



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SCRAPBOOK TEMA 5 SUBTEMA 1 KOMPONEN EKOSISTEM KELAS V SEKOLAH DASAR

Sherly Milinda Sari¹, Bagus Rahmad Wijaya²

^{1,2}Universitas Trunojoyo Madura

e-mail: ¹190611100032@student.trunojoyo.ac.id, ²bagus.rahmadwijaya@trunojoyo.ac.id

Diterima: 17 Agustus 2023 I Direvisi: 20 Juli 2024 I Disetujui: 10 Agustus 2024 © 2024
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang

Abstrak

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu (1) Untuk mengetahui kevalidan bahan ajar *Scrapbook* kelas V tema 5 subtema 1 komponen ekosistem, (2) Untuk mengetahui keefektifan bahan ajar *Scrapbook* kelas V tema 5 subtema 1 komponen ekosistem yang dilihat dari hasil lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa (3) Untuk mengetahui kemenarikan bahan ajar *Scrapbook* kelas V tema 5 subtema 1 komponen ekosistem yang dilihat dari angket respon guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) dengan model penelitian ADDIE. Penelitian ini dilakukan pada kelas V dengan jumlah 25 siswa. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, pada kevalidan bahan ajar memperoleh persentase 95,8% dengan kategori sangat valid. Keefektifan diukur berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa. Pada uji coba kelompok kecil hasil observasi aktivitas guru mendapat persentase 90,9% dan hasil aktivitas siswa mendapat persentase 88,3% dengan kategori sangat efektif. 100% untuk hasil ketuntasan klasikal dari hasil belajar siswa. Pada uji coba kelompok besar hasil observasi aktivitas guru mendapatkan persentase 90,9%, hasil observasi aktivitas siswa mendapatkan persentase 88,6% dengan kategori sangat efektif dan hasil dari tes belajar kognitif siswa mendapatkan persentase 90% dinyatakan tuntas. Kemenarikan diukur berdasarkan hasil angket respon guru kelompok kecil dan kelompok besar yang mendapatkan hasil persentase 92,5% dengan kategori sangat menarik. Hasil angket respon siswa dengan persentase menunjukkan 95% dengan kategori sangat menarik.

Kata kunci: *Bahan ajar, Komponen ekosistem, Scrapbook.*

Abstract

The objectives of this development research were (1) To find out the validity of Scrapbook teaching materials for class V theme 5 sub-themes 1 ecosystem component, (2) To find out the effectiveness of Scrapbook class V teaching materials theme 5 sub-themes 1 ecosystem component as seen from the results of observation sheets of teacher activity, observation sheets of student activities and student learning outcomes (3) To find out the attractiveness of Scrapbook teaching materials for class V theme 5 sub-themes 1 ecosystem component seen from the teacher and student response questionnaire. This study uses Research and Development (R&D) research and development methods with the ADDIE research model. This research was conducted in class V with a total of 25 students. Based on the data obtained by the researcher, the validity of teaching materials obtained a percentage of 95.8% with a very valid category. Effectiveness is measured based on the results of observations of teacher activity and student activity. In the small group trial the results of observing teacher activity got a percentage of 90.9% and the results of student activities got a percentage of 88.3% with a very effective category. 100% for classical completeness results from student learning outcomes. In the large group trial the results of observing teacher activity got a

percentage of 90.9%, the results of observing student activities got a percentage of 88.6% in the very effective category and the results of students' cognitive learning tests got a percentage of 90% declared complete. Interestingness was measured based on the results of the small group and large group teacher response questionnaires which obtained a percentage of 92.5% in the very attractive category. The results of the student response questionnaire show that the percentage is 95% with a very interesting category

Keywords: *Teaching materials, Ecosystem component, Scrapbook.*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran di kelas. Pelaksanaan pembelajaran merupakan tugas utama seorang guru baik mengajar maupun mendidik siswa agar tercapai secara optimal. Pembelajaran dapat berlangsung karena adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa (Susanto, 2013). Menurut Peraturan pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan disebutkan bahwa Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat.

