

MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU

Scrapbook Learning Media To Improve 4th Grade Elementary School Students' Learning Achievement On My Nation's Cultural Diversity Materials

SHafa ARDITA¹, NIRWANA ANAS²

¹ Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
UIN Sumatera Utara. e-mail: shafa.ardita@uinsu.ac.id

² Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
UIN Sumatera Utara. e-mail: nirwanaanas@uinsu.ac.id

Diterima: 15-12-2022

Revisi: 21-12-2022

Disetujui: 28-12-2022

Abstrak. Proses pembelajaran IPS biasanya dilakukan secara umum dan guru merupakan sumber utama, yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya bangsaku pada siswa kelas IV SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Development dan Disseminate*). Subjek dalam penelitian ini adalah 17 peserta didik, dan 3 orang sebagai ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi ahli dan lembar diskusi siswa berbentuk pilihan berganda. Hasil kelayakan dari validasi para ahli yaitu penilaian dari ahli materi memperoleh skor 90,91%, penilaian dari ahli bahasa memperoleh skor 86,67%, dan penilaian dari ahli media memperoleh skor 100%. Berdasarkan keseluruhan dari hasil validasi diperoleh skor 92,52% dan termasuk ke dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil nilai N-Gain yang diperoleh yaitu 0,58 dan termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan nilai N-Gain yang didapatkan bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* cukup efektif serta layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media *Scrapbook*, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Abstract. The social studies learning process is usually carried out in general and the teacher is the main source, which is caused by the lack of use of learning media, resulting in less than optimal student learning outcomes. This study aims to develop Scrapbook learning media to improve student learning outcomes on the material of my nation's cultural diversity in fourth-grade elementary school students. The method used in this research is R&D (Research and Development) with a research design belonging to Thiagarajan, Dorothy Semmel, and Melvyn Semmel with a 4-D development model (Define, Design, Development, and Disseminate). The subjects in this study were 17 students, and 3 lecturers as material experts, linguists, and media experts. The data collection method used was an expert validation sheet and a student discussion sheet in the form of multiple choice. The results of the feasibility of the expert validation, namely the assessment of the material expert obtained a score of 90.91%, the assessment of the linguist obtained a score of 86.67%, and the assessment of the media

expert obtained a score of 100%. Based on the overall results of the validation obtained a score of 92.52% and was included in the category of very suitable for use in learning. The results of the N-Gain value obtained are 0.58 and are included in the medium category. Based on the N-Gain value obtained, it can be concluded that the Scrapbook learning media is quite effective and feasible to use to improve student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Scrapbook Media, Social Sciences

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah mata pelajaran yang ada serta diajarkan di sekolah madrasah atau di tingkat dasar. IPS menyatukan berbagai disiplin ilmu sosial seperti sejarah, sosiologi, geografi dan ekonomi (Astuti et al., 2022). Ilmu Sosial pada dasarnya adalah cabang ilmu yang mempelajari tentang perilaku manusia baik individu maupun kelompok sosial (Hasyim, 2019). Ada berbagai aspek perilaku yang diperlihatkan orang dalam masyarakat, antara lain perilaku yang berkaitan dengan aspek ekonomi, aspek mental, aspek budaya, aspek sikap, aspek hubungan sosial dan lainnya (Hutabri & Putri, 2019).

Adapun tujuan pembelajaran IPS adalah: 1) untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan sosial serta pentingnya masyarakat dalam kehidupan sehari-hari (Halisah, 2021), 2) agar menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, cinta akan kedamaian serta berpikiran maju, 3) untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang masalah sosial dan mempromosikan lebih banyak toleransi dan persaudaraan antar manusia (Havizul, 2020), 4) membentuk siswa menjadi individu yang berpengetahuan dan memahami masyarakat dan negara, religius, demokratis, jujur, kreatif, analitis, keingintahuan, dan peduli terhadap lingkungan sosial dan material, serta ikut serta pada pengembangan kehidupan sosial dan budaya, dan melakukan upaya yang produktif (Rosihah & Pamungkas, 2018), 5) agar siswa dapat mempelajari, menelaah serta mengkaji ilmu-ilmu sosial dalam konteks masalah sosial di masyarakat (Asta Jaya, 2021).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang cukup penting untuk dipelajari oleh siswa, terutama siswa sekolah dasar. Dalam praktiknya pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar menekankan pada proses pemahaman konsep yang berkaitan

dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya (Miran & Tampubolon, 2017). Dengan demikian, pembelajaran IPS idealnya menjadi pembelajaran yang menarik karena sangat berkaitan erat dengan konteks kehidupan nyata. Namun pada kenyataannya, masih banyak siswa yang menganggap IPS sebagai pembelajaran yang membosankan. Beberapa factor penyebabnya diantaranya pada saat pembelajaran guru hanya menggunakan buku teks sebagai pedoman belajar siswa dan tidak menggunakan media lain sebagai alat bantu pembelajaran (Farroh et al., 2022). Selain dari itu pelajaran IPS dipandang sebagai suatu mata pelajaran berupa hafalan-hafalan yang menyebabkan siswa cepat bosan dan menjadikan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi kurang optimal (Sudana & Wesnawa, 2017).

Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menciptakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran IPS. Media adalah alat yang sangat bermanfaat untuk siswa serta guru selama proses belajar mengajar (Nurrita, 2018). Hamalik menyatakan penggunaan media pembelajaran dalam hubungannya dengan pendidikan dan pembelajaran dapat memunculkan ide serta minat baru, memotivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan memberikan efek psikologis pada siswa. Media belajar digunakan sebagai alat perantara dalam menyampaikan materi kepada siswa (Novitasari, 2019). Penggunaan media yang kreatif dapat menarik perhatian siswa terhadap pelajaran tersebut (Sistiasih, 2018). Secara kognitif, Piaget memaparkan bahwa anak usia 7-11 tahun mereka belum memahami masalah-masalah yang abstrak (Mu'min, 2013). Siswa kelas 4 SD/MI masih dalam operasional konkret dan membutuhkan banyak dukungan pembelajaran, termasuk penggunaan media baik media yang manual ataupun digital. Media pembelajaran yang digunakan sebagai sumber belajar dapat mendukung guru untuk memberikan pengetahuan kepada siswanya. Pengaplikasian media pembelajaran di kelas tidak hanya bisa meningkatkan minat serta kemauan siswa untuk belajar, tetapi juga membantu mereka mengingat apa yang sedang mereka pelajari. Sejalan dengan Supartini yang berpendapat bahwa penggunaan media membantu memperjelas pesan pembelajaran karena materi dan informasi yang

disampaikan secara lisan belum tentu dapat dipahami sepenuhnya oleh siswa (Riyanti & Jarmita, 2021).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya IPS adalah *scrapbook*. *Scrapbook* yang berasal dari kata "*scrap*" memiliki arti sisa. Tetapi *Scrapbook* bukan hanya sekadar menempel menggunakan barang sisa saja. Disisi lain *Scrapbook* merupakan kegiatan seni yang berupa menempel pada lembar kertas kosong (Murjainah, 2013). *Scrapbook* merupakan seni menempelkan hiasan di atas kertas serta menghiasinya menjadi suatu karya yang kreatif (Rahmat, 2017). *Scrapbook* merupakan buku yang berisikan foto atau gambar serta meletakkan gambar tersebut di atas kertas serta mendekorasinya menjadi suatu karya yang menarik dan kreatif (Rahmawanti et al., 2020). Media *Scrapbook* sangat tepat digunakan untuk pembelajaran, karena media *Scrapbook* meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga terciptanya pembelajaran yang baik serta optimal (Alfiah et al., 2018).

