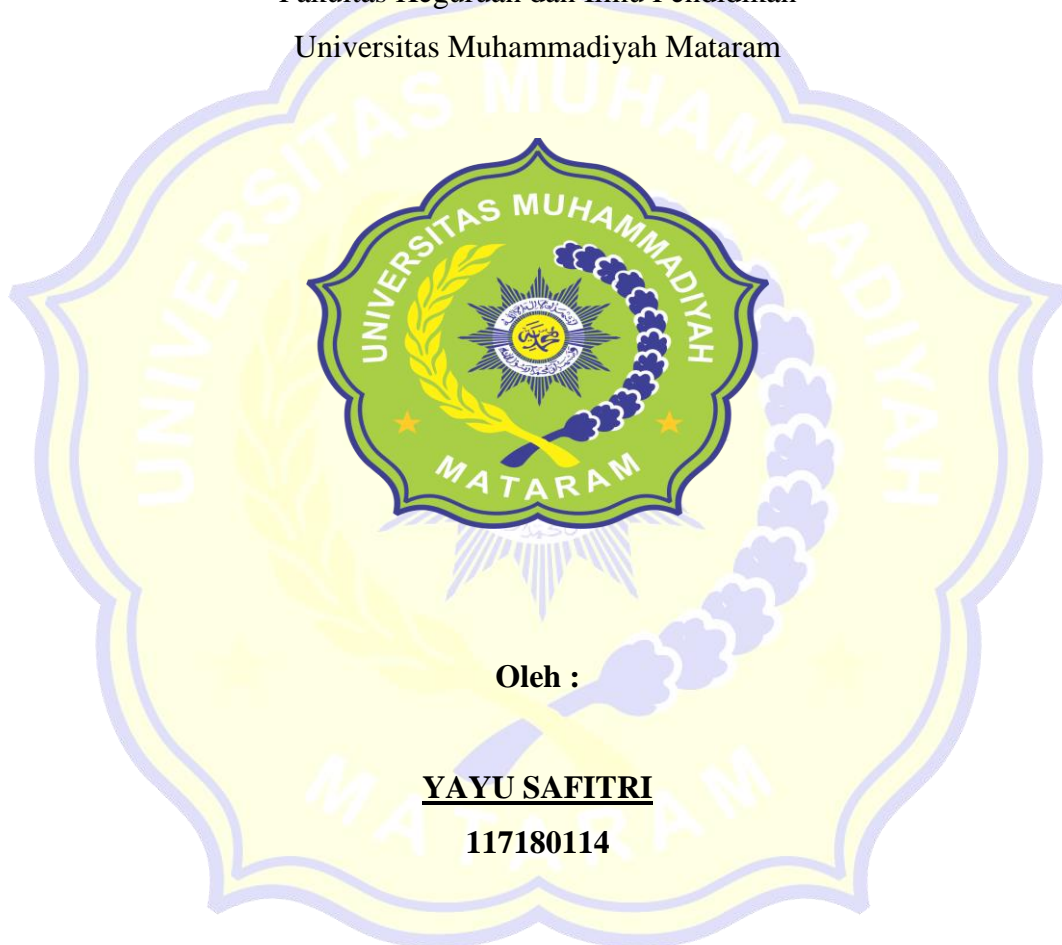


SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi
Sarjana Strata Satu (S1) pada pendidikan guru sekolah dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

YAYU SAFITRI

117180114

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

2021

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Pada tanggal, 26 juli 2021

Menyetujui,

Pembimbing I,



Abdillah M.Pd
NIDN. 0824048301

Pembimbing II,



Sintavana Muhardini, M.Pd
NIDN. 0810018901

Mengetahui:

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Ketua Program Studi,**



Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Skripsi atas nama Yuyu Safitri telah dipertahankan didepan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram
Tanggal, 26 Juli 2021

Dosen Penguji

1. Abdillah, M.Pd
NIDN.0824048301

(Ketua)

(.....)

2. Yuni Marivati, M.Pd
NIDN.0806068802

(Anggota 1)

(.....)

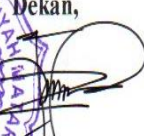
3. Nursina Sari, M.Pd
NIDN.0825059102

(Anggota 2)

(.....)

Mengesahkan;

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

Dekan,

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

LEMBAR PERNYATAAN

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

Nama : Yuyu Safitri

NIM : 117180114

Alamat: Kekalik jaya, jln. Segara indah no.12x

Memang benar skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar" adalah asli karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini 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 mempertanggung jawabkannya, termaksud bersedia menanggalkan gelar kesarjanaaan yang saya peroleh.

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

Mataram, Juli 2021

Yang membuat pernyataan



Yuyu Safitri

NIM.117180114



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

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

Nama : YAYU SAFITRI
NIM : 117180114
Tempat/Tgl Lahir : RITE, 27 JULI 1999
Program Studi : P.SD
Fakultas : F.KIP
No. Hp/Email : 085.737.079.082 / yasusafitri763@gmail.com
Judul Penelitian : -

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 50%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya *bersedia menerima sanksi* 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.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 01 Agustus 2021

Penulis



YAYU SAFITRI
NIM. 117180114

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat

Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906

Website: <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail: upt.perpusummat@gmail.com

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : YAYU SAFITRI
NIM : ~~117180114~~ 117180114
Tempat/Tgl Lahir : RITE, 27 Juli 1995
Program Studi : PGSD
Fakultas : FTLR
No. Hp/Email : 085237074082 / yayusaftri763@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI

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 DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DATAR

Segala tuntutan hukum yang timbul atas 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.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 09 Agustus 2021

Penulis



YAYU SAFITRI
NIM. 117180114

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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

Motto

La haula wa la quwwata illa billahil aliyil azhimi (HR.Muslim)

“Tidak ada daya dan tidak ada kekuatan kecuali dengan pertolongan

Allah yang maha tinggi lagi maha agung” (HR.Muslim)

Selalu ada ujian dalam hidup ini, Tak selalu mudah untuk dilalui; Namun Sabar adalah kunci untuk terus menjalani.

(Penulis)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohim

Alhamdulillahirobilalamin puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan ridho kepada hambanya. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang menuntun umat manusia pada jalan yang di ridhoi Allah SWT.

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang yang berharga dalam hidup saya dan orang-orang yang begitu sangat saya sayangi.

1. Teruntuk Ayah, Ibu Adik perempuanku. Bapak Safran, Ibu Suharti dan Adik perempuanku Rasti Dwi Safitri yang sangat saya cintai, yang telah begitu sabar membesarkan dan menyayangi saya sampai pada tahap ini. Terimakasih tak terhingga untuk terus menyayangi, membimbing dan selalu jadi motivator terbaik dalam hidup saya.
2. Teruntuk Tante Las, Om Samdin, Mama akil, Mama Yariz dan suami, Mama ulil dan Ua redo, Abang erin, Bibi Asma, dan Bibi lia terimakasih atas kebaikan dan dukungan serta bantuan untuk saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Tiada hari yang paling indah dan berwarna saat kumpul bersama kalian.
3. Teruntuk Titiék berlian yang selalu menemani dalam menyelesaikan tugas akhir ini terimakasih sudah menjadi sahabat terbaik selama masa kuliah semoga segala kebaikanmu di balas oleh Allah SWT.
4. Teruntuk teman-teman kelas C 2017 yang selalu suport dalam segala hal saya ucapkan terimakasih dan sukses selalu dalam segala pencapaiannya. Aamin.

5. Teruntuk dosen pembimbing skripsi saya, saya mohom maaf yang amat dalam apabila selama proses bimbingan berlangsung menyingung perasaan bapak dan ibu dosen. Dan saya ucapkan terimakasih yang sebanyak banyaknya tanpa bimbingan ibu dan bapak saya tidak akan sampai pada titik ini.

Semoga apa yang saya peroleh selama berada di universitas muhammadiyah mataram khususnya fakultas keguruan dan ilmu pendidikan prodi pendidikan guru sekolah dasar bisa bermanfaat khususnya bagi pembaca dan bagi saya pribadi. Disini penulis masih sebagai manusia biasa yang tidak luput dari salah, khilaf dan jauh dari kata sempurna.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis hantarkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan taufik serta hidayah-Nya, sehingga Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”** ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan Proposal ini, khususnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram
4. Bapak Abdillah M.Pd., selaku dosen pembimbing pertama
5. Ibu Sintayana Muhardini M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua

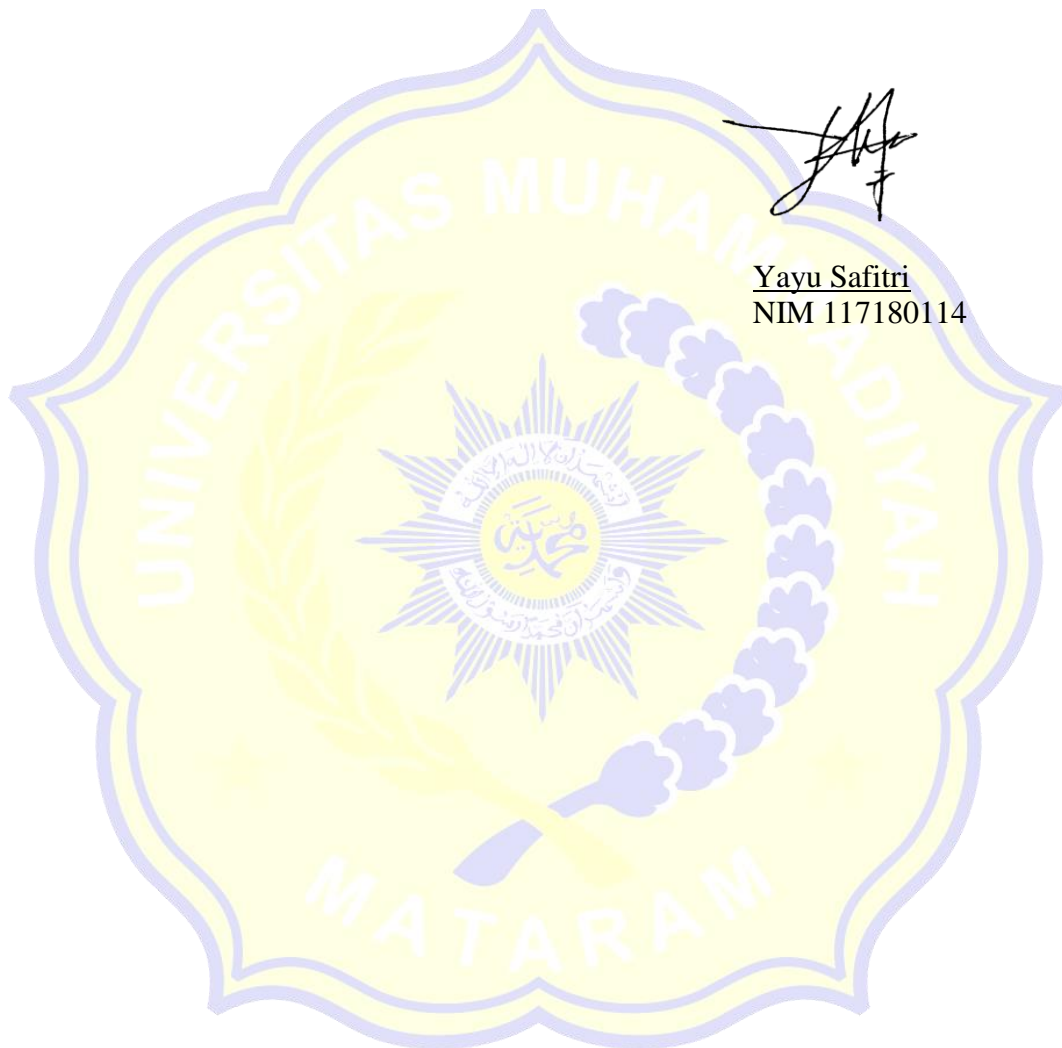
Dan semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang turut berpartisipasi dalam proses penyusunan Skripsi ini.

Dengan segala bantuannya, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan, akhir kata semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan masyarakat khususnya mahasiswa.

Mataram, Juli 2021



Yuyu Safitri
NIM 117180114



Safitri, Yayu, 17180114. **Pengembangan Media pembelajaran *Scrapbook* dalam Meningkatkan motivasi Belajar Siswa sekolah dasar**. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1: Abdillah M.Pd

Pembimbing 2 : Sintayana Muhardini M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran *Scrapbook* pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model *Borg and Gall*. Uji coba terbatas dilakukan pada 7 siswa di SDN Inpres 2 Rite dan pada uji lapangan dilakukan 14 siswa SDN 2 Rite. Berdasarkan hasil validasi media dan materi dinyatakan sangat valid dengan nilai 87% dan hasil kepraktisan uji terbatas 91,42% dengan kriteria (Sangat praktis). Pada uji keefektifan didapatkan rata-rata motivasi awal 47,02 dan rerata motivasi akhir 78,675. Hasil selisih motivasi belajar siswa berdasarkan rumus *Gain score* diperoleh nilai 0,59 sehingga peningkatan motivasi belajar siswa berada pada kriteria sedang (berdasarkan tabel *gain standar*).

Kata kunci : Media *Scrapbook*, motivasi belajar.

Safitri, Yuyu, 17180114. **Development of Scrapbook Learning Media in Improving Learning Motivation of Elementary School Students.** Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant 1: Abdillah M.Pd

Consultant 2: Sintayana Muhandini M.Pd

ABSTRACT

This study aims to determine the validity, practicality and effectiveness of Scrapbook learning media for elementary school students. This research is a research and development (R&D) research using the Borg and Gall model. The limited trial was conducted on seven students at SDN Inpres 2 Rite. The field test was conducted on 14 students at SDN 2 Rite. It was declared very valid with an 87 % value based on the media results and material evaluation. The limited test's practicality results were 91.42 %, and the conditions were met (Very practical). The initial motivation averaged 47.02 on the efficacy test. 78.675 was the final motivation average. The Gain score method gave a value of 0.59 for the difference in student motivation, indicating that the rise in student learning motivation met the medium criteria (based on the standard gain table).

Keywords: Scrapbook Media, learning motivation.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Pengembangan	5
1.4 Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan	6
1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	7
1.6 Batasan Operasional	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Penelitian Yang Relevan	10
2.2 Kajian Teori	12
2.2.1 Pengertian dan Manfaat Media Pembelajaran.....	12
2.2.2 Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	17
2.2.3 Pengertian dan Fungsi Motivasi Belajar	21
2.2.4 Indikator Motivasi Belajar	25
2.2.5 Pembelajaran Tematik	27

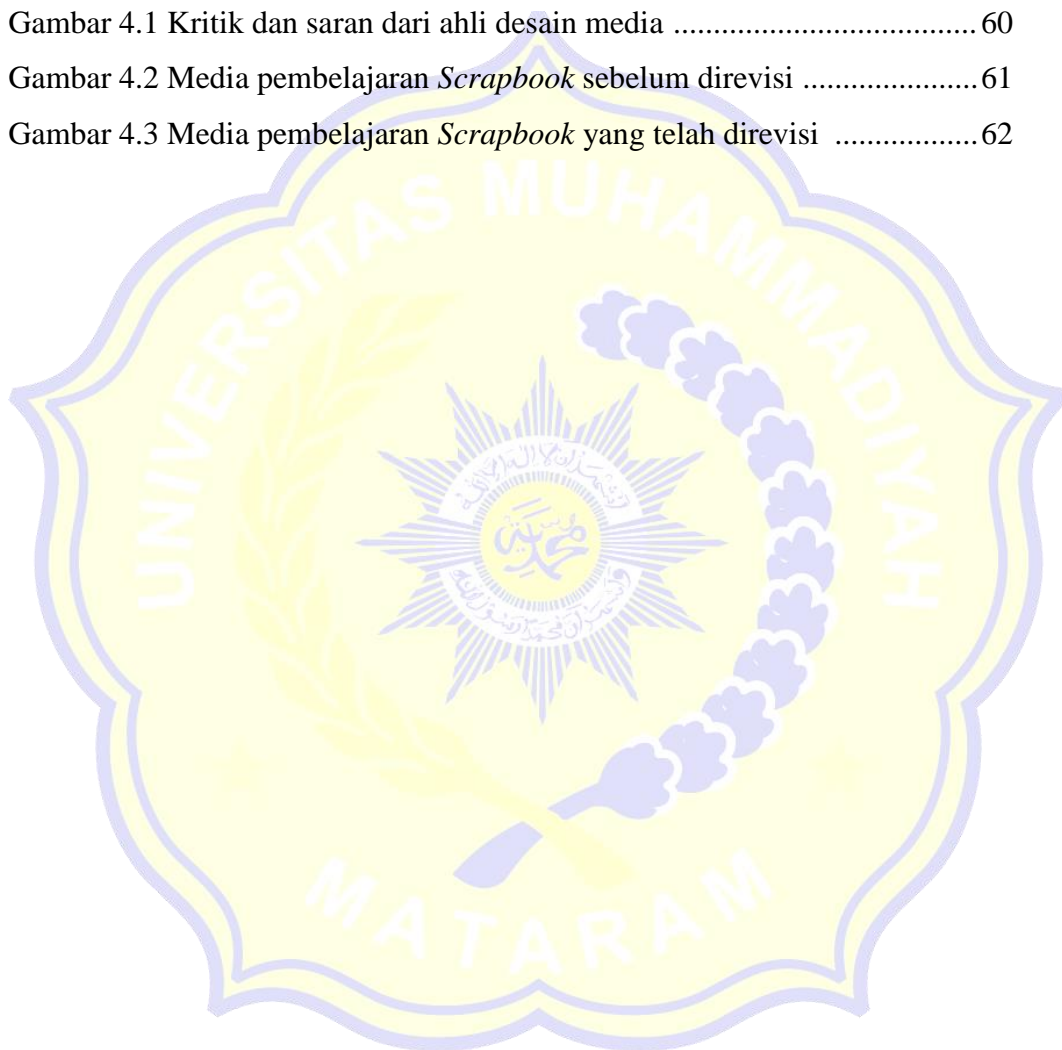
2.2.6 Materi Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1	29
BAB III METODE PENGEMBANGAN	30
3.1 Model Pengembangan	30
3.2 Prosedur Pengembangan	31
3.3 Uji Coba Produk	35
3.3.1 Desain Uji Coba	35
3.3.2 Subjek Uji Coba	35
3.4 Jenis Data	36
3.5 Teknik Pengumpulan Data	37
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	38
3.7 Metode Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	49
4.1 Penyajian Data Uji Coba	49
4.1.1 Penelitian dan Pengumpulan data	49
4.1.2 perencanaan	50
4.1.3 pengembangan Draf Produk	50
4.2 Hasil Uji Coba Produk	51
4.2.1 Uji Coba Lapangan Awal.....	51
4.2.2 Uji Coba Lapangan Utama.....	55
4.2.3 Uji Pelaksanaan Lapangan Operasional/empiris	56
4.2.4 Analisis lembar keterlaksanaan pembelajaran	58
4.3 Revisi Produk	59
4.3.1 Merevisi Hasil Uji coba	59
4.3.2 Penyempurnaan Produk Hasil Uji coba Lapangan.....	63
4.3.3 Penyempurnaan Produk Akhir	63
4.4 Pembahasan	63
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	67
5.1 Simpulan	67
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi angket validasi ahli media.....	39
Tabel 3.2 kisi- kisi angket validasi materi	40
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket respon siswa.....	41
Tabel 3.4 Kisi kisi lembar keterlaksanaan pembelajaran.....	41
Tabel 3.5 Kisi kisi lembar angket motivasi belajar	42
Tabel 3.6 Kriteria presentase tingkat kevalidan	45
Tabel 3.7 Kriteria presentase respon siswa	46
Tabel 3.8 Kriteria hasil motivasi belajar	47
Tabel 3.9 Kriteria penilaian gain score	47
Tabel 3.10 Kriteria lembar keterlaksanaan pembelajaran	48
Tabel 4.1 Hasil validasi ahli media	52
Tabel 4.2 Hasil validasi ahli materi	53
Tabel 4.3 Hasil rata-rata presentase ke-lima validator	54
Tabel 4.4 Hasil angket respon siswa terhadap kepraktisan media	55
Tabel 4.5 Hasil rerata motivasi awal dan motivasi akhir	57
Tabel 4.6 Hasil lembar keterlaksanaan pembelajaran	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	18
Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan metode <i>research and Development (R&D)</i> menurut Borg and Gall (Sari, 2015:83)...	31
Gambar 4.1 Kritik dan saran dari ahli desain media	60
Gambar 4.2 Media pembelajaran <i>Scrapbook</i> sebelum direvisi	61
Gambar 4.3 Media pembelajaran <i>Scrapbook</i> yang telah direvisi	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat izin penelitian	72
Lampiran 2 Surat balasan dari tempat penelitian	74
Lampiran 3 Tabel analisis respon siswa pada uji terbatas dan analisis keefektifan	76
Lampiran 4 Instrumen angket respon siswa pada uji coba terbatas	78
Lampiran 5 Instrumen angket motivasi belajar pada uji coba lapangan	79
Lampiran 6 Lembar kerja siswa pada uji lapangan	83
Lampiran 7 Instrumen lembar keterlaksanaan pembelajaran pada uji coba lapangan	86
Lampiran 8 Instrumen validasi ahli media dan materi	87
Lampiran 9 Silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran uji lapangan	97
Lampiran 10 Dokumentasi kegiatan penelitian.....	106

