

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK*
MATERI KARANGAN DESKRIPSI UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS SISWA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN 1 LINGSAR
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi
Sarjana Strata (SI) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

Nurdiana

NIM.2019A1H071

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK*
MATERI KARANGAN DESKRIPSI UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS SISWA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN 1 LINGSAR
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Telah memenuhi syarat dan di setujui

Tanggal, 30 Mei 2023

Dosen Pembimbing I



Arpan Islami Bilal, M.Pd
NIDN. 0806068101

Dosen Pembimbing II



Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN. 0827079002

Menyetujui

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi



Haqoturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK*
MATERI KARANGAN DESKRIPSI UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS SISWA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN 1 LINGSAR
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Skripsi atas nama Nurdiana telah dipertahankan didepan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Mataram

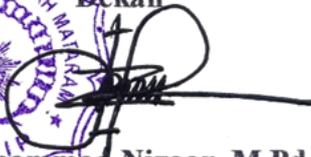
Tanggal, 05 juni 2023

Dosen Penguji

1. Arpan Islami Bilal, M.Pd (Ketua) 
NIDN. 0806068101
2. Haifaturrahmah, M.Pd (Anggota I) 
NIDN. 0804048501
3. Nursina Sari, M.Pd (Anggota II) 
NIDN. 0825059102

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**


Dekan

Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.
NIDN. 0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Nurdiana

NIM : 2019A1H071

Alamat: Asrama Pelajar Mahasiswa Sumbawa Barat

Memang benar skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Materi Karangan Deskripsi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sdn 1 Lingsar Tahun Pelajaran 2022/2023” adalah asli karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat umum.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan kedalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpe tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 19 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



Nurdiana
2019A1H071



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurdiana
NIM : 2019A1H071
Tempat/Tgl Lahir : Sumbawa Barat, 19 Agustus 2002
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
No. Hp : 082 340 904 392
Email : nurdiana75@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook materi Karangan Deskripsi
untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa mata pelajaran
Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 1 Lingsar Tahun Pelajaran 2022/2023

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 42%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 17-Juli2023
Penulis



Nurdiana
NIM.2019A1H071

Mengetahui,
Kepala UPT/Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurdiana
 NIM : 2019A1H071
 Tempat/Tgl Lahir : Sumbawa Barat, 19 Agustus 2002
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
 No. Hp/Email : 082 340 904 392 / nnurdiana75@gmail.com
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama ***tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta*** atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan media Pembelajaran Scrapbook materi karangan deskripsi
 Untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa mata pelajaran
 Bahasa Indonesia kelas IV SDN 1 Lingsar Tahun Pelajaran 2022/2023

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 17 - Juli - 2023
 Penulis

Mengetahui,
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Nurdiana
 NIM.2019A1H071

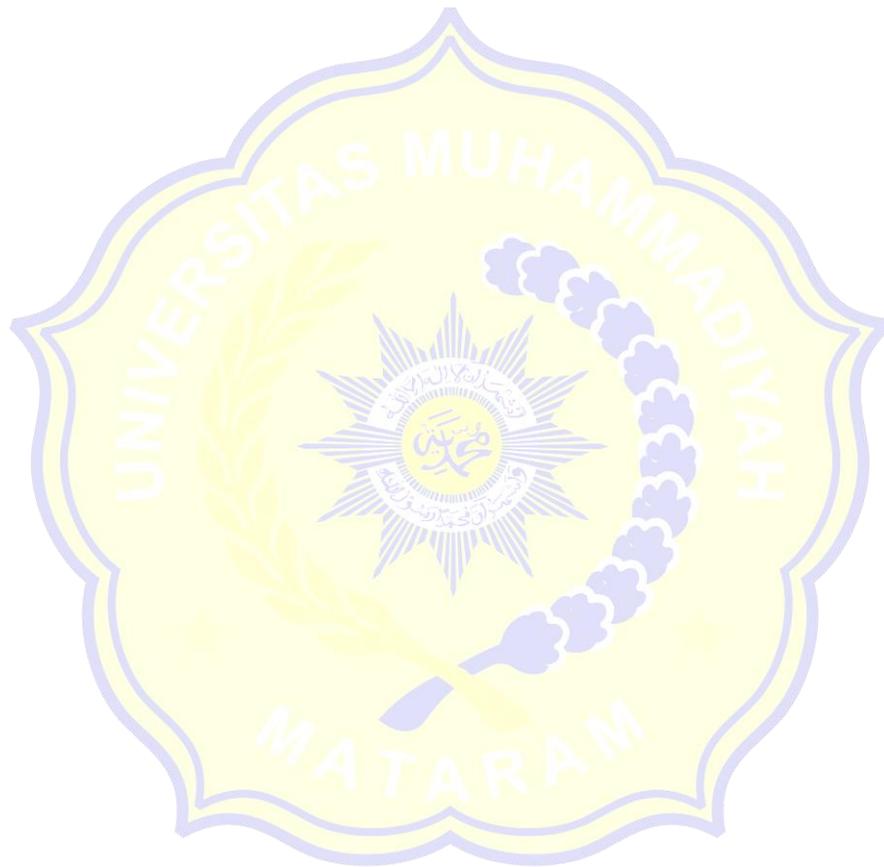


Iskandar, S.Sos., M.A.
 NIDN. 0802048904

MOTTO

‘Tidak ada ujian yang tidak bisa diselesaikan. Tidak ada kesulitan yang melebihi batas kesanggupan. Karena ‘Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kadar kesanggupan’.’

(QS. Al-Baqarah: 286)



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, taufik dan hidayah-nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi, sholawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat saya yang telah menunjukkan jalan yang diridhoi oleh Allah SWT serta pemahaman akan kebenaran iman dan islami sehingga mampu memilih mana yang haq dan mana yang batil.

Dalam penyusunan ini, penulis dapat arahan, bimbingan dan abntuan baik moral, materi,maupun spiritual dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penyusun menyampaikan kata terimakasih kepada :

1. Untuk orang tua tercinta, Bapak Sukardi dan Ibu Dendro yang senantiasa selalu memberikan doa dan dukungan moral maupun materi semoga Allah kurangi lelahnya dan selalu diberikan perlindungan disetiap langkah kakinya.
2. Bapak dan Ibu dosen yairu Bapak Arpan Islami Bilal, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Sukron Fujiaturrahman,M.Pd, yang selalu memberikan semangat serta motivasi untukku. Ketua Kaprodi Haifaturrahma, M.Pd juga kepada segenap dosen prodi PGSD terima kasih sudah menjadi orang-orang baik dan sabar dalam membimbing proses saya.
3. Untuk kakak saya, Santri Yusmulyadi, Neli Purnama, Nursinsan. Terima kasih untuk dukungan moral dan materinya selama perkuliahan saya.
4. Untuk saudara-saudara saya, Nisa,Yunita, Tilly, Hevi, Elsa, Aurin, Nila, Nuput. Terima kasih atas segala tawanya selama ini, terima kasih atas pundaknya tiap hari terima kasih sudah menjadi saudara yang baik bahkan sangat baik untukku selama ini. Semoga kita semua diberikan kemudahan disetiap urusan dan diberikan perlindungan serta keselamatan.
5. Untuk sahabat saya Rawitha R dan orang Spesial selama menyusun skripsi ini, Terima kasih atas mendukungnya selama ini, terima kasih untuk waktu dan tenaganya.
6. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2019 atas semangat dan motivasi yang telah diberikan.
7. Untuk almamater tercinta dan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan serta kampus hujaukan Universitas Muhammadiyah Mataram.
8. Semua pihak yang tidak bisa saya sebut satupersatu yang telah membantu dan memberikan dukungan, saran dan motivasi untuk kelancaran penulisan skripsi ini, penulis mengharapkan kririk dan saran yang sifatnya membangun. Semoga hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi para pembaca yang akan melakukan prnrelitian serupa dalam bidang yang sama. Akhirnya semoga Allah memberikan kebaikannya, Aamiin.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 1 LINGSAR Tahun Ajaran 2022/2023**”, sebagai salah satu persyaratan dalam memenuhi ujian skripsi dan sebagai syarat penelitian untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Gguru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini berhasil diselesaikan karena bantuan, dukungan, dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang membantu penelitian dengan cara masing-masing :

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, MA sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd sebagai ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Bapak Arpan Islami Bilal, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing I.
5. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd sebagai Pembimbing II, dan semua pihak yang belum sempat disebut yang turut membantu penelitian dan menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan peneliti selanjutnya.

Mataram,

Nurdiana, 2023. “**Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Untuk Meningkatkan Keterampilan Manulis Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 1 Lingsar Tahun Pelajaran 2022/2023**”. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Arpan Islami Bilal, M.Pd

Pembimbing 2 : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif yaitu media pembelajaran *Scrapbook* untuk siswa kelas IV SD pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 1 Lingsar. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian *Borg and Gall* atau yang disebut dengan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SDN 1 Lingsar pada mata pelajaran bahasa Indonesia berhasil dikembangkan dengan rata-rata validasi ahli media dengan rata-rata nilai 0,87% “sangat valid” dan validasi ahli materi sebesar 0,81% “valid” sedangkan untuk uji coba terbatas respon siswa memperoleh nilai dengan skor rata-rata sebesar 0,91% kemudian untuk uji coba lapangan untuk skor N-Gain skor pretest dan post-test sebesar 0,95% yang termasuk kedalam kategori sangat praktis.”. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan data yang diperoleh keterampilan menulis siswa kelas IV SDN 1 Lingsar pada mata pelajaran bahasa Indonesia dinyatakan efektif pada pembelajaran.

Kata kunci : *Media Scrapbook , Kemampuan Menulis*

Nurdiana, 2023. *Scrapbook Learning Media Development for Descriptive Writing to Enhance Writing Skills at Fourth Grade Students in Indonesian Language Subject at SDN 1 Lingsar in Academic Year 2022/2023*. Undergraduate Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Supervisor 1 : Arpan Islami Bilal, M.Pd
Supervisor 2 : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRACT

This study intends to provide realistic, practical, and effective learning media, specifically Scrapbook learning media, for fourth-grade students in the Indonesian language topic at SDN 1 Lingsar. The Borg and Gall research approach, commonly known as Research and Development (R&D), is used in this development research. The findings of this study show that the Scrapbook learning media for improving the writing skills of fourth-grade students in SDN 1 Lingsar in the Indonesian language subject has been developed successfully, with an average expert validation score of 0.87%, indicating "very valid," and a material expert validation score of 0.81%, indicating "valid." Furthermore, student responses received an average score of 0.91% in the restricted experiment. The N-Gain score for pretest and post-test in the field trial was 0.95%, which fits into the category of "very practical." As a result of the data acquired, it is possible to conclude that this learning media effectively develops the writing skills of fourth-grade students in SDN 1 Lingsar in the Indonesian language subject.

