



Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook pada Materi Organ Gerak Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri Harjosari 01 Bawen

Gabriella Rena Santoso¹, Nyoto Harjono²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen, Indonesia

E-mail: 292018097@student.uksw.edu, nyoto.harjono@uksw.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-08-11 Revised: 2022-09-22 Published: 2022-11-03 Keywords: <i>Scrapbook Media; Animal Movement Organs; Learning Outcomes.</i>	This study aims to develop Scrapbook media in science learning about animal movement organs. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. Data was collected through observation, questionnaires, and tests. Data analysis used quantitative descriptive techniques. Based on the results of the validation of material and media experts, as well as the results of the media effectiveness test through the t-test. It is proven that Scrapbook is effective for improving science learning outcomes for 5th grade elementary school students, especially related to animal movement organs. This is evident from the results of the average material validation of 88% with a very high category. The average result of media validation is 91.6% in the very high category and the average result of the observer's assessment is 88.8%. The results of the t-test sig. (2-tailed) of 0.000 < 0.05, which means that H ₀ is rejected and H _a is accepted. The acceptance of H _a means that there is an average difference between the pretest and posttest learning outcomes, which means that there is an influence in improving learning outcomes.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-08-11 Direvisi: 2022-09-22 Dipublikasi: 2022-11-03 Kata kunci: <i>Media Scrapbook; Organ Gerak Hewan; Hasil Belajar.</i>	Penelitian ini bertujuan mengembangkan media <i>Scrapbook</i> pada pembelajaran IPA tentang materi organ gerak hewan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model ADDIE. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuisioner, dan tes. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media, serta hasil uji efektivitas media melalui uji-t. Terbukti bahwa <i>Scrapbook</i> efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD kelas 5 khususnya terkait materi organ gerak hewan. Hal ini terbukti dari hasil rata-rata validasi materi 88% dengan kategori sangat tinggi. Hasil rata-rata validasi media 91,6% dengan kategori sangat tinggi dan hasil rata-rata penilaian observer 88,8%. Hasil uji-t sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, yang berarti H ₀ ditolak dan H _a diterima. Diterimanya H _a berarti bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dengan posttest yang artinya ada pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar.

I. PENDAHULUAN

IPA merupakan ilmu tentang bagaimana cara mencari tahu hal yang berhubungan dengan alam secara runtut, bukan hanya menguasai pengetahuan berupa konsep, fakta atau prinsip saja akan tetapi merupakan proses yang ditemukan oleh siswa saat belajar (Kemendikbud, 2014). Persoalan yang dihadapi di lingkungan pendidikan terkait pada pembelajaran IPA pada umumnya yaitu kurangnya minat belajar siswa karena pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan tidak tersedianya media pembelajaran yang mempermudah siswa untuk memahami materi (NP Dewi, dkk, 2020). Menurut Hanafi, dkk (2018) seorang guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yaitu dengan mempersiapkan segala sesuatu terkait dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Fitriana (2019) mengungkapkan bahwa pembelajaran IPA masih berpusat pada guru. Dalam pembelajaran, siswa dijadikan sebagai objek bukan sebagai subyek. Guru memberikan ceramah kepada siswa sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang dijelaskan oleh guru. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas membuat proses pembelajaran menjadi pasif. Banyak guru yang masih menggunakan pendekatan pembelajaran secara konvensional. Pendekatan konvensional adalah pendekatan pembelajaran dalam bentuk klasikal serta terpusat pada guru sehingga guru kurang memperhatikan keseluruhan situasi belajar (Majid Abdul, 2014).

Situasi yang sama dihadapi oleh SD Negeri Harjosari 01 utamanya terkait dengan persoalan rendahnya minat, motivasi dan rendahnya hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPA.

