



## **Pengembangan *Scrapbook* Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas IV SDIT AL-Umar Ngargosoka Srumbung Magelang**

**Krisna Anik Suryani<sup>a, 1\*</sup>, Sunarti<sup>a, 2</sup>**

<sup>a</sup> Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

<sup>1</sup> [kkrisnaanik@gmail.com](mailto:kkrisnaanik@gmail.com)\*

\*korespondensi penulis

---

### Informasi artikel

*Received: 5 Maret 2021;*

*Revised: 18 Maret 2021;*

*Accepted: 2 April 2021.*

**Katakata kunci:**

Pengembangan Media;

Media Scrapbook;

Pembelajaran Tematik.

---

### : ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media *scrapbook* pada pembelajaran tematik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Teknik analisis data menggunakan pedoman penilaian ahli media, ahli materi, respon siswa dan respon guru, uji paired sample t-test. Hasil penelitian adalah: (1) proses pengembangan media *scrapbook* dilakukan dengan melalui sepuluh langkah penelitian dan pengembangan; (2) kualitas media pembelajaran *scrapbook* ditinjau dari: a) hasil penilaian ahli media mendapat skor 58 dengan kriteria sangat baik, b) ahli materi mendapat skor 37 kriteria sangat baik; (3) proses pembelajaran dikatakan efektif ditinjau dari hasil rata-rata nilai pretest 66,3 dan posttest 89,1 dan hasil uji paires sample t test pada nilai diperoleh nilai sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ ; (4) Daya tarik terhadap media dilihat dari respon siswa 89% respon positif dan respon guru 85 % respon positif. Karena nilai pretest lebih dari nilai posttest, maka dapat disimpulkan media pembelajaran *scrapbook* dapat digunakan dalam pembeajaran tematik.

---

### Keywords:

*Development Media;*

*Scrapbook Media;*

*Thematic Learning.*

---

### ABSTRACT

*The Scrapbook Development as a Thematic Learning Media Grade IV SDIT AL-Umar Ngargosoka Srumbung Magelang. This research aims to find out the process of developing Scrapbook media in thematic learning. Data collection techniques used are questionnaires and tests. Data analysis techniques using the assessment guidelines of media experts, material experts, student response and teacher response, paired sample t-test. The results of the research are: (1) the process of developing scrapbook media is carried out through ten steps of research and development; (2) the quality of scrapbook learning media is reviewed from: a) the results of the assessment of media experts get a score of 58 with excellent criteria, b) the material expert gets a score of 37 criteria very well; (3) the learning process is said to be effectively reviewed from the average pretest value of 66.3 and posttest 89.1 and the test results paires sample t test on the value obtained sig value. (2-tailed)  $0.000 < 0.05$ ; (4) the appeal to the media was seen from the student response 89% positive response and teacher response 85% positive response. Because the pretest value is more than the posttest value, it can be concluded that scrapbook learning media can be used in thematic development.*

**Copyright © 2021 (Krisna Anik Suryani & Sunarti). All Right Reserved**

How to Cite : Suryani, K. A., & Sunarti. (2021). Pengembangan Scrapbook Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas IV SDIT AL-Umar Ngargosoka Srumbung Magelang. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 29–33. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v1i1.72>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

---

## Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan pengembangan media ini akan digunakan seorang guru untuk membantunya dalam proses pembelajaran, mempersingkat waktu dalam menjelaskan suatu materi dan lain sebagainya. Manfaat media yaitu: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera; (3) menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dengan sumber belajar; (4) memungkinkan anak belajar sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya; (5) memahami rangsangan yang sama, memperlakukan pengalaman yang menimbulkan persepsi yang sama; (6) proses pembelajaran mengandung lima komponen, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikasi), dan tujuan pembelajaran (Daryanto, 2010).

Proses belajar-mengajar diharapkan bisa mencapai tujuan yang diharapkan. Proses belajar mengajar atau proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar tercapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan adalah mengantarkan para peserta didik menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku, baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup sebagai manusia mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Perubahan tersebut bisa membentuk karakter bagi peserta didik (Gultom, 2019). Dalam mencapai tujuan tersebut peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran (Rivai, Ahmad dan Sudjana 2001).

Peran guru penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Guru, dengan perlu memiliki kemampuan dalam menarik perhatian maupun konsentrasi belajar siswa. Tujuannya, agar siswa tetap fokus dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Untuk itu guru harus mempunyai cara maupun media yang kreatif, inovatif, dan menarik untuk dapat menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran, serta mengedukasi agar materi atau ilmu dapat diterima oleh peserta didik (Gultom, 2011). Proses pembelajaran memerlukan media sebagai tempat untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran dalam memecahkan masalah maupun kesulitan yang ada saat proses belajar-mengajar.