Keywords: Scrapbook Media, Writing Skills

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM

KEPALA
UPT P3B



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

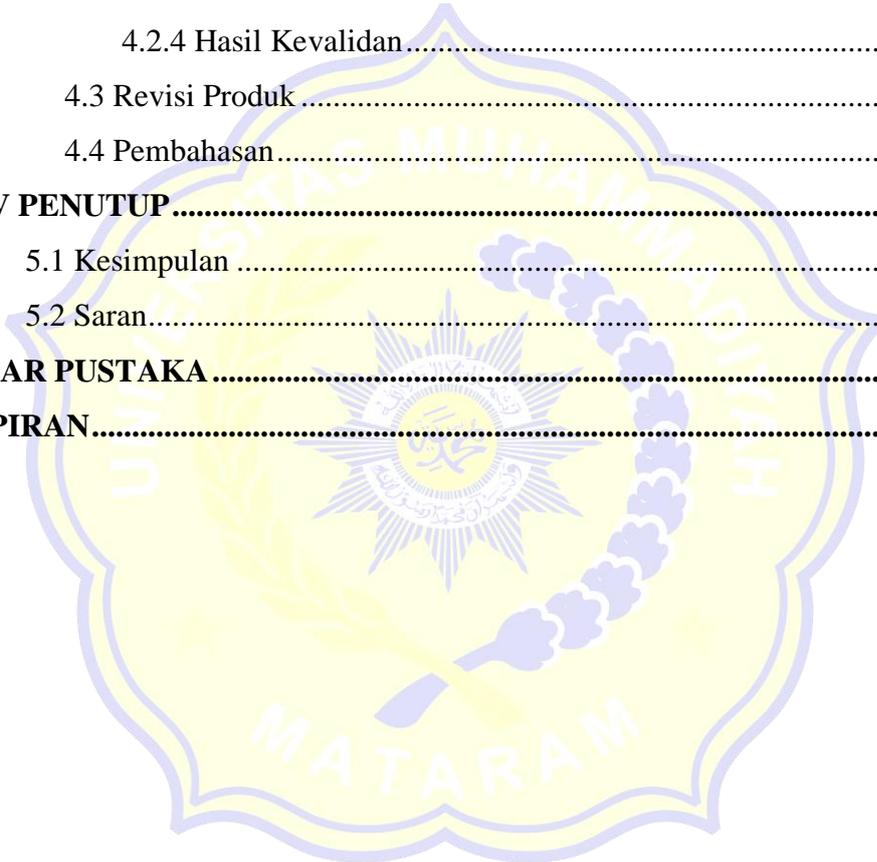
Hidayat, M.Pd
NIDN. 0803048601

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PESETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Spesifikasi Produk.....	5
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
1.6 Batas Oprasional	7
BAB II LANDASANTEORI	9
2.1 Penelitian Yang Relevan	9
2.2 Kajian Teori.....	11
2.2.1 Media Pembelajaran.....	11
2.2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	17
2.2.1.3 Kriteria Pemilihan Media.....	18

2.2.1.4 Pengembangan Media Pembelajaran	20
2.2.2 Media <i>Scrapbook</i>	21
2.2.2.1 Kelebihan <i>Scrapbook</i>	23
2.2.2.2 Kelemahan <i>Scrapbook</i>	24
2.2.3 Karangan Deskripsi	25
2.2.3.1 Pengertian Karangan Deskripsi	25
2.2.3.2 Ciri-ciri Karangan Deskripsi.....	26
2.2.3.3 Langkah-langkah Menyusun Karangan Deskripsi.....	28
2.2.4 Keterampilan Menulis	29
2.2.4.1 Pengertian Keterampilan Menulis	29
2.2.4.2 Jenis-jenis keterampilan Menulis.....	31
2.2.4.3 Tujuan Menulis	31
2.2.4.4 Manfaat Menulis	32
2.2.4.5 Indikator Keterampilan Menulis.....	33
2.3 Karangan Berpikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Model Pengembangan	37
3.2 Prosedur Pengembangan	38
3.3 Uji Coba Produk.....	40
3.4 Subjek Uji Coba	41
3.5 Instrumen Penelitian.....	41
3.6 Metode Analisis Data	45
3.6.1 Analisis Data Validasi Ahli.....	46
3.6.2 Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran.....	47
3.6.3 Analisis Keefektifan	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Penyajian Data Uji Coba	50
4.1.1 Tahap Analisi	50
4.1.1.1 Analisis Kurikulum.....	51
4.1.1.2 Analisis Karakter Siswa.....	51
4.1.1.3 Analisis Kebutuhan.....	51

4.1.2 Tahap Perencanaan.....	52
4.1.3 Tahap Pengembangan	52
4.1.4 Tahap Implementasi	53
4.1.5 Tahap Evaluasi	53
4.2 Hasil Uji Coba Produk	54
4.2.1 Tahap Validasi	54
4.2.2 Analisis Kepraktisan	62
4.2.3 Analisis Keefektifan.....	63
4.2.4 Hasil Kevalidan.....	64
4.3 Revisi Produk	66
4.4 Pembahasan.....	68
BAB V PENUTUP.....	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	74



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	42
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen lembar Angket Validasi Ahli Media	43
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Intrumen lembar Angket Respon Siswa	44
Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrumen Lembar soal	44
Tabel 3. 5 Rubrik Penilaian.....	45
Tabel 3. 6 Kategori Kevalidan Produk.....	47
Tabel 3. 7 Kriteria Angket Respon Siswa	48
Tabel 3. 8 Kriteria Gain Score Ternomalisasi.....	49
Tabel 4. 1 Data Validasi Ahli Media	54
Tabel 4. 2 Data Validator Ahli Media.....	56
Tabel 4. 3 Data Validator Ahli Materi	57
Tabel 4. 4 Data Validator Ahli Materi	59
Tabel 4. 5 Lembar Angket Respon Siswa Untuk Uji Terbatas	60
Tabel 4. 6 Lembar Angket Respon Siswa Untuk Uji Lapangan	61
Tabel 4. 7 Data Hasil Uji Coba Terbatas	62
Tabel 4. 8 Data Hasil Keefektifan Uji Coba Lapangan	63
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Media.....	64
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Ahli Materi	65

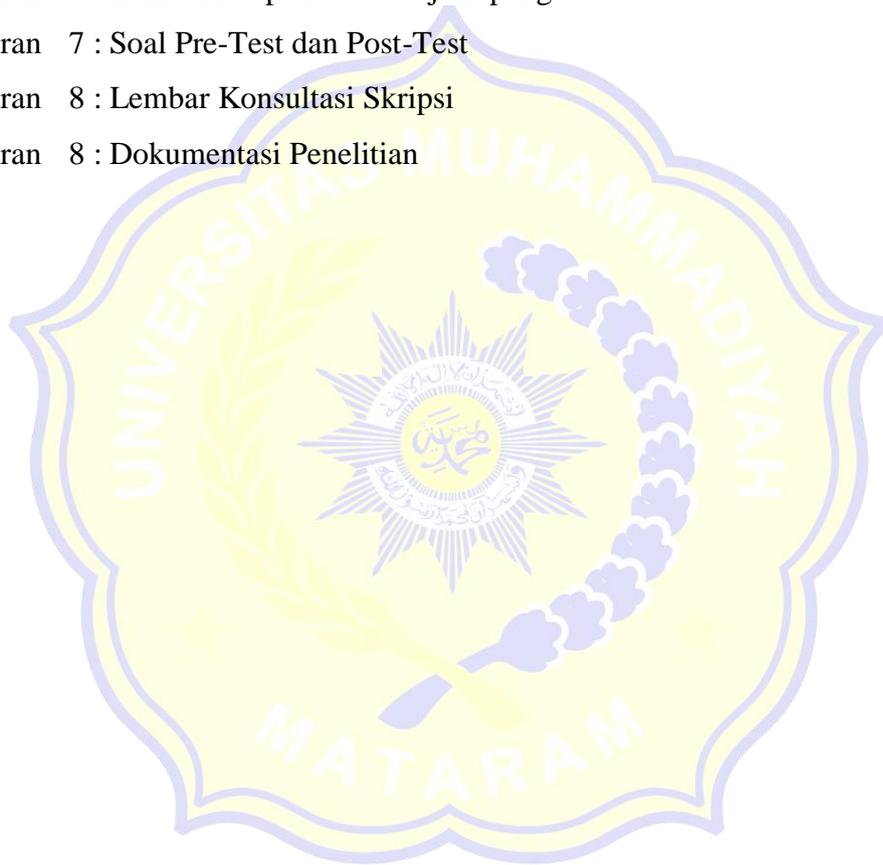
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir.....	36
Gambar 3. 1 Bagan Pengembangan Addi	38
Gambar 4. 1 Komentar dan saran dari Ahli Media	66
Gambar 4. 2 Komentar dan saran dari ahli materi	67
Gambar 4.3 Produk yang direvisi.....	67



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Penelitian
- Lampiran 2 : Surat Pernyataan Dari Sekolah
- Lampiran 3 : Lembar Validasi
- Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 5 : Lembar Respon Siswa Uji Terbatas
- Lampiran 6 : Lembar Respon Siswa Uji Lapangan
- Lampiran 7 : Soal Pre-Test dan Post-Test
- Lampiran 8 : Lembar Konsultasi Skripsi
- Lampiran 8 : Dokumentasi Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 angka 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terstruktur dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, diri. - pengendalian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, antara lain pengaruh internal dan lingkungan (Sari, N & Ratu, 2021). Memberi contoh, menumbuhkan kemauan siswa, dan mendorong daya cipta mereka dalam kegiatan pembelajaran merupakan pendidikan. (L. P. Sari, 2018).

Menurut Bab II Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk menciptakan kemampuan dan membentuk karakter budaya bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pelaksanaan kurikulum 2013 merupakan tugas lain dari pendidikan nasional. (Daryanto, 2016)

Sasaran kurikuler KD dan KI dalam Permendikbud No. 37 Tahun 2018 meliputi empat kompetensi yaitu kompetensi sikap sosial, kompetensi sikap spiritual, kompetensi keterampilan, dan kompetensi

pengetahuan. Pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler digunakan untuk mencapai komponen-komponen ini.

Kurikulum 2013 terdiri dari dua komponen, menurut Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013, yang menggariskan kerangka dasar dan struktur kurikulum SD/MI: 1) pembelajaran yang dilakukan oleh guru (kurikulum yang dipelajari) dalam dua proses yang berbeda yaitu dikembangkan dan berbentuk pembelajaran di kelas, dan masyarakat; dan 2) pengalaman belajar langsung siswa (kurikulum yang diajarkan) sesuai dengan karakteristik latar belakang dan kemampuan awal siswa. Kurikulum 2013 didasarkan pada strategi pembelajaran langsung yang menekankan pada pengalaman di sekolah dasar untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

Karena guru adalah profesional terlatih, mereka secara implisit setuju untuk menerima dan memikul beberapa tanggung jawab orang tua untuk pendidikan anak. Saat keluarga mengantar anak-anak mereka ke sekolah, mereka mengalihkan sebagian tanggung jawab atas pendidikan mereka kembali kepada mereka. (Siagian, 2016).

Dasar kemampuan yang harus dikuasai oleh seorang guru seharusnya menjadi kebutuhan bagi semua pendidik. Kompetensi guru sebagai pengajar dapat diamati atau digambarkan, dan gaya mengajar dapat dilihat dalam kegiatan belajar dan mengajar. Dalam praktiknya, pembelajaran tema menuntut siswa untuk menjadi pembelajar yang aktif agar mereka dapat mengungkap ide-ide terbesar, oleh karena itu pengajar

harus mampu merancang proses pembelajaran yang menarik, (Muhardini et al., 2020). Jadi, supaya materi yang akan diajarkan lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa, seorang guru harus memiliki tingkat kemahiran minimal terhadap materi yang akan diajarkan atau apa yang akan diungkapkan oleh guru tersebut. Sebaliknya, terasa sulit bagi anak didik untuk memahami apa yang guru coba sampaikan jika guru tidak memiliki pemahaman yang kuat tentang materi pelajaran.

