

PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK PADA MATERI BENTUK DAN FUNGSI BAGIAN TUBUH PADA HEWAN DAN TUMBUHAN

DEVELOPMENT OF SCRAPBOOK MEDIA ON FORM AND FUNCTION MATERIALS IN ANIMALS AND PLANTS

Norma Azizah¹, Dian Permana Putri², Setiyani³

^{1, 2, 3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Swadaya Gunung Jati Cirebon

¹ normaazizah9@gmail.com, ² dpermanaputri@gmail.com,

³ setiyani_0401509081@gmail.com

Pengutipan: Azizah, N., Putri, D. P., & Setiyani. (2020). Pengembangan media scrapbook pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7 (2), hlm 99-110. DOI: 10.25134/pedagogi.v7i2.3564.

Diajukan: 16-10-2020

Diterima: 19-11-2020

Diterbitkan: 20-11-2020

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran merupakan serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori yang ada dan validasi sebuah produk agar layak digunakan untuk pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) hasil desain pengembangan media *scrapbook* pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan. (2) validasi dari para ahli mengenai pengembangan media *scrapbook*. (3) praktikalitas media *scrapbook*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, Model pengembangan yang digunakan model 4-D menurut Thiagaradjan. Metode yang digunakan oleh peneliti yaitu *R&D (Research and Development)*, Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, validasi, dan instrumen penilaian praktikalitas. Kelayakan media diperoleh dari dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media, sedangkan data praktikalitas diperoleh dari 5 orang guru sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *scrapbook* layak untuk digunakan dengan perolehan skor oleh validator ahli materi sebesar 75 dengan presentase nilai 75% termasuk dalam kategori cukup valid dan untuk validator ahli media memberikan skor 97 dengan presentase nilai 97% termasuk dalam kategori sangat valid. dan untuk praktikalitas diperoleh rata-rata nilai 83,8 dengan presentase nilai 83,8% termasuk dalam kategori sangat praktis.

Kata Kunci: pengembangan; media; scrapbook.

ABSTRACT

Learning media development is a series of processes or activities carried out to produce a learning media based on existing theories and validate a product so that it is suitable for use for education. This study aims to find: (1) the design results of scrapbook media development on the form and function of animal and plant body parts. (2) validation from experts regarding scrapbook media development. (3) practicality of scrapbook media. This research is a qualitative research. The development model used is the 4-D model according to Thiagaradjan. The method used by researchers is R & D (Research and Development), data collection techniques use interviews, validation, and practicality assessment instrument. Validation data were obtained from 2 experts, and practical data were obtained from 5

Norma Azizah, Dian Permana Putri, Setiyani

*PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK PADA MATERI BENTUK DAN FUNGSI
BAGIAN TUBUH PADA HEWAN DAN TUMBUHAN*

elementary school teachers. Based on the results of the research, it can be concluded that the development of scrapbook media is feasible for use with a score of 75 by the validator 1 material expert with a percentage of 75% in the fairly valid category and for the media expert validator giving a score of 97 with a percentage of 97% in the very valid category, and for practicality, it was obtained an average value of 83.8 with a percentage value of 83.8% which was included in the very practical category.

Keywords: *development; media; scrapbook.*

PENDAHULUAN

Media merupakan alat atau bahan untuk membantu atau mempermudah dalam menyalurkan sebuah informasi kepada seseorang. Media pada proses pembelajaran dapat berupa gambar, alat grafis, penyaluran informasi visual atau verbal. Menurut Hosnan (2014: 111) media pembelajaran adalah media yang penggunaannya disatukan atau diintegrasikan dengan tujuan dan isi pelajaran dimaksudkan untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Pada kecakapan abad 21 dalam pembelajaran yang meliputi: berpikir kritis, kolaborasi, pemecahan masalah, komunikasi, kreatif dan inovatif. Dengan adanya kecakapan abad 21 membuat siswa dituntut untuk menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Jadi perkembangan pendidikan saat ini harus sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di abad 21. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa proses belajar mengajar di kelas masih kurang maksimal. Hal ini berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada saat PLP II pembelajaran di sekolah ternyata belum banyak menggunakan media pembelajaran dan saat peneliti melakukan proses belajar mengajar di kelas IV ditemukan bahwa sebagian besar 85% siswa dari jumlah siswa 28 orang diperoleh hasil belajar siswa nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) masih dibawah rata-rata. Padahal, saat melakukan proses belajar mengajar di kelas dibutuhkan persiapan yaitu seperangkat pembelajaran salah satunya bahan ajar berupa buku cetak, LKS, dan media pembelajaran. Materi IPA merupakan salah satu materi yang cakupannya luas sehingga siswa kurang tertarik dalam mempelajari materi, karena siswa menganggap bahwa belajar materi IPA diharuskan menghafal.