Hasil wawancara pada tanggal 27 Januari 2022 terhadap guru kelas 5 SD Negeri Harjosari 01, menyatakan bahwa siswa kurang fokus mendengarkan guru menjelaskan materi dan sibuk berbicara dengan teman sebelahnya. Guru kelas juga menyatakan terbatasnya waktu sehingga tidak mampu membuat media pembelajaran bagi siswa. Maka dari itu diperlukan suatu solusi yang dapat mengatasi persoalan tersebut seperti menggunakan model serta metode pembelajaran yang interaktif, melakukan permainan sebelum pembelajaran, menggunakan media pembelajaran serta bernyanyi sebelum pembelajaran. Dari beberapa solusi tersebut, salah satu hal yang dapat dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyampaikan serta menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif sehingga proses belajar dapat berjalan secara efisien dan kreatif (Asyhar, 2012). Dalam penggunaannya media pembelajaran memiliki tujuan dan isi pembelajaran untuk mempertinggi mutu dalam kegiatan belajar mengajar (Hamidjojo, 2015). Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan penulis pada saat mengajar menggunakan media pembelajaran, membuktikan bahwa siswa sangat senang dan bersemangat mengikuti pembelajaran.

Facilities belajar yang dimiliki oleh SD Negeri Harjosari 01 sebagai penunjang pembelajaran sudah memadai antara lain proyektor, papan tulis baik dari kapur atau spidol, speaker, rak buku dan beberapa media jadi seperti kerangka manusia dan globe. Namun di dalam proses pembelajaran di SD Negeri Harjosari 01 tidak terlalu banyak memanfaatkan media sebagai bahan pemahaman siswa. Apabila guru banyak memanfaatkan media, pembelajaran akan terasa menyenangkan, dan mempermudah siswa dalam memahami berbagai konsep pengetahuan sesuai muatan pembelajaran yang dipelajari. Salah satu jenis media menarik yang belum dimiliki, akan tetapi sebenarnya dibutuhkan di SD Negeri Harjosari 01 adalah media scrapbook. Media Scrapbook sendiri merupakan suatu seni merangkai foto yang dikaitkan dengan suatu kejadian atau momen spesial (Lia, 2014). Bentuk scrapbook dengan tampilan 3D dapat menarik minat siswa untuk belajar karena siswa dapat bermain sambil belajar sehingga pembelajaran tidak terasa menjenuhkan. Di dalam isi media scrapbook juga terdapat gambar serta tulisan yang dihias menggunakan kertas origami warna-

warni sehingga saat pertama kali siswa melihatnya pasti akan langsung tertarik. Pada saat media scrapbook diperlihatkan kepada pihak sekolah yaitu kepala sekolah serta guru mengungkapkan bahwa media scrapbook dapat dijadikan sebagai contoh hasil karya siswa di kurikulum merdeka belajar. Saat dilakukan uji coba di dalam kelas, siswa merasa bersemangat dan memberikan banyak pertanyaan mengenai cara pembuatan serta bahan-bahan yang digunakan. Ada juga beberapa siswa yang meminta untuk diajarkan cara membuat media. Berdasarkan situasi, kondisi, dan peninjauan awal tentang kebutuhan media pembelajaran di SD Negeri Harjosari 01, dapat dipastikan bahwa media Scrapbook benar-benar diperlukan oleh pihak sekolah. Oleh sebab itu, penelitian pengembangan media Scrapbook penting dilakukan agar dapat diketahui efektivitas media ini dalam mempermudah siswa dalam memahami berbagai konsep pengetahuan khususnya terkait dengan muatan ke SD-an. Berhasilnya pengembangan media ini tentu juga dapat berdampak luas bagi lingkungan pendidikan, utamanya di SD jika hasilnya didesiminasikan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). R&D diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang berawal dari analisis kebutuhan, dan kemudian mengembangkannya serta menguji keefektifannya, agar berguna bagi masyarakat luas (Sugiyono, 2019). Produk yang dihasilkan dalam penelitian adalah media pembelajaran berupa *Scrapbook*, dan model pengembangan yang sesuai dengan penelitian ini adalah ADDIE yang meliputi 5 tahapan yang terdiri dari Tahap Analisis (*Analysis*), Tahap Perancangan (*Design*), Tahap Pengembangan (*Development*), Tahap Implementasi (*Implementation*) dan Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pretest-posttest, observasi dan angket yang diberikan kepada siswa dan guru untuk mengetahui apakah media scrapbook layak di uji cobakan dalam pembelajaran di dalam kelas. Instrumen yang akan digunakan harus melalui uji validasi. Analisis kevalidan media harus melalui dua tahap uji kevalidan yaitu uji validasi media dan uji validasi materi. Hasil validasi dari ahli materi dan media kemudian dilakukan perhitungan

menggunakan rumus persamaan (Sudjiono, 2009) serta kategori se-bagai berikut:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Interval dan Kategori