Metode, tujuan, materi, media, dan evaluasi adalah beberapa komponen yang membentuk kegiatan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ajar yaitu komponen penting dalam pengajaran dan pembelajaran karena dapat membuat proses lebih menarik dan efektif sekaligus mendorong prestasi siswa.

Menurut (Fapriyani et al., 2018) bahwa media dapat dimanfaatkan sebagai fitur untuk memperjelas materi atau materi yang disajikan sehingga siswa dapat dengan mudah menangkap informasi yang diberikan oleh guru, yang akan membantu memperjelas kesulitan dan kerumitan materi yang akan dilimpahkan kepada siswa. Media pembelajaran dapat dipilih dengan tujuan mendukung isi materi pembelajaran dan mempertimbangkan aksesibilitasnya. Namun, jika sumber belajar yang tepat belum tersedia, maka guru berupaya untuk membuat sendiri sumber belajar yang sederhana, supaya dapat mencakup media visual (berbasis gambar).

Guru dapat menggunakan media visual tiga dimensi sebagai salah satu alat bantu mengajarnya dalam proses pembelajaran. Media visual adalah media yang memadukan fakta dan ide dengan cara yang jelas dan menarik melalui penggunaan kata dan visual. (Dewi & Yuliana, 2018). Pendidik tidak hanya melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, tetapi juga berkewajiban untuk mengkondisikan kelas secara efektif, menerapkan informasi, dan memiliki pengaruh terhadap media yang akan digunakan untuk pembelajaran (Wulandari et al., n.d.). Scrapbook adalah salah satu contoh media visual tiga dimensi, dimana media ini dibuat secara kreatif dengan foto dan cerita yang berhubungan dengan topik pendidikan. Karena scrapbook tiga dimensi menggunakan media gambar visual, maka proses belajar mengajar akan lebih nyata dan realistis.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan guru kelas IV SDN 1 Lingsar, Khususnya dalam pelajaran bahasa Indonesia, guru jarang menggunakan medianya sendiri selama proses pengajaran. Hanya bahan-bahan yang disediakan oleh sekolah, termasuk buku pelajaran, yang digunakan oleh pengajar sebagai alat pengajaran. Pada beberapa kesempatan, guru juga akan menggunakan materi gambar yang telah dicetaknya. sehingga anak-anak bosan selama proses pembelajaran. Beberapa siswa bahkan terlibat dalam percakapan kelas sementara guru sedang menjelaskan. Hal ini terbukti ketika guru memberikan evaluasi lisan kepada siswa pada akhir sesi pembelajaran, dan mayoritas anak-anak tidak mampu menjawab pertanyaan guru. Hal ini didukung oleh guru tidak

menggunakan media yang menarik saat menyampaikan materi di kelas, sehingga siswa sulit untuk memperhatikan. Selain itu, selama proses pengajaran, instruktur yang mendominasi aktif menjelaskan sementara siswa hanya mendengarkan. Siswa di sekolah dasar yang memiliki pemahaman operasi berwujud, yaitu mengetahui materi nyata dan benda nyata.

Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media *Scrapbook* Materi Karangan Deskripsi Untuk Meningkatkan Keterampilan Mnlis Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 1 Lingsar “.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah pada penelitian ini bagaimanakah tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *Scrapbook* materi karangan deskripsi untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SDN 1 Lingsar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media *Scrapbook* materi karangan deskripsi untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SDN 1 Lingsar yang valid, praktis dan efektif.

1.4 Spesifikasi Produk

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian yaitu media pembelajaran *Scrapbook* Bahasa Indonesia kelas IV materi karangan

deskripsi. Media pembelajaran Bahasa Indonesia *Scrapbook* dilengkapi dengan ilustrasi dan gambar berwarna yang menarik dengan disertai penjelasan kata-kata ilmiah yang sulit dipahami siswa disajikan dengan teknik lipat atau tempel sehingga akan menjadi pendukung bagi siswa dalam pembelajaran. Bagian akhir dari media pembelajaran terdapat pengayaan dan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang digunakan untuk melihat pemahaman siswa dan serta terdapat glosarium yang membantu siswa menemukan beberapa istilah di dalam media pembelajaran.

Spesifikasi produk *Scrapbook* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media *Scrapbook* yang dikembangkan bertujuan untuk stimulus minat dari siswa ketika akan mempelajari materi karangan deskripsi, sehingga akan mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.
2. Gambar pada media *Scrapbook* disajikan dengan semenarik mungkin dibuat dengan bantuan *Photoshop* dan *Corel draw X7* dengan teknik lipat dan tempel, dengan demikian mampu menarik minat dari siswa dalam mencari informasi yang terdapat pada 15 media *Scrapbook*. Untuk menemukan informasi tersebut, siswa dapat membuka dan menarik setiap item yang disajikan dalam setiap halaman.
3. Media *Scrapbook* di dicetak dengan ukuran kertas A4, menggunakan kertas ivory 400 gr karena mempertimbangkan keberulangan pemakaian.

4. Media *Scrapbook* tersusun atas halaman sampul atau cover, kata pengantar, daftar isi, kompetensi dasar, kompetensi inti, indikator pembelajaran, penyajian materi karangan deskripsi, pengayaan, lembar kerja peserta didik (LKPD), glosarium, daftar pustaka, dan biodata pembuat.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran ini adalah salah satu media alternatif dalam kegiatan pembelajaran yang didalamnya dikemas dengan semenarik mungkin.
- b. Media pembelajaran *scrapbook* ini lebih menarik dari media video yang kebanyakan digunakan guru dalam proses pembelajaran selama ini.

2. Asumsi Keterbatasan

- a. Pembelajaran materi karangan deskripsi pada mata pelajaran Bahasa Indonesians SDN 1 Lingsar ini terbatas pada media *scrapbook*.
- b. Produk media pembelajaran ini tergantung pada kertas dan model yang digunakan.

1.6 Batas Oprasional

Istilah yang perlu dijelaskan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode yang sudah dikembangkan supaya menghasilkan produk tertentu dan sudah teruji keefektifan produk tersebut. Dalam produk

penelitian yang akan diuji adalah pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD.

2. Media pembelajaran merupakan alat bantu didalam proses pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai pengantar pesan untuk mencapai suatu tujuan.
3. Media *scrapbook* merupakan media yang dipergunakan untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pada pembelajaran karangan deskripsi.
4. Keterampilan Menulis Karangan

Menurut Byne (Haryadi dan Zamzani, 1996: 77), keterampilan menulis karangan merupakan menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulisan melalui kalimat yang dirangkai secara utuh dan jelas sehingga akan dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Penelitian Yang Relevan

Adapun beberapa penelitian yang relevan sebagai berikut :

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Sri Utaminingsih dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku” Dalam Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol. 3 2019. *Scrapbook* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu : (a) bentuknya buku; (b) tema harus sesuai dengan tujuan pembelajaran; (c) data yang dimasukkan dalam *Scrapbook* harus fokus pada pokok pembahasan atau materi yang diajarkan; (d) tidak terlalu banyak hiasan, karena tujuannya adalah sebagai media pembelajaran. Karakteristik scrapbook tersebut di atas dapat dijadikan pedoman dalam pembuatan media scrapbook yang sesuai dengan tujuan penggunaan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang sekarang adalah media yang digunakan yaitu media *scrapbook*. sedangkan perbedaannya terdapat pada materi yang akan disajikan yaitu penelitian terdahulu mendeskripsikan tentang materi tema 4 subtema 3.

2. Penelitian berjudul “*Improving Reading Comprehension Achievement on Descriptive Text by Using Scrapbook to the Junior High School*” yang diteliti oleh Saputri (2017). Memberikan kesimpulan bahwa untuk para siswa akan lebih mudah dalam membaca teks deskriptif dengan

menggunakan metode *Scrapbook* karena dapat menjadi metode yang menarik bagi para pelajar. Dan juga *Scrapbook* dapat menjadi perhatian bagi anak-anak. Saat ini, membaca buku merupakan suatu kegiatan yang membosankan bagi anak-anak.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang adalah media yang digunakan yaitu media *scrapbook*. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang adalah penelitian terdahulu lebih mengutamakan kegiatan membaca dan penelitian sekarang lebih mengutamakan kegiatan menulis.

3. Penelitian berjudul “ pengembangan media pembelajaran *scrapbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas V MI-HAYATUL ISLAMIYAH” yang diteliti oleh Karisma Novitasari (2019). Memberikan kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk yang berupa media *scrapbook* tema keperwiraan Nabi Muhammad SAW kelas V MI. Media *scrapbook* kini memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi 82%, ahli desain 82%, dan ahli pembelajaran 90%. Uji coba lapangan mencapai tingkat kevalidan 95,7% yang menunjukkan bahwa media *scrapbook* efektif serta menarik. Sedangkan pada penerapan pembelajaran di kelas, hasil *pre-test* siswa adalah 53,7 dan hasil *post test* siswa adalah 83,4. Berdasarkan analisis menggunakan uji t menghasilkan t_{hitung} 17,05 dan t_{tabel} 2,09 yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian sekarang adalah media yang digunakan yakni media *scrapbook*. Sedangkan untuk perbedaannya terdapat pada materi yang disajikan.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely, jika media diambil dalam arti yang luas, itu adalah orang, benda, atau peristiwa yang menciptakan keadaan yang memungkinkan siswa akan memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media. Secara lebih khusus, alat-alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk merekam, mengolah, dan menata ulang informasi visual atau lisan cenderung akan dipahami sebagai media dalam proses belajar mengajar. (Arsyad A, 2011)

Kata” media” dari Bahasa Latin “medium” yang bermakna “perantara” atau “pengantar”. Dimana dengan penggunaan media, pesan dapat dikirim dan penerima dapat mempelajari informasi yang ingin disampaikan oleh pembuat pesan kepada mereka. Penggunaan media pendidikan dapat membantu dalam mencapai keberhasilan belajar (Nunu, 2012:27). Media merupakan perantara yang digunakan oleh semua pihak dalam menyampaikan pemikiran, konsep, serta opini sehingga akan sampai pada penerima yang dituju. (Singh & Hashim, 2020).

(Hapsari & Wulandari, 2019) memberi batasan Istilah “media” mengacu pada semua perantara buatan manusia sebagaimana untuk

menyampaikan atau menyebarluaskan gagasan, pemikiran, atau pendapat agar diterima oleh khalayak yang dituju. Dikemukakan oleh (Wardhani, 2018) menjelaskan bahwa: Media pembelajaran mencakup alat yang secara fisik yang digunakan dalam menyampaikan isi dari materi pengajaran yang terdiri dari buku, *kaset*, *tape recorder*, *video recorder*, *vide camera*, *slide* (gambar bingkai), *film*, foto, gambar, televisi, *grafik*, serta komputer. Dengan kata lain, media adalah bagian dari bahan pembelajaran atau benda nyata yang mengandung muatan pendidikan di dalamnya dan dapat mendorong siswa untuk belajar.