Berdasarkan hasil penelaahan cukup banyak peneliti yang mengembangkan media *Scrapbook* untuk mata pelajaran IPS, diantaranya pengembangan *Scrapbook* untuk materi kebudayaan Banten (Rosihah & Pamungkas, 2018), pengembangan *Scrapbook* berbasis budaya lokal untuk pembelajaran IPS (Kartina, Akrom, & Farhurohman, 2021) dan pengembangan *Scrapbook* untuk meningkatkan pemahaman konsep materi keragaman budaya bangsa (Halisah, Wardhani, & Arifin, 2021). Dari beberapa penelitian terdahulu tersebut, penelitian yang paling relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Halisah dkk, karena mengangkat materi yang sama. Namun antara penelitian tersebut dan penelitian ini tetap ada perbedaan, pada penelitian ini selain kelayakan media, efek media yang dikembangkan terhadap hasil belajar diujicobakan sedangkan penelitian sebelumnya hanya sampai uji kelayakan. Dengan demikian hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat lebih yakin lagi mengenai keefektifan media *scrapbook* dalam meningkatkan hasil belajar.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Desain yang digunakan dalam penelitian ini memilih desain yang diusulkan oleh Thiagarajan, Dorothy Semmel, dan Melvyn Semmel pada tahun

1974 yaitu Desain 4-D (*Define-Design-Develop-Disseminate*). Model pengembangan 4-D terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*Define*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*). Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Swakarya Provinsi Sumatera Utara. Adapun subyek yang terlibat dalam penelitian ini yaitu 3 orang dosen Pascasarjana S2 sebagai ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, dan 17 siswa di kelas IV Sekolah Dasar. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu menggunakan teknik penyebaran angket berupa lembar validasi untuk ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Tabel 1.
Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Indikator Penilaian	Butir Penilaian
1.	Kesesuaian Materi Dengan KD	Kompetensi Dasar serta tujuan pembelajaran berdasarkan materi yang disajikan Tujuan pembelajaran terpusat dengan jelas Kekonsistensian materi pembelajaran dengan indicator pembelajaran
2.	Keakuratan Materi	Materi disampaikan dengan jelas Materi sederhana serta mudah dipahami Ketepatan fakta serta data
3.	Pendukung Materi Pembelajaran	Pendukung berupa gambar Soal latihan mengacu pada materi yang disampaikan dalam media <i>Scrapbook</i>
4.	Kemuktahiran Materi	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu pengetahuan Penguraian materi dalam <i>Scrapbook</i> sesuai dengan karakteristik siswa Materi serta gambar yang tercakup dalam media <i>scrapbook</i> merupakan materi serta gambar terkini (terbaru)

Sumber: (Rachmawanti, dkk. 2019).

Tabel 2.
Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator Penilaian	Butir Penilaian
1.	Lugas	Keakuratan struktur kalimat Keefektivan kalimat
2.	Komunikatif	Bahasa mudah dimengerti Keakuratan pemakaian kaidah bahasa
3.	Kesesuaian Dengan Tingkat Perkembangan Siswa	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa
4.	Penggunaan Bahasa Sesuai Dengan EBI	Kalimat pada <i>Scrapbook</i> sesuai dengan ejaan Bahasa Indonesia serta sederhana sehingga mudah dimengerti oleh siswa

Sumber: (Rachmawanti, dkk. 2019).

Tabel 3.
Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Indikator Penilaian	Butir Penilaian
1.	Ukuran Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	Kesesuaian ukuran media pembelajaran Kesesuaian unsur penggunaan warna Kesesuaian ukuran huruf dalam setiap media yang baik (mudah dibaca)
2.	Aturan Isi Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	Kreatif serta inovatif (media <i>Scrapbook</i> menarik) Gambar dalam media <i>scrapbook</i> bisa mendorong siswa dalam memahami materi Struktur serta ukuran (sub materi, ilustrasi gambar, dan lain-lain) Penggunaan jenis dan variasi huruf Penggunaan spasi antar baris susunan teks
3.	Kegunaan Media Pembelajaran	Keefektifan dalam penggunaan <i>Usabilitas</i> (mudah digunakan) <i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali) Kepraktisan sebagai media Media <i>Scrapbook</i> mampu membuat minat belajar siswa meningkat

Sumber: (Rachmawanti, dkk. 2019)

Lembar instrument ini bertujuan untuk menguji validitas media *Scrapbook* yang dikembangkan menggunakan skala Likert 1 sampai 5. Untuk memvalidasi media pembelajaran *Scrapbook* digunakan sakala Likert pada tabel 4.