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Tinggi
61-80%	Tinggi
31-60%	Cukup
21-40%	Rendah
1-20%	Sangat Rendah

Dengan AP adalah Angka Presentase, skor aktual adalah skor hasil penilaian yang diberikan oleh validator dan skor ideal adalah skor maksimal dari instrumen yang telah dibuat. Untung menghitung efektifitas perlakuan pretest dan posttest dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 22 for Windows dengan menguji korelasi menggunakan *Paired Sample Test*. Pengaruh ini dapat dilihat melalui perbedaan nilai pretest dan posttest. Ketika nilai posttest lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest maka dikatakan adanya pengaruh positif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pengembangan model ADDIE yang pertama adalah *Analysis*. Hasil *analysis* data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara terhadap kepala sekolah, guru, dan siswa kelas 5 di SD Negeri Harjosari 01 Bawen pada tanggal 27 Januari 2022 tentang situasi, kondisi, sarana prasarana, media pembelajaran yang ada dapat dipastikan bahwa di SD Negeri 01 Harjosari masih kekurangan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat mempermudah penguasaan konsep. Media yang telah ada hanya media jadi seperti globe, kerangka manusia, dan beberapa jaring-jaring bangun ruang. Media yang berbentuk Scrapbook belum ada. Berdasarkan pengalaman saat magang di SD Harjosari 01 Bawen, salah satu hambatan yang terjadi adalah ketika melak-sanakan pembelajaran IPA Tema 1 pada kelas 5 terasa sulit untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik khususnya terkait dengan konsep organ gerak hewan karena memang belum tersedianya media sebagai penunjang materi tersebut. Hasil evaluasi yang diberikan pada akhir pembelajaran juga rendah, yakni rata-rata kelas hanya sebesar 68,45 dengan nilai tertinggi 75. Hal ini terjadi oleh karena belum adanya media bantu yang dapat mempermudah pemahaman konsep tentang organ gerak hewan tersebut. Untuk mengatasi

persoalan semacam ini, dikembangkanlah media Scrapbook.

Design Pada tahap ini yang dilakukan yaitu merancang tampilan serta isi media pembelajaran scrapbook. Adapun beberapa langkah-langkah dalam merancang media pembelajaran scrapbook yaitu mengumpulkan referensi materi, menyusun media pembelajaran scrapbook, merancang tujuan pembelajaran serta merancang tampilan media pembelajaran scrapbook. *Development* Pada tahap ini pembuatan media pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang berisikan materi yang sebelumnya sudah melalui tahap uji validitas materi serta uji validitas media.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Hasil Penelitian	Skor	Presentase Kevalidan	Kategori
1.	Validasi Ahli Materi	44	$\frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$	Sangat Tinggi

Hasil validasi ahli materi yang ditunjukkan pada tabel 2 menunjukkan bahwa media pembelajaran scrapbook memperoleh rata-rata presentase skor 88% dan berada di kategori sangat tinggi. Setelah dilakukan validasi, ahli materi memberikan catatan bahwa materi dalam media scrapbook sudah baik dan mudah untuk dipahami sehingga layak untuk di uji cobakan tanpa revisi.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Hasil Penelitian	Skor	Presentase Kevalidan	Kategori
1.	Validasi Ahli Media	55	$\frac{55}{50} \times 100\% = 91,6\%$	Sangat Tinggi

Perolehan hasil pada tabel 3 menunjukkan perolehan rata-rata presentase skor sebanyak 91,6% dan berada di kategori sangat tinggi. Dengan begitu ahli media tetap memberikan saran perbaikan pada media pembelajaran scrapbook agar lebih baik lagi. Saran yang diberikan yaitu: Menambahkan gambar sesuai materi agar memberikan visualisasi materi, sehingga akan membuat pemahaman anak menjadi lebih baik.