Proses belajar mengajar di sekolah harus mampu menarik minat siswa, menyenangkan bagi siswa dan juga dapat mengasah kreativitas siswa, sehingga proses belajar mengajar dapat di katakan ideal. Pembelajaran dapat di katakan ideal ketika guru mampu membuat suasana kelas yang menyenangkan, yang mampu menarik minat belajar dan perhatian siswa. Berdasarkan Sudjana dan Rivai (2019) proses belajar mengajar adalah suatu kegiatan melaksanakan kurikulum dalam suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Proses belajar mengajar merupakan serangkaian proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan.

Guru dalam proses belajar mengajar memiliki suatu peranan yang sangat penting yaitu sebagai seorang pendidik yang membimbing siswanya dan menyampaikan informasi dalam pembelajaran. Menjadi seorang guru tidaklah mudah, karena guru memiliki tanggung jawab yang sangat besar dalam membimbing dan menyampaikan informasi, sehingga siswa yang awalnya tidak tahu akan menjadi tahu tentang ilmu pengetahuan yang diajarkan oleh guru. Kualitas suatu pendidikan ditentukan dari bagaimana seorang guru mengajar, menurut Sudjana dan Rivai (2013) terdapat 2 aspek penting pada metodologi

pengajaran yaitu metode pembelajaran serta bahan ajar pendamping yang menarik. Dimana 2 aspek tersebut menjadi faktor utama dalam keberhasilan dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Bahan ajar pendamping yang menarik yang sesuai dalam pembelajaran akan menimbulkan kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan tercapainya hasil belajar siswa yang diinginkan. Pada saat proses pembelajaran guru memerlukan bahan ajar pendamping sebagai penunjang pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan (Nurzayyana, dkk., 2021). Bahan ajar merupakan materi pembelajaran untuk membahas satu pokok bahasan, dapat berupa cetak maupun non cetak.

Bahan ajar mempunyai peranan yang sangat penting untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif selama pembelajaran berlangsung serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Bahan ajar bisa digunakan sebagai perangkat ajar yang berfungsi melancarkan jalannya kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik serta menjadi alat bantu dalam pembelajaran terkait topik atau materi tertentu (Sukiman, 2012). Kehadiran bahan ajar sangat membantu siswa dalam memahami suatu konsep atau materi tertentu. Bahan ajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar haruslah memiliki mutu dan kualitas yang baik meskipun bahan ajar tersebut hanyalah sederhana.

Guru seharusnya menggunakan bahan ajar pendamping dan memilih bahan ajar yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Bahan ajar yang dipilih harus memiliki beberapa kriteria yaitu tepat untuk mendukung isi pelajaran, cocok dengan sasaran, relevan dengan topik yang akan diajarkan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Arsyad, 2010). Namun, pada kenyataannya belum semua guru dapat menjadikan bahan ajar sebagai alat bantu guru dalam melaksanakan pembelajaran. Fasilitas sekolah yang kurang menjadi salah satu penghambat penggunaan bahan ajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 12 Oktober 2022 di SDN Tanamera 1 mendapatkan hasil bahwa keberadaan bahan ajar yang ada di sekolah terbatas. Ada beberapa bahan ajar yang sudah rusak dan tidak layak dipakai. Kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya menggunakan buku tematik seadanya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V pada tanggal 13 Oktober 2022 di SDN Tanamera 1 yaitu banyak siswa yang masih cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa sibuk dengan kegiatan yang lain sulit untuk menitikfokuskan kepada pembelajaran. Sulitnya siswa berkonsentrasi dalam

pembelajaran membuat tingkat semangat belajar menjadi rendah, kondisi tersebut menyebabkan siswa terlambat dalam menyerap materi yang diberikan. Guru belum menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal tersebut dikarenakan minimnya ketersediaan bahan ajar yang ada di sekolah. Guru menyatakan kendala utama dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya bahan ajar yang inovatif dan terbaru disekolah serta yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

SDN Tanamera 1 memiliki beberapa kendala berkenaan dengan bahan ajar yang ada di sekolah yaitu minimnya ketersediaan bahan ajar yang ada di sekolah. Dari hasil observasi awal yang telah dilakukan mendapatkan hasil bahwa minimnya ketersediaan bahan ajar yang ada di SDN Tanamera 1. Guru juga belum memanfaatkan bahan ajar yang inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Beberapa kendala yang telah disebutkan di atas menyebabkan hasil belajar yang diperoleh siswa kurang maksimal. Dilihat dari hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Tanamera 1 pada tema 5 subtema 1 komponen ekosistem yang masih rendah, karena kurangnya kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran tersebut. Hal ini berdasarkan hasil wawancara guru kelas V yang mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa masih banyak beberapa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan klasikal. Hal tersebut dipengaruhi karena selama pembelajaran tema 5 subtema 1 komponen ekosistem guru tidak memakai bahan ajar pendamping dan hanya menggunakan buku penunjang materi yang diberikan oleh pihak sekolah yaitu buku tematik.