Tabel 4.
Skala Likert

No.	Skor	Penilaian
1.	5	Sangat Baik
2.	4	Baik
3.	3	Cukup Baik
4.	2	Kurang Baik
5.	1	Tidak Baik

Sumber: (Trisanti & Sanjaya, 2013)

Tabel 5.
Skala Likert

No.	Persentase	Kategori
1.	81-100%	Sangat Layak
2.	61-80%	Layak
3.	41-60%	Cukup
4.	21-40%	Tidak Layak
5.	1-20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Minarwati & Basri, 2020).

Berdasarkan (Trisanti & Sanjaya, 2013) media bisa disebut layak apabila mencapai persentase 61% dari segala aspek. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data validasi adalah teknik penyebaran angket berupa penggunaan lembar validasi yang meliputi kelayakan materi, bahasa dan penyajian. Sedangkan data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui ujian tertulis pilihan berganda. Produk yang telah lolos validasi ahli diterapkan dalam proses belajar sebagai media pembelajaran yang dipakai untuk uji coba siswa. Uji coba lapangan dilaksanakan dengan cara terbatas dilakukan dengan beberapa siswa yang mempelajari materi keberagaman budaya bangsaku. Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*.

Desain *One Group Pretest-Posttest* adalah uji coba yang dilakukan pada sebuah kelompok saja tanpa adanya kelompok pembanding. Dalam penelitian ini, subjek penelitian diberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan atau penjelasan. Kemudian subjek diberi perlakuan, setelah mendapat perlakuan

atau penjelasan, dilakukan tes akhir atau *Posttest* untuk mengetahui akibat dari adanya perlakuan (Nuryanti, 2019). Dengan begitu, hasil pembelajaran bisa ditemukan lebih tepat sebab bisa diperbandingkan dengan keadaan sebelum diberikannya perlakuan (Sugiyono, 2013).

Selanjutnya siswa mendapatkan penilaian formatif bermaksud untuk mengukur hasil belajar siswa di mata pelajaran IPS. Hasil belajar yang diukur terfokus pada aspek kognitif. Tes dilaksanakan menggunakan tes pilihan berganda. Hasil yang didapatkan kemudian disajikan dengan menggunakan rumus Ajeng (Hanifah et al., 2020). Data yang diperoleh yaitu data kuantitatif dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa.

Pembelajaran dengan memakai media ajar *scrapbook* bisa ditemukan keefektivasannya atas kemampuan hasil belajar IPS siswa dengan menentukan nilai N-Gain menggunakan rumus. Pembelajaran menggunakan media ajar *scrapbook* bisa diketahui keefektivasannya terhadap kemampuan hasil belajar IPS siswa dengan mencari nilai N-Gain (Solichah & Mariana, 2018). Penetapan kriteria nilai N-Gain adalah dibawah ini:

Tabel 6.
Kriteria nilai *N-Gain*

Nilai N-Gain	Kriteria
Tinggi	>0,7
Sedang	0,3 – 0,7
Rendah	<0,3

Sumber: (Hanifah et al., 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Mengacu pada hasil penelitian media *Scrapbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya bangsaku pada muatan IPS SD, yang dilaksanakan menurut model pengembangan 4-D yang terdiri atas 4 tahapan yaitu pendefinisian (*Define*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*). Pada tahap pengembangan pertama yaitu tahap pendefinisian peneliti melaksanakan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan serta analisis materi. Dalam analisis kurikulum, peneliti meninjau standar kompetensi serta kompetensi dasar kemudian merumuskannya dalam

indicator pembelajaran. Dalam analisis kebutuhan, peneliti melakukan observasi lapangan dengan maksud mengidentifikasi suasana di sekolah, seperti proses belajar mengajar, media pengajaran, karakter peserta didik dan model pembelajaran yang sering dipakai oleh pendidik. Selanjutnya peneliti melakukan analisis materi tentang keberagaman budaya bangsaku sesuai dengan KD dan KI yang tertera dalam kurikulum 2013. Penguraian materi ini bermaksud untuk memastikan bahwa materi yang terkandung dalam media ajar selaras dengan KD yang terkandung dalam materi tentang keberagaman budaya bangsaku.