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan faktor terpenting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin suatu keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Oleh karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) sejak dini merupakan hal penting yang harus dilakukan dengan sungguh-sungguh. Peningkatan mutu pendidikan dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di kelas (Hamdu, 2011:82). Melalui pendidikan, manusia melakukan aktifitas belajar mengajar yakni memperoleh pengetahuan dan pengalaman berupa perubahan tingkah laku dan kemampuan yang relative permanen. Pada saat ini, pemerintah melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan menerapkan kurikulum 2013 pada setiap sekolah. Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Pada kurikulum 2013 guru melakukan pembelajaran menggunakan buku tematik yang dimana pembelajaran

dilakukan dengan tema-tema berbeda dengan beberapa pembelajaran yang digabungkan pada setiap satu pembelajaran.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan dengan adanya peralihan ilmu pengetahuan serta keterampilan dari individu ke individu yang lain. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002:157) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk mengajarkan siswa dalam belajar bagaimana memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pelaksanaan pembelajaran merupakan tugas utama guru baik mengajar maupun mendidik siswa agar tercapai secara optimal. Kegiatan belajar dikatakan berhasil apabila ada interaksi antara guru dengan siswa di dalamnya. Belajar mengajar yang dilakukan merupakan proses untuk menciptakan suatu kondisi belajar yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan kreatifitas pada anak, sehingga tercapailah tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut guru dituntut untuk menciptakan ide-ide kreatif yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Salah satunya adalah media pembelajaran yang memberikan pengaruh besar dalam proses pembelajaran, diantaranya menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dengan suasana pembelajaran yang disampaikan secara monoton.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu yaitu menyampaikan materi pembelajaran. Daryanto (2012:8) menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai penghantar informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Media

pembelajaran digunakan sebagai alat perantara untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Dengan adanya media yang kreatif peserta didik akan terangsang untuk menyukai pelajaran tersebut. Dalam penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan kriteria media yang baik sebelum digunakan. Sudjana & Rivai (dalam Sutikno & Fathurrohman, 2010:71) mengemukakan rumusan pemilihan media dengan kriteria-kriteria yaitu, ketepatan dengan tujuan pengajaran, dukungan terhadap isi bahan pelajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakan apapun jenis media dan sesuai dengan taraf berpikir siswa. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan dalam kelas salah satunya adalah media pembelajaran *Scarpbook*.

Media *scrapbook* merupakan media berbentuk buku yang didalamnya ditempelkan foto/gambar yang terdapat pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 yaitu materi tentang isi dan amanat puisi serta bagaimana perbedaan siklus hidup makhluk hidup dan dihias menjadi karya yang menarik. *Scrapbook* sebagai suatu media visual memiliki fungsi yaitu menambah motivasi siswa dalam pembelajaran agar tidak monoton yang memudahkan siswa dalam menangkap pembelajaran. Sanjaya (2008:209) Penggunaan media pembelajaran dapat menambah motivasi belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Motivasi merupakan segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Motivasi menuntut bagaimana caranya mendorong individu agar mau belajar dengan memberikan semua

kemampuan dan keterampilan agar tercapainya tujuan pembelajaran. Rohmah (2012:241) mengatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa. Motivasi tersebut menimbulkan kegiatan belajar yang memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Siswa dikatakan mempunyai motivasi belajar yaitu adanya indikator motivasi belajar pada diri siswa tersebut seperti adanya kemauan untuk belajar, senang mengerjakan tugas sendiri, adanya keinginan untuk berhasil, adanya cita-cita yang ingin dicapai.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara langsung dengan wali kelas IV SDN 2 Rite pada tanggal 15 september 2020, dalam kegiatan belajar mengajar penggunaan media pembelajaran kurang maksimal sehingga kurangnya motivasi belajar pada siswa, terlihat saat siswa tidak ada perhatian/rasa ingin tahu yaitu tidak memperhatikan guru yang menjelaskan di depan kelas, tidak percaya diri dan tidak adanya kepuasan dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil analisis kebutuhan di atas menjelaskan bahwa Pada pembelajaran tematik dibutuhkan media yang dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Menurut (Rusman, et. All., 2013:65) media pembelajaran dapat memudahkan dan menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan memaksimalkan proses belajar. Dengan adanya media dapat memudahkan pemahaman siswa dan dapat menumbuhkan antusias serta semangat belajar

sehingga terciptanya kegiatan belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media *scrapbook*.

Berdasarkan paparan yang sudah disampaikan diatas maka peneliti ingin meneliti penelitian dengan judul “Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana hasil kevalidan media pembelajaran *scrapbook* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar ?
- 2) Bagaimana hasil kepraktisan media pembelajaran *scrapbook* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar ?
- 3) Bagaimana hasil keefektifan media pembelajaran *scrapbook* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar ?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Mengetahui hasil kevalidan media pembelajaran *scrapbook* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar
- 2) Mengetahui hasil kepraktisan media pembelajaran *scrapbook* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar

- 3) Mengetahui hasil keefektifan media pembelajaran *scrapbook* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar

1.4 Spesifikasi Produk yang di Harapkan

Spesifikasi produk yang dimaksud yaitu memberikan gambaran awal mengenai karakteristik produk pada kegiatan pengembangan. Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran berupa media *scrapbook* yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Isi

Isi dalam media ini mencakup materi sesuai dengan KD dan indikator pada pembelajaran tematik tema 6 (cita-citaku) sub tema 2 (hebatnya cita-citaku) pembelajaran 1 kelas IV. Materi yang akan di kembangkan yaitu pada mata pelajaran IPA (membandingkan siklus hidup makhluk hidup) dan Bahasa Indonesia (menggali isi dan amanat puisi)

2. Tampilan

- a) Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *scrapbook* berbentuk buku yang dibuat untuk sumber belajar di kelas dengan membentuk beberapa kelompok.
- b) Media *scrapbook* yang dibuat berukuran 30 cm x 25 cm.
- c) media *scrapbook* dibuat menggunakan kertas karton, pada bagian cover dan bagian dalam ditempelkan kertas manila warna biru agar terlihat lebih bagus dan menghias media *Scrapbook* semenarik. Kertas manila yang digunakan berwarna cerah agar membangkitkan semangat belajar siswa setelah itu menempelkan gambar-gambar

serta materi-materi pada tema 6 sub tema 2 pembelajaran 1 yaitu menggali isi dan amanat puisi dan perbedaan siklus hidup makhluk hidup.

- d) Media *Scrapbook* yang dibuat memiliki 6 halaman, pada halaman pertama yaitu cover depan dari media *scrapbook*, lalu halaman kedua ditempelkan contoh puisi dan hal yang perlu diperhatikan dalam menulis puisi, pada halaman ketiga ditempelkan pengertian metamorfosis dan metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna, halaman keempat yaitu beberapa contoh gambar metamorfosis sempurna dan tidak sempurna, halaman kelima contoh daur hidup/perkembangbiakan beberapa makhluk hidup, cara melestarikan makhluk hidup serta manfaat melestarikan makhluk hidup dan halaman terakhir yaitu cover belakang media *Scrapbook*.