Tentunya belajar IPA diharuskan memahami konsep dan menghafal karena hal itu tidak bisa dipungkiri sudah menjadi konsep IPA. Fowler & Fowler (Ardana, 2013: 2) IPA didefinisikan sebagai “ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan kejadian-kejadian kebendaan dan pada umumnya didasarkan atas hasil observasi atau pengamatan dan eksperimen, secara ilmiah ilmu pengetahuan alam memiliki konsep pemikiran dan pemahaman yang terintegrasi dalam pengembangan kemampuan berpikir yang sistematis dan analitis”. Penelitian yang relevan dengan kajian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rosihah dan Pamungkas tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.” Ia mengatakan bahwa tujuannya adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif berupa *scrapbook* untuk digunakan oleh siswa dan ia ingin mengetahui respons siswa setelah menggunakan media *scrapbook* pada saat proses pembelajaran berlangsung. Metode penelitian yang digunakan meliputi 3 tahap yaitu, tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*). Dilakukan pula uji validasi ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Lalu uji coba produk pada Media *scrapbook* dilakukan pada subjek penelitian yaitu siswa kelas III SD dengan responden siswa berjumlah 19 orang siswa. Hasil yang diperoleh untuk uji validasi ahli materi pada media pembelajaran *scrapbook* diberikan nilai sebesar 95% sangat layak digunakan, uji validasi ahli media pembelajaran *scrapbook* diberikan nilai 88,18% ini termasuk kriteria penilaian yang sangat layak untuk digunakan, dan hasil dari uji coba produk media *scrapbook* menggunakan respon siswa diberikan nilai 91,55% yang termasuk kriteria Sangat Baik. Berdasarkan hasil penelitiannya bahwa media *scrapbook* berbasis konteks budaya Banten yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi lingkungan alam dan buatan, Rosihah (Pamungkas, 2018: 35).

Salah satu solusi dari permasalahan ini adalah membuat sebuah media yang bisa digunakan dan cocok dipadukan dengan materi IPA adalah media *scrapbook* yang dilengkapi dengan banyak warna dan gambar-gambar serta hiasan kreatif dari pembuatnya, ini akan memudahkan siswa dalam mengenal bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan.