Dari 25 siswa setelah dibagikan angket pada tanggal 13 oktober 2022 yaitu 95% siswa lebih memahami materi apabila menggunakan bahan ajar. 85% siswa lebih suka bahan ajar cetak yang bisa di sentuh dan menarik dan 90% siswa senang membaca buku yang tidak hanya tulisan saja tetapi juga memiliki ilustrasi gambar. Banyak siswa yang mengatakan bahwa pembelajaran menyenangkan ketika membahas materi dengan buku yang memiliki gambar dan warna yang menarik ataupun sejenisnya. Dengan diadakannya bahan ajar yang belum pernah mereka lihat disekolah bisa lebih menarik perhatian siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas beserta penyebaran angket kepada siswa dapat dilihat bahwa keberadaan bahan ajar dalam pembelajaran sangatlah penting. Bahan ajar sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar dan hasil belajar siswa. Guru harus mampu mengembangkan serta merancang bahan ajar untuk membantu siswa dalam belajar, oleh karena itu alternatif solusi yang peneliti tawarkan yakni

mengembangkan bahan ajar *scrapbook* sebagai bahan ajar yang berguna untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif dan menarik dalam proses pembelajaran tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem untuk siswa kelas V di SDN Tanamera 1.

Bahan ajar *scrapbook* dapat memberikan materi pembelajaran yang dapat memberikan visualisasi yang lebih menarik kepada peserta didik. *Scrapbook* merupakan sebuah buku yang berisi sekumpulan gambar yang dirangkai atau disusun dengan bentuk kreatif dan menarik (Hardiana, 2015). Penggunaan bahan ajar dalam menunjang proses pembelajaran sangat diperlukan sebagai pengantar sumber belajar. Bahan ajar *scrapbook* tersebut berisi gambar menarik atau benda asli skematis yang sesuai dengan materi pada tema 5 subtema 1. Materi yang akan disajikan dalam satu tema pembuatan materinya mengalir yaitu yang memuat beberapa mata pelajaran sehingga memenuhi karakteristik pembelajaran tematik.

Menurut Fauziyah (2009) mengungkapkan bahwa faktanya anak sekolah dasar lebih tertarik dengan buku yang memiliki banyak gambar di dalamnya. Buku yang memiliki gambar yang menarik dapat menciptakan minat dan motivasi belajar pada peserta didik dan dapat meningkatkan minat baca pada peserta didik. Gambar yang ada dalam buku juga lebih mempercepat pemahaman peserta didik dan dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran. Pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa perlu di optimalkan dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Apabila pembelajaran disajikan secara abstrak maka persepsi antar siswa akan berbeda. Kondisi pembelajaran yang menghadirkan penjelasan tanpa contoh gambar pada materi tema 5 subtema 1 akan menyebabkan persepsi masing-masing siswa akan berbeda, oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran yang representatif maka pembelajaran akan tersampaikan dengan baik kepada siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan media pembelajaran alternatif yang kreatif dan inovatif sebagai penggambaran materi yang sulit ditemukan dalam pembelajaran tema 5 subtema 1 yaitu dengan menggunakan *scrapbook* yang merupakan jenis bahan ajar cetak yang dikemas dalam bentuk sebuah buku yang menarik, diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.

Penelitian sebelumnya terkait dengan judul penelitian yang saya kembangkan yaitu “Pengembangan bahan ajar *Scrapbook* pada Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem untuk siswa kelas V SDN Tanamera 1 di atas antara lain studi pengembangan yang dilakukan oleh Wardhani (2018) tentang “Pengembangan *Scrapbook* Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Hasil rata-rata validasi media 84%. Hasil rata-rata