1.5 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

1. Asumsi penelitian pengembangan

Berikut beberapa asumsi pengembangan media *Scrapbook* pada pembelajaran tematik :

- a) Siswa lebih termotivasi dalam belajar dengan menggunakan media yang kreatif, inovatif dan menyenangkan.
- b) Siswa lebih memahami bagaimana siklus hidup makhluk hidup serta isi dan amanat yang terdapat pada puisi.

2. Keterbatasan penelitian pengembangan

Keterbatasan produk pengembangan media *scrapbook* pada pembelajaran tematik, Sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran *scrapbook* digunakan pada pembelajaran tematik kelas IV tema 6 (cita- citaku) subtema 2 (hebatnya cita-citaku) pembelajaran 1.
- b) Penelitian ini hanya dilakukan pada pembelajaran tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 kelas IV.
- c) Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Rite

1.6 Batasan Operasional

Agar tidak terjadi penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah yang digunakan, maka diperlukanya adanya definisi istilah, sebagai berikut:

- a) Pengembangan adalah proses mengembangkan untuk menciptakan suatu produk pembelajaran, alat-alat pembelajaran, dan membuat model baru atau meningkatkan dan memperbaiki yang ada untuk mempermudah proses pembelajaran.
- b) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi untuk menyalurkan (perantara) pesan atau materi pelajaran sehingga mendorong proses pembelajaran yang lebih efektif.
- c) *Scrapbook* adalah media berbentuk buku yang terbuat dari tempelan gambar dan mempunyai unsur gerak. Materi pada *Scrapbook* disampaikan dalam bentuk yang interaktif karena terdapat bagian yang apabila ditarik atau dibuka dapat bergerak atau berubah bentuk.

- d) Motivasi merupakan suatu perubahan sikap pada diri seseorang dengan adanya reaksi guna mendapat apa yang di impikan.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan ini pada dasarnya adalah untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hubungan antara judul yang akan diteliti dengan peneliti sejenis yang pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya sehingga tidak diulangi kembali.

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Rifky Ericko Saputra (2020) dengan judul “*pengembangan media pembelajaran scrapbook pada materi system pencernaan manusia kelas V SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang*” berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran IPA layak digunakan terbukti dari penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi didapatkan persentase 93%, 90%, dan 95%. Media pembelajaran IPA *Scrapbook* efektif digunakan sesuai dengan hasil uji-t menunjukkan t hitung $>$ t tabel ($12,4956 > 2,060$), maka H_0 ditolak dan uji gain *pretest* dan *posttest* diperoleh sebesar 0,6566 dengan kriteria sedang menyatakan keefektifan media pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan 10 tahap dari *Borg and Gall* dan sama-sama mengembangkan media *Scrapbook* sedangkan perbedaannya terletak pada media *Scrapbook* yang dibuat yaitu penelitian oleh Rifky Ericko Saputra didesain dengan menggunakan bantuan *Corel Draw X7* sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu didesain menggunakan karton yang berukuran

30 cm x 25 cm, kertas manila warna biru untuk bagian dalam dan bagian cover *Scrapbook*.

- 2) Penelitian yang dilakukan Jesifa Laili Agustika (2019) dengan judul “*Pengembangan media pembelajaran Scrapbook pada muatan pembelajaran ips siswa kelas IV SDN Jatisari Mijen Kota Semarang*” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi dengan presentase penilaian kelayakan media 95% termasuk kriteria sangat layak, penilaian kelayakan materi 96,25% dengan kriteria sangat layak, terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Scrapbook*, dimana hasil analisis data menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,00, peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 0,59 dengan kriteria sedang. Persamaan penelitian Jesifa Laili Agustika dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan 10 tahap dari *Borg and Gall* namun pada penelitian ini sampai pada tahap ke-8 dan sama-sama mengembangkan media *Scrapbook* sedangkan perbedaannya terletak pada media *Scrapbook* yang dibuat yaitu pada penelitian ini didesain menggunakan *software CorelDraw X8* sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu didesain menggunakan karton yang berukuran 30 cm x 25 cm, kertas manila warna biru untuk bagian dalam dan bagian cover *Scrapbook*.
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Hishniya Tsani (2019) dengan judul “*Pengembangan media pembelajaran Scrapbook berpendekatan saintifik*

dalam peningkatan motivasi belajar mata pelajaran sejarah kebudayaan islam siswa kelas VII Mts Alma'arif 01 singosari” Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan yaitu melalui angket motivasi 94,41%, hasil validasi media 93,3%, ahli materi 100% dan hasil tes mencapai 93,57%.terdapat perbedan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *Scrapbook* mengalami peningkatan yaitu 65,53<89,64. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan 10 tahap pelaksanaan dari *Borg and Gall* dan sama-sama mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* dengan menggunakan karton namun ada perbedaan cara pembuatanya yaitu peneliti terdahulu menggunakan cat terlebih dahulu pada bagian karton dan setelah itu di *finishing* menggunakan *pilox* sedangkan peneliti menggunakan kertas manila warna kertas manila warna biru untuk bagian dalam dan bagian cover *Scrapbook*.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Pengertian dan Manfaat Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harafiah berarti “tengah” “perantara” atau “pengantar” atau dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Gearlach & Ely dalam (Sutikno & Fathurrohman, 2010:65) Media merupakan suatu keadaan dimana peserta didik bisa mendapatkan ilmu pengetahuan. Media memiliki peran penting dalam memberikan ilmu pengetahuan

serta keterampilan terhadap peserta didik dalam memahami pembelajaran yang diberikan.

Sejalan dengan Gearlach & Ely, Suparman (Sutikno & Fathurrohman, 2010:65) juga mendefinisikan media, media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima. Dalam aktifitas pembelajaran, media dapat dideskripsikan sebagai sesuatu yang membawa informasi dan pengetahuan dalam hubungan yang berlangsung pada guru dan murid dengan begitu kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik

Selanjutnya Menurut Adam dan Syastra (2015:79) Bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga memudahkan penyampaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media pembelajaran merupakan suatu kegiatan mentrasfer ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik untuk memudahkan menyampaikan materi sehingga materi yang disampaikan akan lebih dipahami.

Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2005:4) Menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Penyampaian materi dengan baik dari guru ke peserta didik akan terlaksananya kegiatan belajar mengajar dengan baik contohnya dengan menggunakan media pembelajaran.

Selanjutnya menurut Hamidjojo (Hosnan, 2014:111) media pembelajaran adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan arah dan muatan ilmu pengetahuan yang bermaksud untuk mempertinggi kegiatan belajar mengajar dalam segi mutu. Dengan adanya media tercapailah tujuan pembelajaran yang yang dituju serta kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dengan begitu peserta didik tidak akan merasa bosan dalam belajar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa, Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat memberikan informasi, memperoleh pengetahuan ,keterampilan dan sikap sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, kreatif dan efektif dan menyenangkan karena media pembelajaran menjadi faktor terpenting pada kegiatan belajar mengajar sehingga tercapailah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat terhadap kegiatan belajar mengajar. Menurut Asyhar (2011:42) beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto foto dan narasumber.
- 2) Peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran.
- 3) Memberikan pengalaman belajar kontkret dan langsung kepada peserta didik.
- 4) Media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi atau dilihat oleh pesert didik
- 5) Media-media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan konkret.
- 6) Media pembelajaran dapat memberikan tampilan menarik pada materi sehingga meningkatkan motivasi serta minat peserta didik untuk fokus mengikuti pembelajaran
- 7) Media pembelajaran menjadikan peserta berpikir kritis dalam pembelajaran
- 8) Penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- 9) Media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan.

Arsyad (2009:63) menyimpulkan manfaat dari penggunaan media pembelajaran sebagai berikut. Pertama, dapat memperjelas penyajian materi kemudian memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Kedua, mampu memajukan serta mengambil perhatian anak sehingga dapat memunculkan motivasi belajar, interaksi intens yang lebih antara peserta didik dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Ketiga, dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu. Keempat, memberikan pengalaman yang sama kepada tiap siswa. Manfaat media dalam pembelajaran sangat memberikan dampak pada meningkatnya motivasi dan semangat belajar kemudian diharapkan nantinya dapat menunjang keberhasilan pembelajaran.

Selanjutnya, Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2011:23) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa
- 2) Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Media pembelajaran memberikan manfaat terhadap kegiatan belajar mengajar, contohnya siswa akan lebih memperhatikan apa yang disampaikan oleh gurunya sehingga mampu mengurangi siswa yang sibuk sendiri pada saat pembelajaran. Sedangkan manfaat media yang lain adalah memperjelas informasi yang disampaikan, memotivasi siswa mengikuti materi pembelajaran, menyajikan bimbingan belajar, membangkitkan performansi siswa yang relevan dengan materi,

sekaligus mendorong ingatan, mentrasfer pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sedang dipelajari. Syafi'i (dalam Haryono, 2014:50).

Selain itu, manfaat lain dari media pembelajaran menurut Haryono (2014:49) sebagai berikut:

- 1) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa.
- 2) Memperoleh gambaran jelas tentang benda yang sulit diamati secara langsung.
- 3) Memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya.
- 4) Menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realitis.
- 6) Membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- 8) Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkret sampai yang abstrak.
- 9) Memudahkan siswa untuk membandingkan, mengamati, mendeskripsikan suatu benda.