Siswa akan merasa tertarik dan ingin mempelajarinya karena terdapat gambar-gambar 2 dimensi yang dikemas semenarik mungkin dan siswa belajar sesuai dengan kemampuan individu masing-masing. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil pengembangan media scrapbook yang valid dan mengetahui pengembangan atau rancangan media *scrapbook* yang praktis pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup kelas IV SD.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan oleh peneliti yaitu *R&D (Research and Development)*. Pengembangan media *scrapbook* ini ditujukan untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, tempat penelitian di SDN Pelandakan 1 Kota Cirebon, teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, validasi, dan instrumen penilaian praktikalitas. Data yang diperoleh dari hasil validasi para ahli dan praktikalitas yang dinilai oleh guru, data validasi diperoleh dari 2 ahli yaitu dosen dan data praktikalitas diperoleh dari 5 guru sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan model 4-D menurut Thiagarajan (1974) pada tahap 1 Pendefinisian (*Define*) menjelaskan mengenai analisis awal yang dilakukan untuk mencari informasi atau data mengenai perangkat pembelajaran yang akan dibuat, analisis materi tujuannya untuk menentukan materi pembelajaran atau tujuan pembelajaran. tahap 2 Perancangan (*Design*) adalah untuk merancang perangkat pembelajaran, tahap-tahapnya yaitu memilih media yang akan dijadikan sebagai perangkat pembelajaran dalam menjelaskan materi di kelas. Tahap 3 tahap pengembangan (*Develop*) adalah tahap final dalam menghasilkan suatu produk atau perangkat pembelajaran yang sudah dibuat dan bisa untuk dinilai kelayakannya. Tahapnya berupa validasi ahli, tujuannya untuk menilai hasil rancangan draft I yang dinilai oleh validator ahli lalu direvisi untuk perbaikan rancangan. Tahap 4 Penyebaran (*Disseminate*). Pada tahap ini dilakukan tes validasi pada perangkat pembelajaran yang sudah diperbaiki dan diujicoba dan setelah itu disebarluaskan untuk penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan tahapan-tahapan untuk melakukan penelitian yaitu mengumpulkan data dengan wawancara, merancang media *scrapbook*, melakukan validasi ahli materi dan ahli media, dan praktikalitas kepada guru. Pertama peneliti melakukan penelitian ke sekolah untuk mengumpulkan informasi data dengan melakukan wawancara awal kepada guru kelas IV di SDN Pelandakan 1 Cirebon. Dari hasil wawancara terdapat beberapa masalah pada pembelajaran IPA yang memuat materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan, terutama pada isi pembahasan materinya yang kurang lengkap pada buku LKS dan buku cetak yang dijadikan pedoman belajar bagi siswa. Setelah peneliti mewawancarai guru dan mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang terjadi, peneliti membuat dan mengembangkan sebuah buku yang diberi nama *scrapbook*. *Scrapbook* dibuat sedikit berbeda dengan buku lain, yang membedakannya adalah tampilan dari dalam bukunya yang lebih banyak gambar, warna dan menghiasnya dengan kreatif. Isi didalamnya memuat materi dan soal IPA kelas 4 yaitu bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan, peneliti membuat buku *scrapbook* ini untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dengan tujuan agar anak memiliki minat dan ketertarikan untuk membaca, memahami materi yang lengkap, dan bisa meningkatkan literasinya.

Setelah pembuatan buku maka dilakukan validasi ahli yang dilakukan kepada dosen sebagai ahli materi dan ahli media untuk memberikan penilaian kelayakan media pembelajaran *scrapbook*. Validator 1 selaku dosen PGSD UGJ sebagai validator ahli materi memberikan skor 75 dengan presentase 75% kategori cukup valid. Saran yang diberikan oleh ahli materi yakni diperlukan menyesuaikan isi materi dengan indikator, melengkapi

klasifikasi jenis hewan, memperhatikan dalam menulis spesies. Setelah ahli materi memberikan saran, peneliti menerima sarannya dan memperbaiki media *scrapbook* agar layak untuk digunakan. Di bawah ini merupakan tabel penilaian aspek validasi media *scrapbook*, penilaian kelayakan buku *scrapbook* dari ahli materi, dan saran validator ahli, dan terakhir data praktikalitas untuk mengetahui kepraktisan media sebagai berikut:

Validasi memiliki kriteria kevalidan. Menurut Akbar (2013:41) Tahap validasi dinyatakan valid apabila mempunyai kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Validasi Media Pembelajaran *Scrapbook* oleh Para Ahli

No	Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
1	85,00 % – 100%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
2	70,00 % – 85,00 %	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
3	50,00 % – 70,00 %	Kurang valid disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	01,00 % – 50,00 %	Tidak valid, atau tidak boleh digunakan

Pada kriteria di atas, dapat dinyatakan bahwa media yang valid itu memiliki kriteria nilai 70,00% – 85,00% dengan tingkat validasi cukup valid namun dengan sedikit revisi. Kriteria nilai 85,00% – 100% dengan tingkat validasi sangat valid untuk digunakan tanpa adanya revisi. Dapat dinyatakan bahwa media *scrapbook* yang sudah dibuat ini valid berkesesuaian dengan teori yang dikemukakan oleh Akbar (2013: 41).

