



Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Kontekstual pada Materi Bagian dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SDN 21 Tadette

Sucianti¹, Nilam Permatasari Munir², Nur Fakhrunnisaa³

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo

Corresponding Email: suciantipalopo98@gmail.com

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Kata kunci:
Kontekstual,
Media Pembelajaran,
Scrapbook.

Pembelajaran di SDN 21 Tadette masih bergantung pada buku paket dan metode ceramah, sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi bagian dan fungsi tumbuhan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran scrapbook berbasis kontekstual guna meningkatkan pemahaman siswa. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (define, design, develop, disseminate). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media scrapbook divalidasi oleh ahli materi (96,15% – sangat layak), ahli bahasa (83,33% – layak), dan ahli media (86,53% – layak). Hasil uji praktikalitas dari siswa sebesar 99,73% dan dari guru sebesar 91,25%, keduanya termasuk kategori sangat praktis. Media ini terbukti valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV. Implikasi dari penelitian ini adalah media scrapbook berbasis kontekstual dapat menjadi solusi inovatif dalam mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif di sekolah dasar.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



1. PENDAHULUAN

Perubahan zaman ditandai dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan secara signifikan. Tersebar nya informasi tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang bermanfaat dengan tujuan memudahkan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran [1]. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan peserta didik yaitu dengan adanya media pembelajaran yang tepat dalam mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau bahan yang digunakan untuk menyalurkan informasi oleh pengirim pesan ke penerima pesan [2].

Diterima 4 Oktober 2023; Disetujui 21 Desember 2023

Tersedia secara daring 25 Desember 2023

Dipublikasikan oleh Lontara Digitech Indonesia

Adapun menurut Latuheru dalam Ririn Windawati menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berguna agar dalam proses interaksi komunikasi pendidikan antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna [3]. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan peminat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik [4]. Salah satu contoh media visual adalah *scrapbook* atau buku tempel yang dibuat menggunakan teknik menempel foto atau gambar pada album [5]. *Scrapbook* merupakan salah satu media visual yang di dalamnya terdapat potongan gambar beserta penjelasan mengenai poin-poin penting materi yang akan mendukung pembelajaran.

Proses pembelajaran yang efektif untuk membimbing peserta didik secara tidak langsung untuk menghubungkan materi dengan dunia nyata peserta didik. Kegiatan belajar dengan pendekatan kontekstual merupakan alternatif untuk membuat peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena pada pembelajaran terdapat keterkaitan antara materi dan kehidupan sehari-harinya. Peserta didik akan dilatih tentang mengenal tumbuhan dan menjaga keseimbangan pelestarian sumber daya alam yang berada di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPA memegang peran yang sangat penting, sebab di era global sains merupakan bekal yang dapat digunakan dalam mengatasi tantangan pada tingkat sekolah dasar menekankan pada pembelajaran mengenai diri sendiri dan alam sekitar [6]. Pembelajaran IPA dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan dan sikap positif rasa ingin tahu mengenai konsep sains, lingkungan, teknologi serta masyarakat. IPA dapat menumbuhkan kesadarannya untuk aktif berperan dalam rangka pemeliharaan, penjagaan serta pelestarian lingkungan memiliki sikap selalu menghargai alam serta segala keteraturannya sebagai salah satu manusia ciptaan Tuhan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV SDN 21 Tadette Kota Belopa yang menyatakan bahwa pada saat diberikan materi peserta didik kurang mampu dalam memahami materi yang diberikan khususnya materi bagian dan fungsi tumbuhan diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran tematik sebelumnya pendidik belum menggunakan bahan ajar *scrapbook* berbasis kontekstual yang digunakan dalam proses pembelajaran karena sekolah tersebut cenderung menggunakan bahan ajar buku paket kurikulum 2013 pegangan peserta didik dan pendidik saja, kurangnya bahan ajar yang dimiliki sekolah serta penggunaan model pembelajaran yang terkadang hanya berpusat pada kegiatan ceramah, tanpa adanya inovasi bahan ajar lainnya. Maka dari itu mengangkat sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut berupa media *scrapbook* yang belum pernah digunakan guru untuk mendukung pembelajaran yang menarik, menyenangkan, mudah, serta tidak membosankan bagi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, berdasarkan uraian maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul, "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Kontekstual pada Materi Bagian dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SDN 21 Tadette". Penulis berharap dengan adanya media pembelajaran yang dikembangkan tersebut akan membantu peserta didik dalam memecahkan masalah dan lebih mudah dalam proses pembelajaran berlangsung.

Indri Sari (2022) penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* dapat membantu meningkatkan hasil belajar dan menambah antusias peserta didik dalam proses pembelajaran [7]. Amalina (2020) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa pengembangan media *scrapbook* sangat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran secara cepat [8]. Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dengan hasil penelitian

mengungkapkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik [7].

2. METODE PENELITIAN

Sugiyono dalam Saidah bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengujicoba produk tersebut. Penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis masalah berbantuan alat peraga untuk meningkatkan penguasaan konsep peserta didik.[8] Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh *Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel* pada tahun 1974. Sesuai dengan namanya, model 4D terdiri dari 4 tahapan utama yakni *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran) [8]. Model 4D merupakan salah satu metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran.

Adapun tahapan model 4D yaitu: pertama *define* (definisi) adalah penetapan pendefinisian syarat-syarat pengembangan yaitu diperlukannya sebuah kebutuhan mendasar pengembangan media pembelajaran [9]. Kedua *design* (perancangan) adalah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran hal ini meliputi pemilihan materi, pemilihan media dan pemilihan format sampai pada rancangan awal produk yang akan dikembangkan [10]. Ketiga *development* (pengembangan) adalah tahap akhir evaluasi oleh ahli sesuai bidangnya. Adapun uji validitas oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Keempat *disseminate* (penyebaran) adalah implementasi produk atau uji coba produk pada skala luas contohnya kelas lain, sekolah lain atau guru lain.

Adapun teknik pengumpulan data dan instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran *scrapbook* yaitu observasi, wawancara guru, angket, dokumen dan tes. Data yang diperoleh kemudian dianalisis oleh peneliti secara kualitatif dan kuantitatif. Skor angket akan dihitung berdasarkan skala likert (kriteria 1-4) sebagai berikut:

- Skor 1 : Tidak valid (tidak bisa digunakan)
- Skor 2 : Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi besar)
- Skor 3 : Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
- Skor 4 : Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)

Untuk menentukan hasil dari validasi produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum x$ = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Selanjutnya untuk menghitung presentase keseluruhan subjek digunakan rumus :

Presentase = $F : N$

Keterangan:

F = jumlah presentase keseluruhan subyek

N = banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan konversi tingkat pencaapaian dengan skala empat yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kevalidan

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75%-89%	Baik	Direvisi Seperlunya
65%-74%	Cukup	Cukup Banyak Direvisi
55%- 64%	Kurang	Banyak Direvisi

3. HASIL DAN DISKUSI

Jenis penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*four d*). Penelitian ini akan mengembangkan produk media pembelajaran *scrapbook*. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D yaitu: [13]

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap yang dilakukan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan didalam proses pembelajaran serta mengumpulkan informasi terkait media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini penulis melakukan observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *scrapbook* benar-benar dibutuhkan kemudian diambil sebuah kesimpulan. Hasil dari tahap ini dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Langkah ini dilakukan untuk menghasilkan produk yang akan dikembangkan mulai dari penyusunan materi, pemilihan media, dan pemilihan format sehingga penulis menghasilkan produk sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Langkah ini merupakan tahap akhir sebelum mengimplementasikan produk yang dikembangkan maka dilakukan uji validasi terlebih dahulu oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Peneliti telah melakukan uji validitas dan produk dinyatakan layak dilakukan uji coba selanjutnya dengan perolehan nilai. Tingkat validitas dapat ditentukan dengan mencocokkan hasil perhitungan persentase skor dengan kriteria validitas instrumen.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran *Scrapbook*