Berdasarkan paparan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media memiliki peran yang sangat besar dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Diantaranya, dapat menyajikan materi materi yang akurat/konkret, efektif dan tentunya menyenangkan serta pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2.2.2 Media Pembelajaran *Scrapbook*

Dalam bahasa Inggris, *Scrapbook* berasal dari kata “*Scrap*” yang artinya sisa, potongan, gunting dan “*book*” yang artinya buku. *Scrapbook* digunakan sebagai penyampaian informasi dalam pembelajaran, Seni menempel di media kertas ini jika dilihat dari hiasan yang kreatif dan bagus dapat digunakan dalam pembelajaran. Menurut Sari (2017:8). Media pembelajaran menarik akan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar sehingga motivasinya juga akan meningkat.

Dalam pembuatan media *Scrapbook* dapat dibuat dari bahan yang mudah didapatkan, dan tentunya menarik dengan hiasan yang dapat dikreasikan sendiri sesuai keinginan. Sejalan dengan pengertian *Scrapbook* menurut Fauziyah (2020: 29) Media *scrapbook* merupakan media yang diadaptasi dari album foto yang terbuat dari bahan bekas kemudian dihias agar lebih menarik. Menurut Hardiana (2015:4) *Scrapbook* berasal dari kata “*scrap*” yang dalam bahasa Inggris artinya barang sisa. *Scrapbook* merupakan seni menempel foto, barang-barang sisa dan sejenisnya pada sebuah media (biasanya kertas). Sejalan dengan Fauziyah dan Hardiana, Heryaneu (2014:4) berpendapat bahwa *scrapbook* merupakan kegiatan menempel foto dan gambar-gambar di media kertas, dan menghiasnya sehingga menjadi karya yang kreatif.

Media yang bagus dan kreatif dapat menarik perhatian siswa, siswa akan lebih memperhatikan apa yang disampaikan, dengan begitu pemahaman siswa dengan materi yang disampaikan jelas, motivasi dalam belajar juga akan meningkat. Ariyani dan Siradjuddin (2014:3) penggunaan media *Scrapbook*

dalam pembelajaran akan menjadikan siswa aktif berpartisipasi, berantusias dan berani berpendapat serta bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar.

Dari beberapa pendapat tersebut, Dapat disimpulkan bahwa *Scrapbook* merupakan suatu kegiatan menempel gambar di sebuah kertas dan mengkreasikanya berbentuk sebuah buku yang kreatif, unik, dah cantik. *Scrapbook* merupakan media yang digunakan dengan teknik menempel, di dalamnya terdapat foto-foto, catatan yang di rangkai dengan menarik sehingga menghasilkan media *Scrapbook* yang berkualitas, dengan media yang menarik.

Berikut ini adalah Media *Scrapbook* yang telah peneliti buat :



Gambar 2.1 Media Pembelajaran *Scrapbook*

Media *Scrapbook* yang dibuat memiliki 6 halaman dengan cover depan dan belakang, untuk bagian cover depan dan *Scrapbook* peneliti menempelkan kertas kado warna coklat agar media yang dibuat terlihat lebih bagus. Untuk bagian dalam media menggunakan manila warna hitam. Peneliti menggunakan ring buka

tutup sehingga media berbentuk buku seperti gambar diatas. Pada halaman pertama yaitu cover dari media *Scrapbook*, Pada halaman kedua media *Scrapbook* peneliti menempelkan contoh puisi dan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menulis puisi yang dapat dibuka dan ditarik keatas untuk melihat penjelasan/pengertian apa saja yang perlu diperhatikan dalam menulis puisi. Pada halaman ketiga yaitu muatan pembelajaran IPA yaitu terkait dengan siklus hidup makhluk hidup. Disini peneliti penempelkan penjelasan/pengertian metamorfosis serta pembagian metamorfosis sempurna dan tidak sempurna, untuk melihat penjelasannya dapat dibuka. Pada halaman keempat, peneliti menempelkan contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Pada halaman lima terdapat penjelasan tentang daur hidup makhluk hidup dan cara melestarikan makhluk hidup dengan membuka dan menarik kertasnya untuk melihat penjelasannya. Pada halaman kelima peneiti juga menempelkan manfaat pelestarian makluk hidup, untuk melihat penjelasan mengenai manfaat pelestarian makhluk hidup dengan membuka kertas warna hitam yang telah peneliti buat.

Alat dan bahan dan langkah-langkah membuat media *Scrapbook*

1. Alat dan Bahan yang digunakan untuk membuat media *Scrapbook* antara lain sebagai berikut :
 - a) *Cutter* (pemotong)
 - b) Gunting
 - c) Lem kertas
 - d) Penggaris
 - e) Dobel tip

- f) Karton padi
- g) Ring buka tutup
- h) Kertas manila warna hitam dan biru
- i) Kertas kado
- j) Gambar materi Tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 yang sudah dilaminating.

2. Langkah-langkah membuat media *Scrapbook* sebagai berikut :

- a) Pertama, siapkan alat dan bahan yang digunakan dalam membuat media *Scrapbook*.
- b) Ukur karton padi menggunakan penggaris berukuran 30 cm x 25 cm
- c) Potong karton padi dengan *cutter* (pemotong) menjadi 6 bagian
- d) Potong kertas kado dan kertas manila hitam berukuran 30 cm x 25 cm
- e) Untuk bagian cover depan dan belakang tempelkan kertas kado sesuai dengan ukuran karton yang sudah di potong
- f) Tempelkan kertas manila hitam pada bagian dalam media.
- g) Gunakan lem kertas dan dobel tip agar kertas menempel dengan sempurna
- h) Setelah semuanya di tempelkan menggunakan kertas manila berwarna hitam, selanjutnya yaitu lubagi bagian pinggir karton padi untuk memasang ring buka tutup sehingga media berbentuk seperti buku.
- i) Selanjutnya print gambar terkait tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 dan dilaminating.

- j) Selanjutnya menempelkan gambar yang sudah dilaminating dan menghias media *Scrapbook* semenarik mungkin.
- k) Setelah semua gambar ditempel dan dihias semenarik mungkin selanjutnya pasang ring buka tutup pada karton yang sudah di lubagi sebelumnya sehingga media *Scrapbook* berbentuk seperti buku.

2.2.3 Pengertian dan Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar bersumber dari kata motif yang artinya segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Menurut Ardhana dalam Susanto (2019:67) menyatakan bahwa motivasi dapat dipandang sebagai suatu istilah umum yang menunjukkan kepada pengaturan tingkah laku individu dimana kebutuhan-kebutuhan atau dorongan-dorongan dari dalam menjadikan individu untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhannya atau berjuang untuk tujuan yang diinginkan.

Selanjutnya menurut Schunk dalam Susanto (2019:67) motivasi adalah suatu proses diinisikannya dan dipertahankannya aktifitas yang diarahkan pada pencapaian tujuan. Motivasi bukan dilihat dari bagaimana hasil yang dicapai namun proses yang dijalankan kemudian tujuan yang diinginkan dapat tercapai oleh peserta didik.

Adapun menurut Djaalii dalam buku Susanto (2019:67-68) Motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seorang yang mendorong adanya kegiatan tertentu untuk memperoleh suatu misi (kebutuhan). Artinya bahwa motivasi tidak terdapat dalam diri orang lain namun pada diri

peserta didik itu sendiri, namun untuk mendorong motivasi tersebut harus adanya usaha dari guru selaku pengajar yaitu dengan media pembelajaran itu sendiri.

Winkel dalam Susanto (2019:69) mendefinisikan bahwa motivasi belajar merupakan daya penggerak pada diri peserta didik yang mengakibatkan adanya aktifitas serta memberi tujuan pada kegiatan belajar. Sejalan dengan Winkel, Sardiman (Susanto, 2019:69) berpendapat bahwa motivasi belajar adalah semua daya penggerak pada diri seseorang yang mengakibatkan timbulnya kegiatan belajar serta memberikan tujuan pada proses belajar mengajar, sehingga apa yang diinginkan oleh peserta didik dapat tercapai.

Dari pendapat diatas yang sudah dipaparkan dapat di ambil kesimpulan, motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang terdapat pada diri seseorang untuk bertidak melakukan akifitas dengan adanya perubahan untuk mencapai tujuan pada diri seseorang dengan adanya motivasi dapat menggerakkan diri siswa untuk memperoleh apa yang diinginkan (cita-cita).

Motivasi diperlukan peserta didik untuk dapat memperoleh hasil yang ingin dicapai, semakin tinggi tingkat motivasi yang dimiliki, maka semakin tinggi pula intensitas belajar yang dilakukan. Sehubungan dengan hal itu, Menurut Sardiman dalam buku Susanto (2019:80-81) fungsi motivasi dalam belajar sebagai berikut:

- 1) Sebagai pendorong untuk melakukan suatu kegiatan
- 2) Mengarahkan apa yang mesti dilakukan pada sesuatu yang ingin didapatkan
- 3) Mengatur apa yang mesti dilakukan guna mencapai tujuan yang diharapkan dengan tidak melakukan perbuatan yang tidak berguna bagi tujuan tersebut

Senada dengan Sardiman, Hamalik dalam Susanto (2019:81) menyebutnya beberapa fungsi motivasi dalam belajar yaitu :

- 1) Mendorong adanya perubahan kelakuan atau perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Maksudnya mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang di inginkan.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Maksudnya adaya perubahan pada diri seseorang dia akan lebih sering melakukan hal –hal yang berguna

Adapun menurut Djamarah dalam Susanto (2019:81-82) fungsi motivasi dalam belajar sebagai berikut :

- 1) Motivasi sebagai pendorong dalam mempengaruhi sikap apa yang semestinya peserta didik ambil, dalam rangka belajar;
- 2) Motivasi sebagai pengerak perbuatan; dorongan psikologis yang melakukan sikap terhadap anak didik, itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbandung yang kemudian menjadi suatu tindakan belajar; dan
- 3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan; anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana yang diabaikan.