Tabel 2. Penilaian Aspek Validasi Media *Scrapbook* Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Nilai/Skor
1.	Isi Materi	33
2.	Bahasa	18
3.	Konstruksi Tes	23
Rata-rata Nilai		75

Di atas merupakan tabel penilaian aspek validasi media *scrapbook* ahli materi rata-rata nilai yang didapat adalah 75, saran yang diberikan oleh ahli materi yakni diperlukan menyesuaikan isi materi dengan indikator, melengkapi klasifikasi jenis hewan, memperhatikan dalam menulis spesies. Setelah ahli materi memberikan saran, peneliti menerima sarannya dan memperbaiki media *scrapbook* agar layak untuk digunakan.

Tabel 3. Penilaian Validasi Media *Scrapbook* Ahli Materi

Nama Ahli	Jumlah Nilai/Skor	Presentase Nilai	Kategori
A-1	75	75%	Cukup Valid

Validasi ahli dilakukan kepada dosen sebagai ahli materi dan ahli media untuk memberikan penilaian kelayakan media pembelajaran *scrapbook*. Validator 1 selaku dosen PGSD UGJ sebagai validator ahli materi memberikan skor 75 dengan presentase 75% kategori cukup valid.

Tabel 4. Saran Validator Ahli Materi

Validator Ahli Materi	Sebelum	Sesudah	Saran
A-1	1. Sebelumnya media/buku <i>scrapbook</i> kurang melengkapi atau terlalu sedikit dalam menjelaskan isi materinya	1. Sudah melengkapi dan memperbaiki isi materi pada buku <i>scrapbook</i>	1. Melengkapi isi materi seperti klasifikasi jenis hewan
	2. Bahasa yang digunakan Kurang sederhana untuk dipahami oleh siswa contohnya seperti penggunaan bahasa latin yang kurang dipahami oleh siswa	2. Bahasa yang digunakan sudah disederhanakan agar siswa dapat memahami isi materi	2. Keruntutan dari isi materi, soal harus runtut,
	3. Materi belum disesuaikan dengan indikator	3. Materi sudah disesuaikan dengan indikator	3. Materi harus disesuaikan dengan indikator
	4. Gambar terlalu sedikit	4. Gambar seperti hewan dan tumbuhan diperbanyak	

Saran yang diberikan oleh ahli media yakni dari sisi tampilan media dengan latar warna kontras, terlalu gelap dan terlalu cerah perlu dihindari karena menjadikan tampilan warna kurang menarik, material kertas sebaiknya menggunakan jenis kertas yang tebal dan tahan lecek, dan memperhatikan kaidah EYD masih terdapat tanda baca yang kurang. Di bawah ini merupakan tabel penilaian aspek validasi media *scrapbook*, penilaian kelayakan buku *scrapbook* dari ahli media, dan saran validator ahli sebagai berikut:

Tabel 5. Penilaian Aspek Validasi Media *Scrapbook* Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Nilai/Skor
1.	Kualitas dan Tampilan Media	63
2.	Materi	15
3.	Bahasa	10
4.	Daya Tarik	15
Rata-rata Nilai		97

Validator 2 selaku dosen UGJ sebagai validator ahli media memberikan skor 97 dengan kategori sangat valid untuk digunakan sebagai media belajar bagi anak SD untuk kelas IV

Tabel 6. Penilaian Validasi *Scrapbook* Ahli Media

Nama Ahli	Jumlah Nilai/Skor	Presentase Nilai	Kategori
A-2	97	97%	Sangat Valid

Penilaian validasi ahli media memberikan presentase nilai sebesar 97% dengan kategori sangat valid untuk digunakan. Karena di dalamnya buku tersebut unik adanya gambar yang ditempel dan dihias dengan baik.

