



PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK PADA MATA PELAJARAN TEMATIK KELAS 3 TEMA 1 SUBTEMA 3 PERTUMBUHAN HEWAN DI SD ISLAM BAITUT TAQWA

Farah Fatimatuz Zahroh¹, Mohammad Afifulloh², Lia Nur Atiqoh Bela Dina³
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Islam
Malang

e-mail: [1farahzahroh6@gmail.com](mailto:farahzahroh6@gmail.com), [2mohammad.afifulloh@unisma.ac.id](mailto:mohammad.afifulloh@unisma.ac.id),
[3lia.nur@unisma.ac.id](mailto:lia.nur@unisma.ac.id)

Abstract

The development of scrapbook media with theme 1 sub-theme 3 animal growth at Baitut Taqwa Islamic Elementary School was made because this media is easy to operate by children and as a support during the learning process. This research is a research and development (Research and Development). The AADIE model (analyze, design, development, evaluation) is used in this study. The evaluation evaluation in this study involved 1 media expert with a total percentage of 62% so that the media was less feasible and less effective when used. The total percentage of 1 material expert gets 91%. The total percentage of 1 expert user (teacher) gets 97%. The total percentage of the result of individual trials involving 3 students got a total score of 97%. And lastly, the total average value of 11 students during the pre-test was 42 and at the time of the po-test the average value of students was 89 from the data, the scrapbook media was valid according to some experts, but scrapbook media still had many drawbacks. Finally, it needs to be revised again in order to perfect the scrapbook media product..

Keywords : *Learning media, development, scrapbook*

A. Pendahuluan

Penelitian dan pengembangan atau biasa disebut juga dengan penelitian (R&D) menurut Saputro (2021) penelitian pengembangan (Research and Development) / (R&D) adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut. Pada pengembangan ini peneliti membuat produk media *scrapbook* pada mata pelajaran tematik kelas 3 tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan yang berisi tentang materi daur hidup hewan yang dimulai dari pertumbuhan ayam, pertumbuhan kucing, pertumbuhan kupu-kupu, pertumbuhan katak, pertumbuhan ikan dan pertumbuhan nyamuk.

Penelitian adalah suatu upaya sistematis dalam menemukan, menganalisis, dan menafsirkan bukti-bukti empiris untuk memahami gejala atau menemukan jawaban terhadap suatu permasalahan yang terkait dengan gejala itu (Ali Muhammad, 1993)

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema dengan mengaitkan beberapa pembelajaran (Ahmad et al., 2020). Pembelajaran tematik subtema pertumbuhan hewan di kelas 3 SD Islam Baitut Taqwa berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas 3 SD Islam Baitut Taqwa pada tanggal 12 November 2021 dalam proses pembelajaran guru jarang sekali menggunakan media pada pelajaran tematik dan sering kali menggunakan media yang disediakan oleh sekolah seperti LKS siswa dan guru, sehingga pada saat proses pembelajaran siswa cepat merasa bosan dan materi yang disampaikan oleh guru kurang menarik perhatian siswa karena guru tidak menggunakan media yang cukup menarik.

Anak-anak ketika proses pembelajaran tematik subtema pertumbuhan hewan berlangsung sering kali kurang memahami materi yang ada di buku bisa dilihat ketika proses mengerjakan soal latihan banyak dari sebagian anak yang masih keliru ketika mengerjakan soal. Oleh karena itu guru kelas 3 SD Islam Baitut Taqwa menyarankan menggunakan materi pertumbuhan hewan yang digunakan dalam proses pembuatan produk pengembangan *media scrapbook*.

Pembelajaran Tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran. Pembelajaran tematik member penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi (Permendikbud no 57 Tahun 2014).

Peneliti menggunakan produk *media scrapbook* sebagai produk yang dikembangkan dikarenakan penggunaan *media scrapbook* yang mudah dioperasikan oleh siswa kelas 3 SD Islam Baitut Taqwa. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Maghfiroh et., al 2022)

Hal ini dapat dilihat dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan meneliti tentang *media scrapbook*. Menurut Sari (2020) dengan hasil penelitian ini penggunaan *media scrapbook* dalam pembelajaran sangat layak digunakan. Menurut Asmaritha (2021) pada penelitian ini penggunaan *media scrapbook* berpengaruh pada minat dan ketrampilan berpikir siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada jenjang kelas, tema dan subtema.

B. Metode

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (*research and development*). Dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu analysis, design, development, implementation dan evaluation. Menurut Marpanaji et al (2018) di dalam pembelajaran tugas utama dari seorang pengajar adalah bagaimana melakukan pembelajaran yang biasanya terdiri dari tiga proses yaitu: (1) proses perencanaan dan persiapan, (2) proses implementasi, (3) proses evaluasi. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 12 November 2021 sampai dengan tanggal 14 Juni 2022 yang bertempat di SD Islam Baitut Taqwa.