Pembelajaran tematik yang ada saat ini merupakan pengaitan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema pembahasan. Sutirjo dan Sri Istuti Mamik (2006) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Untuk menciptakan kegiatan belajar yang kreatif dan menarik dibutuhkan suatu media yang dapat memicu semangat dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dari observasi yang peneliti lakukan dalam pembelajaran tematik tema ini guru tidak mempergunakan media, hal ini merupakan satu contoh dari kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, akibatnya siswa ramai sendiri saat guru menjelaskan. Dari pemaparan di atas media yang unik dan menarik dibutuhkan untuk membantu proses belajar peserta didik. Dengan media *scrapbook* dapat membantu proses belajar peserta didik. *Scrapbook* merupakan media berupa tempelan gambar atau hiasan lain yang diaplikasikan di kertas, seperti yang dijelaskan dalam situs *sprachforum*, pada tahun 2013. Kata *scrapbooking* dalam bahasa Inggris berarti potongan-potongan dan serpihan kertas yang dikumpulkan dan ditempelkan untuk menceritakan sesuatu.

## Metode

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Adapun langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Sugiyono yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) pembuatan produksi massal. Penelitian ini lebih berfokus pada desain uji coba produk. Peneliti mengujikan desain dengan uji coba eksperimen (*before-after*) dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai sistem yang baru dengan mengajarkan menggunakan media *scrapbook*, atau dengan cara pemberian pretes dan posttest. Indikator efektivitas diperoleh dari hasil posttest yang dikerjakan setelah

---

pembelajaran dengan menggunakan media *scrapbook*. Selain itu daya tarik terhadap media juga diukur dengan menggunakan angket diakhir pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan yaitu angket, dan tes (Sugiyono (2015)). Teknik analisis data menggunakan: kelayakan media (ahli media, ahli materi, respon siswa), analisis uji soal tes (dihitung menggunakan uji paired sample t-test), analisis angket respon siswa (dengan skala Likert) (Sunarti dan Selly, 2014).

## Hasil dan Pembahasan

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Research and Development (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa Scrapbook. Media yang dikembangkan digunakan di kelas IV SDIT AL-Umar Ngargosoka media ini berisi tentang tema 5 Pahlawanku, subtema 1&2. Dari pengemangan media ini peneliti ingin meneliti melalui hasil pretest dan posttest siswa juga angket daya tarik siswa dan guru. Pengembangan media ini menggunakan 10 langkah-langkah dari Sugiyono.

Hasil produk akhir yang peneliti kembangkan berupa buku (*scrapbook*) yang dikembangkan menggunakan langkah-langkah Sugiyono berdasarkan 10 langkah yaitu 1) potensi dan masalah 2) pengumpulan data 3) desain produk 4) validasi desain 5) revisi desain 6) ujicoba produk 7) revisi produk 8) uji coba pemakaian 9) revisi produk 10) produk massal. Semua langkah-langkah tersebut dilakukan dengan keterbatasan yang ada namun dilaksanakan semaksimal mungkin. Hasil buku yang tercetak berjumlah 4 buku yang digunakan dalam penelitian. Karena keterbatasan biaya dan waktu jika harus memproduksi dengan jumlah yang banyak dan didistribusikan ke sekolah dasar yang ada di Indonesia.

Pada penelitian ini melibatkan Guru Kelas IV C SDIT AL-Umar Ngargosok dan dosen dari Universitas PGRI Yogyakarta. Tingkat kelayakan media *scrapbook* dilihat dari hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media dapat dinyatakan layak dan baik digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian dari ahli media mendapatkan total perolehan skor 58 jika dilihat dengan tabel konveksi skor penilaian ahli media menyatakan  $x > 33$  sehingga mendapat nilai "A" yang mana nilai ini masuk dalam kriteria sangat baik dan tidak ada revisi. Berdasarkan perolan skor dari ahli materi di atas, secara keseluruhan jumlah skor yang diperoleh yaitu 40. Kualitas media yang dihasilkan akan diketahui dengan melihat pedoman penskoran untuk angket ahli materi dengan skala 5. Jika dilihat dari pedoman penskoran skor 40 termasuk dalam interval  $x > 33$ . Sehingga media yang dihasilkan memiliki kualitas yang Baik Sekali dan memiliki nilai "A". Berdasarkan penilaian ahli materi ada sedikit saran untuk lebih teliti dalam pengetikannamun secara keseluruhan media layak digunakan sebagai sumber belajar tanpa revisi.