Tabel 7. Saran Validator Ahli

Validator Ahli Materi	Sebelum	Sesudah	Saran
A-2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelumnya media <i>scrapbook</i> pada tampilan ada beberapalatar warna yang terlalu kontras, terlalu gelap dan terlalu cerah, 2. Penggunaan material kertas masih kurang tebal 3. Kaidah EYD masih terdapat tanda baca yang kurang dan salah pengetikan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sesudah direvisi tampilan latar warna pada media <i>scrapbook</i> mejadi tidak kontras hasilnya sudah lebih baik dari sebelumnya 2. Material kertas sudah diganti dengan yang lebih tebal 3. Tanda baca dan salah pengetikan sudah diperbaiki 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperbaiki tampilan latar warna kontras, terlalu gelap dan terlalu cerah perlu dihindari karena menjadikan tampilan warna kurang menarik 2. Material kertas sebaiknya menggunakan jenis kertas yang tebal dan tahan lecek, dan memperhatikan kaidah EYD masih terdapat tanda baca yang kurang

Tabel di atas merupakan saran yang disampaikan oleh validator ahli media mengenai media *scapbook* yang dibuat baik sebelum dan sesudah diperbaiki.

Norma Azizah, Dian Permana Putri, Setiyani
PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK PADA MATERI BENTUK DAN FUNGSI BAGIAN TUBUH PADA HEWAN DAN TUMBUHAN

Di bawah ini merupakan gambaran media *scrapbook* yang sudah dibuat dan dapat digunakan sebagai media belajar bagi anak SD kelas IV, sebagai berikut:



Gambar 1. Halaman Cover



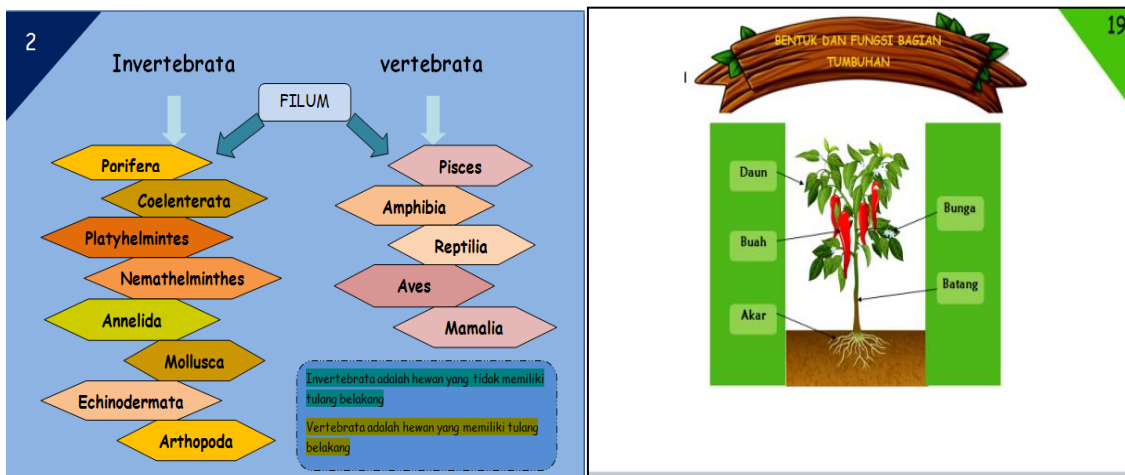
Gambar 2. Petunjuk Belajar



Gambar 3. KI, KD, dan Indikator

Daftar Isi	
Daftar Isi	i
Hewan Disekitar Kita	1
Filum Invertebrata dan Vertebrata	2
Porifera	3
Coelenterata dan Contoh Hewan Ubur-ubur	4
Platyhelminthes dan Contoh Hewan Cacing Pita	5
Nemathelminthes dan Contoh Hewan Cacing Gilig	6
Annelida dan Contoh Hewan Cacing Tanah	7
Mollusca dan Contoh Hewan Cumi-cumi	8
Echinodermata dan Contoh Hewan Bintang Laut	9
Arthropoda dan Contoh Hewan Semut	10
Pisces dan Bagian tubuh ikan	11
Fungsi Tubuh Ikan	12
Amphibia dan Bagian Tubuh Katak	13
Reptilia dan Bagian & Fungsi Tubuh Kadal	13
Aves dan Bagian & Fungsi Tubuh Burung	14
Bagian Tubuh Burung	15
Bentuk dan Fungsi Paruh Burung	16
Mamalia dan Bagian & Fungsi Tubuh Kucing	17
Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Tumbuhan	18
Akar	19
Bentuk Dan jenis Akar	20
Batang	21