Prosedur pengembangan pada penelitian ini peneliti jabarkan sebagai berikut:

a. Analysis

Pada tahap analisis melakukan analisis kebutuhan pada subjek yang akan diteliti. Analisis dilakukan kepada guru kelas 3 pada saat wawancara di SD Islam Baitut Taqwa, analisis pembelajar dengan jumlah siswa 11 orang 6 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan, analisis tujuan pembelajaran, analisis media belajar dan fasilitas sekolah analisis ini bertujuan untuk mengetahui media apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran dan fasilitas di SD Islam Baitut Taqwa sudah memadai atau belum.

b. Tahap *Design* (perancangan)

Dari hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan maka pada tahap perancangan ini ada 3 tahap yang harus dilakukan: (1) menetapkan materi hasil dari wawancara kepada guru kelas 3 menyarankan menggunakan materi pertumbuhan hewan dikarenakan siswa kurang memahami materi tersebut dan fasilitas media pembelajaran yang kurang sehingga kurang menarik perhatian siswa. (2) penyusunan perangkat penelitian pada tahap ini peneliti menyiapkan lembar instrument evaluasi ahli media, ahli materi, ahli pengguna (guru), angket tinjauan siswa serta RPP. (3) perancangan produk pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran berupa scrapbook yang sesuai dengan materi yang disarankan yaitu subtema pertumbuhan hewan.

c. Tahap *development* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan produk ada beberapa hal yang dilakukan yaitu: (a) pembuatan media pembelajaran *scrapbook* pertumbuhan hewan. (b) Validasi produk media *scrapbook* yang telah dikembangkan ke ahli media, ahli materi, ahli pengguna (Guru), dan validasi terhadap siswa berupa angket. (c) Revisi pada tahap ini revisi dilakukan ketika media pembelajaran *scrapbook* yang diajukan masih memiliki kekurangan.

d. Tahap *implementation* (implementasi)

Pada tahap implementasi ini akan dilaksanakan uji coba produk pada 11 orang siswa kelas 3 yang telah dipilih. Setelah uji coba dilaksanakan siswa mengisi angket

tinjauan siswa untuk mengetahui respon siswa saat menggunakan media pembelajaran *scrapbook*.

e. Tahap *evaluation* (evaluasi)

Pada tahap ini akan mengukur kualitas produk yang dikembangkan serta evaluasi yang berhubungan dengan nilai yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Dari evaluasi tersebut produk akan direvisi sesuai saran dan komentar dari para ahli.

Teknik pengumpuland data pada penelitian ini menggunakan format *rating scale* dengan skor 4,3,2,1. Analisis data pada media pengembangan *scrapbook* meliputi analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan dari evaluasi pada penelitian produk media *scrapbook*. *Scrapbook* seringkali digunakan sebagai album yang memuat catatan penting dan berbentuk klipang. Secara harfiah *scrapbook* memiliki arti potongan atau guntingan yang ditempel menjadi buku (Putri, 2014). Berikut ini meliputi hasil evaluasi dari ahli media, ahli materi, ahli pengguna (guru), uji coba perseorangan, dan uji lapangan.

1. Ahli media

Hasil penelitian pengembangan pada penelitian produk media *scrapbook* ini memuat hasil data dari ahli media dengan total skor 25 dengan total skor yang diharapkan 40 jika di persentasekan mendapatkan hasil 62% dan jumlah aspek yang dinilai yaitu 10 aspek. Sehingga media tersebut kurang layak dan kurang efektif digunkaan dalam kegiatan pembelajaran karena perlu perbaikan besar selain data kuantitatif peneliti juga mendapatkan data kualitatif berupa komentar dan saran dari ahli media berupa “dipelajari lagi tentang layout, warna, font, balon kata, dan visual anak MI”.

2. Ahli materi

Hasil data dari ahli materi yang dilakukan oleh Bpk Bagus Cahyanto, S.Pd.MPd mendapatkan total skor 33 dengan total skor yang diharapkan 36 atau 91% dari persentase tersebut media layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran namun menurut ahli media masih perlu diadakannya perbaikan dengan revisi kecil, dan data kualitatif yang diperoleh yaitu

- a. Ukuran huruf pada beberapa halaman (khususnya pada bagan) bisa diperbesar,
- b. Bisa ditambahkan ruang untuk siswa melakukan aktivitas pada media *scrapbook* missal: menempel dll.
- c. Background / latar belakang pada setiap halaman bisa dirubah / dikombinasi sesuai bahasan atau topic ada pada halaman itu.

3. Ahli pengguna (guru)

Hasil data dari ahli pengguna (guru) mendapatkan total skor 39 atau 97% dari persentase tersebut media layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran tanpa perbaikan. Data kualitatif yang diperoleh diantaranya yaitu:

- a. Sangat layak digunakan karna sudah sesuai dengan KD
- b. Gambar cukup menarik dan anak lebih aktif saat pembelajaran.

