

Pengembangan Media *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Respon Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar

¹Awindri Zulvah Ristiyah, ²Anggralita Sandra Dewi, ³M. Khusni Mubarok

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

STKIP PGRI Sidoarjo

Article Info

Article history:

Accepted : 22 April 2023

Publish : 25 April 2023

Keywords:

Scrapbook

Angket Respon

Hasil Belajar

Research and Development

Abstract

In this study, response problems and learning outcomes of grade III elementary school students were obtained. It was found that the lack of use of media made students less active during the learning process, which could result in less than optimal learning outcomes obtained. The learning outcomes obtained by students can be maximized if the learning process runs effectively. The response given by students is also good, if students feel more happy and active during learning. This study aims to develop Scrapbook media to improve the response and learning outcomes of grade III elementary school students. The method used in this study is the Research and Development (R&D) method. The results of media feasibility validation are included in the very decent category with a percentage value of 88.5%. While the results of the student questionnaire assessment, 88.6% of 21 students gave very affirmative responses, which means that the response of grade III students in learning activities using Scrapbook media was very positive. In the validity test, the results showed that the student response questionnaire was valid, while the reliability test results were declared reliable because they obtained a value of 0.894. Researchers used the N-Gain test to calculate the results of the pretest and posttest results, found a value of 0.89 which was in the high category and with a percentage of 89% which was included in the effective category. It can be stated that the Scrapbook learning media is capable and effective in improving the learning outcomes of grade III students of MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu.

Article Info

Article history:

Diterima : 22 April 2023

Terbit : 25 April 2023

Abstrak

Dalam penelitian ini diperoleh permasalahan respon dan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. Didapati kurangnya pemanfaatan media menjadikan siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran, yang dapat berakibat kurang maksimalnya hasil belajar yang diperoleh. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat maksimal apabila proses pembelajaran berjalan efektif. Respon yang diberikan oleh siswa juga baik, apabila siswa merasa lebih senang dan aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Scrapbook* untuk meningkatkan respon dan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D). Hasil validasi kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak dengan nilai persentase 88,5%. Sedangkan hasil penilaian angket siswa yaitu 88,6 % dari 21 siswa memberi tanggapan sangat setuju, yang berarti respon siswa kelas III dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Scrapbook* adalah sangat positif. Pada uji validitas hasilnya menunjukkan bahwa angket respon siswa valid, sedangkan pada hasil uji reliabilitas dinyatakan reliabel karena memperoleh nilai 0,894. Peneliti menggunakan uji N-Gain untuk menghitung hasil perolehan pretest dan posttest, didapati nilai 0,89 yang berkategori tinggi dan dengan persentase 89% yang masuk dalam kategori efektif. Dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* mampu dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu.

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Corresponding Author:

Corresponding Author:

Awindri Zulvah Ristiyah

STKIP PGRI Sidoarjo

Email : zulvah.awindri@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Mengembangkan dunia pendidikan adalah suatu hal yang wajib dilakukan bagi seorang pendidik. Bagi generasi milenial saat ini, peran pendidik sangat penting untuk membagi atau mentransfer nilai-nilai seperti nilai kebudayaan, nilai pengetahuan, nilai religius, serta nilai

keterampilan. Nilai-nilai tersebut mengajarkan dan menjadikan generasi memiliki akhlak yang baik serta mempunyai pengetahuan yang luas. Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah membantu peserta didik mencapai potensinya secara utuh sehingga dapat tumbuh menjadi orang dewasa yang berakhlak mulia, terpelajar, kreatif, mandiri yang dapat mengemban tanggung jawab kemasyarakatan, serta demokratis. Tujuan pendidikan nasional tidak dapat terwujud dan berhasil jika kegiatan pembelajaran tidak diterapkan pada setiap satuan pendidikan yaitu sekolah.