Langkah pengembangan kedua yakni perancangan media pembelajaran. Tahap *design* ialah tahap perancangan produk yang dimulai dari mengumpulkan data dari berbagai sumber. Inilah yang perlu dilakukan dalam pembuatan media *Scrapbook*: pemilihan sumber media pembelajaran, pemilihan format, rancangan awal. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan media. Dalam level ini dilakukan pemilihan elemen media pembelajaran seperti gambar, warna dan teks. Media pembelajaran dikembangkan dengan menambahkan teks, gambar, dan *background* yang menarik minat belajar siswa. Selain memuat materi tentang keberagaman budaya bangsaku, media pembelajaran juga memuat latihan penilaian yang dapat merangsang minat dan kemauan untuk menjawab pertanyaan. Setelah pengembangan media selesai, penelitian selanjutnya akan dilanjutkan pada tahap validasi produk. Selama tahap validasi produk, uji ahli dilakukan untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan valid. Validasi produk dilakukan dengan melibatkan 3 orang ahli yaitu dosen Pascasarjana Uinsu sebagai ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Kelayakan media *Scrapbook* diperoleh dari penilaian tim ahli menggunakan kuesioner. Hasil uji kelayakan media *Scrapbook* adalah dibawah ini:

Tabel 7.
Data Hasil Validasi Materi

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual
Kesesuaian materi dengan KD	15	13
Keakuratan materi	15	14
Pendukung materi pembelajaran	10	9
Kemuktahiran materi	15	14
Total	55	50

Tabel 8.
Data Hasil Validasi Bahasa

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual
Lugas	10	8
Komunikatif	10	8
Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	5	5
Penggunaan bahasa sesuai dengan EBI	5	5
Total	30	26

Tabel 9.
Data Hasil Validasi Media

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual
Ukuran media pembelajaran <i>Scrapbook</i>	15	15
Aturan isi media pembelajaran <i>Scrapbook</i>	25	15
Kegunaan media pembelajaran	25	25
Total	55	55

Tabel 10.
Hasil Uji Validasi Media, Materi dan Bahasa

Validator	Persentase	Keterangan
Media	100%	Sangat Layak
Materi	90.91%	Sangat Layak
Bahasa	86.67%	Sangat Layak
Rata-rata	92.52%	Sangat Layak

Adapun hasil uji validitas pengembangan media *Scrapbook* berdasarkan uji ahli media, bahasa dan materi menunjukkan rata-rata validasi keseluruhan media pembelajaran *Scrapbook* yang dikembangkan yakni sebesar 92,52%. Menurut pendapat (Trisanti & Sanjaya, 2013) menyatakan bahwa jika kelayakannya melebihi 81%, maka media ajar tersebut memiliki kualifikasi yang sangat valid serta tidak perlu direvisi, maka itu media ajar *Scrapbook* layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Maka bisa disimpulkan bahwa media *Scrapbook* yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi dan termasuk dalam kriteria sangat layak.

Setelah diperoleh hasil media yang dikembangkan cukup valid, maka dilanjutkan ke tahap keempat yaitu tahap penyebaran produk. Sebanyak 17

siswa kelas IV SD Swakarya diperkenalkan dengan produk ini. Pada pembelajaran pertama dilakukan dengan menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan pada pembelajaran kedua siswa terlebih dahulu mengerjakan soal pretest sebelum pembelajaran dimulai, selanjutnya siswa mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media edukasi *Scrapbook*. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan siswa soal *posttest*. Berikut data uji yang diperoleh dari uji coba belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media ajar *Scrapbook* ditunjukkan pada Tabel 11.

Tabel 11.
Hasil Belajar Siswa

Aspek	Rata-rata
Pretest	72,9
Posttest	88,2
Posttest – Pretest	15,26
N-Gain Score	0,58
Persentase	58%

Perhitungan dengan analisis SPSS 22 menghasilkan data seperti terlihat pada Tabel 12.