Tabel 4. Hasil Data Penilaian Observer

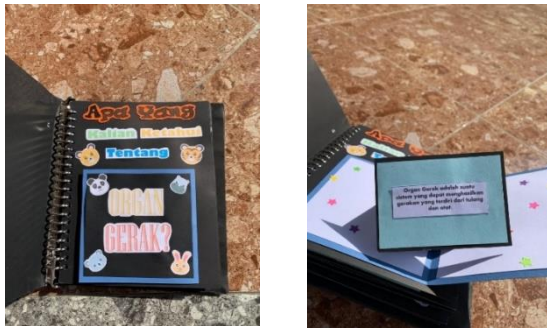
No.	Hasil Penelitian	Skor	Presentase Kevalidan	Kategori
1.	Penilaian Observer	40	$\frac{40}{45} \times 100\% = 88,8\%$	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 4. di atas, angka presentase yang diperoleh adalah 88,8%

dengan kategori sangat tinggi. Dengan demikian observer menyatakan bahwa media pembelajaran scrapbook sangat efektif untuk di uji cobakan dalam pembelajaran di kelas. Berikut ini merupa-kan tampilan dari media scrapbook:



Gambar 1. Tampilan halaman depan



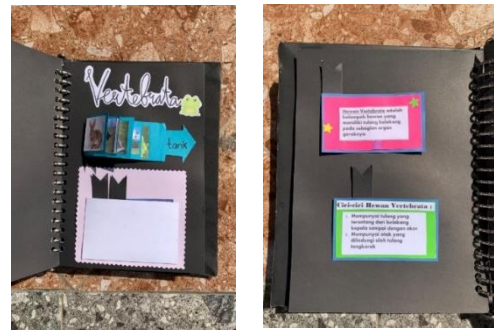
Gambar 2. Tampilan halaman materi 1



Gambar 3. Tampilan halaman materi 2



Gambar 4. Tampilan halaman materi 3



Gambar 4. Tampilan halaman materi 4



Gambar 5. Tampilan halaman materi 5



Gambar 6. Tampilan halaman materi 6



Gambar 7. Tampilan halaman terakhir

Tahap selanjutnya *Implementation* Tahap ini merupakan penerapan seluruh design perancangan yang sudah dibuat sebelumnya. Media pembelajaran scrapbook diimplementasikan di kelas 5 muatan pembelajaran IPA materi organ gerak hewan setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing dan dosen validator. Persiapan yang dilakukan sebelum implementasi media scrapbook yaitu sebagai berikut:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Mempersiapkan media pembelajaran scrapbook.
3. Memperbanyak lembar pretest dan posttest sebanyak 10 lembar.
4. Memperbanyak lembar respon siswa untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media pembelajaran scrapbook.

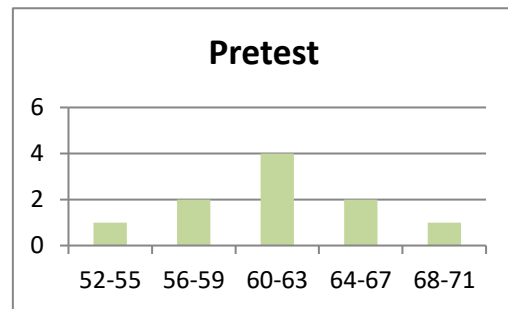
Sebelum media scrapbook digunakan dalam pembelajaran, dalam pertemuan pertama siswa diberikan soal pretest untuk mengetahui kondisi awal siswa. Guru memberikan pemahaman kepada siswa bahwa pemberian soal pretest sebelum pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa serta penguasaan materi sebelumnya pada materi organ gerak hewan. Setelah soal selesai dikerjakan guru bertanya kepada siswa mengenai kendala atau kesulitan apa yang ditemui selama mengerjakan soal. Dalam pertemuan kedua guru membimbing siswa untuk duduk di dalam sebuah kelompok kecil. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa. Setelah itu guru membagikan media scrapbook pada masing-masing kelompok. Siswa diajak untuk memperhatikan materi yang ada di dalam media scrapbook dengan tetap mendengarkan penjelasan guru. Siswa diberikan kesempatan untuk mencermati media di setiap halaman, jika ingin berganti halaman maka guru akan memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana. Siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran serta tidak malu untuk bertanya jika mengalami kesulitan. Setelah penjelasan materi selesai, guru membimbing siswa mengerjakan soal *posttest* dengan materi yang sama dalam media scrapbook. Siswa mengerjakan soal *posttest* untuk mengukur keefektifan pembelajaran menggunakan media scrapbook pada siswa kelas 5 SD. Kemudian soal dibahas bersama, siswa bertanya mengenai soal yang dianggap masih membingungkan. Setelah selesai, guru mengevaluasi pembelajaran dengan bertanya jawab mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pembelajaran menggunakan media scrapbook menyenangkan serta menumbuhkan semangat siswa untuk belajar.