Pendidikan dan manusia adalah dua hal yang terikat, karena pendidikan merupakan jalan menuju masa depan cerah yang dibekali oleh akal dan fikiran (Mubarok, 2023). Seperti pada zaman modern saat ini, penyelenggaraan pendidikan dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajarannya. Dituntut lebih kreatif dan inovatif dimaksudkan agar siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran (Sandra Dewi, 2019:3). Pembelajaran dapat mencapai hasil maksimal apabila proses pembelajaran berjalan efektif. Guru dituntut untuk mampu menciptakan situasi pembelajaran yang aktif, efisien, efektif dan menarik dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dikatakan dapat maksimal dan memperoleh hasil belajar yang baik jika siswa mendapatkan pembelajaran yang bermakna. Pola guru dalam mengajar juga sangat berpengaruh, sangat dibutuhkan penguasaan konsep sehingga guru harus mempunyai inovasi ataupun inisiatif untuk menciptakan media pembelajaran yang bisa menambah daya tarik siswa dalam proses pembelajaran.

Respon siswa merupakan reaksi sosial yang dilakukan siswa dalam menanggapi pengaruh atau rangsangan dari situasi yang dilakukan orang lain (Maharani & Widhiasih, 2016). Bimo Walgito (2012: 102) berpendapat bahwa respon merupakan akibat dari persepsi yang dapat diambil oleh individu dalam berbagai macam bentuk. Respon siswa terlihat dari sejauh mana pembelajaran tersebut dapat membuat siswa lebih senang serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Respon yang diberikan oleh siswa juga baik, apabila siswa aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Respon siswa terhadap media pembelajaran dapat berupa respon positif dan respon negative. Respon positif siswa dapat dijadikan tolak ukur bahwa siswa merasa lebih aktif dengan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa respon siswa yaitu tanggapan atau reaksi yang dirasakan oleh siswa sehingga timbul perilaku dan sifat positif dalam proses pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Menurut Rusmono (2017) hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Jamil Suprihatiningrum (2013) mengatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat dinyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau perbuatan yang telah dimiliki siswa setelah siswa tersebut belajar. Pembelajaran dapat mencapai hasil maksimal apabila proses pembelajaran berjalan efektif. Untuk dapat membantu siswa memperoleh hasil yang maksimal dalam belajar, maka kegiatan yang menyenangkan dalam belajar harus diperhatikan. Salah satu cara yang tepat adalah dengan memberikan pengalaman yang nyata atau konkrit pada siswa. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dan sangat penting untuk membuat sesuatu yang tidak nyata menjadi nyata, media pembelajaran juga membantu siswa agar lebih mudah memahami apa yang belum dipahami dan tidak diketahuinya. Selain diharapkan mampu meningkatkan respon siswa, media pembelajaran juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah peneliti lakukan pada tanggal 18 Agustus 2022 di MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu, bahwa ketika proses belajar mengajar berlangsung siswa kurang aktif, dikarenakan belum adanya media yang sesuai, sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 76. Sebanyak 12 dari 21 siswa atau 57,5% siswa mendapatkan hasil belajar yang kurang maksimal. Belum adanya media yang sesuai pada proses pembelajaran membuat siswa kurang aktif, sehingga hasil belajar yang didapat kurang maksimal, faktor tersebutlah yang mendorong peneliti untuk membuat dan

mengembangkan media pembelajaran yang berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya. Dimana pemanfaatan media ini dapat memfasilitasi siswa dalam proses belajar pembelajaran. Media pembelajaran yang akan peneliti buat dan kembangkan diharapkan mampu membuat siswa lebih aktif pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga hasil belajar yang didapatkan menjadi maksimal.