Tabel 12.
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation.
Ngain_Score	17	.40	1.00	.5853	.19675
Ngain_Persen	17	40.00	100.00	58.5256	19.67474
Valid (listwise)	N 17				

Hasil dari latihan *pretest* dan *posttest* menunjukkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 72,9 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 88,2. Ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih baik dari pada nilai *pretest*. Data nilai *pretest* dan *posttest* ini akan dianalisis menggunakan SPSS 22, dan ditemukan nilai N-Gain sebesar 0,58 dan tergolong pada kategori sedang. Mengacu pada nilai N-Gain yang dicapai bisa ditarik kesimpulan bahwa media ajar *Scrapbook* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena *scrapbook* ini disajikan secara menarik

dengan gambar dan warna. Siswa lebih suka membaca dengan bacaan yang sedikit serta banyak gambar serta warna yang menarik. Gambar bisa menumbuhkan minat baca siswa sebab gambar bisa mendorong pembaca memvisualisasikan sesuatu, dan imajinasi bisa membantu dalam meningkatkan daya ingat seseorang.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis penelitian diperoleh hasil bahwa media pembelajaran *Scrapbook* memperoleh hasil yang sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji validitas produk media pembelajaran. Hasil uji validitas media pembelajaran *Scrapbook* masuk dalam kategori sangat layak/valid dengan rata-rata skor validitas media sebesar 92,52%. Sesuai dengan penelitian (Sulistiyowati et al., 2020) dan (Veronica et al., 2018) menyatakan bahwa *Scrapbook* sebagai alat pengajaran memiliki tingkat kepraktisan dan efisiensi yang tinggi. Media pembelajaran dianggap valid apabila relevan dengan tujuan pengembangan produk (Arisandy et al., 2021). Selanjutnya indikator kevalidan media pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria kesesuaian penyajian, kesesuaian bahasa dan kelayakan penilaian (Dewimarni et al., 2022). Tingginya hasil validitas media tercapai karena aspek media dan materi yang disajikan dalam media sudah sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar pada dasarnya berada dalam fase perkembangan operasional konkret (Desrinelti et al., 2021). Pada tahap ini, siswa sekolah dasar sudah dapat berpikir secara logis namun membutuhkan objek konkrit untuk membantu pemahamannya (Khaulani et al., 2020). Media pembelajaran yang memuat materi beserta gambar pendukungnya tidak hanya membantu siswa dalam proses berpikirnya, tetapi juga membantu siswa untuk mewujudkan berbagai konsep abstrak yang disajikan dalam materi pembelajaran (Rasvani & Wulandari, 2021).

Selanjutnya dalam hasil uji *pretest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 79,2 serta nilai rata-rata *posttest* sebesar 88,2. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan antara sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Selain memiliki nilai validitas yang tinggi, media pembelajaran scrapbook secara signifikan telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar ialah hasil dari proses belajar seseorang. Hasil

belajar berhubungan dengan perubahan pada diri seseorang, meliputi perubahan keterampilan dan kemampuan, serta perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku sebagai hasil belajar (Lestari, 2015). Peningkatan hasil belajar siswa ini disebabkan adanya motivasi belajar siswa, dimana siswa sekolah dasar cenderung lebih tertarik dengan semacam warna yang memikat, gambar yang divisualisasikan, serta penjelasan yang singkat dan jelas (Fatmawati et al., 2021). Hasil belajar tentunya sangat penting untuk guru dan siswa. Apabila hasil belajar siswa tinggi, berarti guru telah mencapai tujuan pembelajaran dan siswa telah berhasil menyelesaikan kegiatan pembelajaran dengan sukses (Satria et al., 2020).