Motivasi memiliki peranan yang strategis dalam aktivitas belajar setiap individu. Berikut ini fungsi motivasi dalam belajar menurut Wahab (2015:131):

- 1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada awalnya anak didik tidak memiliki hasrat atau keinginan untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang ingin diketahui munculah niat untuk belajar

contoh apa yang belum diketahui pada akhirnya dia mau mencari tahu tentang sesuatu itu.

2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap anak didik tersebut.

3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Anak didik yang mempunyai motivasi dapat membedakan mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang tidak dilakukan. Sesuatu yang akan dicari anak didik yaitu tujuan belajar yang memberikan motivasi kepada anak didik dalam belajar

Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Guru selaku pendidik perlu mendorong siswa untuk belajar dalam mencapai tujuan. Dua fungsi motivasi dalam proses pembelajaran yang dikemukakan oleh Sanjaya (2010:251-252) yaitu:

1) Mendorong siswa untuk beraktivitas

Dengan motivasi belajar siswa akan mendorong peserta didik dalam hal melakukan kegiatan dalam belajar mengajar

2) Sebagai pengarah

Motivasi berfungsi sebagai penggerak usaha dan pencapaian hasil. Adanya motivasi yang baik akan menunjukkan hasil yang baik.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi belajar dapat memberikan dorongan seseorang untuk melakukan sesuatu untuk dapat mencapai sesuatu yang ingin didapatkan. Fungsi motivasi merupakan suatu pendorong, pengarah untuk peserta didik mengerjakan sesuatu yang ingin dicapai.

2.2.4 Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar menurut Jhon Keller dalam (Jannah, dkk 2018) yaitu 1) *Attention* (perhatian/rasa ingi tahu) 2) *Relevance* (keterkaitan) 3) *Confidence* (percaya diri), dan 4) *Satisfaction* (kepuasan).

Sedangkan menurut Sadiman dalam Susanto (2019:75) ciri-ciri seseorang memiliki motivasi belajar sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Untuk peningkatan motivasi belajar menurut Syamsudin dalam Hamdu (2011:83) yang dapat kita lakukan adalah mengidentifikasi beberapa indikatornya dalam tahap-tahap tertentu. Indikator motivasi antara lain:

- 1) Durasi kegiatan
- 2) Frekuensi kegiatan
- 3) Presistensinya pada tujuan kegiatan
- 4) Ketabahan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan dan kesulitan untuk mencapai tujuan
- 5) Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan

- 6) Tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan
- 7) Tingkat kualifikasi prestasi
- 8) Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan

Makmun dalam Susanto (2019:75) ada delapan indikator penting untuk mengukur motivasi belajar yaitu, 1) lama waktu yang digunakan untuk kegiatan belajar 2) frekuensi kegiatan belajar 3) ketetapan dan kelekatan pada tujuan kegiatan 4) ketabahan, keuletan, dan kemampuan dalam menggapai kesulitan untuk mencapai tujuan 5) pengorbanan untuk mencapai tujuan 6) tingkat aspirasi yang ingin dicapai 7) kualifikasi prestasi yang dicapai dalam kegiatan 8) arah dan sikapnya terhadap sasaran kegiatan.

Uno dalam Susanto (2019:76) menyatakan bahwa, indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; iya selalu ingin menjadi yang terbaik sehingga akan belajar terus untuk mendapatkan apa yang diinginkannya tersebut (2) adanya dorongan dan kebutuhan belajar; artinya bahwa adanya pemberian semangat serta dorongan dari orang-orang terdekat seperti orang tua dan keluarga (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; memiliki cita-cita yang tinggi untuk masa depannya (4) adanya penghargaan dalam proses belajar; dengan adanya pemberian penghargaan akan membuat seseorang lebih bersemangat (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; pada kegiatan belajar mengajar perlu adanya kegiatan yang menarik maksudnya adanya kreatifitas dari guru guna menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar. Maksudnya adalah

lingkungan yang tidak berisik, nyaman sehingga saat siswa belajar, siswa akan lebih fokus.

Dari pendapat yang dipaparkan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa indikator motivasi belajar sangat penting untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar pada peserta didik, indikator motivasi belajar yaitu adanya hasrat dari dalam diri peserta didik untuk mau belajar, keuletan dalam melakukan sesuatu, rajin, serta lingkungan yang baik dan tenang pada siswa, contoh suasana rumah yang nyaman serta tidak berisik sehingga dapat belajar dengan nyaman.

2.2.5 Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu subtema/topik pembahasan. Menurut Mulyadin (Syaifuddin 2017:140) Pembelajaran tematik terpadu dipilih pada proses pembelajaran tingkat sekolah dasar Karena memiliki karakteristik menarik untuk pengembangan pembelajaran peserta didik. dengan pembelajaran tematik kegiatan belajar mengajar siswa tidak akan membosankan. Kegiatan belajar mengajar akan lebih menyenangkan dengan pembelajaran tematik dan media pembelajaran yang menarik.

Efendi (2009:129) Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dengan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman menyenangkan dalam belajar mengajar pada siswa. Sejalan dengan Efendi, Trianto (2010:78) Menyatakan bahwa pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pada satu tema

terdapat 6 pembelajaran, 1 pembelajaran akan diajarkan 1 kali pertemuan artinya bahwa pada satu tema berarti 1 minggu pertemuan oleh guru dan siswa dan pada setiap 1 pembelajaran terdapat beberapa pembelajaran yang digabungkan dalam satu pembelajaran.

Pembelajaran tematik lebih memfokuskan partisipasi siswa secara aktif sehingga siswa dapat mendapat pengalaman yang berbeda dan terlatih menemukan sendiri beragam pengetahuan. Melalui pengalaman langsung siswa akan menguasai materi-materi yang mereka pelajari. Menurut Syaifuldin (2017:140) pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan tertatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.

Efendi (2009:133) bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran tematik perlu dilakukan beberapa hal yang meliputi tahap perencanaan yang mencakup kegiatan penataan kompetensi dasar, pengembangan jaringan tema, pengembangan silabus, dan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran. Artinya bahwa pada pembelajaran tematik juga memerlukan persiapan seperti silabus/RPP (Rencana pelaksanaan pembelajaran) dan juga media pembelajaran untuk melengkapi kegiatan belajar mengajar sehingga pada saat belajar siswa akan lebih memahami apa yang di sampaikan, aktifitas pembelajaran akan lebih menarik, efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat diatas yang sudah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran tematik merupakan pembelajaran dengan mengaitkan

beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik juga menekankan siswa lebih aktif dari guru nya dengan begitu siswa akan lebih banyak memahami karena dapat mendapatkan sendiri berbagai pengetahuan. Pada pembelajarn tematik menggunakan pendekatan saintifik dimana siswa akan mengamati, menanya, melakukan, menalar,atau mengasosiasikan dan mengkomunikasikan.

2.2.6 Materi Tema 6 subtema 2 pembelajaran 1

Media pembelajaran *Scrapbook* memuat materi tema 6 (cita-citaku) subtema 2 (hebatnya cita-citaku) pembelajaran 1 kelas IV. Pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 memuat materi IPA (membandingkan siklus hidup makhluk hidup) dan bahasa Indonesia (menggali isi dan amanat puisi). Berikut Kompetensi Dasar (KD) pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1:

Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar (KD)
Bahasa Indonesia	3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
	4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.
IPA	3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.
	4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.

BAB III

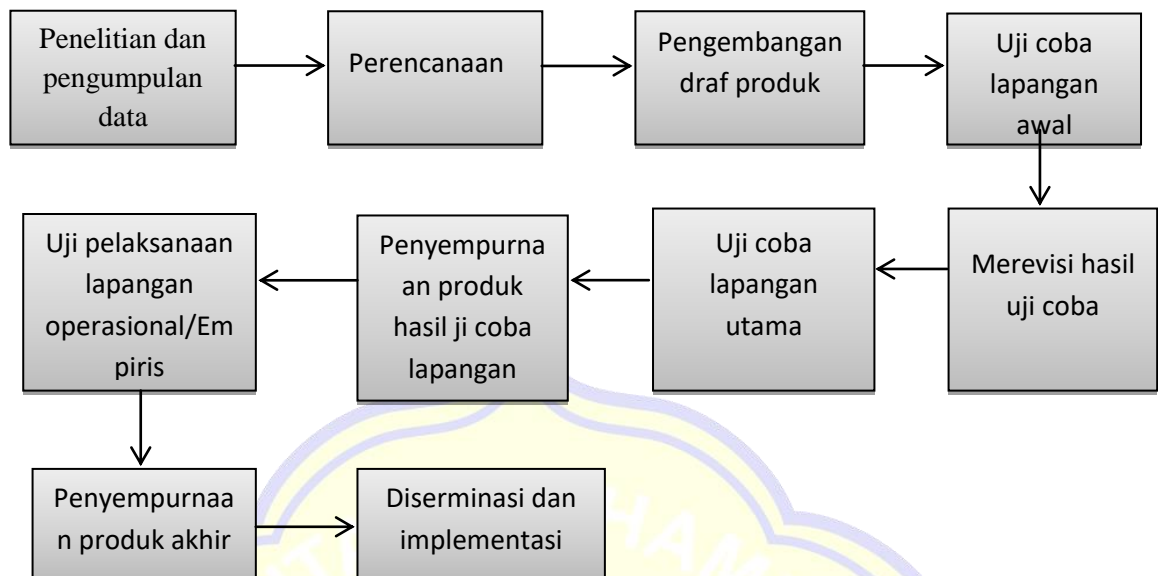
METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Model dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan atau disebut juga *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan suatu produk tersebut. Sugiyono (2017:297), Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini adalah:

- 1) *Research and information collecting* (Penelitian dan Pengumpulan data)
- 2) *Planning* (Perencanaan)
- 3) *Develop preliminary form of product* (Pengembangan draf produk)
- 4) *Preliminary field testing* (Uji coba lapangan awal)
- 5) *Main product revision* (Merevisi hasil uji coba)
- 6) *Main field testing* (Uji coba lapangan utama)
- 7) *Operational product revision* (Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan)
- 8) *Operational field testing* (Uji pelaksanaan lapangan operasional/Empiris)
- 9) *Final product revision* (Penyempurnaan produk akhir)
- 10) *Disemination and implementation* (Diseminasi dan implementasi).