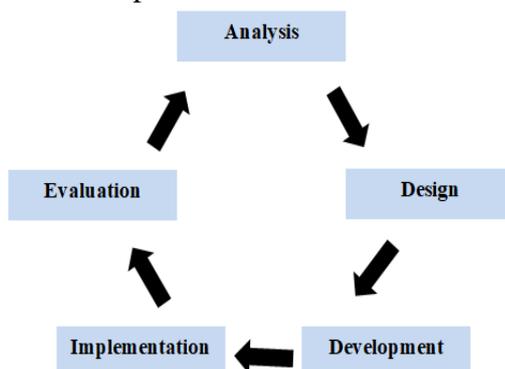
Media yaitu alat yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran demi terwujudnya tujuan pengajaran, dengan kata lain media dapat diartikan sebagai suatu alat bantu yang sangat penting untuk tercapainya tujuan pengajaran. Penggunaan media secara tepat dapat menciptakan pembelajaran yang baik serta hasil belajar yang memuaskan. Di dalam penelitian ini, peneliti membuat dan mengembangkan media Scrapbook. Menurut Amir dan Pepen (2015:4) menyatakan bahwa Scrapbook ialah sebuah seni menempel foto pada media dan menghiasnya dengan kreatif agar menjadi karya yang indah. Sedangkan menurut Sapriati (2012:5) media atau medium adalah segala sesuatu yang membawa informasi dari sumber informasi untuk disampaikan kepada penerima informasi Media *Scrapbook* yang peneliti kembangkan adalah media *Scrapbook* yang terbuat dari bahan dasar kain flannel yang diberi tempelan foto, hiasan serta materi yang sesuai untuk di kelas III Sekolah Dasar. Materi yang digunakan untuk pengembangan media *Scrapbook* ini yaitu pada Tema 7 Subtema 2 Perkembangan Teknologi Produksi Sandang. Peneliti menggunakan 3 pembelajaran pada penelitian ini karena materi yang ada pada 3 pembelajaran ini mencakup keseharian siswa, yakni Jenis-Jenis Pakaian serta Pakaian Profesi yang setiap hari dijumpai oleh siswa.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana kelayakan, respon siswa dan hasil belajar siswa kelas III MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu setelah menggunakan media *Scrapbook*. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui kelayakan media pembelajaran *Scrapbook* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar, (2) mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *Scrapbook*, dan (3) mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* di kelas III Sekolah Dasar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* adalah model penelitian pengembangan yang peneliti gunakan. Prosedur atau rangkaian kegiatan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dikenal dengan penelitian *Research and Development* (Sukmadinata 2016:164). Penelitian ini membuat dan mengembangkan buku dari bahan dasar kain flannel dengan materi dan hiasan yang menarik sebagai sarana belajar siswa kelas III Sekolah Dasar, materi yang digunakan pada media *Scrapbook* ini yaitu Tema 7 Subtema 2 Perkembangan Teknologi Produksi Sandang.

Model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan digunakan dalam penelitian ini. Tahapan tersebut adalah: (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap perancangan (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*). Kelima tahapan dalam penelitian pengembangan model ADDIE merupakan tahapan yang sederhana serta mudah dipahami.



Gambar 1. Model Pengembangan Addie

Penelitian pengembangan media *Scrapbook* dilakukan di MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu, dengan subjeknya siswa kelas III Diponegoro yang berjumlah 21 siswa. Adapun teknik yang peneliti gunakan untuk pengumpulan data pada pengembangan media *Scrapbook* ini ada tiga, yaitu validasi ahli, angket respon dan tes hasil belajar. Validasi ini merupakan pernyataan para ahli media dan materi tentang beberapa aspek yang terdapat dalam materi dan media pembelajaran yang peneliti kembangkan, angket respon pendapat siswa tentang pengalaman mereka belajar dengan media *Scrapbook*, dan tes yang dilakukan baik sebelum maupun sesudah digunakannya media *Scrapbook*.

Instrumen penelitian yang digunakan digunakan yaitu lembar validasi, angket respon siswa dan lembar tes. Lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang kualitas media *Scrapbook* dari validator sehingga dapat ditentukan apakah media tersebut layak untuk pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar. Angket respon dipergunakan untuk mengetahui reaksi atau respon siswa terhadap pembelajaran melalui penggunaan media *Scrapbook*. Lembar tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan adanya media *Scrapbook*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan media *Scrapbook* adalah sebagai berikut, penilaian kelayakan media dengan menghitung data yang berasal dari lembar validasi ahli media dan ahli materi. Media *Scrapbook* dikatakan layak jika termasuk dalam kategori layak atau sangat layak. Berikut rumus yang digunakan dalam uji validasi ahli.

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban validator}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2017)

Tabel 1. Tingkat Pencapaian dan Kualitas Kelayakan

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 – 100%	Sangat Baik	Sangat Valid dan Layak
2.	61 – 80%	Baik	Valid dan Layak
3.	41 – 60%	Cukup Baik	Cukup Valid dan Layak
4.	21 – 40%	Kurang Baik	Kurang Valid dan Layak
5.	<20%	Sangat Kurang Baik	Tidak Valid dan Tidak Layak

Analisis angket respon siswa untuk mengetahui reaksi atau respon siswa terhadap pembelajaran melalui penggunaan media *Scrapbook*. Sebelumnya angket respon siswa telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis hasil angket tentang media pembelajaran *Scrapbook* yang dikembangkan, digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Responden}}{\text{Banyaknya Responden}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2017)

Hasil persentase dicocokkan dengan beberapa kategori respon dan tanggapan yang diberikan siswa pada lembar angket, berikut adalah kategori respon siswa.