4. Uji coba perseorangan

Hasil data dari uji coba perseorangan yang melibatkan 3 siswa mendapatkan hasil 117 atau 97% dari hasil persentase tersebut media layak digunakan tanpa revisi. Selain data kuantitatif peneliti juga mendapatkan data kualitatif seperti bukunya bagus, gambar cantik-cantik, dan gambarnya banyak.

5. Uji lapangan

Uji lapangan mendapatkan data dari nilai pre-test, pos-test dan data lembar observasi uji lapangan. Data hasil uji lapangan yang dilakukan siswa mendapatkan hasil dengan nilai rata-rata saat pre-test 42 dan rata-rata saat pos-test 89 dengan jumlah saat pre-test 470 dan saat pos-test 980. Peneliti juga mendapatkan data kualitatif berupa saran dan komentar pada angket siswa seperti pembelajaran sangat senang, pembelajarannya mudah faham, gambarnya bagus, gambarnya cantik dan lucu-lucu.

Pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran tematik kelas 3 subtema 3 pertumbuhan hewan di SD Islam Baitut Taqwa mendapatkan hasil yang memuaskan dari pihak siswa-siswinya yang begitu antusias ketika melihat gambar-gambar dan pada saat penggunaan pada media *scrapbook*. Selain itu nilai yang didapatkan siswa pada saat *pre-test* dan *pos-test* juga mengalami kenaikan sehingga penggunaan media *scrapbook* berpengaruh pada saat pembelajaran berlangsung.

D. Simpulan

Media *scrapbook* berisi tentang materi pertumbuhan hewan diantaranya pertumbuhan ayam, kucing, kupu-kupu, ikan, katak, dan nyamuk. Pada penelitian pengembangan (R&D) ini menggunakan model ADDIE.

Pengembangan media *scrapbook* pada penelitian ini memuat hasil dari beberapa ahli. Presentase hasil dari ahli media 62% dari hasil tersebut media kurang layak dan kurang efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Persentase data dari ahli materi mendapatkan hasil 91% dari hasil tersebut media layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran namun menurut ahli materi media masih perlu diadakannya revisi kecil. Presentase hasil dari ahli pengguna (Guru) 97% maka media *scrapbook* layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Presentase hasil dari angket siswa mendapat skor 429 dari skor maksimal 440 jika persentasekan mendapatkan hasil 97,5%. Presentase dari hasil uji coba perseorangan dari skala maksimal 120 poin media *scrapbook* mendapatkan 118 poin apabila dipersentasekan mendapatkan 98% dari persentase tersebut media layak dipergunakan dalam pembelajaran tanpa revisi. Presentase hasil uji *pre-test* dan *pos-test* mendapatkan skor rata-rata nilai 42 sedangkan pada saat *pos-test* mendapatkan nilai rata-rata 89 dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* dapat dan layak digunakan sebagai media penunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis dan hasil revisi media *scrapbook* guru diharapkan mendampingi siswa pada saat menggunakan produk media *scrapbook* hal itu dilakukan untuk mengantisipasi ketika siswa tidak faham akan materi pertumbuhan hewan. Dan sebelum media *scrapbook* disebarluaskan sebaiknya produk dicek terlebih dahulu dari segi materi, gambar dan teks. Produk media *scrapbook* ini masih memiliki banyak kekurangan dalam pembuatan dan penggunaannya maka pengembangan lebih lanjut bisa dilakukan pada pembelajaran subtema 1,2,4, pada pertumbuhan hewan.

Daftar Rujukan

- Sari, B.K. *Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw*.
- Saputro, Budiyo. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Lamongan: Academia Publication.
- Sari, D.F. (2020). *Pengembangan Media Scrapbook Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V di MIS Mutiara Insan Palangka Raya*. Palangka Raya: Jurusan Tarbiyah PGMI.
- Asmaritha, Yoshelia. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Mata*

- Pelajaran IPA Materi Pokok Daur Hidup Hewan Subtema 2 Siswa Kelas IV SD Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa..* Yogyakarta: Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Winarni, E.W (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research And Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Pakpahan A.F dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis
- Malawi Ibadulloh, Kadarwati Ani. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Magetan: Ae Media Grafika
- Wibiantoro Ridwan, dkk (2021). *Perancangan Media Inovasi Berbasis Kearifan Budaya Lokal di SD*. Kediri: Srikandi Kreatif Nusantara
- Jainal Ahmad, Muhammad Afifulloh, Zukhriyan Zakaria. *Kemampuan Guru dalam Melakukan Variasi pada Pembelajaran Tematik Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum di Karangploso Malang*. Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. Volume 2 Nomor 3 Tahun 2020
- Masyinta Maghfirah, Muhammad Afifulloh, Lia Nur Atiqoh Bela Dina. *Pengembangan Media Flipbook Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Subtema 1 Kelas V*. Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 e-ISSN: 2776-2033.