Adapun penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini menggunakan *design* yang diadaptasi dari *Borg and Gall* (Sari,2015:83) sebagai berikut :



Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development (R&D)* menurut *Borg and Gall* (Sari, 2015:83)

3.2 Prosedur pengembangan

Prosedur penelitian dalam pengembangan media *Scrapbook* menggunakan model yang dikemukakan oleh *Borg and Gall* yaitu pengembangan *R&D* yang terdiri dari 10 tahap, berikut prosedur pengembangan *R&D* menurut *Borg and Gall* :

1) *Research and information collecting* (Penelitian dan pengumpulan data)

Tahap penelitian dan pengumpulan data adalah tahap awal untuk persiapan penelitian. Tahap ini terdiri dari studi pustaka/ studi literature dan observasi untuk memperoleh informasi terhadap kebutuhan pengembangan produk yang sesuai dengan kurikulum 2013.

2) *Planning* (Perencanaan)

Tahap perencanaan yaitu menganalisis kompetensi inti (KI) dan Kompetensi dasar (KD), yang sesuai dengan produk yang akan dikembangkan selanjutnya yaitu tahap perencanaan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun permasalahan yang timbul adalah kurangnya motivasi belajar siswa dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Permasalahan tersebut dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* yang kreatif dan menyenangkan.

3) *Develop preliminary form of product* (Pengembangan draf produk)

Tahap pengembangan draf produk atau mendesain produk. Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan ini adalah berupa desain produk yang lengkap dengan spesifikasinya yaitu media pembelajaran *Scrapbook*. Membuat media pembelajaran *Scrapbook* yang sesuai dengan materi pokok yang ada dalam RPP sehingga ada keterkaitannya. Selanjutnya mengumpulkan bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan media pembelajaran *Scrapbook*. Setelah bahan-bahan yang dibutuhkan sudah terkumpul, langkah selanjutnya yaitu pembuatan media pembelajaran *Scrapbook*.

4) *Preliminary field testing* (Uji coba lapangan awal)

Tahap uji coba lapangan awal adalah tahap validasi pada draf produk merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk yang dikembangkan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara melibatkan

beberapa pakar atau tenaga ahli yaitu ahli media, ahli materi dan guru yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang sudah dirancang tersebut. Setiap validator diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelebihan dan kekurangan pada media yang dibuat. Validasi produk menggunakan angket validasi media dan materi.

pada tahapan pemvalidasian yang dilakukan oleh pakar ahli yaitu menilai media pembelajaran *Scrapbook* yang dibuat dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada angket dan memberikan saran atau masukan serta kritikan terkait dengan model serta kualitas dan kevalidan produk berupa media pembelajaran *Scrapbook* yang dibuat sehingga mendapatkan media pembelajaran yang valid. Adapun pada proses validasi produk ini dilakukan untuk memperoleh data kualitas atau kevalidan media yang dikembangkan oleh peneliti.

5) *Main product revision* (Merevisi hasil uji coba)

Setelah dilakukannya penilaian dengan memberikan instrumen berupa angket kepada ahli maka akan diketahui kelemahan/kekurangan pada media yang dibuat sehingga peneliti akan mengurangi tingkat kelemahannya pada media dengan merevisi sesuai saran/masukan validator.

6) *Main field testing* (Uji coba lapangan utama)

Uji coba lapangan utama dilakukan pada sampel kecil atau terbatas dengan 7 siswa kelas IV di SDN Impres 2 Rite. Uji coba ini dilakukan setelah hasil validasi oleh validator dinyatakan valid. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan produk media *Scrapbook* yang praktis. Produk dikatakan

praktis jika penggunaannya tidak mengalami kesulitan. untuk dilakukan ujicoba produk dimana peneliti akan menyebarkan angket respon untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

7) *Operational product revision* (Penyempurnaan produk hasil uji lapangan)

Pada tahap ini apabila produk mendapatkan respon yang baik dari siswa bahwa produk ini menarik serta masukan dan saran dari para ahli memuaskan maka dapat dikatakan bahwa produk yang peneliti kembangkan telah selesai dan menghasilkan produk.

8) *Operational field testing* (Uji pelaksanaan lapangan operasional/empiris)

Setelah tahap penyempurnaan produk maka peneliti harus mengujikan produk yang akan dikembangkan, untuk mengetahui kelayakan dan keberhasilan produk tersebut di lapangan. Pada tahap ini peneliti menggunakan media pembelajaran di kelas secara langsung. Dengan begitu peneliti bisa mengetahui secara langsung efektif atau tidaknya produk yang dikembangkan tersebut. Uji coba lapangan ini dilakukan untuk menentukan keberhasilan produk yang sudah di kembangkan. Pada uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas IV SDN 2 Rite

9) *Final product revision* (Penyempurnaan produk akhir)

Pada tahap ini apabila pada mengujian produk di lapangan terdapat kekurangan dan kelemahan maka dilakukan revisi untuk menyempurnakan media *Scrapbook* yang di buat.

10) *Disemination and implementation* (Diserminasi dan implementasi)

Setelah melakukan penyempurnaan produk pada tahap akhir, maka tahapan selanjutnya adalah Diserminasi dan implementasi yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Namun, karena keterbatasan waktu dan biaya yang dihadapi oleh peneliti maka tahapan ini tidak bisa dilakukan oleh peneliti jadi penelitian ini hanya sampai tahap penyempurnaan prduk akhir.

3.3 Uji Coba Produk

3.3.1 Desain Uji Coba

Uji coba produk yang peneliti kembangkan dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran *Scrapbook* yang telah di kembangkan. Oleh karena itu, hasil pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* akan diuji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Dalam tahap kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dilakukan beberapa ujicoba, yaitu (1) tahap validasi oleh ahli media (2) validasi oleh ahli materi (3) validasi oleh guru (4) uji coba terbatas (5) uji coba lapangan.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian media pembelajaran *Scrapbook* adalah dosen ahli media, dosen ahli materi, guru dan subjek uji coba terbatas dan lapangan.

a) Ahli Media

Ahli media dalam pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* ini adalah seorang ahli dosen media yakni program studi Pendidikan Guru

Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram yaitu ibu Yuni Maryati, M.Pd.

b) Ahli Materi

Ahli media dalam pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* ini adalah seorang ahli dosen media yakni program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram yaitu ibu Sintayana Muhardini, M.Pd.

c) Guru

Validasi media dilakukan pada dua guru SDN Inpres 2 Rite dan 1 guru di SDN 2 Rite untuk validasi materi.

d) Subjek uji coba produk

Subjek uji coba produk pada uji coba terbatas dilakukan di kelas IV SDN Inpres 2 Rite berjumlah 7 siswa dan uji coba lapangan dilakukan pada kelas IV SDN 2 Rite berjumlah 14 siswa

3.4 Jenis Data

Data yang yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini berupa kualitatif dan kuantitatif.

a) Data kuantitatif yaitu data yang berupa skor penilaian dari produk yang dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket hasil validasi dosen dan siswa untuk mengetahui kelayakan atau kevalidatan media pembelajaran tersebut.

b) Data kualitatif diperoleh dari komentar, kritik, saran yang diperoleh melalui angket.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut :

a) Observasi

Menurut Hadi dikutip dari Sugiyono (2017:145) mengatakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan. Observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh guru kelas IV SDN 2 Rite untuk menilai proses pembelajaran yang dilakukan peneliti. Pada tahap observasi guru melakukan penilaian dan memberikan masukan berupa saran/kritikan sebagai perbaikan proses pembelajaran. Observasi guru juga untuk memperkuat data penelitian sesuai dengan kebutuhan.

b) Kuesioner (Angket)

Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Sugiyono (2017:142)

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti, ketepatan rancangan atau desain media pembelajaran, serta ketepatan isi media pembelajaran apakah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar kelas IV tema 6 subtema 2 pembelajaran 1. Angket yang dibuat bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari ahli materi dan ahli media dan guru

mengenai kevalidan media pembelajaran *Scrapbook* yang telah dibuat oleh peneliti, sehingga diperoleh skor/ nilai kevalidan media tersebut.

c) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh keterangan berupa catatan penting atau dokumen penting yang ada hubungannya dengan masalah yang akan diteliti. Dalam hal ini peneliti mengambil dokumentasi berupa gambar kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media, profil sekolah serta perolehan daftar nama siswa.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pada penelitian ini yaitu lembar validasi berupa angket berdasarkan *skala likert* untuk mengukur sikap, pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu objek, rancangan suatu produk, proses membuat produk, dan produk yang telah dikembangkan.