Tabel 2. Klasifikasi Nilai Respon Siswa

No.	Angka	Kriteria
1.	$85 \leq RS$	Sangat Positif
2.	$70 \leq RS \leq 85$	Positif
3.	$50 \leq RS \leq 70$	Kurang Positif
4.	$RS \leq 50$	Tidak Positif

Penilaian hasil belajar siswa yaitu dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest*. Hasil dari *pretest* dan *posttest* inilah yang nantinya diuji N-Gain. Untuk memastikan adanya peningkatan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa, digunakan uji N-Gain. Berikut adalah rumus untuk uji N-Gain.

$$N-gain = \frac{\text{Nilai pos test} - \text{nilai pre test}}{\text{Nilai maksimum} - \text{nilai pre test}}$$

Tabel 3. Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
-1.00 < g < 0.0	Kurang
0.0 < g < 0,30	Rendah
0,30 < g < 0,70	Sedang
0,70 < g < 1,00	Tinggi

Tabel 4. Persentase Efektivitas N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan media *Scrapbook* pada tahap pertama yaitu tahap analisis. Tahapan analisis ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui kebutuhan siswa pada saat di kelas serta agar peneliti dapat menyesuaikan materi yang akan dikembangkan dalam media *Scrapbook*. Materi yang digunakan pada media *Scrapbook* ini yaitu Tema 7 Subtema 2 Perkembangan Teknologi Produksi Sandang. Tahap kedua yaitu tahap desain, pada tahap ini peneliti merancang pembuatan media *Scrapbook*.



Gambar 2. Proses Pembuatan



Gambar 3. Sebelum Revisi



Gambar 3. Sesudah Revisi

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan validasi media *Scrapbook* kepada 2 orang validator, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Validator ahli media *Scrapbook* adalah Ibu Endang Wahyu Andjariani, S.Pd., M.Pd., dosen di STKIP PGRI Sidoarjo. Sedangkan validator ahli materi adalah guru kelas III MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Persentase Rata-Rata	Kategori Validasi
1.	Ketepatan pemilihan bahan	80 %	Valid / Layak
2.	Ketepatan ukuran media	80 %	Valid / Layak
3.	Kejelasan gambar	100 %	Sangat Valid / Layak
4.	Kesesuaian gambar dengan materi	100 %	Sangat Valid / Layak
5.	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	100 %	Sangat Valid / Layak
6.	Kemudahan penggunaan media	80 %	Valid / Layak
7.	Ketahanan media	80 %	Valid / Layak
8.	Keamanan bahan yang digunakan	80 %	Valid / Layak
9.	Kemenarikan warna pada media	80 %	Valid / Layak
10.	Kejelasan tulisan dalam media	100 %	Sangat Valid / Layak
11.	Kepraktisan media	80 %	Valid / Layak
	Rata-rata skor	87 %	Sangat Valid / Layak

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Persentase Rata-Rata	Kategori Validasi
1.	Ketepatan pemilihan bahan	80 %	Valid / Layak
2.	Ketepatan ukuran media	80 %	Valid / Layak
3.	Kejelasan gambar	100 %	Sangat Valid / Layak
4.	Kesesuaian gambar dengan materi	100 %	Sangat Valid / Layak
5.	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	100 %	Sangat Valid / Layak
6.	Kemudahan penggunaan media	80 %	Valid / Layak

7.	Ketahanan media	80 %	Valid / Layak
8.	Keamanan bahan yang digunakan	80 %	Valid / Layak
9.	Kemenarikan warna pada media	80 %	Valid / Layak
10.	Kejelasan tulisan dalam media	100 %	Sangat Valid / Layak
11.	Kepraktisan media	80 %	Valid / Layak
	Rata-rata skor	87 %	Sangat Valid / Layak