Tahap terakhir merupakan *Evaluation* Setelah media pembelajaran scrapbook jadi dan di implementasikan dalam pembelajaran, maka tahap selanjutnya dilakukan evaluasi hasil uji pretest dan posttest kepada siswa secara terbatas.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Hasil Pretest

Kelas Interval	Frekuensi	Presentase
52-55	1	10%
56-59	2	20%
60-63	4	40%
64-67	2	20%
68-71	1	10%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah siswa dalam kelas interval 52-55 sebanyak 1 anak dengan presentase 10%. Jumlah siswa dalam kelas interval 56-59 sebanyak 2 anak dengan presentase 20%. Jumlah siswa dalam kelas interval 60-63 sebanyak 4 anak dengan presentase 40%. Jumlah siswa dalam kelas interval 64-67 sebanyak 2 anak dengan presentase 20%. Jumlah siswa dalam kelas interval 68-71 sebanyak 1 anak dengan presentase 10%.

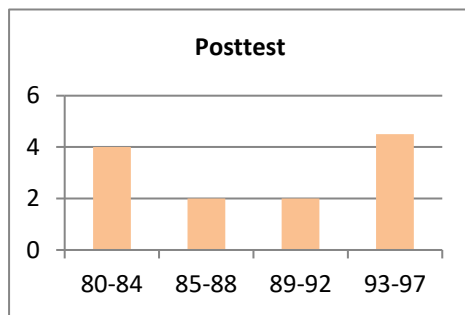


Gambar 8. Grafik Data Hasil Pretest

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Hasil Posttest

Kelas Interval	Frekuensi	Presentase
80-84	4	40%
85-88	2	20%
89-92	2	20%
93-97	2	20%

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa jumlah siswa dalam kelas interval 80-84 sebanyak 4 anak dengan presentase 40%. Jumlah siswa dalam kelas interval 85-88 sebanyak 2 anak dengan presentase 20%. Jumlah siswa dalam kelas interval 89-92 sebanyak 2 anak dengan presentase 20%. Jumlah siswa dalam kelas interval 93-97 sebanyak 2 anak dengan presentase 20%.



Gambar 9. Grafik Data Hasil Posttest

Tabel 7. Deskriptif Statistik Hasil Pretest Posttest

	N	Min.	Max.	Mean	Std. Deviation
Pretest	10	52	68	60,20	4,467
Posttest	10	80	96	88,00	5,963
Valid N (listwise)	10				

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahawa adanya perbedaan hasil antara nilai pretest dan posttest. Nilai terendah dari pretest adalah 52 dan nilai tertinggi 68 dengan rata-rata 60. Sedangkan nilai terendah posttest adalah 80 dan nilai ter-tinggi 96 dengan rata-rata 88.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Pretest

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Sta-tistic	df	Sig.	Sta-tistic	df	Sig.
Nilai Pretest	,218	10	,196	,955	10	,729

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas pada hasil nilai pretest dan posttest dapat dilihat dari pengukuran nilai signifikansi $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal, sebaliknya jika data $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas hasil pretest pada tabel 4, diketahui bahwa nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* menunjukkan angka 0.729. Hal ini berarti data tersebut berdistribusi normal karena nilai signifikansi > 0.05

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Posttest

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Sta-tistic	df	Sig.	Sta-tistic	df	Sig.
Nilai Posttest	,149	10	,200*	,918	10	,341