Berdasarkan uji coba lapangan dalam penelitian ini efektivitas belajar dapat dilihat dari meningkat atau tidak siswa dalam mengerjakan soal pretest dan posttest. Nilai pretest yaitu nilai yang diambil setelah siswa mengerjakan soal sebelum dilakukan tindakan dengan menggunakan media, sedangkan nilai posttest adalah nilai hasil kerja siswa setelah mereka mendapat materi dengan *scrapbook*. Dari hasil pretest yaitu mendapat rata-rata nilai 66,3 sedang kan untuk niali posttest mendapat rata-rata nilai 89,1. Berdasarkan perbandingan nilai pretest dan posttest terlihat bahwa ada peningkatan nilai sebelum dan setelah siswa diberi materi menggunakan media Scrapbook. Setelah diberi tindakan diperoleh sig. (2 tailed) 0,000 yang menunjukkan bahwa data tersebut lebih kecil dari 0,05 atau ( $0,000 < 0,05$ ). Karena nilai sig. =  $0.000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolah dan  $H_1$  diterima artinya pembelajaran menggunakan media Scrapbook efektif digunakan jika ditinjau dari angket respon siswa dan nilai posttest dan pretest. Dari pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* efektif digunakan dalam pembelajaran tematik.

Selain mendapat nilai dari ahli media dan ahli materi, media ini juga memperoleh respon dari siswa dan juga guru melalui angket respon siswa dan angket respon guru. Dalam penelitian ini, siswa memberikan penilaian atau respon terhadap produk yang peneliti kembangkan dengan mengisi angket respon siswa. Dari hasil uji coba terbatas dan uji coba pemakaian produk dapat dilihat seberapa besar respon siswa (respon positif maupun respon negatif). Dari hasil respon yang diisi oleh siswa SDIT AL-Umar Ngargosoka diperoleh 89% respon positif dan 11 % respon negative. Berdasarkan interval

pedoman penskoran 89% masuk dalam interval 85%-100% dengan keterangan nilai A dan kriteria baik sekali. Selain itu, total skor 64 yang diperoleh dari angket respon guru presentase yang diperoleh yaitu 85% atau dalam kriteria baik sekali karena berada pada nilai interval 85%-100% atau mendapatkan nilai A. Dari data tersebut akan digunakan untuk menilai kualitas produk akhir yang saya kembangkan. Hasilnya, menurut respon guru media yang saya kembangkan berkualitas untuk digunakan dalam pembelajaran tematik.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang produk dalam pengembangan media *scrapbook* dapat disimpulkan: pertama, pengembangan media *scrapbook*. Proses pengembangan media *scrapbook* sebagai media pembelajaran tematik kelas IV ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah penelitian dan pengembangan. Langkah produksi massal peneliti mengganti dengan hasil produksi akhir karena media Scrapbook yang dikembangkan tidak dibuat secara massal atau besar-besaran karena keterbatasan biaya dan waktu. Kedua, tingkat kelayakan media *scrapbook*. Penilaian dari ahli media mendapatkan total perolehan skor 58 jika dilihat dengan tabel konveksi skor penilaian ahli media menyatakan  $x > 33$  sehingga mendapat nilai "A" yang mana nilai ini masuk dalam kriteria sangat baik dan tidak ada revisi. Penilaian ahli materi memperoleh skor 37,  $x > 33$ , Sehingga media yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik sekali dan memiliki nilai "A". Ketiga, efektivitas penggunaan media *scrapbook*. Rata-rata pada pretest 66,3 dan meningkat pada saat posttest yaitu dengan rata-rata 89,1. Setelah diberi tindakan menggunakan media *scrapbook* diperoleh sig. (2 tailed) 0,000 yang menunjukkan bahwa data tersebut lebih kecil dari 0,05 atau ( $0,000 < 0,05$ ). Karena nilai sig. =  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya pembelajaran menggunakan media *scrapbook* efisien digunakan jika ditinjau dari hasil tes kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran tematik. Keempat, daya tarik penggunaan media *scrapbook*. Hasil skor yang diperoleh diakumulasikan dalam bentuk persen dan menghasilkan 89% respon positif dari respon siswa. Sedangkan perolehan skor respon guru mendapatkan skor 94,5%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan ini dapat menarik perhatian siswa saat belajar.

## Referensi

- Abdul Alim. (2009). Permainan Mini Tennis untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa di Sekolah Dasar. JPJI. Volume 6 (2) hal. 82. [Jurnal.mahasiswa.unesa.ac.id](http://jurnal.mahasiswa.unesa.ac.id). diakses pada 16 Desember 2019.
- Azhar Arsyad. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2010). Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Ngalim. (2011). Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gultom, A. F. (2011). Guru Bukan Buruh. Malang: Servaminora.
- Gultom, A. F. (2019). Konsumtivisme Masyarakat Satu Dimensi Dalam Optik Herbert Marcuse. Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter, 2(1), 17-30. <https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2018.002.01.2>
- Majid, Abdul. (2014). Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: PT Remaja Rosadakarya Offset.
- Prastowo, Andi. (2019). Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Rayandra Asyhar. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta
- Riyana, C. (2012). Media Pembelajaran. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Islam.
- Sutirjo dan Sri Istuti Mamik. (2006). Tematik : Pembelajaran Efektif dalam Kurikulum 2004. Malang: Banyu Media Publishing

Susanto, Ahmad. (2014). Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Grup.