Tahap keempat yaitu tahap implementasi. Penelitian ini dimulai pada hari Jum’at-Selasa, tepatnya pada tanggal 17Maret-21Maret 2023 di MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu dengan 21 orang siswa kelas III Diponegoro. Peneliti mengembangkan media *Scrapbook* pada Tema 7 Subtema 2. Langkah pertama dengan melakukan *pretest*, yaitu peneliti memberikan soal tes sebelum pembelajaran dengan media *Scrapbook* dilakukan. Peneliti juga memberikan uji coba angket respon siswa, untuk kemudian di uji validitas dan reliabilitas. Angket respon siswa yang sudah diuji cobakan perlu diuji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui sejauh mana angket tersebut dapat dipercaya dalam mengukur respon siswa setelah menggunakan media *Scrapbook* pada pembelajaran. Pada penelitian di hari terakhir, peneliti membagikan lembar *posttest* untuk dikerjakan oleh siswa, dan membagikan lembar angket respon siswa yang sudah di uji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas angket respon siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Uji Validitas

No. Aspek	r hitung	r tabel (21-2)	Sig.	α (alpha)	Keterangan
1	0,477	0,433	0,029	0,05	Valid
2	0,656	0,433	0,001	0,05	Valid
3	0,477	0,433	0,029	0,05	Valid
4	0,495	0,433	0,023	0,05	Valid
5	0,467	0,433	0,033	0,05	Valid
6	0,734	0,433	0	0,05	Valid
7	0,513	0,433	0,017	0,05	Valid
8	0,63	0,433	0,002	0,05	Valid
9	0,457	0,433	0,037	0,05	Valid
10	0,457	0,433	0	0,05	Valid

Karena nilai r hitung lebih besar dari nilai t tabel, maka hasil uji validitas data menunjukkan bahwa semua item angket respon valid. Kemudian dilakukan uji reliabilitas, untuk mengetahui seberapa konsisten hasil angket yang diperoleh peneliti.

Tabel 8. Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	21	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	21	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.894	10

Angket respon siswa dinyatakan reliabel berdasarkan hasil uji reliabilitas data karena nilai *cronbach alpha* 0,894 dan lebih tinggi dari 0,6.

Tabel 9. Penilaian Angket Respon

No.	Pernyataan	Jumlah Jawaban			Presentase (%)		
		TS	S	SS	TS	S	SS
1.	Saya menyukai materi dalam media <i>Scrapbook</i> .		2	19	0	9,52	90,48
2.	Saya dapat dengan mudah memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>Scrapbook</i> .	1	2	18	4,76	9,52	85,71
3.	Media pembelajaran <i>Scrapbook</i> bisa meningkatkan minat belajar saya.			21	0	0	100
4.	Saya menyukai warna dan gambar-gambar pada media <i>Scrapbook</i> .		6	15	0	28,57	71,43
5.	Pembelajaran jadi lebih menarik dengan menggunakan media <i>Scrapbook</i> .			21	0	0	100
6.	Saya tidak kesulitan saat belajar menggunakan media <i>Scrapbook</i> .	2	4	15	9,52	19,05	71,43
7.	Saya tidak bosan ketika belajar dengan menggunakan media <i>Scrapbook</i> .		3	18	0	14,29	85,71
8.	Pembelajaran seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan.		2	19	0	9,52	90,48
9.	Saya belum pernah belajar dengan menggunakan media <i>Scrapbook</i> sebelumnya.			21	0	0	100
10.	Saya senang belajar dengan menggunakan media <i>Scrapbook</i> .		2	19	0	9,52	90,48
Jumlah %					14,29	100	885,71
Presentase Tidak Setuju					1,4%		
Presentase Setuju					10%		
Presentase Sangat Setuju					88,6%		

Menurut hasil penilaian angket respon siswa, 1,4% dari 21 siswa tidak setuju, 10% setuju, dan 88,6% memberikan jawaban sangat setuju. Dan dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* yang dikembangkan mendapat tanggapan yang baik dari siswa.