validasi materi 84%, dan hasil respon siswa terhadap media *scrapbook* diperoleh rata-rata 96%. Disimpulkan bahwa *scrapbook* pada materi pengelompokan hewan valid dan praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Perbedaan dari penelitian terdahulu adalah hanya dikhususkan satu materi saja, sedangkan yang sekarang dapat digunakan pada pembelajaran tematik, dapat memenuhi kebutuhan siswa yang didesain menarik dengan macam-macam gambar yang mendukung materi, tentunya peserta didik akan termotivasi dalam belajar, dan akan berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Kajian pengembangan yang dilakukan oleh Liawati Pada tahun 2016, berjudul “Pengembangan *Scrapbook* dalam Pembelajaran IPA pada Materi Tata Surya” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan *scrapbook* pada materi sistem tata surya. Pada penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa *scrapbook* ditinjau dari aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual, dan aspek pembelajaran yang berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi dalam rangkaian tahap pengembangan secara keseluruhan termasuk kriteria yang “sangat baik” yang berarti medianya layak digunakan sebagai media pembelajaran

Berdasarkan penelitian di atas, terlihat bahwa penggunaan *scrapbook* untuk mengembangkan bahan ajar Pada Tema 5 Subtema 1 untuk siswa kelas V dapat memberikan dukungan dan referensi bagi peneliti. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan bahan ajar *scrapbook* untuk siswa kelas V SDN Tanamera 1 pada Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018). Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan sebuah model pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis bahan ajar. Model ADDIE ini terdiri dari beberapa langkah diantaranya analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Penelitian ini dilakukan di SDN Tanamera 1. Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model ADDIE. Adapun tujuan utama dari model ADDIE dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk bahan ajar cetak

berupa bahan ajar *scrapbook* kelas V pada tema 5 subtema 1 dengan menguji kevalidan, keefektifan dan kemenarikan produk sehingga nantinya dapat diketahui apakah produk yang dikembangkan tersebut sudah layak digunakan. Penelitian pengembangan *scrapbook* tergolong pengelompokan bahan ajar cetak yang menyerupai alat peraga. Oleh sebab itu, peneliti memilih untuk menggunakan tahapan penelitian dengan berpedoman pada model ADDIE.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan, pengembangan bahan ajar *scrapbook* ini sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar di kelas. Penggunaan *Scrapbook* dan hasil analisis data yang telah dilakukan pada pengembangan media *scrapbook* ini dikatakan sangat valid, sangat efektif, dan sangat menarik. Rincian pembahasannya sebagai berikut:

1. Kevalidan Bahan ajar Scrapbook

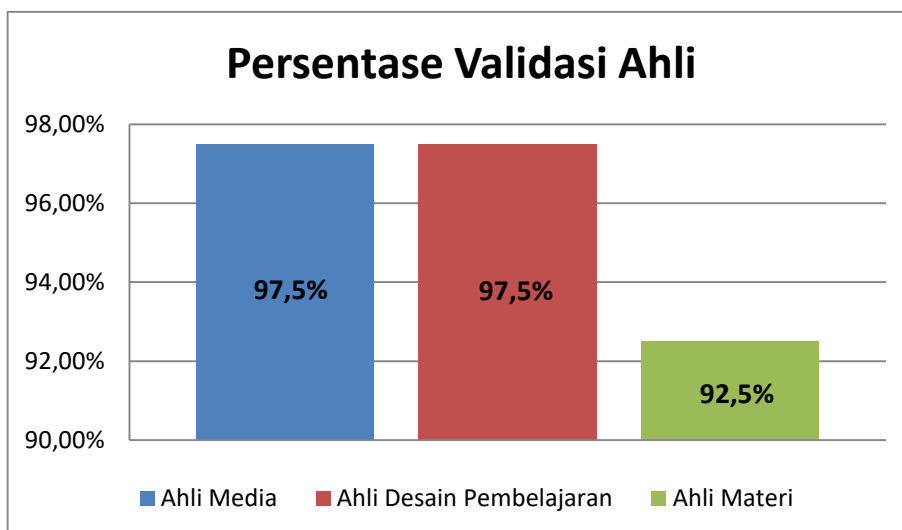
Uji kevalidan menggunakan validasi ahli. Validasi dalam penelitian ini terdiri dari 3 validasi ahli yaitu validasi ahli bahan ajar, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran. Hasil dari validasi ahli bahan ajar mendapatkan persentase tinggi yaitu 97,5% hal ini diperoleh karena pada tahap melakukan desain bahan ajar sudah dilakukan kajian tentang syarat bahan ajar yang baik itu seperti apa dan sudah diterapkan didalam proses pengembangan *scrapbook*. Selain itu, validator juga memberikan saran untuk mendukung produk *scrapbook* ini menjadi sangat valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Saran dari validator ahli bahan ajar tersebut diantaranya yaitu bahan ajar yang disajikan sudah menarik, memperbaiki tampilan gambar yang blur, menyertakan sumber gambar jika diambil dari luar, dan memperbesar tulisan yang kecil agar membantu siswa lebih memahami materi dan tertarik pada media yang dikembangkan. Produk *scrapbook* sudah sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Hasil validasi desain pembelajaran mendapatkan persentase tinggi sebesar 97,5%. Hal ini diperoleh persentase tinggi karena telah dilakukan analisis kurikulum terlebih dahulu dari analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar kemudian menjadi indikator pembelajaran yang memuat aspek ABCD (A= *audience*, B= *behavior*, C= *condition*, dan D= *degree*), dan kemudian terjadi kegiatan pembelajaran. Selain itu validator ahli desain pembelajaran juga memberi keterangan bahwa desain pembelajaran yang dibuat sudah layak dipakai dan dapat diujicobakan.

Hasil validasi materi diperoleh persentase 92,5% yang dapat dikatakan sangat valid, hal ini karena materi yang disajikan dalam *scrapbook* sesuai dengan

kemampuan berpikir siswa, korelasi antara materi sudah sesuai dengan tema, ketepatan struktur kalimat dan bahasa sudah sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu validator ahli materi menyatakan bahwa scrapbook sangat valid digunakan dan perlu direvisi pada bagian materi ekosistem kolam, serta menambahkan gambar makananan hewan yang sesuai dengan jenis pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya agar scrapbook yang digunakan dapat membantu siswa memahami materi dengan mudah.

Hasil dari ketiga ahli tersebut kemudian dihitung kembali oleh peneliti dengan menghitung rata-rata sehingga diperoleh hasil 95,8% yang dikategorikan sangat valid dibuktikan pada tabel 3.12 apabila mendapatkan persentase 95,8%. Menurut (Wahyuni, 2017) bahan ajar dapat dikatakan valid jika sebelum proses penggunaan telah dilakukan uji coba ahli sebagai pendukung proses pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa produk ini sangat valid. Bahan ajar *scrapbook* yang telah dikembangkan ini valid digunakan sebagai bahan ajar untuk memudahkan dan membantu guru dalam menjelaskan materi tema 5 subtema 1 komponen ekosistem karena sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kriteria pemilihan bahan ajar dan sesuai dengan karakteristik untuk memotivasi siswa dalam belajar sehingga pendidik dapat menggunakan scrapbook untuk membantu dalam menyampaikan materi tema 5 subtema 1 komponen ekosistem.



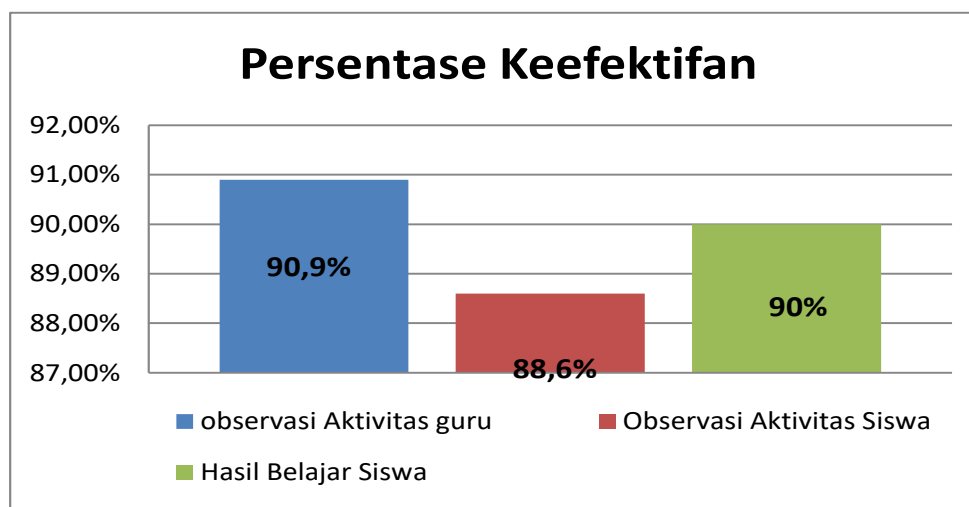
Gambar 1. Diagram Hasil Validasi

2. Keefektifan Bahan Ajar Scrapbook

Selain valid, penggunaan bahan ajar *scrapbook* ini juga sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pendidik perlu menggunakan bahan ajar ini untuk memudahkan proses pembelajaran. Bahan ajar *scrapbook* ini juga dapat membantu siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Berdasarkan

hasil nilai uji coba keefektifan, *scrapbook* dapat membantu siswa memahami materi pada tema 5 subtema 1 komponen ekosistem dan membantu siswa untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Keefektifan diukur menggunakan lembar hasil observasi aktivitas guru, obeservasi aktivitas siswa dan hasil tes belajar kognitif siswa. Observasi aktivitas guru dan siswa dilakukan pada setiap pembelajaran. Observasi aktivitas guru kelompok kecil dan kelompok besar mendapatkan persentase sebesar 90,9% dengan kategori sangat aktif, hal ini diperoleh karena didalam penyusunan *scrapbook* disusun secara runtut, materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada pada media *scrapbook* dan media mudah digunakan sehingga guru dapat melaksanakan setiap tahapnya dengan baik. Selain itu observer juga memberikan masukan bahwa keterlaksanaan penggunaan *scrapbook* yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran sudah dapat digunakan dengan baik yang dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Hasil observasi aktivitas siswa kelompok kecil diperoleh sebesar 88,3% dan observasi aktivitas siswa kelompok besar 88,6% dengan kategori sangat efektif. Hal ini diperoleh karena siswa menyimak penjelasan guru dengan baik, siswa aktif bertanya mengenai materi, dan siswa terlibat dalam pemanfaatan dan mampu menggunakannya. Selain itu beberapa observer memberikan keterangan bahwa siswanya aktif, pembelajaran berjalan kondusif, dan siswa semangat belajar dengan menggunakan *scrapbook* yang menarik. Sedangkan pada hasil persentase ketuntasan klaksikal diperoleh sebesar 90% dalam kategori tuntas. Hal ini diperoleh karena pada sebelumnya telah dilakukan analisis kurikulum terlebih dahulu dan dituangkan kedalam produk yang dikembangkan, sehingga antara apa yang diajarkan dapat diterima oleh siswa dengan optimal. Sehingga *scrapbook* ini sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran. Menurut (Yanti, 2017) bahan ajar dikatakan efektif jika mampu meningkatkan motivasi siswa, aktivitas siswa dalam belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

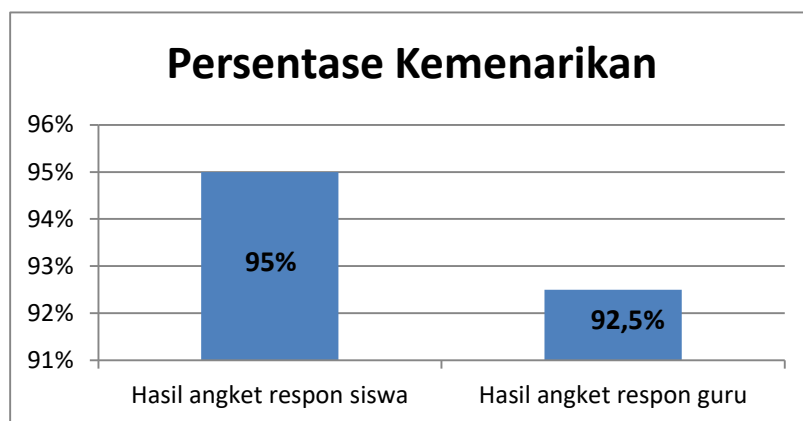


Gambar 2. Diagram Persentase Hasil Keefektifan

3. *Kemenarikan Bahan Ajar Scrapbook*

Selain efektif, pada penelitian ini juga diukur dalam tingkat kemenarikan *scrapbook*. Tingkat kemenarikan diukur dengan menggunakan angket respon guru dan angket respon siswa. Hasil angket respon guru pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar mendapatkan persentase 92,5% dengan kategori sangat menarik. Hal ini diperoleh karena media *scrapbook* dapat membantu siswa dalam memahami materi, membantu siswa untuk aktif dalam pembelajaran, menciptakan rasa senang bagi siswa, dan sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu guru juga memberikan keterangan bahwa bahan ajar sudah menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Sedangkan pada hasil angket respon siswa kelompok kecil dan kelompok besar mendapatkan persentase 95%. Hal ini diperoleh karena didalam *scrapbook* terdapat materi dan gambar yang menarik mengenai komponen ekosistem, isi materi yang ada pada *scrapbook* mudah dimengerti, menggunakan bahasa yang jelas, memiliki gambar, warna dan tampilan yang menarik dan tidak membosankan sehingga dapat mendorong minat siswa dalam belajar. Selain itu siswa juga memberikan beberapa tanggapan yaitu *scrapbook* menarik, bagus dan membuat mereka semangat belajar. Menurut Hanggara (2020) Bahan ajar *scrapbook* dapat dikatakan menarik karena memiliki banyak gambar dan berwarna sehingga membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Bahan ajar *scrapbook* ini dapat dikatakan menarik dibuktikan berdasarkan tabel 3.15 yaitu ketika mendapatkan persentase 95% dan 92,5% maka dapat disimpulkan bahwa produk ini sangat menarik dan media *scrapbook* ini mudah digunakan baik dari segi materi maupun dalam penggunaan media *scrapbook* dalam kegiatan pembelajaran.

Materi yang digunakan pada pengembangan *scrapbook* ini yaitu materi pembelajaran tematik pada pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 pada tema 5 subtema 1 komponen ekosistem yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan SBDP. *Scrapbook* yang dibuat oleh peneliti memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Damayanti (2017) beberapa kelebihan dari *scrapbook* yaitu (1) Menarik, *scrapbook* disusun dari berbagai foto, gambar, catatan penting, dan lain sebagainya dengan beberapa hiasan, (2) Bersifat realistis dalam menunjukkan pokok pembahasan, dengan *scrapbook*, kita dapat menyajikan sebuah objek yang terlihat nyata melalui gambar atau foto (3) *scrapbook* menjadi salah satu solusi mengenai banyaknya peristiwa atau objek yang sulit disajikan secara langsung dan sulit diulang. Selain memiliki kelebihan *scrapbook* juga memiliki kekurangan yaitu waktu yang digunakan relatif lama untuk membuat *scrapbook*, tergantung dari kerumitan penyusunannya. Kelebihan dan kekurangan tersebut sesuai dengan *scrapbook* yang dikembangkan oleh peneliti. Kelebihan *scrapbook* yang dikembangkan oleh peneliti disusun dari berbagai gambar dan disertai penjelasan penting yang menarik perhatian siswa dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Kelebihan lainnya yaitu menyajikan sebuah objek nyata melalui gambar seperti contoh gambar pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya, *scrapbook* dicetak menggunakan kertas art paper sehingga menambah kesan glossy dan mewah, dijilid menggunakan jilidan spiral, serta penggunaan warna yang beragam, model tulisan yang unik sehingga menarik perhatian siswa. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa SD yang menyukai gambar dan warna yang menarik dalam sebuah sumber belajar.



Gambar 3. Diagram Persentase Kemenarikan

SIMPULAN

Mengkaji hasil pengembangan *Scrapbook* kelas V tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 yang terdiri dari muatan Bahasa Indonesia,

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dan SBdP. Produk ini diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran. produk ini memiliki tingkat kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan yang cukup tinggi, hal ini dibuktikan berdasarkan hasil penelitian berikut:

1. Kevalidan diukur berdasarkan hasil ke tiga validasi ahli. Validasi ahli bahan ajar, validasi ahli materi, dan validasi desain pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, Hasil dari validasi ahli media mendapatkan persentase yaitu 97,5%, ahli materi 92,5% dan ahli desain pembelajaran 97,5%. Hasil dari ketiga ahli tersebut kemudian dihitung kembali oleh peneliti dengan menghitung rata-rata sehingga diperoleh hasil 95,8% yang dikategorikan sangat valid.
2. Keefektifan *scrapbook* diukur dari lembar observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Pada uji coba kelompok kecil hasil observasi aktivitas guru mendapat persentase 90,9% untuk hasil aktivitas siswa mendapat persentase 88,3% dan 100% untuk hasil ketuntasan klaksikal dari hasil belajar siswa. Sehingga kriteria keefektifan *scrapbook* pada uji coba kelompok kecil adalah sangat efektif. Sedangkan pada uji coba kelompok besar hasil dari tes belajar kognitif siswa 90% dinyatakan tuntas. 90,9% dari hasil observasi aktivitas guru selama pembelajaran dan hasil dari observasi aktivitas siswa 88,6% dengan kategori sangat efektif.
3. Kemenarikan *scrapbook* diukur berdasarkan hasil angket respon siswa dan angket respon guru. Angket respon siswa mendapatkan persentas 95% dengan kategori sangat menarik dan hasil dari angket respon guru mendapatkan persentas 92,5%. Berdasarkan hasil persentase tersebut, bahan ajar *scrapbook* berada dalam kategori sangat menarik.

Berdasarkan hasil dari uji coba kelompok kecil dan kelompok besar bahan ajar *scrapbook* ini dikatakan sangat valid, sangat efektif, dan sangat menarik

DAFTAR RUJUKAN

- Aan Ardian dan Sudji Munadi (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran SCL dan Kemampuan Spasial Terhadap Kreativitas Mahasiswa. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Kejuruan, Vol 22(4): 1-13
- Agustyaningrum, N., Hanggara. (2020). Perancangan buku cerita bergambar. Jurnal Emitter.19(2).
- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2019). Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Ahmad Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Arifin, Z. (2016). Evaluasi Pembelajaran. PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2014). Bahan Ajar. PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2011). Bahan Ajar. Jakarta : Rajawali Pres.
- Asyhar, Rayandra. (2011). Kreatif Mengembangkan Bahan Ajar. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Azhar, Arsyad. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto, & Sudjendro, H. (2014). Kurikulum 2013. Gava Media. Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran
- Desmita. (2011). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Dewanti, Lucky & Echa,M. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Buku Cerita Bergambar Pada Seiswa Di SDN 17 Pasar Surahan Pesisir Selatan-Sumatera Barat. Mataram jurnal. 11(1).685-5534
- Evi Eka Yanti. (2017). Pengembangan media pembelajaran biologi berbasis Adobe flash pada materi pembelahan sel sel. Jurnal beoduction. 2(1)
- Faizah, Silviana Nur. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 1, no. 2:275-185.
- Fikri, H.,& Madona, A.S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta:Penerbit.
- Fitria Wahyuni. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Direct intruction untuk meningkatkan pemahaman siswa. Jurnal Bina insani. 4(1).
- Hanafy, Muh. Sain. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. Jurnal Ilmu. Tarbiyah,17 (1).
- Hardiana, Iva. (2015). Terampil Membuat 42 Kreasi Mahar Scrapbook. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Liawati. (2017). Media Scrapbook dalam Pembelajaran IPA pada Materi Tata Surya. Jurnal pendidikan. 2(2).
- Maharani, D. A. M., Rahmawati, I., & Sukamto, S. (2019). Improving Student Activities and Thematic Learning Outcomes through Team Quiz Learning

- Strategies and Cross Puzzle Media. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 151.
- Mardiyana, I. I., & Setyowati, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Madura Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses IPA Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(1), 65–78.
- Mulyoto. (2013). *Strategi Pembelajaran di Era Kurikulum 2013*. Prestasi Pustakarya.
- Nunuk, Suryani. dkk (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Nurzayyana, A., Putra, Z. H., & Hermita, N. (2021). Designing a Math Picture Book to Stimulate Primary School Students' Understanding of Properties of 2-D Shapes. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education*, 4(2), 164-179.
- Poerwanti, E. (2013). *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Prestasi Pustakarya.
- Rozie, F., & Adinanda, A. (2019). *Bahan Ajar Mata Kuliah Komputer Pembelajaran*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Slameto. (2015). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: RinekaCipta.
- Suardi, Moh. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Sudji Munadi. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Student-Centered Learning Dan Kemampuan Spasial Terhadap Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*. (Vol. 22 No.4)
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota Ikapi.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenamedia Group.
- Wardhani, Setyo Wahyu. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal sekolah*. 2(2).

Winanda, W., Putra, Z. H., Zufriady, Z. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan bantuan media tulang napier terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD IT Diniyah Pekanbaru. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 250 – 260.