Dikemukakan oleh Sharon dikutip oleh (Maita Damayanti & Zuhdi, 2008) menyimpulkan bahwa Berikut yang dimaksud dengan media: Kata “media” yaitu simbol jamak dari “perantara” yang merujuk pada suatu cara komunikasi. Frasa ini, berasal dari media Latin "antara", mengacu pada segala sesuatu yang mengangkut informasi antara sumber dan penerima. Teks, gambar, video, audio, manipulatif (objek), dan orang adalah enam jenis media utama. Tujuan dari media adalah supaya membantu dan mendorong pembelajaran dan komunikasi. Teks adalah bentuk media yang paling populer. Teks bisa ditunjukkan dalam format apa pun dan terdiri dari karakter alfanumerik. publikasi termasuk poster, papan tulis, buku, dan layar komputer.

Sumber, alat, dan bahan belajar pada hakikatnya dapat berbentuk apa saja asalkan masih memiliki komponen yang membantu siswa lebih memahami mata pelajaran yang diajarkan. Agar peran pembelajar menjadi

lebih baik, maka harus dibentuk sejak dini begitu relevansi media pembelajaran dipahami.

Seperti yang dikemukakan oleh (Nugraheni, 2012) bahwasanya segala bentuk cara yang bisa digunakan dalam mengkomunikasikan gagasan (materi pembelajaran) dan membangkitkan minat siswa dalam melakukan kegiatan pendidikan dianggap sebagai media pembelajaran. Menurut (Nugraheni, 2012) belajar dapat diartikan sebagai sebuah proses yang melibatkan orang-orang untuk meningkatkan tindakan individu mereka untuk mengubah perilaku kolektif mereka. Setiap kegiatan yang dimaksudkan untuk mengajarkan sesuatu kepada siswa atau membuat mereka belajar dianggap belajar. Dengan kata lain, belajar merupakan upaya dalam menciptakan lingkungan di mana siswa dapat belajar. Karena dituntut kemampuan dasar, kegiatan pembelajaran diciptakan untuk dapat menawarkan pengalaman belajar fisik dan mental siswa melalui interaksi antara siswa, siswa dengan guru, lingkungan, dan unsur belajar lainnya.

Pembelajaran menggunakan media dalam proses belajar mengajar memiliki dua tujuan:

1. Media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik secara mandiri dan disebut dependet media. Dependent media dirancang secara sistematis supaya dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.
2. Karena perannya sebagai alat (efektifitas), media digunakan sebagai alat bantu pengajaran atau sebagai media ketergantungan.

Adapun beberapa keunggulan penggunaan media pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Kemp dan Dayton dan dikutip oleh Arsyad (2013:25) adalah sebagai berikut:

- a) Penyampaian pelajaran menjadi lebih seragam. Setiap mahasiswa yang mendengar atau melihat ceramah melalui media menerima pesan yang sama.
- b) Belajar mungkin lebih menyenangkan. Media dapat digunakan untuk menjaga perhatian pemirsa dan anak-anak tetap terjaga dan penuh perhatian. Kejelasan dan urutan pesan, serta penggunaan efek unik yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan menginspirasi siswa untuk merenung, adalah contoh media yang memiliki karakteristik memotivasi dan meningkatkan keterlibatan siswa.
- c) Dengan penggunaan teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang dikenal dalam hal keterlibatan siswa, pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d) Karena kebanyakan media hanya membutuhkan waktu yang singkat untuk mengkomunikasikan isi pesan dan pelajaran dalam jumlah yang banyak dan memungkinkan siswa untuk menyerapnya, maka lama waktu yang diperlukan untuk belajar dapat dikurangi.
- e) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
- f) Pembelajaran dapat berlangsung dimanapun atau kapanpun diperlukan, apalagi jika media pembelajaran tersebut ditujukan untuk penggunaan pribadi.

- g) Sikap positif siswa tentang apa yang mereka pelajari tentang proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h) Kreatifitas guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Peneliti menemukan bahwa media pembelajaran dapat berperan sebagai perantara atau penyampai pesan yang dapat berwujud seseorang, sepotong informasi, atau peristiwa yang meningkatkan kondisi siswa sehingga mereka dapat mempelajari informasi, keterampilan, dan sikap baru.

Secara umum, media pendidikan sangat berguna untuk kegiatan belajar mengajar di kelas. Guru dapat lebih siap mengajar siswa saat menggunakan sumber belajar, dan menggunakan sumber belajar dapat menginspirasi siswa dan mempromosikan kegiatan belajar. Karena interaksi yang terjadi selama proses belajar mengajar dapat menawarkan pengalaman yang mengaitkan siswa secara mental maupun fisik.

2.2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran

(Dimiyati, 2013) Fungsi media dalam kegiatan pendidikan adalah mentransfer informasi dari seorang guru kepada murid. Prosedur untuk membantu siswa untuk menemukan suatu informasi dengan mengolah informasi yang dapat digunakan dalam memenuhi tujuan pembelajaran. Berdasarkan manfaat media dan potensi hambatan dalam kegiatan pembelajaran, maka dapat diketahui tujuan dari media tersebut.

Fungsi media didalam kegiatan pembelajaran bisa dijelaskan sebagai berikut dalam (Dimiyati, 2013)

1. Melihat hal-hal aktual dan kejadian sejarah. Alhasil, anak-anak akan lebih mudah memahaminya.
2. Perhatikan barang-barang yang berada di luar jangkauan karena jarak, bahaya, atau larangan.
3. Dapatkan representasi visual dari barang-barang yang sulit ditemukan karena ketidakmungkinannya.
4. Mendengar suara-suara yang sulit didengar secara langsung menggunakan panca indera pendengaran.
5. Berikan perhatian khusus pada hewan karena mereka tidak dapat dilihat secara langsung karena sulit ditangkap.
6. Memperhatikan keunikan yang jarang ditemui.
7. Mencermati barang-barang di sekitar kita yang mudah hancur, rusak, dan tidak tahan lama.
8. Kita mungkin hanya membandingkan benda-benda di sekitar kita.
9. Dapat melihat suatu peristiwa yang terjadi secara perlahan atau cepat.
10. Mampu belajar berdasarkan minat, keinginan, kualitas, bakat, dan kecepatan sendiri.

Sementara itu, (Hamdani, 2011) mengemukakan bahwa media memiliki tiga tujuan dasar: menarik perhatian atau tindakan; menyajikan informasi; dan untuk menyampaikan informasi. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa inti dari beberapa peran media yang telah disebutkan adalah bahwa media berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran serta memudahkan dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Meskipun

tingkat pengetahuan siswa berbeda-beda, tetapi masih memungkinkan mereka mempunyai intelektual yang sama terhadap materi yang diterima melalui pemilihan dan penggunaan media yang tepat. Penggunaan media dalam kegiatan pendidikan sangat penting karena bermanfaat bagi guru dan murid.

2.2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Ibrahim dalam (Dimiyati, 2013) Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi lima jenis tergantung pada bentuk, kompleksitas alat, dan perlengkapannya: media tanpa proyeksi tiga dimensi, media tanpa proyeksi dua dimensi, komputer, audio, televisi, dan proyeksi video.

(Arsyad A, 2011) Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi empat kategori tergantung pada kemajuan teknis: media audio, visual, audio-visual, dan multimedia. Kategori media adalah sebagai berikut:

1. Media cetak, prototipe, dan media yang merepresentasikan realitas adalah semua bentuk media visual yang menggunakan indra penglihatan.
2. Media audio adalah jenis media yang penggunaannya dapat mengakses berbagai media seperti CD player, radio, dan tape recorder dengan menggunakan telinganya.
3. Film, video, dan televisi merupakan contoh media audio visual yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan.
4. Media multimedia adalah semacam media interaktif yang didasarkan pada komputer pribadi serta teknologi informasi dan komunikasi.

Senada dengan pendapat tersebut (Hamdani, 2011) juga membagi media cetak, media audio visual, dan media merupakan empat jenis media pembelajaran yang berbasis kemajuan teknologi yang diproduksi dengan menggunakan kombinasi antara teknologi cetak dan komputer, serta media yang diproduksi dengan menggunakan komputer pribadi.

Menurut klasifikasinya, media dapat dibagi menjadi empat kategori: media audio, visual, audio-visual, dan multimedia. Termasuk didalam golongan media visual yaitu media grafis, media cetak, serta media tiga dimensi. media lingkungan dan media proyeksi keduanya adalah contoh media audio visual. Media berbasis multimedia, di sisi lain, dapat berupa konten yang dibuat dengan menggunakan teknologi komputer atau kombinasi teknologi cetak dan komputer. Besarnya relevansi antara media dengan informasi yang akan diberikan harus diperhatikan dalam pemilihan media ini, selain harus dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Agar media yang digunakan dapat memenuhi tujuan memperlancar kegiatan pembelajaran, maka pemilihan jenis media harus dilakukan dengan tepat.

2.2.1.3 Kriteria Pemilihan Media

(Hery Guntur Tarigan, 2008) menyampaikan bahwa kriteria pemilihan media harus diperhatikan untuk menyampaikan bahwa sebagai berikut, pemilihan media harus dilakukan dengan benar dan hati-hati.

1. Jelas dan rapi. Jika penyampaiannya terdiri dari suara, pengaturan format presentasi, tulisan, dan grafik visual, maka media tersebut bisa dikatakan

mulus jika bersih dan jernih. Media yang jelas dan rapi akan dapat mudah memikat perhatian sehingga boleh digunakan secara maksimal didalam pembelajaran.

2. Menarik dan rapi. Bahasa yang berlebihan, ilustrasi/gambar visual, dan kebisingan yang meresahkan harus dihindari di media.
3. Sesuai dan tepat sasaran. Karena media massa tidak selalu efektif bila digunakan dalam kelompok kecil atau individu, pesannya harus jelas.
4. Sejalan dengan inti saat akan pelajaran. Agar dapat mendukung kegiatan pembelajaran secara efektif, media harus dapat menyesuaikan dengan kapasitas mental dan tuntutan belajar siswa.
5. Relevan dengan tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran harus menyesuaikan dengan tujuan instruksional, yang seringkali menghasilkan satu atau lebih kualitas pengetahuan, sikap, atau keterampilan.
6. Praktis, mudah beradaptasi, dan tahan lama. Agar portabel dan mudah dibawa kemana-mana, material harus dapat digunakan kapan saja, dari lokasi mana saja, dan dengan teknologi yang ada.
7. Kualitas baik. Tampilan yang jernih membutuhkan material berkualitas tinggi, seperti produksi media gambar atau video dengan resolusi yang memadai.
8. Ukuran media menyesuaikan dengan ekologi pembelajaran. Ukuran materi pembelajaran harus sesuai dengan ruang kelas; jika konten yang terlalu besar digunakan di kelas kecil, pembelajaran tidak akan efektif.

Berdasarkan pernyataan di atas, jelaslah bahwa dalam memilih dan memproduksi media, kita harus mengkaji kriterianya. Salah satu karakteristik ini adalah biaya; memilih jenis media berdasarkan kemampuan; Media tidak harus mahal, tetapi harus relevan dengan tujuan pembelajaran, masuk akal, mudah dilihat, mudah digunakan, dan menarik. Untuk mendapatkan manfaat pembelajaran, materi yang digunakan atau dibuat harus memenuhi persyaratan ini.

2.2.1.4 Pengembangan Media pembelajaran

Seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat, inisiatif untuk menghidupkan kembali pemanfaatan proses pembelajaran didorong. Alat yang saat ini tersedia di ruang kelas dan sejalan dengan kemajuan teknologi harus digunakan oleh para pendidik. Setidaknya pendidik dapat mengembangkan instrumen yang terjangkau dan efektif untuk kegiatan pendidikan. Namun, tetap perlu bagi pendidik untuk fokus pada tujuan pembelajaran.

Pendidik tidak hanya harus dapat menggunakan peralatan yang ada, tetapi juga harus dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilannya dalam menghasilkan media pembelajaran jika media yang ada tidak mencukupi untuk kegiatan pembelajaran. Dalam menentukan media pembelajaran yang akan dibuat perlu diperhatikan faktor-faktor sebagai berikut: 1) Media yang dipilih harus mendukung tujuan yang ingin dicapai, 2) selaras dan sesuai dengan mentalitas siswa dan kebutuhan tugas belajar, 3) fleksibel, praktis, dan tahan lama, 4)

mudah digunakan, 5) efektivitas pengelompokan sasaran, dan 6) harus memperhatikan kualitas dan teknik pengembangan. (Arsyad A, 2011)

Jadi dapat disimpulkan bahwa Untuk mengembangkan materi pembelajaran mutakhir yang memenuhi kebutuhan siswa serta kriteria kompetensi, pendidik harus memiliki kreativitas dan pengetahuan yang mendalam. Hasilnya, peneliti menciptakan bahan ajar Scrapbook Bahasa Indonesia, media cetak grafis yang berfungsi sebagai sumber bahan ajar bahasa Indonesia yang orisinal dan inventif.

2.2.2 Media Scrapbook

Menurut (Irsyadi Shalima, Ika Setyaningsih, 2013) *scrapbook* ialah jenis media yang terdiri dari tambalan gambar yang diaplikasikan kertas. Definisi *scrapbook* adalah praktik menulis cerita dan menempelkan gambar di atas kertas untuk menciptakan karya seni.

Pengembangan *scrapbook* adalah produksi media gambar visual sebagai alat untuk membantu pemahaman topik atau pengetahuan yang diajarkan oleh siswa. Media *scrapbook* mencakup lebih dari sekadar potongan gambar; selama pembuatan, perhatian khusus diberikan pada informasi berdasarkan tampilan foto dan gaya tata letak gambar yang akan ditempel. (Singh & Hashim, 2020)

Dikemukakan oleh (Maita Damayanti & Zuhdi, 2008) berpendapat bahwasanya untuk saat ini *scrapbook* bisa dimanfaatkan sebagai sarana penyalur hobi, hadiah dalam cara ulang tahun, *anniversary* dan kelahiran. *Scrapbook* dapat dimanfaatkan sebagai alat pengajaran jika dirancang

secara imajinatif, estetis, dan diisi dengan gambar dan bahan pelajaran. Dalam membuatnya dapat menggunakan bahan-bahan yang ada dilingkungan sekitar.

Lebih lanjut menurut Damayani sebagaimana dikutip Rispa (2019:30), dalam membuat media scrapbook harus diperhatikan berbagai kualitas yang dapat dijadikan acuan antara lain:

- a) *Scrapbook* harus berbentuk buku.
- b) Tema harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c) Harus fokus pada pokok pembahasan atau materi yang diajarkan.
- d) Tidak terlalu banyak hiasan.

Cara penggunaan media scapbook sangatlah mudah karena dengan bentuknya yang hampir menyerupai buku. Peserta didik cukup untuk membukanya. Dalam penggunaan *scrapbook* kita harus hati-hati agar gambar yang ada pada *scrapbook* tidak mudah rusak.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menyimpulkan, bahwa menggunakan media *scrapbook* mengarah pada transformasi kepribadian yang meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan pemikiran kritis seseorang. Siswa akan terlibat dan termotivasi dalam pendidikan mereka dengan media *scrapbook* ini, memungkinkan mereka menggunakannya untuk melanjutkan pendidikan mereka. Pola seperti buku pada kertas karton digunakan untuk membuat media *scrapbook*, yang didalamnya terdapat bahan dan ilustrasi untuk esai deskriptif. Dalam proyek ini, peneliti membuat materi pembelajaran Scrapbook untuk kelas IV SDN 1

Lingsar yang berpusat pada kurikulum bahasa Indonesia yang dituju. Pembuatan media ini berusaha menarik perhatian siswa terhadap informasi yang disampaikan oleh guru melalui bahan ajar. Manfaat media Scrapbook adalah tersedia secara luas dan mencakup semua bahasa utama di lapangan. Tidak hanya untuk sumber daya tertentu, tetapi juga untuk hal-hal lain yang diperlukan, dan tentunya dapat menarik perhatian siswa terhadap konten di dalamnya. Alat dan bahan yang mudah ditemukan memungkinkan pendidik untuk mengembangkan media tersebut, proses pembuatannya sederhana, dan tentunya akan memudahkan pendidik untuk mengetahui pemahaman setiap siswa terhadap materi yang diberikan.

2.2.2.1 Kelebihan Scrapbook

Berikut ini adalah manfaat dari media scrapbook yang dibuat oleh para peneliti:

1. Uniknya, *scrapbook* dibentuk dari berbagai catatan berharga, cetakan gambar, foto, dan lain-lain, dengan tambahan berbagai embellishment yang bertujuan untuk memperindah dan memperindah tampilannya agar lebih cantik dan menarik dipandang.
2. Saat menangani masalah ini, bersikaplah realistis. Mereka akan dapat memamerkan barang-barang yang sebenarnya dengan mencetak gambar dan gambar dari *Scrapbook*. Karena gambar dan foto cetak dapat menampilkan dan menawarkan gambaran utuh dalam bentuk gambar berdasarkan realita, kita dapat mengenal dan mengingat suatu objek dengan baik.

3. Mampu mengatasi tantangan dengan waktu dan ruang yang terbatas untuk media *Scrapbook* mungkin bisa menjadi solusi yang layak. Terkait peristiwa yang sering terjadi dan sulit untuk segera digambarkan dan diulang
4. Tidak sesulit yang Anda pikirkan untuk mempelajari cara membuat lembar memo. Namun, kita harus meningkatkan daya cipta kita dalam menggabungkan dan mengatur catatan penting, gambar cetakan, dan dekorasi sesuai kebutuhan. Bahwa seorang anak muda atau orang dewasa dapat membuat lembar memo sendiri.
5. Persediaan dan alat-alat *scrapbooking* cukup mudah didapat. Kami juga didorong untuk membuat lembar memo dari sumber daya dasar yang tersedia seperti kertas bekas dan bahan bekas. Bahkan dari segi ketersediaan bahan, ada beberapa bahan khusus yang ditawarkan sebagai bahan *Scrapbook*.
6. Desain dapat dibuat untuk memenuhi permintaan pengguna, dan lembar memo dapat dibuat untuk memenuhi preferensi dan kebutuhan pembuatnya. Misalnya, permintaan siswa dapat diperhitungkan saat membuat grafik tercetak, catatan penting, komposisi warna, foto, dan tulisan.

2.2.2.2 Kelemahan *Scrapbook*

Sedangkan beberapa batasan *Scrapbook* antara lain, (a) lamanya waktu yang dibutuhkan untuk membuat *Scrapbook* bergantung pada kecanggihan yang disatukan oleh pembuatnya; Semakin rumit materi

pembelajaran untuk scrapbook yang dirancang, semakin lama waktu yang dibutuhkan untuk memprosesnya. (b) Gambaran yang kompleks dan tidak efisien dalam proses pembelajaran; penggunaan gambar yang sangat kompleks dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap konsentrasi siswa, menyebabkan materi pelajaran yang disajikan selama proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan sulit dipahami siswa.

Peneliti menemukan cara untuk mengatasi kekurangan tersebut, secara khusus, dengan membuat dan merakit scrapbook dengan tingkat kerumitan sedang atau khas yang tetap menarik secara visual, dan dengan memanfaatkan cukup banyak foto atau foto yang berkaitan dengan materi pelajaran tanpa menambahkan embel-embel yang berlebihan.

2.2.3 Karangan Deskripsi

2.2.3.1 Pengertian Karangan Deskripsi

Karangan deskripsi adalah sebuah esai deskriptif bertujuan untuk membuat pembaca merasa seolah-olah dia benar-benar melihat subjek esai yang sedang dijelaskan. Karangan ini memberikan deskripsi yang tepat dan mendalam tentang sesuatu. Ciri-ciri yang dibahas dalam esai deskriptif ini adalah tentang kondisi fisik, daya tarik alami, temperamen, atau sentimen seseorang.

Deskripsi adalah jenis wacana yang mencoba menggambarkan sesuatu atau objek sedemikian rupa sehingga pembaca merasa seolah-olah dapat melihat, merasakan, atau mengalaminya sendiri. Deskripsi dapat membantu melukiskan citra mental dari apa pun yang dihadapi, seperti

pemandangan, orang, area, atau sensasi. Tujuan dasar penulisan deskriptif adalah membuat pembaca seolah-olah melihat, mengalami, dan merasakan benda, orang, situasi, atau benda yang sedang dibicarakan. Karangan deskriptif merupakan salah satu jenis karangan yang wajib dipelajari oleh siswa. Esai ini telah diajarkan kepada siswa sejak mereka berada di kelas empat (SD). Alhasil, sebagai pengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia, Anda pasti sudah menguasai informasi tentang esai deskriptif. Deskripsi adalah gaya penulisan yang berupaya meningkatkan pemahaman dan pengalaman pembaca dengan menangkap komposisi asli suatu objek. Kata kerja "descrebe" berarti "menulis tentang hal atau objek tertentu." Dalam bidang kepenulisan, esai deskriptif dapat didefinisikan sebagai esai yang ditulis oleh seorang penulis untuk menyampaikan kesan, pengamatan, dan perasaannya kepada pembaca sehingga mereka dapat mendengar, melihat, menghayati, merasakan, dan menikmati apa yang penulis miliki. dilihat, didengar, dirasakan, dihayati, dan dinikmati.

Berdasarkan beberapa sudut pandang di atas, esai deskriptif dapat didefinisikan sebagai tulisan yang penulisnya menggunakan bahasa yang tepat untuk menggambarkan hal-hal atau kejadian tertentu sedemikian rupa sehingga pembaca seolah-olah mengalaminya sendiri.

2.2.3.2 Ciri-ciri Karangan Deskripsi

Esai deskriptif menampilkan ciri-ciri berikut, yang merupakan salah satu karakteristik esai deskriptif:

- 1) Deskripsi lebih mementingkan detail dan spesifik tentang hal itu.

- 2) Deskripsi memiliki dampak halus dalam membentuk imajinasi pembaca.
- 3) Deskripsi ditulis dengan cara yang menarik menggunakan pilihan kata yang hidup. Deskripsi adalah deskripsi tentang sesuatu yang dapat dilihat, didengar, atau dirasakan. Objek, warna, alam, dan manusia adalah beberapa contohnya.

Berdasarkan penjelasannya, berikut adalah ciri-ciri tambahan dari esai deskriptif:

- 1) Berisi fitur-fitur yang membuat benda itu terlihat oleh mata.
- 2) Dapat meninggalkan kesan dan menginspirasi imajinasi pembaca.
- 3) Berisi penjelasan yang menggugah rasa ingin tahu orang lain atau pembaca esai.
- 4) Menulis menyampaikan kepada pembaca emosi, persepsi, dan sentimennya, serta fitur, sifat, dan seluk-beluk bentuk yang termasuk dalam item yang dijelaskan.
- 5) Sesuatu yang dijelaskan tidak terbatas pada apa yang dapat dilihat, didengar, atau disentuh; mungkin juga dirasakan oleh hati dan pikiran, seperti khawatir, takut, jijik, tegang, dan emosi.

Berdasarkan beberapa pandangan yang dikemukakan di atas tentang ciri-ciri karangan deskriptif, dapat disimpulkan bahwa karangan deskriptif adalah tulisan yang menggambarkan suatu objek dengan detail yang jelas memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan kepada pembaca, membangkitkan minat mereka, mengubah bahasa yang sulit

dipahami, meningkatkan jumlah minat baca, dan membuat pembaca seolah-olah benar-benar mengalami hal yang sedang dijelaskan.

2.2.3.3 Langkah-langkah Menyusun Karangan Deskripsi

Adapun langkah-langkah penyusunan atau pembuatan karangan deskripsi, yaitu sebagai berikut :

- 1) Memilih tema dan obyek yang akan dideskripsikan.
- 2) Menentukan arah.
- 3) Menyatukan data dengan mengamati suatu objek yang akan dijelaskan atau dideskripsikan.
- 4) Merapikan data ke dalam urutan yang sistematis atau membuat kerangka karangan.
- 5) Memaparkan dan meningkatkan kerangka karangan menjadi karangan deskripsi yang sesuai dengan tema yang ditentukan.

Tugas utama seorang penulis dalam menentukan wacana deskripsi adalah mengidentifikasi dan merinci suatu objek yang akan dideskripsikan, yaitu (1) deskripsi tentang orang yang meliputi fisiknya, keadaan sekitar orang tersebut, watak atau tingkah lakunya, dan gagasan tentang orang tersebut. orang atau tokoh yang dideskripsikan. (2) deskripsi lokasi, khususnya deskripsi lingkungan atau ruang tertentu.

Berdasarkan informasi di atas, proses yang terlibat dalam penyusunan deskripsi adalah sebagai berikut:

- 1) Memilih sesuai apa yang akan dideskripsikan

- 2) Menjelaskan tujuan deskripsi (sebagai alat bantu karangan deskripsi, argumentasi, narasi, atau persuasi)
- 3) Menkuatkan bagian apa saja yang dideskripsikan (fisik, watak, dan lain-lain).
- 4) Memilah hal-hal apa saja yang akan dideskripsikan sehingga dapat membuat pembaca tergambar tentang apa yang akan diceritakan seorang penulis.
- 5) Meningkatkan kerangka karangan.
- 6) Membuat cara mengakhiri serta menyimpulkan tulisan.
- 7) Menyempurnakan karangan.

Berdasarkan beberapa komentar sebelumnya tentang tata cara penulisan esai deskriptif, hal itu dapat disimpulkan ada beberapa cara untuk menyusun karangan deskriptif sehingga pembaca dapat menerima isinya dan merasa seolah-olah dapat melihat dan menyentuh objek secara langsung. Tentu saja, menyusun karangan deskriptif tidak boleh sembarangan.

2.2.4 Keterampilan Menulis

2.2.4.1 Pengertian Keterampilan Menulis

Menulis adalah kegiatan menyampaikan pikiran, pengamatan, atau perenungan atas kebiasaan orang dalam bahasa tulis dengan tujuan untuk dibagikan kepada orang lain. Bentuknya tertulis dan terdiri dari huruf-huruf bermakna yang mengikuti semua aturan yang relevan, termasuk ejaan yang disempurnakan (EYD).

Menulis adalah tindakan bahasa yang sangat rumit karena memerlukan berbagai proses kognitif dan kemampuan khusus untuk menghasilkan dokumen tertulis yang menggabungkan konsep pilihan, detail, dan elemen lain yang membantu membentuk pola pikir seseorang. Ini akan memungkinkan komunikasi yang efektif antara penulis dan pembaca agar seorang dapat mengetahui atau memahami substansi pesan yang disampaikan secara tertulis. Karena keterampilan menulis terkait dengan fitur kognitif, penulis harus mempertimbangkan subjek yang ingin dikembangkan dengan menggunakan teknik menulis yang efektif. Keterampilan menulis bertujuan supaya mengadaptasi aktivitas rasa berpikir dalam otak. Seseorang dengan bakat menulis ini mahir dalam grafologi, kosa kata, dan organisasi linguistik. Bakat menulis yang akan dituangkan ke dalam bentuk tulisan tidak datang begitu saja; sebaliknya, mereka menuntut instruksi dan praktik yang ekstensif terus-menerus agar efektif dan bermakna bagi pembaca selama proses penulisan.

Menulis, seperti yang didefinisikan di atas, adalah tindakan mengomunikasikan ide, pikiran, fantasi, dan perasaan melalui penggunaan simbol, tanda, dan tulisan yang bermakna. Kegiatan menulis meliputi merangkai, menyusun, dan mengkarakterisasi simbol tulisan berupa gugusan huruf yang membentuk kata atau frase, gugusan kalimat yang membentuk paragraf, dan gugusan paragraf yang merupakan wacana atau karangan yang utuh dan relevan untuk masyarakat luas.

2.2.4.2 Jenis-jenis keterampilan menulis

Kita dapat mengategorikan kemampuan menulis dari dua perspektif: adanya aktivitas dan kegiatan dalam melakukan keterampilan menulis, dan konsekuensi dari produk tersebut, yang terbagi dalam lima kategori:

- 1) Eksposisi
- 2) Deskripsi (pemaparan atau penggambaran)
- 3) Narsi (kisah)
- 4) Argumentasi, dan
- 5) Persuasi (bujukan atau rayuan).

Yang lebih difokuskan pada penelitian ini ada keterampilan menulis Deskripsi. Karangan yang mencoba menjelaskan secara verbal bentuk atau ciri-ciri luar suatu objek dikenal sebagai karangan deskripsi. Dalam karangan ini, penulis berupaya membantu pembaca membentuk kesan terhadap temuan-temuan pengamatan dengan memusatkan perhatian pada sifat-sifat suatu objek. Menulis membuat objek sejelas mungkin bagi pembaca melalui rangkaian kata, merangsang indra mereka seperti objek itu nampak ada tepat di depan mata mereka.

2.2.4.3 Tujuan menulis

Menulis berfungsi sebagai sarana membalas atau sebagai permintaan penulis untuk tanggapan dari kutubuku. Inilah tujuan menulis adalah sebagai berikut:

- 1) Wacana informatif adalah tulisan yang mencoba untuk menginformasikan dan menginstruksikan.

- 2) Wacana persuasif adalah tulisan yang berusaha meyakinkan atau mendorong seseorang.
- 3) Penulisan sastra atau wacana sastra adalah tulisan yang berusaha menarik dan menyenangkan dengan tetap memiliki tujuan artistik.
- 4) Tulisan yang berusaha mengomunikasikan atau mengungkapkan perasaan atau emosi yang mendalam.
- 5) Tujuan pembuatan tesis "pertanyaan" adalah untuk menetapkan pemikiran yang akan menjadi topik dari keseluruhan esai.
- 6) teks berusaha memahami teks yang tidak membangun konsep.

Seorang guru atau peserta pendidikan harus mahir dalam menulis karena memungkinkan komunikasi yang sangat efektif dengan orang lain dan kapasitas untuk menjangkau audiens yang lebih banyak dan pengetahuan yang komprehensif tentang pengetahuan dan pemahaman seseorang tentang konsep dan tujuan menulis.

2.2.4.4 Manfaat menulis

Berikut manfaat dari kegiatan menulis:

- 1) Pengarang dapat mengetahui potensi dan bakat sendiri.
- 2) penulis dapat berlatih mengembangkan ide-ide yang beragam
- 3) Penulis mampu menyerap, mencari, dan menguasai lebih banyak materi yang berkaitan dengan topik yang disampaikan.
- 4) Menulis hal-hal memudahkan penulis untuk mengatasi suatu masalah, terutama dengan mengevaluasinya secara terbuka dalam konteks yang lebih spesifik.

- 5) Gunakan tulisan untuk menumbuhkan imajinasi Anda secara aktif. Menulis memungkinkan siswa untuk hati-hati menganalisis dan mengevaluasi pemikiran mereka sendiri.
- 6) Menulis dapat membantu Anda mendapatkan keberanian.
- 7) Penulis dapat terbiasa berpikir dan berbicara secara teratur dan teratur melalui latihan menulis yang terjadwal.

Menurut pendapat yang dikemukakan di atas, manfaat menulis dapat membantu dalam ekspresi keterampilan menulis, pengembangan kemampuan inventif dan kreatif, kapasitas pemikiran metodis, identifikasi kemampuan dan potensi, dan pelatihan berbagai pemikiran dan sudut pandang orang lain. Serta menulis akan memungkinkan seseorang untuk memperoleh pengetahuan tentang materi pelajaran dan mengembangkan kebiasaan mikir dan berkomunikasi secara terorganisir dan teratur.

2.2.4.5 Indikator Keterampilan Menulis

(Sudirin, 2015) mengatakan bahwa kriteria evaluasi berdasarkan faktor-faktor berikut digunakan untuk menilai tingkat keterampilan siswa dalam pembelajaran menulis:

- a. Berusah untuk mengerjakan (menulis)
- b. Memastikan judul sesuai dengan isi yang ditulis
- c. Memakai ejaan EYD
- d. Memakai pilihan kata (diksi) dengan tepat
- e. Keselarasan dalam isi dan topik
- f. Penulisan kalimat yang efektif

- g. Kreativitas siswa (misal hasil tulisan diberi gambar atau ilustrasi sederhana)
- h. Menceritakan peristiwa dengan runtut dan jelas

Selanjutnya menurut (Suprihatiningrum, 2016) menyebutkan bahwa untuk menulis harus memiliki kriteria sebagai berikut :

- a. Menggunakan ortografi dengan benar, termasuk di sini penggunaan ejaan.
- b. Memilih kata yang tepat.
- c. Menggunakan bentuk kata dengan benar.
- d. Mengurutkan kata-kata dengan benar.
- e. Menggunakan struktur kalimat yang tepat serta jelas bagi pembaca
- f. Memilih genre tulisan yang tepat, sesuai dengan pembaca yang dituju.
- g. Mengupayakan ide-ide atau informasi utama didukung secara jelas oleh ide-ide atau informasi tambahan.
- h. Menguapayakan terciptanya paragraf dan keseluruhan tulisan koheren sehingga pembaca mudah mengikuti jalan pikiran atau informasi yang disajikan.
- i. Pembuat dugaan seberapa banyak pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca sasaran mengenai subjek yang ditulis serta membuat asumsi mengenai hal-hal yang belum mereka ketahui dan penting untuk ditulis

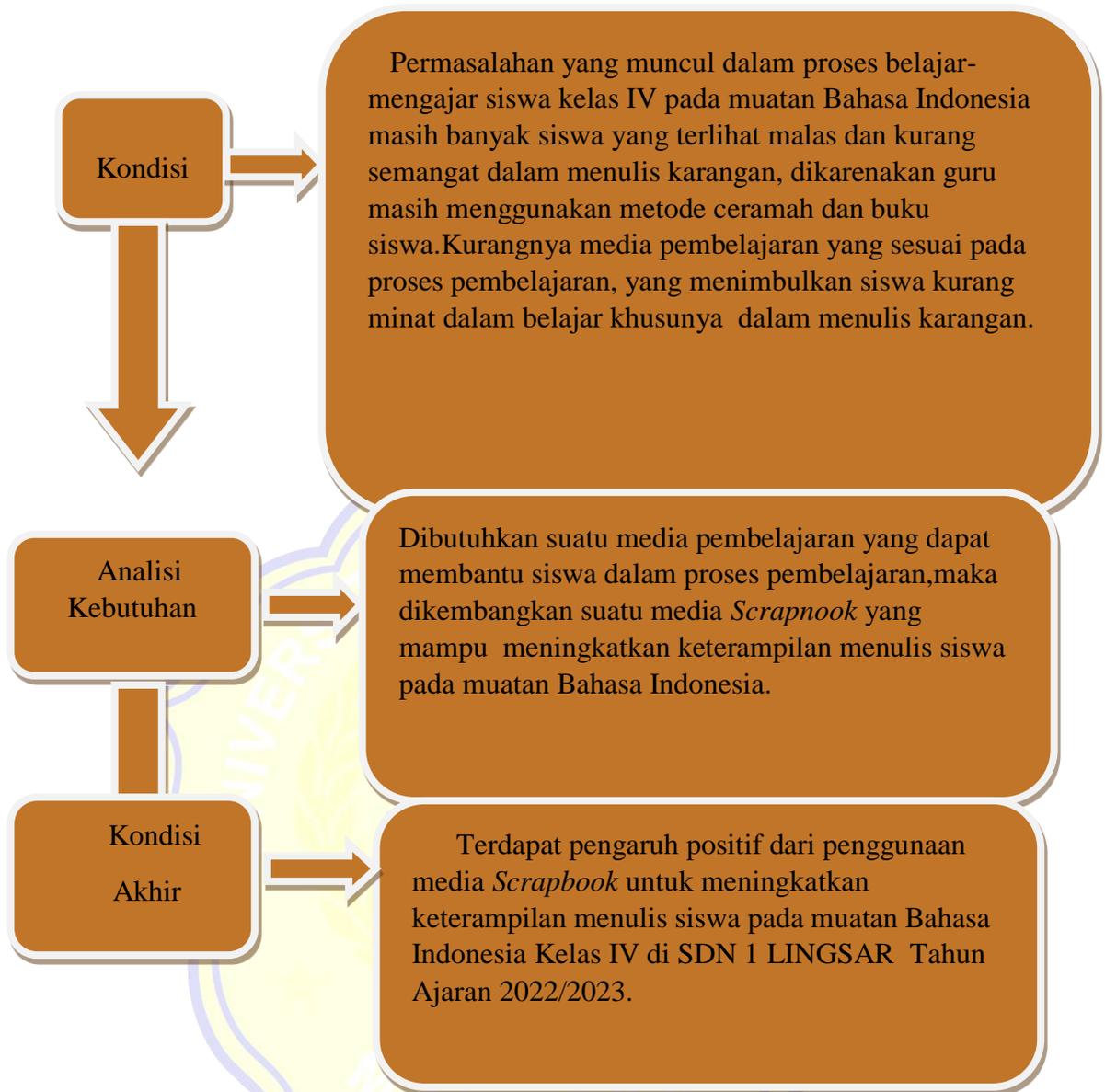
Adapun menurut Menurut Jacobs, dkk. (dalam Hariani, 2013:5) untuk mengukur tingkat kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis ialah dengan kriteria penilaian berdasarkan aspek:

- a. Kemampuan menentukan ide karangan
- b. Kemampuan mengorganisasi isi karangan
- c. Kemampuan menggunakan pilihan kosa kata
- d. Kemampuan penggunaan Bahasa
- e. Kemampuan menggunakan ejaan dan tata tulis

Indikator penulisan meliputi kesesuaian konsep dan materi, kemampuan menyusun isi, menerapkan struktur bahasa yang sesuai, memanfaatkan tata bahasa, dan menggunakan ejaan dan tata bahasa secara tepat dan benar, sebagaimana telah dijelaskan di atas.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan permasalahan dapat disampaikan oleh peneliti bahwa media pembelajaran yang digunakan disekolah kurang menarik perhatian siswa dan keterbatasan bahan ajar yang dapat menimbulkan kurang minat menulis sehingga mempengaruhi proses pembelajaran. Terlebih kepada ajaran Bahasa Indonesia, yang penggunaan bahasanya baku dan sulit dipahami. Maka dari itu guru mengembangkan suatu media *Scrapbook* untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa yang dapat membangkitkan minat siswa dan membuat mereka lebih tertarik pada apa yang akan mereka pelajari.



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir

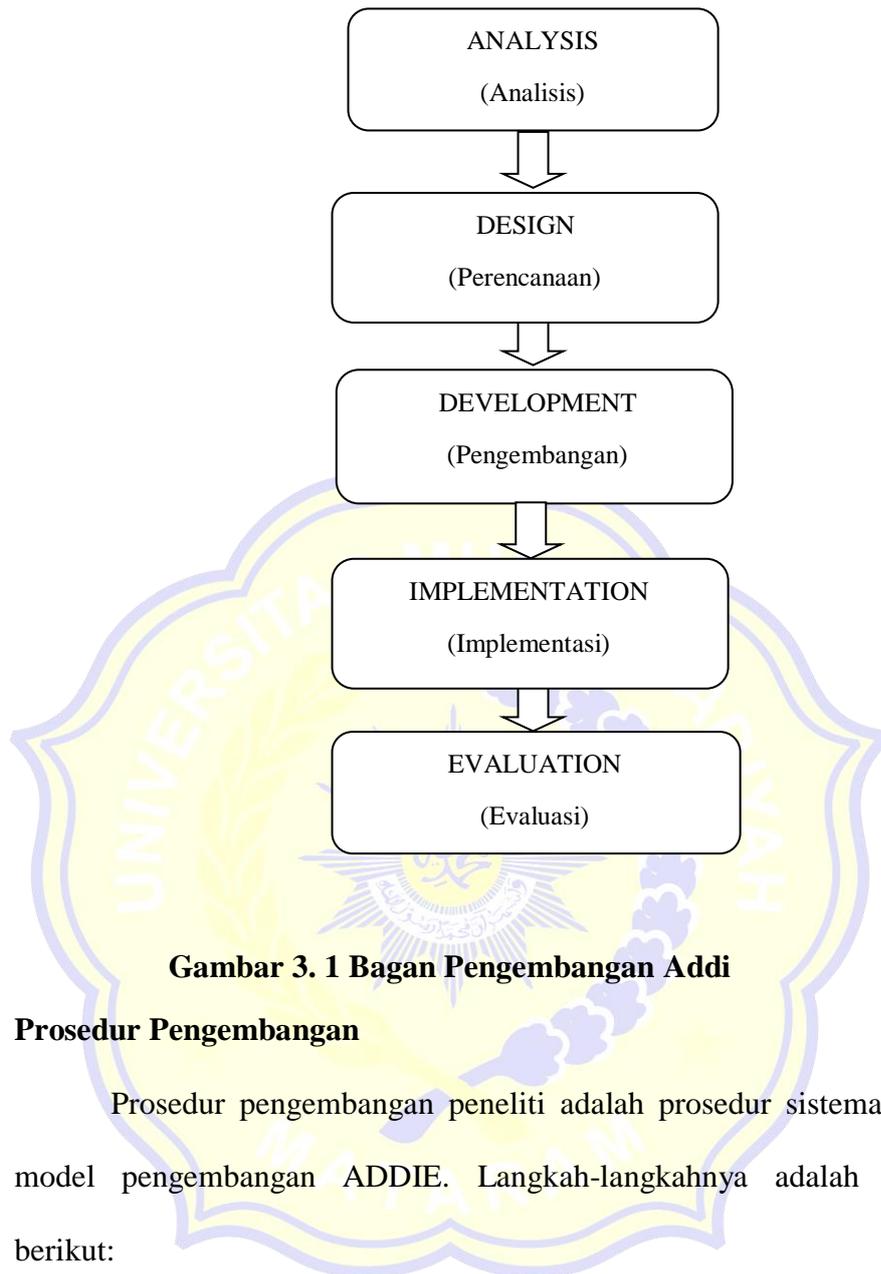
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Menurut metodologi penelitian dan pengembangan, adalah ilmiah untuk menyelidiki, memproduksi, merancang, dan menguji validitas barang-barang yang diproduksi. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan R&D (Research and Development). Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan ADDIE, dengan tahapan sebagai berikut: (1) Menganalisis, (2) Desain, (3) Mengembangkan, (4) Mengimplementasikan, dan (5) Mengevaluasi. Model seperti analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian sederhana untuk dieksekusi dan dapat digunakan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Peran ADDIE adalah mengawasi penciptaan infrastruktur dan teknologi pelatihan yang efisien dan dapat diadaptasi yang membantu pelaksanaan pelatihan. Penggunaan metodologi dan model tersebut akan menghasilkan produk yang akan dinilai kepraktisannya untuk menentukan kebenaran, kemanfaatan, dan efisiensi bahan pembelajaran scrapbook. Produk ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Lingsar.



3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan peneliti adalah prosedur sistematis dari model pengembangan ADDIE. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. *Analiysis* (analisis)

Sebelum melakukan penelitian, dilakukan analisis untuk mengumpulkan informasi melalui survei lapangan dan studi literatur. Studi lapangan dilakukan untuk mengkaji tuntutan produksi media pembelajaran. Tinjauan literatur dilakukan untuk memeriksa permintaan

secara menyeluruh untuk menemukan publikasi penelitian yang relevan agar pada pengembangan media dapat ditemukan kebutuhan untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran di sekolah.

2. Desain

Rancangan yang peneliti buat adalah mengorganisir media pembelajaran berupa media scrapbook dan materi esai deskriptif.

3. Development (pengembangan)

Beberapa langkah yang dilakukan peneliti selama tahap pengembangan media, antara lain: 1) peneliti melakukan koreksi ulang terhadap media yang dikembangkan sebelum divalidasi, 2) peneliti membuat angket validasi untuk ahli media dan ahli materi, dan 3) setelah melakukan validasi media scrapbook oleh ahli media dan materi. Dengan memvalidasi media scrapbook yang dihasilkan peneliti, ahli media dan ahli materi dapat membuat ide dan komentar yang selanjutnya akan digunakan sebagai bahan modifikasi media scrapbook yang dikembangkan peneliti.

4. Implementation (implementasi)

Setelah tahap pengembangan berakhir, peneliti melakukan banyak kegiatan berupa validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, yaitu sebagai berikut; 1) Peneliti mengamati proses pembelajaran dengan memanfaatkan media scrapbook yang terdapat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan 2) peneliti membuat angket hasil belajar siswa terkait proses pembelajaran berbantuan media scrapbook.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap penilaian, maupun tahap akhir kegiatan, ditentukan dan diukur apakah media pembelajaran yang dibuat layak untuk digunakan. Proses penilaian dibagi menjadi dua tahap: formatif dan sumatif. Penilaian sumatif dilakukan pada setiap akhir pertemuan tatap muka (mingguan), sedangkan evaluasi formatif dilakukan pada setiap akhir semester. Tahapan ini dilakukan untuk menyempurnakan percobaan awal yang dilakukan setelah media dipastikan asli. Jika media dianggap sah, peneliti tidak diharuskan melakukan modifikasi produk; Namun demikian, jika media dinyatakan tidak valid, peneliti diharuskan melakukan penyempurnaan produk agar dapat diaplikasikan dengan benar.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba penelitian ini mencakup uji coba terbatas dan uji coba lapangan, sebagai berikut:

1. Uji Coba Terbatas

Uji sederhana digunakan untuk mengetahui seberapa layak desain model yang akan dihasilkan. Dengan jumlah siswa kelas V SDN 1 Lingsar sebanyak 10 siswa, eksperimen terbatas ini menampilkan konten esai deskriptif dengan media scrapbook.

2. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan bertujuan untuk menilai keefektifan media yang digunakan. Dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang, seluruh siswa kelas

IV SDN 1 Lingsar mengikuti eksperimen lapangan dengan mempelajari materi deskriptif esai dan memanfaatkan media Scrapbook.

3.4 Subjek Uji Coba

Dalam penelitian ini, peserta tes dipilih dari kelas IV dan V SDN 1 Lingsar Kecamatan Lingsar Kabupaten Lombok Bara tahun ajaran 2022/2023.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah petunjuk atau teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk tujuan penelitian. Penelitian ini menggunakan alat untuk menilai validitas, kepraktisan, dan kemampuan media scrapbook yang dibuat oleh peneliti. Kemajuan ini memanfaatkan alat penelitian berikut:

1. Lembar Angket/*Kuesioner*

Kuesioner adalah jenis prosedur pengumpulan data di mana pengguna mengajukan serangkaian pertanyaan tertulis. sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (Vista Yuliantika, 2018: 4). Pada penelitian pembuatan media scrapbook ini, peneliti menggunakan angket yang dibagikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa untuk menguji validitas, kepraktisan, dan keefektifan media yang dihasilkan oleh peneliti.

Lembar angket merupakan instrumen pengumpulan data yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dirancang dan dibagikan kepada responden untuk mendapatkan jawaban. Kuesioner dibagikan kepada individu sebagai berikut: (a) dosen ahli materi, (b) dosen ahli

media, dan (c) tanggapan mahasiswa terhadap media pembelajaran yang dihasilkan. Kriteria berikut disertakan pada lembar kuesioner:

a. Lembar angket validasi ahli materi

Mengetahui apakah konten sesuai dengan media serta instruktur memvalidasi materi adalah tujuan dari validasi materi. Tugas ahli materi adalah memberikan evaluasi terhadap informasi yang ada di dalam media scrapbook. Dengan menandai skor validasi yang diberikan dengan tanda centang (√), validasi selesai, Adapun lembar instrument angket penilaian oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen
1.	Apek Materi	Sesuai dengan kurikulum 2013	1
		Sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran	2
		Sesuai dengan indikator yang dikembangkan	3
		Meningkatkan pemahaman siswa	4
		Mendorong rasa ingin tahu	5
		Kekuatan materi pada media <i>Scrapbook</i>	6
		Mendorong kemampuan menulis deskripsi	7
		Materi dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi	8
		Sesuai dengan tujuan pembelajaran	9
		Interaksi pada siswa	10
Jumlah			10

b. Lembar angket validasi media

Peran ahli media adalah memberikan penilaian terhadap media secara keseluruhan, yang meliputi tampilan atau bentuk media serta penilaian materi. Masukan dari pakar media berupa kritik, saran, dan komentar akan digunakan sebagai bahan revisi dan perbaikan produk media yang sedang dikembangkan. Validasi akan dilakukan dengan menandai skor validasi dengan tanda centang (√). Lembar instrumen angket penilaian ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen
1	Penyajian media	Kombinasi warna	1
		Media <i>Srapbook</i> menarik	2
		Media tidak mengandung unsur-unsur negative	10
		Media praktis	4
		Ketetapan pemilihan bahan	5
		Media dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi	6
		Media mudah di gunakan	7
2	Tampilan	Tampilan dan cara penggunaan mudah dipahami	8
		Kuat dan tidak mudah rusak	9
		Media tahan lama	3
Jumlah			10

c. Lembar angket respon siswa

Tujuan validasi angket respon siswa adalah untuk mengetahui apakah media yang digunakan dapat menarik dan membantu proses belajar siswa saat belajar dengan konten tersebut. Instruktur dan siswa bertanggung jawab untuk memvalidasi

kuesioner respon siswa. Kuesioner dirancang untuk siswa yang memanfaatkan media scrapbooking. Data reaksi siswa terhadap media yang sudah mapan. Validasi dilakukan dengan menyisipkan tanda centang () di sebelah skor validasi yang disediakan. Berikut lembar angket respon siswa:

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Intrumen Lembar Angket Respon Siswa

No	Variabel	Indikator	Nomor Instrumen
1.	Media	Warna dan bentuk media <i>Scrapbook</i> ini sangat menarik dan bahan mudah didapatkan	1
		Media pembelajaran mudah digunakan dan bentuknya bagus	2
2.	Materi	Media <i>Scrapbook</i> ini memudahkan saya dalam menerima materi pembelajaran	3
		Media <i>Scrapbook</i> membuat saya lebih paham tentang materi pembelajaran.	4
		Materi didalam media membuat mudah dipahami	5
3.	Penggunaan	Media pembelajaran ini mudah di pahami penggunaanya, sehingga membantu saya memahami materi materi yang disampaikan dalam belajar.	6

2. Lembar Soal

Ujian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai kemampuan menulis deskriptif siswa kelas IV SD. Gronlundtes adalah instrumen atau metode untuk mengukur sampel.

Tabel 3.4 kisi-kisi instrumen lembar soal

Kompetensi dasar	Indikator soal	Bentuk soal	Skor
8.1 menyusun karangan tentang berbagai topik sederhana dengan	Peserta didik dapat membuat karangan deskripsi dengan media objek ruang kelas IV dengan memperhatikan rambu-rambu yang telah	uraian	10

memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar, tanda titik, tanda koma, dll)	ditentukan (bentuk, meja, kursi siswa, papan tukis, serta pintu dan jendela)		
--	--	--	--

Tabel 3.5 Rubrik Penilaian

Nomor soal	skor	Kriteria penilaian
1	2	Peserta didik membuat karangan sebanyak 1 paragraf dengan jumlah kalimat kurang dari 5.
	4	Peserta didik membuat karangan 1 paragraf dengan jumlah kalimat sebanyak 5.
	6	Peserta didik membuat karangan sebanyak 2 paragraf. Paragraf 1 jumlah kalimatnya kurang dari 5 dan paragraf 2 jumlah kalimatnya kurang dari 5.
	8	Peserta didik membuat karangan sebanyak 2 paragraf. Salah satu paragraf jumlah kalimat 5 dan paragraf lain kurang dari 5.
	10	Peserta didik membuat karangan sebanyak 2 paragraf masing-masing paragraf 5 kalimat.

3.6 Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini pendekatan analisis data adalah mengumpulkan media pembelajaran yang memenuhi standar kelayakan, keefektifan, dan kevalidan. Media pembelajaran peneliti dikatakan berkualitas jika sesuai dengan parameternya. Penelitian pengembangan ini menggunakan dua pendekatan analisis, yaitu:

1. Jawaban atau komentar dari profesional media dan jawaban siswa digunakan untuk menghasilkan statistik kuantitatif. Data kuantitatif ini dikumpulkan selama proses validasi produk dan digunakan untuk mendorong pengembangan pembaruan produk.

2. Data kualitatif berupa data yang diperoleh dari skor penilaian produk validator dan skor lembar penilaian respon siswa. Data kualitatif ini digunakan untuk menilai kualitas barang yang dikirim.

3.6.1 Analisis Data Validasi Ahli

Mengukur validitas desain media berdasarkan tampilan dan kelengkapan media scrapbook, serta mengukur validitas informasi pembuatan media scrapbook berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator. Respon kuesioner validasi ahli didasarkan pada skala Likert dengan nilai mulai dari 1 sampai 4. Skor analisis peneliti akan diberikan. Sugiyono (2008:93) menghitung persentase rata-rata validasi ahli untuk setiap komponen dengan menggunakan rumus:

Menghitung skor rata-rata dengan menggunakan rumus:

$$Y = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

Y = Nilai uji validasi produk

$\sum x$ = Nilai yang diperoleh

$\sum x i$ = Nilai maximal

Hasil perhitungan persentase kemudian ditentukan tingkat kepraktisan produk media pembelajaran yang digunakan. Faktor-faktor berikut adalah bagian dari kepercayaan Sugiyono (2008:93).

Tabel 3. 6 Kategori Kevalidan Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
84 % < skor ≤ 100 %	Sangat valid
68 % < skor ≤ 84 %	Valid
52 % < skor ≤ 68 %	Cukup valid
36 % < skor ≤ 52 %	Kurang valid
20 % < skor ≤ 36 %	Tidak valid

(Kusuma, 2018:67)

Jika persentase yang diperoleh dari angket validasi dianggap sah, maka butir-butir media pembelajaran yang sedang dikembangkan mendapat tanggapan baik dari validator.

3.6.2 Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran

Kuesioner yang diberikan kepada siswa akan mengumpulkan data daya tarik suatu produk media pembelajaran yang digunakan. Balasan siswa terhadap temuan survei siswa setelah memanfaatkan materi lembar memo dapat digunakan untuk penilaian. Peneliti menggunakan Skala Likert 1-4 untuk menganalisis data dari tanggapan siswa:

- a) Rumus berikut digunakan untuk menghitung presentasi respon siswa dari data yang diperoleh:

$$xi = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

xi = Respon siswa

b) Menghitung skor rata-rata penilaian angket respon siswa

$$P = \frac{\Sigma x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Rata-rata respon siswa

Σx = Jumlah nilai respon siswa

n = Banyak siswa

Seperti pada angket validasi ahli dan analisis angket siswa juga untuk tingkat pencapaian dan kualifikasi balasan siswa, digunakan skala lima kategori. Kelima kategori tersebut dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Kriteria Angket Respon Siswa

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
84% < skor ≤ 100%	Sangat Praktis
68% < skor ≤ 84%	Praktis
52% < skor ≤ 68%	Cukup Praktis
36% < skor ≤ 52%	Kurang Praktis
20% < skor ≤ 36%	Sangat Kurang Praktis

Sumber: Kusuma (2018: 67)

Siswa memberikan respon positif terhadap materi media pembelajaran yang dihasilkan jika persentase yang diperoleh dari angket respon siswa dinilai layak.

3.6.3 Analisis Keefektifan

Uji N-Gain digunakan peneliti untuk menilai efisiensi berbagai materi pembelajaran.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Uji N-Gain dilakukan dengan menghitung selisih nilai pretest (sebelum menggunakan media pembelajaran scrapbook) dan posttest (setelah menggunakan media pembelajaran scrapbook).

Kategori untuk menghitung skor N-Gain dapat dihitung dengan menggunakan nilai N-Gain atau nilai N-Gain yang dinyatakan dalam persentase (%). Tabel 3.7 menunjukkan perincian kategori perolehan nilai N-Gain.

Tabel 3. 8 Kriteria Gain Score Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Kategori	Kualifikasi
$G > 0,7$	Tinggi	Sangat Efektif
$0,3 < G < 0,7$	Sedang	Efektif
$G < 0,3$	Rendah	Tidak Efektif