Gambar 4. Daftar Isi



Gambar 5. Materi Pembelajaran

17

TEKA TEKI SILANG

18

Pertanyaan Teka Teki Silang

Mendatar

1. Zat warna hijau pada daun disebut juga dengan
2. Fungsi bunga bagi tumbuhan
3. Dimanakah tempat terjadinya fotosintesis pada tumbuhan
4. Contoh tumbuhan yang memiliki akar serabut yaitu
5. Bentuk tulang daun pada pohon mangga
6. Burung yang memiliki paruh panjang

Menurun

7. Fungsi Ekor pada ikan
8. Bagian tubuh burung yang digunakan untuk memakan makanan adalah
9. Bentuk paruh yang tajam, runcing dan agak pendek termasuk pada jenis burung
10. Fungsi kaki pada kadal selain untuk berjalan
11. Akar terdiri atas 2 macam yaitu
12. Bagian tumbuhan yang berfungsi untuk memperkuat / memperkokoh tumbuhan
13. Fungsi sirip pada ikan
14. Burung dapat mengangkatkan tubuhnya sebab memiliki
15. Alat kelamin betina pada bagian bunga disebut

Isilah teka teki silang dibawah ini pada kolom mendatar dan menurun. Selamat mengerjakan

Gambar 6. Teka Teki Soal



Gambar 7. Glosarium

Data Praktikalitas, Praktikalitas digunakan untuk menilai kepraktisan produk yang dibuat yaitu pada media pembelajaran *scrapbook*, praktikalitas dinilai oleh 5 guru sebagai pengguna dari sekolah yang berbeda. Kategori praktikalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Kategori Praktikalitas Perangkat Penilaian

Nilai (%)	Kategori
$80 < P \leq 100$	Sangat Praktis
$60 < P \leq 80$	Praktis
$40 < P \leq 60$	Cukup Praktis
$20 < p \leq 40$	Kurang Praktis
$P \leq 20$	Tidak Praktis

Penilaian kepraktisan media *scrapbook* dinilai oleh Yayat Hidayat, S.Pd. sebagai pengguna selaku guru dari SDN Pelandakan 1, skor yang diberikan adalah 86 dengan presentase nilai 86% termasuk dalam kategori sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran, kekurangannya adalah pada bentuknya terlalu kecil dan tidak dicantumkannya alokasi waktu. Erna Hernawati, S.Pd. sebagai pengguna selaku guru di SDN 3 Karangasem memberikan penilaian praktikalitas media *scrapbook* dengan skor 87 dengan presentase nilai 87% termasuk dalam kategori sangat praktis karena dengan ukurannya yang standar, berbentuk gambar dan tulisan lebih mudah untuk dibawa dan digunakan dan untuk kekurangannya pada bahasa yang digunakan terlalu tinggi untuk siswa kelas IV SD. Mastiri, S.Pd sebagai pengguna III selaku guru di SDN Klenganan 2 memberikan skor 77 dengan presentase nilai 77%, termasuk dalam kategori praktis untuk digunakan karena mudah digunakan dan dibawa, gambar dan tulisan menarik untuk diberikan oleh siswa. Kekurangan dari media adalah tidak mencantumkan alokasi waktu untuk berapa kali pertemuan, materi terlalu luas untuk dipelajari. Aswadi Sangkrah, S.Pd. selaku guru di SDN 3 Sedong Kidul sebagai pengguna memberikan skor 79 dengan presentase 79% termasuk kategori praktis untuk digunakan, saran yang diberikan ukuran media *scrapbook* harus lebih besar untuk kegiatan belajar mengajar. Sri Maryati, S.Pd. selaku guru SD IT Nuurusshiddiiq sebagai pengguna memberikan skor 90 dengan presentase 90% termasuk ke dalam kategori sangat praktis. Bila dijumlah keseluruhan maka rata-rata nilai yang di dapat dengan skor 83,8 dengan presentase nilai 83,8%. Berikut ini merupakan tabel penilaian praktikalitas media *scrapbook*.