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas hasil posttest diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi Shapiro-Wilk menunjukkan angka 0.341. Hal ini berarti data tersebut berdistribusi normal. Setelah

diketahui bahwa kedua data berdistribusi normal maka dapat dilakukan uji beda rerata, yakni dengan uji T berpasangan (*Paired Sample T-Test*) dengan bantuan SPSS 22 for Windows. Pengambilan keputusan dalam uji hipotesis yaitu, Sig. (2-tailed) $< 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, sebaliknya jika Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil Uji T berpasangan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 10. Hasil Uji Beda Rerata (Paired Sample T-Test)

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest-Posttest	-27,800	8,135	2,573	-33,619	-21,981	-10,807	9	,000

Berdasarkan Uji T berpasangan (*Paired Sample T-Test*) diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yaitu kurang dari $< 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Diterimanya H_a berarti bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dengan posttest yang artinya ada pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil uji validitas yan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media serta hasil penilaian dari observer (guru) perolehan skor dari setiap ahli berada pada kategori Sangat Tinggi. Adapun presentase yang diperoleh dari setiap validator yaitu ahli materi memperoleh presentase skor sebesar 88%. Untuk validasi ahli materi memperoleh presentase skor sebesar 91,6% sedangkan untuk hasil penilaian observer (guru) memperoleh presentase skor sebesar 88,8%. Hasil Uji T-Test pada tabel 6. ditunjukkan bahwa nilai (Sig. (2-Tailed)) adalah 0,000 dimana $< 0,05$ yang artinya ada peningka-tan serta perbedaan pada hasil rata-rata belajar.

Dari hasil validasi yang telah dilakukan, media pembelajaran Scrapbook mendapatkan kategori Sangat tinggi sebagai suatu media pembelajaran dari segi materi dan media serta penggunaanya. Dengan perolehan skor tersebut serta dengan perbandingan hasil belajar pretest dan posttest melalui uji T-test maka media pembelajaran Scrapbook pada materi organ gerak hewan dinyatakan Layak digunakan sebagai media pembelajaran. sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Norma Azizah, dkk (2020) yang mengembangkan Media Scrapbook Pada Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan dan Tumbuhan, Media yang dikembangkan memperoleh skor dari validator ahli materi sebesar 75% dengan kategori cukup valid dan skor dari validator ahli media sebesar 97% dengan

kategori cukup valid. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Setyo Wahyu Wardhani (2018) yang pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar dengan perolehan rata-rata skor validasi media sebesar 96% dan perolehan rata-rata skor validasi ahli materi sebesar 86%. Dari kedua penelitian tersebut menyatakan bahwa Media Pembelajaran Scrapbook layak dan valid untuk digunakan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil uji ahli maupun uji lapang secara terbatas, media *Scrapbook* sebagai hasil penelitian pengembangan layak digunakan untuk mempermudah pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi IPA khususnya pada materi Organ Gerak Hewan. Media ini juga mempunyai beberapa kelebihan antara lain: Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media memperoleh kategori sangat tinggi. Hasil penilaian oleh observer dalam aspek efektivitas penggunaan media memperoleh kategori sangat tinggi. Hasil uji lapang secara terbatas lebih meyakinkan bahwa media ini efektif.

B. Saran

Dengan terujinya efektivitas media ini sebagai alat bantu pembelajaran, disarankan agar pihak sekolah memperbanyak produk ini agar dapat dimanfaatkan oleh guru maupun peserta didik secara maksimal. Bagi guru maupun peneliti lain yang berminat mengembangkan media *Scrapbook* dapat melakukan pengembangan untuk mupel-mupel ke-SD-an lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Anas Sudjiono. 2009. Pengantar Statistik Pendidikan, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Fitriana. 2019. Penerapan Model Discovery Learning pada Pembelajaran IPA Materi Tekanan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran, 100- 108.

Hamidjojo. 2015. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Kini ". Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang Press.

Hanafi, H., La, A., & Muzzakir. 2018. Profesionalisme Guru dalam Pengelolaan Kegiatan

Kemendikbud. 2014. Konsep dan implementasi kurikulum 2013.
<https://www.kemdikbud.go.id>.

Majid, Abdul. 2014. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Pembelajaran di Sekolah. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Nova Puspa Dewi, A. S. 2020. Identifikasi Permasalahan dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SDN Buluh 3 Socah. *ikipgribojonegoro*, 129.

Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabet.