

Pengembangan Media Pembelajaran Buku Berbasis Scrapbook pada Materi IPA

Bela Ernadayanti

Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga

ernadabella@gmail.com

ABSTRACT

The development of books as media or reading materials for now is still very little made. One of the development of books as a learning medium or reading material today is by making scrapbook-based books. The type of research conducted by researchers uses the Sukmadinata development research model. The R&D cycle refers to Sukmadinata (2007: 184) can be simplified into three main steps, where each step includes several operational steps. The scrapbook-based book learning media developed has gone through a validation process. The results of the media expert validation test obtained a score of 95.2%, said to be very valid and can be used by grade VI students. The results of the material expert test obtained a score of 96.0%, very valid and can be used by students. The percentage results state that scrapbook-based book learning media products are very valid in terms of the material listed in them already meet the criteria. Pretest scores are obtained from before students get lessons using scrapbook learning media. While posttest scores are obtained after students get lessons using scrapbook learning media. The average pretest score obtained by students was 62.6 and the posttest score obtained by students was 86.1 in grade VI students of SD Negeri Kaliwunggu 01 totaling 16 students. After measuring the level of initial understanding and the level of final understanding, students test the difference in the average value of initial understanding and final understanding with the N-Gain Score test which is calculated using SPSS. The result of calculating the N-gain score using SPSS gets a result of 0.62. These results show that scrapbook-based learning media get a medium category in terms of effectiveness. Judging from the results of N-Gain measurements in the form of percent, obtaining a result of 62.6% is said to be quite effective. Judging from the results of the N-Gain Score calculation, there are differences in the level of understanding of students before and after using scrapbook learning media in the learning process. So, scrapbook-based book learning media is effective in increasing the understanding of grade VI students on science material.

Keywords: Media; Scrapbook; Space Exploration

ABSTRAK

Pengembangan buku sebagai media atau bahan bacaan untuk saat ini masih sangat sedikit pembuatannya. Salah satu pengembangan buku sebagai media pembelajaran atau bahan bacaan saat ini dengan membuat buku berbasis scrapbook. Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model penelitian pengembangan Sukmadinata. Siklus R & D mengacu pendapat Sukmadinata (2007:184) dapat disederhanakan menjadi tiga langkah utama, dimana masing-masing langkah mencakup beberapa langkah operasional. Media pembelajaran buku berbasis scrapbook yang dikembangkan sudah melalui proses validasi. Hasil uji validasi ahli media diperoleh skor sebesar 95,2% , dikatakan sangat valid dan dapat digunakan oleh peserta didik kelas VI. Hasil uji ahli materi diperoleh skor sebesar 96,0%, sangat valid dan dapat digunakan oleh peserta didik. Hasil presentase menyatakan

bahwa produk media pembelajaran buku berbasis scrapbook sangat valid dalam hal materi yang dicantumkan didalamnya sudah memenuhi kriteria. Nilai pretest diperoleh dari sebelum peserta didik mendapatkan pelajaran menggunakan media pembelajaran scrapbook. Sedangkan nilai posttest diperoleh setelah peserta didik mendapatkan pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran scrapbook. Rata-rata nilai pretest yang diperoleh peserta didik yaitu 62,6 dan nilai posttest yang diperoleh peserta didik yaitu 86,1 pada peserta didik kelas VI SD Negeri Kaliwungu 01 sejumlah 16 peserta didik. Setelah dilakukan pengukuran tingkat pemahaman awal dan tingkat pemahaman akhir, peserta didik melakukan uji perbedaan rata - rata nilai pemahaman awal dan pemahaman akhir dengan uji N-Gain Score yang perhitungannya menggunakan SPSS. Hasil perhitungan N-gain score menggunakan SPSS mendapatkan hasil 0,62. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis scrapbook mendapatkan kategori sedang dalam hal keefektivitasannya. Dilihat dari hasil pengukuran N-Gain dalam bentuk persen memperoleh hasil 62,6% dikatakan cukup efektif. Dilihat dari hasil perhitungan N-Gain Score terdapat perbedaan tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran scrapbook dalam proses pembelajaran. Jadi, media pembelajaran buku berbasis scrapbook efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VI pada materi IPA.

Kata kunci: Media; Menjelajah Angkasa; Luar

PENDAHULUAN

Buku adalah kompilasi artikel formal yang berisi tulisan-tulisan berdasarkan penelitian. Kumpulan ini disatukan dan dijilid di salah satu ujungnya, seringkali memuat tulisan, gambar, atau tempelan yang diterbitkan secara berkala.(Kemdikbud, 2020) Sebagai sebuah alat pembelajaran, buku memiliki manfaat bagi peserta didik karena mampu meningkatkan pengetahuan dan informasi. Selain itu, buku juga dapat memenuhi persyaratan kurikulum dan mengimplementasikan pesan kurikulum yang berlaku. Skema faktor keberhasilan implementasi kurikulum 2013 menekankan pentingnya buku sebagai faktor penentu keberhasilan dalam mengadopsi kurikulum 2013 (Kemendikbud: 2013). Dengan merujuk pada referensi tersebut, dapat disimpulkan bahwa buku tidak hanya menjadi sumber media yang bermanfaat bagi peserta didik tetapi juga menjadi elemen penentu keberhasilan dalam implementasi kurikulum 2013.

Berdasarkan penjabaran di atas system perbukuan merupakan salah satu tujuan dalam menumbuhkan budaya literasi di lingkup sekolah sesuai dengan perkembangan kurikulum 2013 budaya literasi sedang di galakkan. Menurut definisi UNESCO, Literasi mencakup keterampilan nyata, terutama keterampilan kognitif membaca dan menulis, yang dapat diperoleh tanpa mempertimbangkan konteks, sumber, atau cara perolehannya. Faktor-faktor seperti penelitian akademis, lembaga, konteks nasional, nilai-nilai budaya, dan pengalaman pribadi dapat memengaruhi persepsi seseorang terhadap makna literasi itu sendiri. (Lestari et al., 2021). Pengembangan literasi membaca di sekolah sering juga disebut Gerakan literasi sekolah (GLS). Suatu aspek fundamental dalam usaha meningkatkan literasi adalah GLS. Peningkatan literasi melibatkan keharusan bagi peserta didik untuk

membaca selama 15 menit sebelum dimulainya pelajaran, namun bukan bacaan yang berkaitan dengan buku teks pelajaran, melainkan buku-buku tambahan yang mencakup beragam pengetahuan, keterampilan, dan aspek kepribadian. Peningkatan literasi membaca ini juga termasuk dalam Kompetensi Dasar (KD), sehingga pendidik dapat mengevaluasi performa membaca peserta didik.

Kebudayaan literasi dapat mendukung peningkatan pengetahuan peserta didik melalui aktivitas membaca, menulis, mendengarkan, serta mengamati, juga meningkatkan kemampuan mereka dalam mengekstraksi kesimpulan dari informasi yang disampaikan, baik oleh guru maupun dari bahan bacaan. Upaya pengembangan literasi membaca bertujuan untuk memperkuat kemampuan literasi peserta didik, sehingga mereka dapat menguasai keterampilan analisis informasi dalam kehidupan sehari-hari. Lebih dari sekadar mencapai target jumlah buku yang harus dibaca, upaya ini bertujuan untuk memupuk kebiasaan membaca dan mempromosikan pemikiran kritis berdasarkan wawasan yang diperoleh melalui kegiatan membaca. Abdul Majid membedakan beberapa jenis buku ajar, termasuk buku ajar cetak atau printed, buku ajar dengan audio, buku ajar pandang-dengar (audio visual), dan bahan ajar interaktif. Jenis buku tersebut dapat berbentuk buku teks, buku referensi, buku modul, buku diktat, *mind book*, *scrapbook*, dan *pop-up book*.

Di sisi lain perkembangan abad 21 menunjukkan media online mampu menggantikan media cetak. Oleh karena itu media buku semakin lama semakin tertinggal, yang menjadikan produksi buku dari tahun ke tahun semakin berkurang. Pengembangan buku sebagai media atau bahan bacaan untuk saat ini masih sangat sedikit pembuatannya. Salah satu pengembangan buku sebagai media pembelajaran atau bahan bacaan saat ini dengan membuat buku berbasis *scrapbook*. John Poole mengungkapkan bahwa *scrapbook* ialah koleksi benda kenangan, gambar, catatan, narasi, puisi, kutipan, potongan artikel, tiket, bukti pembayaran, dan lain sejenisnya yang dirangkai dan disusun dalam sebuah album atau buku buatan tangan.

Penggunaan media pembelajaran *scrapbook* dapat digunakan untuk muatan pembelajaran IPA. Media pembelajaran *Scrapbook* IPA dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Sehingga peserta didik menjadi nyaman serta senang ketika mengikuti pembelajaran. Menurut penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Kelas V di SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang, media pembelajaran *Scrapbook* dalam bidang IPA telah dikembangkan setelah dievaluasi oleh sejumlah ahli. Evaluasi ini menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi standar yang ditetapkan oleh para ahli. Ahli media memberikan penilaian 90% sebagai sangat layak, ahli materi memberikan penilaian 93% sebagai sangat layak, dan ahli praktisi memberikan penilaian 95% sebagai sangat layak. Dengan demikian, rata-rata penilaian dari ketiga ahli tersebut mencapai 92%, dengan kriteria sebagai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPA. (Saputra: 2020)

Berdasarkan hal tersebut penelitian diarahkan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam mengajarkan muatan pelajaran IPA yang fokusnya pada

materi angkasa luar. Pengembangan media ini diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan peserta didik dengan buku berbasis *scrapbook*. Disamping itu dapat meningkatkan keefektifan belajar peserta didik dalam memahami materi angkasa luar. Dalam proses belajar, diharapkan bahwa siswa dapat mengalami pengalaman belajar yang menggembirakan sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan pencapaian pembelajaran yang komprehensif. Dengan demikian, materi yang diajarkan akan menjadi bermakna dan mudah diingat oleh para siswa.

Pengembangan *Scrapbook* sebagai media pembelajaran telah didukung oleh beberapa studi, termasuk salah satunya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang". Menurut penelitian ini, media pembelajaran IPA *Scrapbook* telah dikembangkan berdasarkan penilaian dari sejumlah ahli. Evaluasi tersebut menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi kriteria validitas, dengan skor 90% dari ahli media, 93% dari ahli materi, dan 95% dari ahli praktisi, secara berturut-turut menyatakan bahwa media ini sangat layak. Hasil rata-rata dari penilaian ketiga ahli tersebut menunjukkan skor sebesar 92%, menegaskan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPA.. (Saputra, 2020, p. 85). Penelitian yang dilakukan oleh Saputra menyatakan media *scrapbook* sangat layak digunakan karena memenuhi kriteria valid dengan presentase 90% sampai 95%.

Berdasarkan analisis sebelumnya, penelitian mendatang akan menfokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa buku berbasis *scrapbook* dalam konteks pembelajaran IPA. Tujuan pengembangan *scrapbook* tersebut adalah untuk mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi yang terdapat dalam buku pembelajaran, khususnya dalam konteks muatan pembelajaran IPA untuk siswa kelas 6 sekolah dasar dengan tema "Menjelajah Angkasa Luar". Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki potensi penggunaan *scrapbook* sebagai alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran, khususnya untuk topik yang berkaitan dengan eksplorasi angkasa luar.

METODE PENELITIAN

Model penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan. produk yang akan dikembangkan pada penelitian pengembangan ini adalah berupa buku cetak atau buku berbasis *scrapbook* yang di dalamnya terdapat materi tentang tata surya sesuai dengan materi kelas 6 Sekolah Dasar yaitu "Menjelajah Angkasa Luar". Jenis penelitian yang dilakukan menggunakan model penelitian pengembangan Sukmadinata. Siklus R & D mengacu pendapat Sukmadinata (2007:184) dapat disederhanakan menjadi tiga langkah utama, dimana masing-masing langkah mencakup beberapa langkah operasional. Tiga langkah utama tersebut adalah (1) tahap studi pendahuluan, (2) tahap desain dan pengembangan produk, (3) tahap pengujian produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian Pendahuluan

Bagian pendahuluan berisi cover, cover halaman, kata pengantar, KI, KD, indicator, dan daftar isi sebagai berikut:

Cover Depan

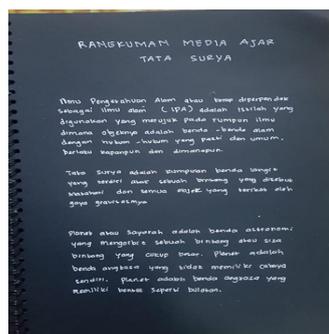
Cover depan terdiri atas judul buku yang dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran yaitu Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar Subtema 1 Keteraturan Yang Menakjubkan Pembelajaran Ke 1. Dimana cover depan di desain simple dengan corak angkasa bertabur bintang-bintang dan berupa tulisan judul yaitu "Tata Surya".



Gambar 4. 1 Cover Depan

Cover Belakang

Cover belakang didesain lebih simple dengan nuansa yang masih sama yaitu langit langit bertabur bintang dan terdapat tulisan penyampaian arti dari buku tersebut atau yang sering disebut synopsis.



Gambar 4. 2 Cover Belakang

Kata Pengantar

kata pengantar terdapat pada halaman ke 2 pada buku ini berupa tulisan yang berisi ungkapan dari penulis terhadap karya tulisnya kepada para pembaca. Kata pengantar disini terdapat ucapan syukur dan terima kasih dari penulis terhadap pihak – pihak yang membantu penyusunan buku ini. Penulis juga memberikan sebuah penjelasan singkat tentang isi dari dari buku tersebut.



Gambar 4. 3 Kata Pengantar

Daftar Isi

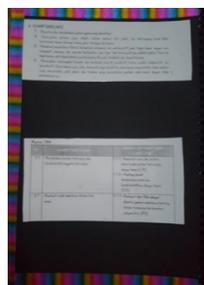
Daftar isi pada bagian ini terdapat pada halaman ke 3 buku dimana daftar isi adalah daftar judul dari bagian – bagian buku yangn sekaligus memuat nomor halaman yang telah disusun secara beraturan.

Section	Page Number
KATA PENGANTAR	1
DAFTAR ISI	3
ISI	5
TITIK PEMBELAJARAN	10
SATA SUBYA	1
- Bagian dan cara	2
- Cara	3
- Maksud	4
- Tujuan (Materi)	5
PLANET	6
- Bagian dan cara	7
- Cara	8
- Maksud	9
- Tujuan (Materi)	10
CIK - CIK PLANET	11
- Cara	12
- Maksud	13
- Tujuan (Materi)	14
SIK - SIK PLANET	15
- Cara	16
- Maksud	17
- Tujuan (Materi)	18
SIK - SIK PLANET	19
- Cara	20
- Maksud	21
- Tujuan (Materi)	22

Gambar 4. 4 Daftar Isi

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Halaman ini bertuliskan KI yang sesuai dengan kurikulum 2013 yang ada pada materi ajar yang diajarkan serta kompetensi dasar yang akan dikembangkan. Kompetensi inti merupakan penjabaran antara muatan pembelajaran, mata pelajaran , dan prpgram studi sebagai upaya untuk mencapai standar kompetensi lulusan (SKL). Kompetensi dasar disini merupakan kemampuan peserta didik untuk bisa mencapai kompetensi inti.



Gambar 4. 5 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Bagian Isi

Isi dari *scrapbook* ini adalah buku materi bergambar yang dibuat dalam bentuk *scrap* yang dibentuk dengan sedemikian rupa. Dalam setiap pembahasan yang ada dalam buku tersebut terdapat beberapa judul dalam setiap bahasan. Setiap judul bahasan ditulis dan diberi warna yang berbeda agar dapat membedakan setiap materi yang akan dibahas. Susunan penulisan dan tata letak disesuaikan dengan komponen dan bahan yang telah dipertimbangkan dengan baik. Mengkolaborasikan susunan warna, tulisan, dan gambar agar suatu halaman dapat dibaca dengan nyaman oleh pembaca. Tiap halaman dalam media ini dibuat berbeda baik itu hiasannya maupun susunan tiap halaman. Berikut ini adalah penjelasan dari beberapa halaman yang ada dalam buku tersebut :

Pengertian Tata Surya

Halaman pembahasan yang pertama yaitu tentang pengertian tata surya dan pembagian system tata surya. Tata surya merupakan matahari dan kumpulan benda langit yang beredar mengelilinginya, dimana matahari sebagai pusat tata surya. System tata surya terdiri dari 3 bagian, yaitu ; matahari, planet – planet dan benda langit lainnya.



Gambar 4. 6 Pengertian Tata Surya

Galaksi

Halaman berikutnya membahas tentang galaksi, disini halaman di desain semenarik mungkin berupa gambar-gambar planet. Menyajikan apa itu pengertian galaksi yang ditulis dengan warna yang berbeda dan menggunakan animasi gambar dan bentuk kertas yang dapat ditarik dan mengeluarkan sebuah tulisan.



Gambar 4. 7 Galaksi

Matahari

Halaman berikutnya membahas tentang matahari , pengertian matahari serta lapisan – lapisan pada matahari. Halaman ini didesain menggunakan beberapa gambar serta warna-warna pilihan yang menarik dan disertai animasi – animasi yang dibuat menggunakan berbagai macam kertas pilihan yang dapat dimainkan dan dibuka tutup sesuai dengan arahan pada buku tersebut.



Gambar 4. 8 Matahari

Lapisan Pada Matahari

Halaman selanjutnya membahas tentang lapisan – lapisan yang terdapat pada matahari secara rinci , singkat , padat dan jelas. Lapisan – lapisan pada matahari dibagi menjadi 6 bagian yaitu korona , kromosfer , fotosfer , konvektif , radiatif , dan lapisan inti. Bagian ini di desain dengan menambahkan gambar matahari yang dirangkai agar terlihat seperti 3 dimensi.



Gambar 4. 9 Lapisan Pada Matahari

Pengertian Planet

Desain pada bagian ini menampilkan keindahan luar angkasa yang ditambahkan dengan gambar – gambar planet , matahari , meteor , serta rocket. Bagian ini menampilkan gambaran tata surya yang ditambahkan dengan penjelasan dari planet. Planet adalah benda langit yang tidak menghasilkan cahaya dan berotasi serta berevolusi mengelilingi matahari.



Gambar 4. 10 Pengertian Planet

Gambaran Planet Luar Angkasa



Gambar 4. 11 Gambaran Planet Luar Angkasa

Penggolongan Planet

Halaman ini menjelaskan tentang penggolongan planet yaitu planet inferior dan planet superior. Gambaran pada halaman ini didesain dengan menambahkan ilustrasi tata surya dengan gambar – gambar planet dan disertai dengan tulisan berupa penjelasan penggolongan planet.



Gambar 4. 12 Penggolongan Planet

Ciri - Ciri Planet Merkurius



Gambar 4. 13 Ciri-Ciri Planet Merkurius

Venus



Gambar 4. 14 Ciri - Ciri Planet Venus

Bumi



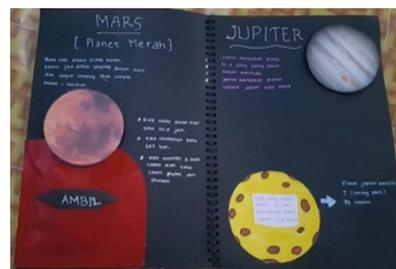
Gambar 4. 15 Ciri - Ciri Planet Bumi

Mars



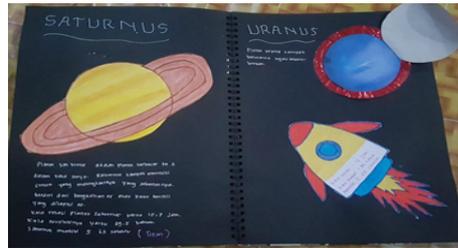
Gambar 4. 16 Ciri - Ciri Planet Mars

Jupiter



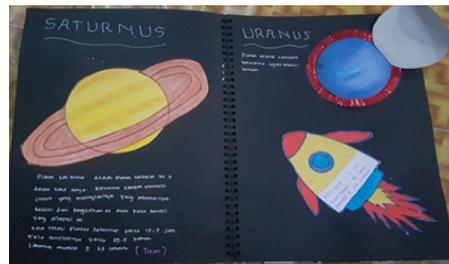
Gambar 4. 17 Ciri - Ciri Planet Jupiter

Sarurnus



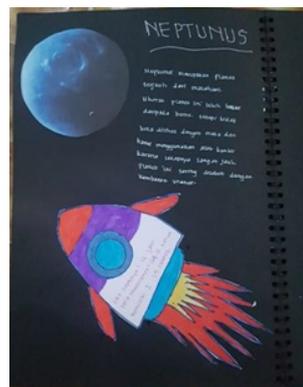
Gambar 4. 18 Ciri - Ciri Planet Saturnus

Uranus



Gambar 4. 19 Ciri - Ciri Planet Uranus

Neptunus

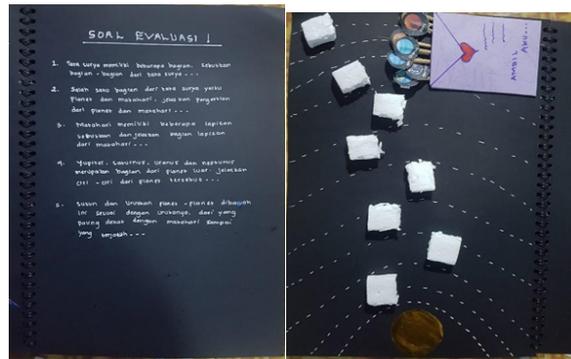


Gambar 4. 20 Ciri - Ciri Planet Neptunus

Bagian Evaluasi

Soal Evaluasi (Menjawab Pertanyaan)

Pada halaman ini berisi soal-soal latihan untuk peserta didik yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari pada buku tersebut. Disini terdapat 5 butir soal uraian yang disertai uci coba praktik yang dilakukan oleh peserta didik.



Gambar 4. 21 Soal Evaluasi

Bagian Penutup

Bagian penutup pada media *scrapbook* ini berisi biografi penulis yang berisi nama , NIM , Tempat tanggal lahir , alamat , dan prodi. Serta berisi synopsis berupa ringkasan atau penjelasan singkat mengenai isi dari media *scrapbook* tersebut. Bagian synopsis memberikan gambaran umum mengenai isi dan alur dari materi tersebut sehingga pembaca dapat memahami inti dari media *scrapbook* yang telah dibuat.



Gambar 4. 22 Biografi Penulis

Validasi Desain / Hasil Validasi

Validasi produk pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, produk dilakukan penilaian oleh dosen ahli yang sudah mahir dalam bidang media, terutama pada media pembelajaran. Kedua, penilaian dilakukan oleh dosen ahli materi terutama pada materi IPA. Ketiga, dilakukan oleh ahli pembelajaran yaitu Guru Kelas VI. Keempat, validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik kelas VI.

Data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan data kuantitatif, dimana data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator. Sedangkan, data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan skala linkert. Pada data validasi yang telah didapatkan akan dianalisis dengan tehnik skor rata-rata penilaian pada setiap item penilaian. Berikut ini adalah penyajian data kualitatif dan kuantitatif oleh Ahli media, Ahli materi, Ahli Bahasa, dan Ahli pembelajaran (Guru kelas VI).

Validasi Ahli Media

Validator Ahli media pada media pembelajaran scrapbook yaitu seorang ahli dalam bidang media dan desain. Data yang diperoleh berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data didapatkan dari hasil pengisian angket yang diberikan kepada validator. Berikut ini adalah hasil pemaparan dari hasil validasi media pada media pembelajaran berbasis *scrapbook* Menjelajah Angkasa Luar.

Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu buku berbasis scrapbook dikembangkan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan pada pembelajaran IPA tentang Tata Surya terutama planet. Pengukuran tingkat pemahaman peserta didik ketika sebelum dan sesudah penggunaan media scrapbook dilakukan menggunakan soal Pre-Test dan Post-Test. Dengan melakukan pennghitungan N-Gain Score serta menyajikan Statistik Deskriptif pada hasil Pre-Test dan Post-Test .

Hasil uji coba terbatas menggunakan Pre-Test dan Post-Test diperoleh hasil pengukuran yang berupa rata - rata (Mean), Skor Tertinggi (Max0, Skor terendah (Min), dan Standar Deviasi yang tersaji dalam tabel Statistik Deskriptif.

Tabel 4. 1 Descriptive Statistic
Descriptive Statistic

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pemahaman Awal	16	55.00	70.00	62.6875	5.618051264
Pemahaman akhir	16	78.00	95.00	86.1875	5.381681893
Valid N (listwise)	16				

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah peserta didik yang mengikuti pengukuran sejumlah 16 peserta didik. Dengan Skor rata-rata pengukuran awal 62.6875 dengan standar deviasi 5.618051264. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku berbasis scrapbook skor rata-rata pengukuran akhir 86.1875 dengan standar deviasi 5.381681893. Skor tertinggi yang dicapai peserta didik sebelum dilakukan perlakuan adalah 70 dan skor terendah adalah 55. Skor tertinggi yang dicapai siswa setelah diberikan perlakuan adalah 95 dan nilai terendahnya adalah 78. Dalam hal ini kriteria pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media scrapbook terdapat peningkatan yang signifikan dilihat dari tabel diatas.

Uji N-Gain juga dilakukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat efektivitas produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran buku berbasis scrapbook pada materi IPA untuk menunjang pemahaman peserta didik dalam materi Menjelajah Angkasa Luar. Uji N-Gain score dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai Pre-Test (tes sebelum diberi perlakuan) dan Post-Test (tes setelah diberi perlakuan). N-Gain Score dapat kita hitung dengan rumus , sebagai berikut:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Postest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan : skor Ideal adalah nilai maksimum (tertinggi) yang dapat diperoleh.

Kategori perolehan Nilai N-gain ditentukan berdasarkan nilai N-Gain maupun nilai N-Gain dalam bentuk persen (%). Kategori nilai N-gain:

PEMBAGIAN N-GAIN SCORE	
NILAI N-GAIN	KATEGORI
$g > 0,7$	TINGGI
$0,3 < g < 0,7$	SEDANG
$g < 0,3$	RENDAH

Kategori perolehan nilai N-Gain dalam bentuk persen (%) dapat mangacu pada tabel:

KATEGORI TAFSIRAN EFEKTIVITAS N-GAIN	
PRESENTASE %	TAFSIRAN
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Berikut adalah penyajian tabel hasil perolehan nilai N-Gain yang telah dilakukan dengan menghitung selisih Postest dan Pretest:

PERHITUNGAN N-GAIN SCORE						
No	Post Test	Pre Test	Post - Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N Gain Score	N Gain Score %
1	88	60	28	40	0.7	70
2	85	65	20	35	0.571428571	57.14285714
3	78	55	23	45	0.511111111	51.11111111
4	85	60	25	40	0.625	62.5
5	85	55	30	45	0.666666667	66.66666667
6	90	55	35	45	0.777777778	77.77777778
7	90	70	20	30	0.666666667	66.66666667
8	90	60	30	40	0.75	75
9	95	60	35	40	0.875	87.5
10	80	60	20	40	0.5	50
11	85	65	20	35	0.571428571	57.14285714
12	85	68	17	32	0.53125	53.125
13	80	70	10	30	0.333333333	33.33333333
14	78	60	18	40	0.45	45
15	95	70	25	30	0.833333333	83.33333333
16	90	70	20	30	0.666666667	66.66666667
Mean	86.1875	62.6875	23.5	37.3125	0.626853919	62.68539187

Gambar 4. 23 Tabel Hasil Perolehan Nilai N-Gain

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran buku berbasis scrapbook untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VI terhadap materi pembelajaran IPA Menjelajah Angkasa Luar. Model penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) yang digunakan adalah model penelitian pengembangan Sukmadinata. Siklus R & D mengacu pendapat Sukmadinata (2007:184) dapat disederhanakan menjadi tiga langkah utama, dimana masing-masing langkah mencakup beberapa langkah operasional. Tiga langkah utama tersebut adalah (1) tahap studi pendahuluan, (2) tahap desain dan pengembangan produk, (3) tahap pengujian produk.

Sedangkan, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement & Evaluate). ADDIE merupakan model yang banyak digunakan karena merupakan model berorientasi sistem, sudah familier di kalangan para praktisi pendidikan, langkah-langkahnya lebih sederhana karena prosedur kerjanya sistematis, yakni pada setiap langkah selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki, sehingga diperoleh produk yang efektif. (Wicaksana & Rachman: 2018)

Sebagai penopang dalam proses belajar mengajar hendaknya seorang guru dapat memilih, membuat, serta menggunakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini ada beberapa permasalahan yang perlu diperhatikan oleh guru terkait penguasaan dan penggunaan media pembelajaran. Bahwa media pembelajaran menurut Pakpahan dkk (2020:59) sebagai berikut:

1. Dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik lantaran materi disampaikan lebih menarik.
2. Penguasaan materi menjadi lebih baik dikarenakan bahan ajar dapat diakses secara berulang-ulang oleh peserta didik.

3. Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak hanya menggunakan kata-kata yang verbal saja.
4. Peserta didik menjadi lebih aktif, lantaran dengan media yang dirancang dengan baik dapat membuat pelajar menjadi lebih ikut serta dan saling berinteraksi dengan media yang digunakan.

Media pembelajaran buku berbasis *scrapbook* yang dikembangkan sudah melalui proses validasi. Hasil uji validasi ahli media diperoleh skor sebesar 74,4%, dikatakan cukup valid dan dapat digunakan oleh peserta didik kelas VI dengan revisi. Hasil uji ahli materi diperoleh skor sebesar 91,0%, sangat valid dan dapat digunakan oleh peserta didik. Hasil Validasi Ahli Bahasa diperoleh skor sebesar 91,0% dikatakan sangat valid dan sudah sesuai dengan aspek kebahasaan yang berlaku. Hasil presentase menyatakan bahwa produk media pembelajaran buku berbasis *scrapbook* sangat valid dalam hal materi yang dicantumkan didalamnya sudah memenuhi kriteria. Media pembelajaran *scrapbook* tervalidasi dan dinyatakan layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran dari ahli. Setelah media direvisi seperlunya sesuai saran yang diberikan oleh ahli, maka dilakukan uji coba terbatas terhadap media pembelajaran *scrapbook*. Uji coba terbatas dilaksanakan untuk mendapatkan informasi dan masukkan terkait keefektifan media pembelajaran *scrapbook*. Data hasil uji coba terbatas meliputi lembar angket respon guru dan lembar angket respon peserta didik secara deskriptif menyatakan bahwa media *scrapbook* ini bermanfaat dalam proses pembelajaran.

Keefektifan media selain dilihat dari data hasil angket respon guru dan peserta didik juga dilihat dari nilai hasil belajar peserta didik yaitu tingkat pemahaman awal dan tingkat pemahaman akhir. Nilai pretest diperoleh dari sebelum peserta didik mendapatkan pelajaran menggunakan media pembelajaran *scrapbook*. Sedangkan nilai posttest diperoleh setelah peserta didik mendapatkan pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook*. Rata-rata nilai pretest yang diperoleh peserta didik yaitu 62,6 dan nilai posttest yang diperoleh peserta didik yaitu 86,1 pada peserta didik kelas VI SD Negeri Kaliwungu 01 sejumlah 16 peserta didik.

Setelah dilakukan pengukuran tingkat pemahaman awal dan tingkat pemahaman akhir, peserta didik melakukan uji perbedaan rata-rata nilai pemahaman awal dan pemahaman akhir dengan uji N-Gain Score yang perhitungannya menggunakan SPSS. Hasil perhitungan N-gain score menggunakan SPSS mendapatkan hasil 0,62. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *scrapbook* mendapatkan kategori sedang dalam hal keefektifitasannya. Dilihat dari hasil pengukuran N-Gain dalam bentuk persen memperoleh hasil 62,6% dikatakan cukup efektif. Dilihat dari hasil perhitungan N-Gain Score terdapat perbedaan tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *scrapbook* dalam proses pembelajaran. Jadi, media pembelajaran buku berbasis *scrapbook* efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VI pada materi IPA.

Produk media pembelajaran berbasis *scrapbook* yang dikembangkan dalam penelitian ini tentunya memiliki keterbatasan yaitu media yang dikembangkan ini hanya fokus pada materi IPA lebih fokusnya kedalam materi menjelajah angkasa luar (tata surya). Penelitian dan pengembangan ini hanya dilakukan sampai uji coba terbatas.

KESIMPULAN

Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa

1. Pengembangan Media Pembelajaran Buku berbasis *Scrapbook* Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dapat dilaksanakan dengan langkah-langkah: studi pendahuluan, penyusunan draft produk awal, menentukan kompetensi dasar, membuat rancangan draf media pembelajaran *scrapbook*, merancang RPP, melibatkan peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan media dan melakukan evaluasi serta revisi;
2. Tingkat validitas Pengembangan Media Pembelajaran Buku Berbasis *Scrapbook* Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas VL SD Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik menurut penilaian ahli ahli media diperoleh skor sebesar 95,2% , dikatakan sangat valid dan dapat digunakan oleh peserta didik kelas VI. Hasil uji ahli materi diperoleh skor sebesar 96,0%, sangat valid dan dapat digunakan oleh peserta didik. Hasil Validasi Ahli Bahasa diperoleh skor sebesar 91,0% dikatakan sangat valid dan sudah sesuai dengan aspek kebahasaan yang berlaku. Hasil presentase menyatakan bahwa produk media pmebelajaran buku berbasis *scrapbook* sangat valid dalam hal materi yang dicantumkan didalamnya sudah memenuhi kriteria. Media pembelajaran *scrapbook* tervalidassi dan dinyatakan layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran dari ahli.
3. Tingkat efektifitas produk Pengembangan Media Pembelajaran Bukuk Berabsis *Scrapbook* Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD Untuk Meningkatkan Pemhaman peserta didik menunjukkan rata-rata nilai pemahaman awal 62.6875 dan tingkat pemahaman akhir 86.1875.
4. Berdasarkan hasil perhitungan N-gain score menggunakan SPSS mendapatkan hasil 0,62. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis scrapbook mendapatkan kategori sedang dalam hal keefektivasannya. Dilihat dari hasil pengukuran N-Gain dalam bentuk persen memperoleh hasil 62,6% dikatakan cukup efektif. Dilihat dari hasil perhitungan N-Gain Score tedapat perbedaan tingkat premahaman peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *scrapbook* dalam proses pembelajaran. Jadi, media pembelajaran buku berbasis scrapbook efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VI pada materi IPA.

Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies

Volume 4 Nomor 1 (2024) 275 -293 P-ISSN 2775-3387 E-ISSN 2775-7250

DOI: 47467/tarbiatuna.v4i1.5579

DAFTAR PUSTAKA

- Amalina, A. F, (2020), Pengembangan Media Scrapbook Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Health Sains*, 1(5), 468–478, <https://doi.org/10.46799/jsa.v1i5.90>.
- Aminuddin, H., & Aminuddin, R, (2021), Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 12, Makassar, *Patria Artha Technological Journal*, 5(1), 58–63. <https://doi.org/10.33857/patj.v5i1.402>.
- Antara, I. G. W. S., & Dewantara, K. A. K, (2022), Scrapbook digital: kebutuhan media pembelajaran digital berorientasi HOTS di sekolah dasar. *Journal of Lesson and Learning Studies*, 5(1), 71–76.
- Ardila, T., Dewi, N. K., & Oktaviyanti, I, (2023), Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Struktur Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV SDN 1 Kesik, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 260–271, <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1174>.
- Eka Putri, T. A., Wahyuning Subayani, N., & Alfiansyah3, I, (2021), Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Organ Tumbuhan di Sekolah Dasar, *Journal Universitas Muhammadiyah Gresik Engineering, Social Science, and Health International Conference (UMGESHC)*, 1(2), 812.
- Kemdikbud, (2020), Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta, *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*, 1(69), 5–24.
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufron, S., & Mariati, P, (2021), Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>.
- Medan, U. I. N. S. U, (2017), Scrapbook sebagai media pembelajaran tematik tema makanan sehat subtema 1 pembelajaran 2 siswa kelas v sd. *Al-Irsyad*, 105(2), 79, <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Nurmala, B., Oktavia, M., & Aryaningrum, K, (2023), *Pengembangan Media Scrapbook 3D pada Pembelajaran Tema 6 Kelas III SD Negeri 2 Mulyo Rejo*. 05(04), 12636–12647.
- Pendidikan, J., & Ibtidaiyah, M, (2022), *Pengembangan media scrapbook pada mata pelajaran tematik kelas 3 tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan di sd islam baitut taqwa*. 4, 261–267.
- Prima, S, (2020), Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook. *Human Relations*, 3(1), 1–8.
- Rahmawati, D, (2019), *Pengembangan Media Scrapbook Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Pembentukan Tanah Di Kelas 5 Sekolah Dasar*.

Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies

Volume 4 Nomor 1 (2024) 275 -293 P-ISSN 2775-3387 E-ISSN 2775-7250

DOI: 47467/tarbiatuna.v4i1.5579

- Santoso, G. R., & Harjono, N, (2022), Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook pada Materi Organ Gerak Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri Harjosari 01 Bawen. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5025–5031. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1119>.
- Saputra, R. E, (2020), *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sdn Gisikdrono 03 Kota Semarang*.
- Sari, M. I, (2022), Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Kontekstual Materi Makhluk Hidup Muatan Pelajaran IPA, *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1046–1051. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2851>.
- 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>.
- Wicaksana, A., & Rachman, T, (2018), 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27, <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.