan. Hasil skor rata-rata respon siswa pada skala luas sesuai dengan yang termuat pada Tabel 10:

Tabel 10. Hasil Respon Siswa Skala Luas

No	Aspek Penilaian	$\Sigma X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Penyajian	108	120	90%	Sangat Baik
2	Tampilan	167	180	92,77%	Sangat Baik
Rata-rata persentase				91,38%	Sangat Baik

Sumber: Data Olahan, 2022

Gambar diagram dari hasil respon siswa pada uji coba skala luas disajikan pada Gambar 6 di bawah ini:



Gambar 6. Diagram Hasil Uji Coba Respon Siswa Pada Skala Luas

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 10 dan Gambar 6 di atas dapat diketahui bahwa aspek tampilan media yang terdiri dari 2 butir pertanyaan memperoleh jumlah skor 108 dari skor maksimal 120 dengan nilai persentase 90%, aspek tampilan yang terdiri dari 3 butir pertanyaan memperoleh jumlah skor 167 dari skor maksimal 180 dengan nilai persentase 92,77%. Dari hasil persentase kedua aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 91,38% dengan kategori respon siswa “Sangat Baik”. Dengan demikian, berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap komponen media pembelajaran yang dikembangkan, dapat dikatakan semua aspek mendapatkan respon

yang positif. Dengan demikian komponen media pembelajaran ini layak untuk digunakan.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, prosedur pembuatan media *scrapbook* pada materi struktur tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN 1 Kesik menggunakan model 4D yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran) dan Media *scrapbook* pada materi struktur tumbuhan yang dikembangkan telah memenuhi syarat validitas atau layak digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa kelas IV SDN 1 Kesik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk semua pihak yang telah berkontribusi dan membantu proses penelitian hingga menjadi sebuah tulisan yang bermanfaat untuk selanjutnya dipublikasikan. Kepada kepala sekolah, guru-guru SDN 1 Kesik, dosen pembimbing satu, dosen pembimbing dua, dan dewan penguji terima kasih atas kesempatan, waktu, dan bimbingan sehingga dapat memberikan stimulus sehingga tulisan ini terselesaikan dengan baik.

## REFERENSI

- Ahmad, Susanto (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Azimi, Rusilowati, A., & Sulhadi, S. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Literasi Sains Untuk Siswa Sekolah Dasar". *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)* 2(2): 145.
- Azizah, N., Putri, D. P. & Setiyani (2020). Pengembangan media *scrapbook* pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan. *Pedagogi: jural penelitian pendidikan*, 7(2). DOI: 10.25134/pedagogi.v7i2.3564.
- Damopolii, Insar & Nunaki, Jun H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Komik IPA Terpadu Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia. *Pancaran volume 5 nomor 3*
- Fauziah Nindia (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sebagai Penunjang Pembelajaran CTL Di SMA*. UNY.
- Kalvadema, Rocky (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Kontekstual Pada Materi Virus Untuk Siswa SMA Kelas X MIPA*. S1 thesis, university of Jambi.
- Kumala, Nur, F. (2016). 8 *Journal of Chemical Information and Modeling* Pembelajaran IPA Sekolah Dasar.
- Permatasari, Liawati (2018). *Pengembangan Media Scrapbook dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Tata Surya*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandar Lampung. UIN Raden Intan. <http://core.ac.uk>
- Restian, A., & Alfian, I. (2020). Pengembangan Scrapbook Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Subtema 1 Hewan di Sekitar Pada Kelas 2 SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 4(1), 28-37.
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2018). Pengembangan media pembelajaran scrapbook berbasis konteks budaya Banten pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 35-49.
- Samatowa, Usman (2011). *Pembelajaran IPA disekolah Dasar*. Jakarta. Indeks
- Sudjana, N., & Rifai, A., (2011) Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada media group.
- Tim Penyusun (2020). *Pedoman penulisan karya ilmiah*. FKIP: Univesitas Mataram.
- Utaminingsih, S., Agustini, F., & Aniq KHB, M. (2019). Pengembangan media *scrapbook* tema 4 berbagai pekerjaan subtema 3 pekerjaan orang tuaku. *Jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan*, 3(2), 64-70. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17378>
- Veronica, I., Pusari, R. W., & Setiawardana, M. Y. (2018). Pengembangan media scrapbook pada pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 258-266.
- Wardhani, S. W. (2018). Pengembangan media scrapbook pada materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III sekolah dasar. *JS (Jurnal Sekolah)*, 2(2), 124-130.