No.	Validator	Hasil Validasi	Keterangan
1.	Ahli Materi	91,15%	Sangat Layak
2.	Ahli Bahasa	83,33%	Layak
3.	Ahli Media	86,53	Layak

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran sebagaimana telah diuraikan, kemudian diarahkan untuk menjawab rumusan masalah dan pencapaian tujuan penelitian yaitu memperoleh perangkat pembelajaran yang valid. Menurut Van den Akker dkk dalam Alfikri Gonibala menyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dikatakan berkualitas jika telah memenuhi kriteria validitas. Perangkat pembelajaran dikatakan valid ditinjau dari isi dan konstruksi yang mengacu pada karakteristik model pembelajaran, dikatakan praktis apabila perangkat tersebut mudah dan dapat dilaksanakan, dan dikatakan efektif apabila tujuan pembelajaran dapat tercapai melalui penggunaan perangkat pembelajaran yang dikembangkan [14] [15] [16][17][18].

Berdasarkan tabel 3, hasil penelitian kevalidan media pembelajaran *scrapbook* yang telah dikembangkan memiliki nilai kevalidan 91,15% untuk materi dengan kategori valid, nilai 83,33% untuk penilaian bahasa dan nilai 86,53% untuk penilaian media. Demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* berbasis kontekstual pada materi bagian dan fungsi tumbuhan di kelas IV SDN 21 Tadette Kota Belopa dinyatakan valid/layak digunakan. Adapun penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Didit Yulian Kasdriyanto, hasil validator dari aspek kevalidan dan kepraktisan media *scrapbook* memenuhi aspek valid (tidak perlu revisi) dan praktis (tidak perlu revisi). Hasil validasi guru dan siswa dari aspek kepraktisan dan keefektifan memenuhi aspek praktis dan efektif. Disimpulkan bahwa media *scrapbook* berbasis picture and picture berorientasi wawasan kebangsaan layak digunakan untuk menjadi solusi dalam pembelajaran sehingga berdampak positif dalam perkembangan kognitif dan motivasi anak [15][19][22][23].

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kontekstual yang diuji oleh 3 pakar ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Adapun hasil validasi ahli yaitu ahli materi dengan presentase sebesar 96,15% kategori (sangat layak), ahli Bahasa 83,33% kategori (layak), dan ahli media 86,53% kategori (layak). Berdasarkan hasil uji validitas yang diperoleh tiga validator sesuai dengan bidangnya masing-masing menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* dinyatakan valid dengan nilai yang termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

REFERENSI

- [1] N. Agustian dan U. H. Salsabila, "Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran," *Islamika*, vol. 3, no. 1, hal. 123–133, 2021, doi: 10.36088/islamika.v3i1.1047.
- [2] S. Herliana dan I. Anugraheni, "Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 4, no. 2, hal. 314–326, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i2.346.
- [3] R. Windawati dan H. D. Koeswanti, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 2, hal. 1027–1038, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i2.835.
- [4] G. C. S. Dwiqi, I. G. W. Sudatha, dan A. I. W. I. Y. Sukmana, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V," *J. Edutech Undiksha*, vol. 8, no. 2, hal. 33, 2020, doi: 10.23887/jeu.v8i2.28934.
- [5] T. K. Dewi dan R. Yuliana, "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar," *Refleks. Edukatika J. Ilm. Kependidikan*, vol. 9, no. 1, 2018, doi: 10.24176/re.v9i1.2804.

-
- [6] N. L. G. K. Widiastuti, "E-Modul dengan Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran IPA," *J. Imiah Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 3, hal. 435, 2021, doi: 10.23887/jipp.v5i3.37974.
- [7] M. I. Sari, "Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Kontekstual Materi Makhluk Hidup Muatan Pelajaran IPA," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 8, no. 3, hal. 1046–1051, 2022, doi: 10.31949/educatio.v8i3.2851.
- [8] A. F. Amalina, "Pengembangan Media Scrapbook Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar," *J. Heal. Sains*, vol. 1, no. 5, hal. 468–478, 2020, doi: 10.46799/jsa.v1i5.90.
- [9] B. S. Zaidah, S. Susilawati, dan Sutrio, "Validitas Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Alat Peraga Suhu dan Kalor Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik," *Lensa J. Kependidikan Fis.*, vol. 10, no. 2, hal. 39–53, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/Lensa/article/view/6805%0Ahttps://e-journal.undikma.ac.id/index.php/Lensa/article/download/6805/3976>
- [10] K. Fajri dan T. Taufiqurrahman, "Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *J. Pendidik. Islam Indones.*, vol. 2, no. 1, hal. 1–15, 2017, doi: 10.35316/jpii.v2i1.56.
- [11] H. Hatimah,) Hulyadi,) Pahriah,) Nurhasni Sajrin,) Prodi, dan P. Kimia, "Integrasi Ayat-Ayat Al-Quran," *J. Ilm. IKIP Mataram*, vol. 7, no. 1, hal. 2355–6358, 2020.
- [12] A. Imran, R. Amini, dan Y. Fitria, "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Model Learning Cycle 5E di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 1, hal. 343–349, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v5i1.691.
- [13] Rohani, "Diktat Media Pembelajaran," *Fak. Ilmu Tarb. dan Kegur. Univ. Islam Negeri Sumatera Utara*, hal. 1–95, 2019.
- [14] A. Gonibala, M. Pikoli, dan A. La Kilo, "Validitas Perangkat Pembelajaran Materi Ikatan Kimia Berbasis Model Pembelajaran Pemaknaan Untuk Melatihkan Sensitivitas Moral Siswa Sma," *Jambura J. Educ. Chem.*, vol. 1, no. 1, hal. 1–6, 2019, doi: 10.34312/jjec.v1i1.2067.
- [15] D. Y. Kasdriyanto dan L. A. Wardana, "Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Picture And Picture Berorientasi Wawasan Kebangsaan," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, hal. 271–278, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1255.
- [16] S. K. Lee and J. K. Lim, "Design and Development of an Interactive Learning Media for Elementary School Students," *Int. J. Educ. Technol.*, vol. 9, no. 3, pp. 147–153, Jun. 2018..
- [17] R. M. Johnson, "The Importance of Validity in Educational Media Development," *Educ. Technol. Res. Dev.*, vol. 68, no. 4, pp. 263–274, Aug. 2020.
- [18] A. L. Turner and H. B. Williams, "Measuring the Practicality and Effectiveness of E-learning Tools in Primary Education," *IEEE Trans. Learn. Technol.*, vol. 12, no. 2, pp. 122–130, Mar. 2019.
- [19] B. A. D. Santos and C. P. Rivera, "Interactive Learning Media for Improving Student Engagement in Science Education," *J. Educ. Comput. Res.*, vol. 48, no. 4, pp. 503–517, Nov. 2021.
- [20] M. T. K. Pradana, A. W. Subari, and J. S. Hartanto, "Development of Contextual Learning Media for Teaching Biology in Elementary School," *Indonesian J. Educ. Res.*, vol. 7, no. 2, pp. 112–119, Feb. 2020.
- [21] H. M. Choi and K. H. Kim, "Validating and Evaluating Educational Media for Interactive

- Learning in Elementary Schools," IEEE Trans. Learn. Technol., vol. 14, no. 5, pp. 683–691, Oct. 2021.
- [22] F. D. Tan, M. C. Lim, and R. D. Kuo, "Improving the Validity and Effectiveness of Interactive Learning Media in Early Education," Educ. Technol. Soc., vol. 22, no. 2, pp. 45–52, Apr. 2021
- [23] L. M. Anderson and A. R. Carter, "Contextual Learning Strategies for Elementary School Education," IEEE Access, vol. 8, pp. 20309–20317, Dec. 2020..
- [24] T. M. Davies, "Effective Educational Tools and Techniques for Primary School Curriculum Design," J. Educ. Tech. Soc., vol. 20, no. 4, pp. 120–133, Oct. 2017.
- [25] S. R. Smith and L. E. Thompson, "Assessing the Practicality and Effectiveness of Multimedia Learning Materials," Comput. Educ., vol. 83, pp. 83–91, Mar. 2017.