Tahap evaluasi ini adalah tahapan terakhir. Tujuan dari tahap evaluasi ini adalah untuk memastikan apakah hasil belajar siswa meningkat akibat penggunaan media *Scrapbook*. Pada tahap ini, peneliti memberikan soal *posttest* kepada siswa untuk diselesaikan setelah pembelajaran menggunakan media *Scrapbook* dan soal *pretest* yang harus diselesaikan sebelum pembelajaran menggunakan media *Scrapbook*. Soal *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan siswa mencakup materi yang ada di dalam media *Scrapbook*. Adapun hasil nilai *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut.

Tabel 10. Penilaian Skor Pretest dan Posttest

NO.	NAMA SISWA	PRETEST	POSTTEST
1	AFR	54	88
2	AR	54	96
3	AWR	58	100
4	ASD	58	96

5	FAA	66	96
6	FSR	54	96
7	FSA	62	96
8	GNF	68	100
9	JP	50	88
10	KAS	66	100
11	M.AI	48	92
12	MYA	58	100
13	M.MA	50	96
14	M.FA	48	84
15	M.RA	64	100
16	MA	66	100
17	SRE	68	92
18	SA	76	96
19	SIA	62	100
20	WNS	54	96
21	ZFA	36	80
JUMLAH		1220	1992
RATA – RATA		58,10	94,86

Tabel 11. Uji Hasil N-Gain

NO.	NAMA	NILAI		SKOR POST TEST – SKOR PRETEST	SKOR MAKS – SKOR PRETEST	N GAIN	N GAIN %
		PRE TEST	POST TEST				
Jumlah		1220	1992	772	880	18,65	1864,94
Rata-Rata		58,10	94,86	36,76	41,90	0,89	89
Kriteria						Tinggi	Efektif

Pada tabel penilaian skor *pretest* dan *posttest* di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 58,10 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 94,86, yang berarti ada peningkatan yang cukup besar dalam hasil belajar siswa saat menggunakan media *Scrapbook*. Pada hasil uji N-gain memperoleh rata-rata sebesar 0,89 dengan kriteria tinggi dan presentase sebesar 89% dengan kriteria efektif. Maka dapat dikatakan bahwa media *Scrapbook* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu pada Tema 7 Subtema 2 Perkembangan Teknologi Produksi Sandang.

3.2 Pembahasan

Pada pengembangan media *Scrapbook* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat lima tahapan di dalamnya. Tahap pertama yaitu tahapan analisis, tahap ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui kebutuhan siswa pada saat di kelas serta agar peneliti dapat menyesuaikan materi yang akan dikembangkan dalam media *Scrapbook*. Materi yang digunakan pada media *Scrapbook* ini yaitu Tema 7 Subtema 2 Perkembangan Teknologi Produksi Sandang. Tahap kedua yaitu tahap desain, pada tahap ini peneliti merancang pembuatan media *Scrapbook*, menyesuaikan materi, menyiapkan bahan-bahan serta alat yang dibutuhkan dalam pembuatan media.

Tahapan yang ketiga yakni pengembangan, peneliti mengembangkan media dengan menilai kelayakan media tersebut. Dalam penilaian kelayakan pengembangan media *Scrapbook*, tahapan validasi ahli media dan ahli materi harus dilakukan. Validator ahli

media adalah Ibu Endang Wahyu Andjariani, S.Pd., M.Pd. dosen di STKIP PGRI Sidoarjo, sedangkan validator ahli materi adalah guru kelas III Diponegoro MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu. Adapun hasil validasi media *Scrapbook* yang divalidasi oleh para ahli yaitu ahli media dan materi, ahli media diperoleh persentase sebesar 87% dan ahli materi sebesar 90%, dan dapat diperoleh hasil kelayakan dari media *Scrapbook* dinyatakan sangat valid atau layak sehingga media *Scrapbook* dapat digunakan sebagai alat penunjang atau media pada pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Perkembangan Teknologi Produksi Sandang di kelas III MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu.

Tahap selanjutnya adalah implementasi, peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Scrapbook*. Angket respon siswa juga diberikan pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan media *Scrapbook*. Sebelumnya angket respon di uji cobakan terlebih dahulu, yang kemudian di uji validitas dan reliabilitasnya. Pengujian validitas dan reliabilitas angket respon siswa diperlukan untuk mengetahui sejauh mana angket tersebut dapat dipercaya dalam mengukur respon siswa setelah menggunakan media *Scrapbook*. Angket respon siswa dinyatakan lulus uji validitas yang dilakukan dengan SPSS karena nilai r hitung melebihi nilai r tabel dan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Karena lebih besar dari 0,6 maka uji reliabilitas dengan SPSS dianggap reliabel karena menghasilkan nilai 0,894. Sebanyak 88,6% dari 21 siswa yang memberikan tanggapan sangat setuju dengan hasil angket respon ini. Sehingga materi pembelajaran *Scrapbook* yang dihasilkan mendapat respon yang baik dari siswa.

Tahapan terakhir yakni evaluasi, hasil dari *pretest* dan *posttest* yang sudah dikerjakan oleh siswa dilakukan evaluasi yang kemudian nantinya dapat diketahui bagaimana hasil belajar siswa setelah belajar dengan menggunakan media *Scrapbook*. Hasil belajar siswa kelas III MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu sebelum menggunakan media *Scrapbook* masih dibawah KKM. Hasil rata-rata nilai *pretest* sebesar 58,10 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 94,86, yang berarti ada peningkatan yang cukup besar dalam hasil belajar siswa saat menggunakan media *Scrapbook*. Pada hasil uji N-gain memperoleh rata-rata sebesar 0,89 dengan kriteria tinggi dan presentase sebesar 89% dengan kriteria efektif. Maka dapat dikatakan bahwa media *Scrapbook* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu pada Tema 7 Subtema 2 Perkembangan Teknologi Produksi Sandang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *Scrapbook* yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Hasil kelayakan media *Scrapbook* setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, media *Scrapbook* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas III MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu dengan skor penilaian validasi sebesar 87% untuk ahli media dan 90% untuk ahli materi.
- b. Hasil angket respon siswa yaitu sebanyak 88,6% dari 21 siswa memberi tanggapan sangat setuju. Hal ini dapat diartikan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran *Scrapbook* yang dikembangkan adalah baik. Dengan menggunakan SPSS untuk menilai validitas angket dapat ditunjukkan bahwa angket respon siswa sudah dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Karena lebih besar dari 0,6 maka uji reliabilitas dengan SPSS menghasilkan nilai 0,894 yang dianggap reliabel.
- c. Hasil rata-rata nilai *pretest* sebesar 58,10 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 94,86, yang berarti ada peningkatan yang cukup besar dalam hasil belajar siswa saat menggunakan media *Scrapbook*. Pada hasil uji N-gain memperoleh rata-rata sebesar 0,89 dengan kriteria tinggi dan presentase sebesar 89% dengan kriteria efektif. Maka dapat dikatakan bahwa media *Scrapbook* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu pada Tema 7 Subtema 2 Perkembangan Teknologi Produksi Sandang.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada dosen pembimbing 1, Ibu Anggralita Sandra Dewi, D.Pd., M.Pd, dosen pembimbing 2, Bapak Dr. M. Khusni Mubarak, S.HI., M.Pd.I. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada validator ahli yang menilai media Scrapbook, Kepala Sekolah MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu, guru kelas III, siswa kelas III MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu Diponegoro, serta semua pihak yang telah secara langsung atau tidak langsung berkontribusi pada proses penelitian.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Pepen. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Bimo Walgito. 2012. Pengantar Psikologo Umum: Yogyakarta: Andi
- Dewi, A. L. S. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Video IPA Materi Bagian-bagian Utama Tubuh Hewan pada Siswa Kelas IIB SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya. Jurnal Pengajaran di Sekolah Dasar 1(2)
- Habibah I., E. Rahmawati, T. A. B. Susilo. Pengembangan Media Paralayang Mentari Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas III Sekolah Dasar 04(2): 131-140
- Halisah N., A. Maksum, dan P. A. Wardhani. 2021. Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Keberagaman Budaya Bangsa Pada Muatan IPS SD. Jurnal Riset Pendidikan Dasar 04(2): 131-140
- Rusmono. 2017. Strategi Pembelajaran Problem Based Learning. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Mubarak M. K., F. Zahro, B. R. S. Wulan, dan E. W. Andjariani. Pengembangan Permainan Multiply Cards Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Pada Materi Perkalian Di Kelas V MI NU Tenggulunan Sidoarjo. Jurnal Ilmiah Mandala Education 9(1)
- Sanaky. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.