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media edukasi yang disajikan dalam bentuk scrapbook memiliki validitas yang tinggi, sehingga media ini sangat layak untuk dikembangkan dan digunakan, khususnya dalam hal meningkatkan kemampuan afektif anak (Sulistyowati et al., 2020). Penelitian lainnya yang mengungkapkan bahwa media ajar scrapbook dapat dikembangkan secara layak sebagai salah satu sumber belajar IPS dengan capaian KKM sebesar 91,55% yang berarti memiliki validitas sangat layak (Rosihah & Pamungkas, 2018). Berdasarkan hasil temuan yang didukung oleh hasil penelitian sebelumnya maka bisa dikatakan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* cukup layak untuk dibelajarkan kepada siswa. Implikasi dari penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar dengan suasana yang baru serta menyenangkan. Hal ini memudahkan siswa dalam mencerna materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan uji ahli materi pembelajaran, bahasa dan media pembelajaran berupa *Scrapbook* mendapatkan kualifikasi valid dan layak digunakan serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa *Scrapbook* dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah, A. N., Putra, N. M. D., & Subali, B. (2018). Media Scrapbook Sebagai Jurnal Refleksi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Regulasi Diri. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(1), 57. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n1.p57-67>
- Arisandy, D., Marzal, J., & Maison, M. (2021). Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3038–3052. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.993>
- Asta Jaya, I. K. M. (2021). Peran Guru IPS Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Metode Pembelajaran Inkuiri. *Sang Acharya : Jurnal Profesi Guru*, 2(1), 22. <https://doi.org/10.25078/sa.v2i1.3235>
- Desrinelti, D., Neviyarni, N., & Murni, I. (2021). Perkembangan siswa sekolah dasar: tinjauan dari aspek bahasa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(1), 105. <https://doi.org/10.29210/3003910000>
- Dewimarni, S., Rizalina, R., & Zefriyenni, Z. (2022). Validitas Media Pembelajaran Statistika Berbasis Android dengan Teknik Peta Konsep untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Statistika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 329–337. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1087>
- E-issn, V. N. P. (2021). *Tarbiatuna : Journal of Islamic Education Studies*. 1, 164–172.
- Farroh, K., Nugraha, E., & ... (2022). Penggunaan Media Wayang Kartun Melalui Model Paired Storytelling Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman. *Primary: Jurnal Keilmuan ...*, 14(01), 37–50.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, Marhamah, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 11(2), 134–143.
- Hanifah, H., Afrikani, T., & Yani, I. (2020). Pengembangan Media Ajar E-Booklet Materi Plantae Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Journal Of Biology Education Research (JBER)*, 1(1), 10–16. <https://doi.org/10.55215/jber.v1i1.2631>
- Hasyim, M. A. (2019). Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 12. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v1i1.2737>
- Havizul, H. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar Menggunakan Model Ddd-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283. <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202>
- Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri*

- Terapan, 8(2), 57–64. <https://doi.org/10.31629/sustainable.v8i2.1575>
- Khaulani, F., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Phases and Developmental Tasks of Elementary School Children. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Miran, M. A., & Tampubolon, B. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Kerja Kelompok Kelas V SDN 09 Bengkayang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 7(3), 1–16.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib*, 6(1), 89–99.
- Murjainah. (2013). Pengembangan Digital Scrapbook Pembelajaran Geografi Dengan Pengembangan Digital Scrapbook Pembelajaran. *Pendidikan Geografi*, 928–946.
- Nurrita. (2018). Kata Kunci: Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 20(1), 40–51.
- Rahmawanti, N., Mashuri, M. T., & Nurjanah, N. (2020). Pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan penyangga. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(2), 94. <https://doi.org/10.30738/natural.v6i2.5251>
- Rasvani, N. L., & Wulandari, I. G. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa Materi Pecahan Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 74. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v9i1.32032>
- Riyanti, M., & Jarmita, N. (2021). Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(01), 73–88.
- 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. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v4i1.1405>
- Satria, E. P., Fathurohman, I., & Ardianti, S. D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD melalui Model Teams Games Tournament dan Media Scrapbook. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 45–51. <https://doi.org/10.17509/ebj.v2i1.26954>
- Solichah, L. A., & Mariana, N. (2018). Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas Iv Sdn Wonoplintahan Ii Kecamatan Prambon. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(9), 1537–1547.
- Sulistyowati, P., Fathanah, D., & Agus Setiawan, D. (2020). Pengembangan

Media Pembelajaran Scrapbook In Box Berbasis Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran IPS. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 29–36. <https://doi.org/10.33084/tunas.v5i2.1438>

Trisanti, D. C., & Sanjaya, I. G. M. (2013). Pengembangan Media Permainan Stoichio Game Pada Materi Pokok Konsep Mol Bagi Siswa Sma Sekolah Berstandar Internasional. *Unesa Journal of Chemical Education*, 2(2), 181–187.

Veronica, I., Whyu Pusari, R., & Setiawardana, M. Y. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 258. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16222>