Tabel 9. Penilaian Praktikalitas Media *Scrapbook*

No.	Nama Pengguna	Jumlah Nilai/Skor	Presentase Nilai	Kategori
1.	P-1	86	86%	Sangat Praktis
2.	P-2	87	87%	Sangat Praktis
3.	P-3	77	77%	Praktis
4.	P-4	79	79%	Praktis
5.	P-5	90	90%	Sangat Praktis
Rata-rata Nilai		83,8	83.8%	Sangat praktis

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar.” (Wardhani, 2018: 124) Tujuan penelitiannya untuk mengetahui kepraktisan dari pengembangan media *scrapbook* pada materi IPA. Jenis penelitian yang digunakan adalah (*R&D*) *Research and development*. Model penelitian yang digunakan adalah ADDIE. Hasil praktikalitas siswa terhadap media *scrapbook* diperoleh rata-rata 96%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* pada materi pengelompokan hewan praktis sehingga media pembelajaran layak digunakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Pengembangan media *scrapbook* pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan” dapat disimpulkan sebagai berikut: *Scrapbook* dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran bagi siswa kelas V sekolah dasar. Susunan media *scrapbook* yang pertama cover depan berisi judul “Bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan”, beserta gambar hewan dan tumbuhan pada cover, setelah itu ada petunjuk belajar agar media tersebut jelas penggunaannya, bagian isi materi, nama penulis buku, dan cover belakang buku bertuliskan *scrapbook*. Media yang dikembangkan layak dan praktis untuk digunakan dengan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media dan instrumen penilaian praktikalitas dinilai oleh 5 guru. Dengan nilai rata-rata kelayakan 75% dan 97% dan nilai kepraktisan sebesar 83,8 dengan presentase nilai 83,8%.

Saran terkait penelitian yang sudah dilakukan tentang pengembangan media *scrapbook* pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan adalah Guru diharapkan dapat menggunakan media *scrapbook* sebagai media pembelajaran di kelas untuk menyampaikan materi terutama pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Semoga dengan adanya media *scrapbook* ini dapat membantu sebagai pendamping bagi guru dalam mengajar di dalam kelas. Menurut peneliti lain, Media *scrapbook* yang dikembangkan dapat dilanjutkan dengan uji efektivitas kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar yang pada saat ini, sulit dilakukan karena pandemi COVID-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung, Indonesia: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ariyani, N. O. & Siradjuddin. (2014). Penggunaan media buku tempel dalam model pembelajaran langsung untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVb sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 1-10.
- Ardana, I. K. (2013). *Pendidikan ipa di sekolah dasar*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Chrystanti, Y. C. & Sukadi. (2015). Media pembelajaran pengenalan huruf dan angka di taman kanak-kanak tunas. *SPEED - Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 7(3), 23-29.
- Damayanti & Zuhdi, U. (2017). Pengaruh media *scrapbook* (buku tempel) terhadap hasil belajar siswa materi keragaan rumah adat di indonesia kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 803-812.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontesktual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Indah, V., Pusari, R. W., & Setiawardana, M. Y. (2018). Pengembangan Media *scrapbook* Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 258-266.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2011). *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Margareta, T. (2017). Penggunaan Metode R&D untuk meningkatkan minat siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di kelas V SDN Cileunyi 1 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, (8).
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2015). 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.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kombinasi (mix methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan., S. et al. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: a source book*. Minnesota : University Of Minnesota.
- Wardhani, S. W. (2018). Pengembangan media *scrapbook* pada materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Sekolah*, 2(2), 124-130.