Adapun instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah :

1) Lembar Validasi

a. Validasi Ahli Media

Validasi Media dilakukan untuk menilai kemenarikan dan keunikan media yang dikembangkan berdasarkan karakter siswa SD seperti kemenarikan warna, gambar, desain dan sebagainya. validasi ahli media diberikan kepada dosen atau guru yang ahli media. Pengisian angket dengan memberika tanda *chek list* (√) pada kolom yang sudah disediakan dengan kriteria penilaian dibawah ini.

No.	Keterangan	Skor
1.	Tidak sesuai, tidak tepat, tidak jelas dan tidak menarik	1
2.	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik.	2
3.	tepat, sesuai, jelas, menarik.	3
4.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik.	4

Tabel 3.1 Kisi-kisi angket validasi ahli media

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Penyajian media	Kombinasi warna dan hiasan	1	7
		media menarik	2	
		Media tidak mengandung unsur-unsur negative	10	
		Media praktis	4	
		Ketepatan pemilihan bahan	5	
		Media dapat meningkatkan motivasi belajar	7	
		Tampilan dan cara penggunaan mudah di pahami	8	
2	Tampilan	kuat dan tidak mudah rusak	9	3
		mudah di gunakan	3	
		Media tahan lama	6	
Jumlah				10

Iseu Syanthia Permatasari (2019:43)

b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi diberikan kepada satu dosen atau guru ahli materi.

Validasi ahli materi berisi tentang kesesuaian materi dengan media, kesesuaian media dengan SK/KD yang semua cakupannya ada di perangkat pembelajaran yaitu RPP. Pengisian angket dengan memberikan tanda *chek list* (✓) pada kolom yang sudah disediakan dengan kriteria penilaian dibawah ini.

No.	Keterangan	Skor
1.	Tidak sesuai, tidak tepat, tidak jelas dan tidak menarik	1
2.	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik.	2
3.	tepat, sesuai, jelas, menarik.	3
4.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik.	4

Tabel 3.2 Kisi-kisi angket validasi ahli materi

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Aspek Materi	sesuai dengan kurikulum 2013	1	10
		Sesuai dengan indikator dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD)	2	
		Sesuai dengan indikator yang dikembangkan	3	
		Meningkatkan pemahaman siswa	4	
		Mendorong rasa ingin tahu	5	
		Keakuratan materi pada media	6	
		Mendorong kemampuan berfikir	7	
		Materi dapat meningkatkan motivasi belajar	8	
		Sesuai dengan tujuan pembelajaran	9	
		Interaksi pada siswa	10	
Jumlah				10

Efendi (2020:55)

2) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Pengisian angket respon siswa dengan memberika tanda *chek list* (√) pada kolom yang sudah disediakan.

Tabel 3.3 Kisi-kisi angket respon siswa

No.	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1.	Penyajian Media	Media sangat menyenangkan	1	4
		Media menarik dan menumbuhkan motivasi belajar	3	
		Warna dan hiasan meenarik	4	
		Mudah digunakan	6	
2	Aspek sikap	senang belajar menggunakan media	5	5
		Tidak membosankan	7	
		Memberikan semangat	8	
		Dapat menyebutkan contoh dengan mudah	10	
		Dapat mengikuti pembelajaran dengan baik	9	
		Materi pada media mudah dipahami	2	1
Jumlah				10

Sugiyono (2015:35)

3) Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Keterangan	Skor
1.	Tidak Terlaksana	1
2.	Kurang Terlaksana	2
3.	Terlaksana	3
4.	Sangat Terlaksana	4

Tabel 3.4 kisi kisi lembar keterlaksanaan pembelajaran

No	Pernyataan	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Mengolah kelas dengan baik	2	5
2	Menciptakan komunikasi yang baik degan siswa	3	
3	Melakukan pembelajaran secara berurut	1	

4	Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan	4	3
5	Kemampuan menanggapi pertanyaan	6	
6	Kemampuan menyesuaikan waktu	7	
7	Menguasai materi pembelajaran	5	
8	Mampu membuat siswa fokus belajar	8	
Jumlah			8

4) Lembar Angket Motivasi Belajar

Angket motivasi sesuai dengan angket motivasi oleh Jhon Keller yaitu *Attention* (perhatian/rasa ingin tahu), *Relevance* (Keterkaitan), *Confidence* (Percaya diri), *Satisfaction* (Kepuasan).

Lembar angket motivasi untuk mengetahui motivasi belajar terhadap siswa. Pengisian angket dengan memberika tanda *chek list* (√) pada kolom yang sudah disediakan dengan kriteria penilaian dibawah ini.

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak setuju (STS)	1
2.	Tidak setuju (TS)	2
3.	Setuju (S)	3
4.	Sangat setuju (SS)	4

Tabel 3.5 Kisi-kisi lembar angket motivasi belajar

No	Indikator	Pernyataan	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1.	<i>Attention</i> (perhatian/rasa ingin tahu)	Saya selalu mendengarkan penjelasan guru dengan baik	1	4
		Saya mengerjakan tugas atas keinginan sendiri	2	
		senang mengerjakan tugas yang diberikan	3	

		senang jika guru memberi kesempatan untuk bertanya terkait materi yang belum saya pahami	4	
2.	<i>Relevance</i> (Keterkaitan),	yakin materi pelajari dapat berguna bagi kehidupan	5	3
		mempelajari kembali materi yang dijelaskan oleh guru di sekolah agar lebih memahami	6	
		mencatat materi yang diberikan oleh guru	7	
3.	<i>Confidence</i> (Percaya diri)	Rajin belajar untuk mencapai cita- cita yang saya inginkan	8	6
		senang jika pembelajaran yang dilakukan menarik dan tidak membosankan	9	
		Selalu belajar karena ingin berhasil	10	
		Menjelaskan materi kepada teman-teman yang lain	11	
		Saya yakin bisa mendapatkan nilai tertinggi jika saya rajin belajar	12	
		Saya selalu mengerjakan sendiri tugas yang diberikan oleh guru.	13	
4.	<i>Satisfaction</i> (Kepuasan).	Saya senang jika guru mengumumkan siswa yang dapat nilai tertinggi	14	4
		Saya semangat belajar jika mendapatkan nilai tertinggi	15	
		semangat belajar saat guru memberikan pujian	16	
		saya senang saat mengikuti pembelajaran	17	
Jumlah				17

John Keller dalam (Janah, dkk 2018)

3.7 Metode Analisa Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa teknik yaitu:

1. Analisis Kevalidan

Analisis data ahli media dan materi ini Untuk mengetahui hasil pengumpulan data yang diperoleh dari evaluasi para ahli validator ahli media dan materi melalui pemberian angket. Untuk mengetahui tingkat kevalidan maka data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NV = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100 \%$$

Keterangan :

NV = Nilai uji validitas produk

$\sum x_i$ = Jumlah yang di peroleh

$\sum x$ = Jumlah Maksimal

Untuk menghitung rata-rata validator menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x_i}{n} \times 100\%$$

Hasil perolehan dari perhitungan presentasi kemudian ditentukan dengan tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran yang digunakan berdasarkan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kriteria presentase kevalidan

Presentase	Kualifikasi	Kriteria kelayakan
$80\% < NV \leq 100 \%$	Sangat valid	Tidak revisi
$61\% < NV \leq 80 \%$	Valid	Tidak revisi
$40\% < NV \leq 60 \%$	Cukup valid	Revisi
$20\% < NV \leq 40 \%$	Kurang valid	Revisi
$0\% < NV \leq 20 \%$	Tidak valid	Revisi

(Sumber Fitri Rendana 2018:61)

Berdasarkan tabel diatas apabila penelitian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian dengan skor minimal 61% dari seluruh unsur angket penilaian ahli isi materi dan ahli media. Jika kriteria tidak valid maka harus dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.

2. Analisis Kepraktisan

Analisis angket respon siswa jawaban yang diperoleh akan diukur menggunakan skala gutman sebagai berikut :

Keterangan	Skor
Ya	1
Tidak	0

Perhitungan prosentasi respon siswa dari data yang sudah dikumpulkan maka menggunakan rumus :

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

Keterangan :

P : Respon peserta didik

Untuk menghitung rata-rata respon siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Hasil perolehan perhitungan presentase kemudian ditentukan tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang dibuat :

Tabel 3.7 Kriteria presentase respon siswa

Presentase	Kriteria Kepraktisan
$80 < P \leq 100$	Sangat praktis
$60 < P \leq 80$	Praktis
$40 < P \leq 60$	Cukup praktis
$20 < P \leq 40$	Kurang praktis
$0 < P \leq 20$	Tidak Praktis

Ridwan (Septiyanti, 2017)

Berdasarkan tabel diatas apabila penelitian dikatakan praktis jika memenuhi syarat pencapaian dengan skor minimal 60% dari seluruh unsur angket penilaian respon siswa.

3. Analisis Keefektifan

Pada uji coba lapangan data dihimpun menggunakan angket, data uji coba lapangan digunakan menggunakan angket motivasi belajar siswa. Pemberian angket motivasi dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Scrapbook*. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat motivasi belajar siswa.

$$\text{Rerata motivasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Hasil perolehan perhitungan presentase kemudian ditentukan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.8 kriteria hasil angket motivasi belajar

Presentase	Kriteria
86%-100%	Sangat Tinggi/ Sangat Termotivasi
71%-85%	Tinggi/ Termotivasi
56%-70%	Sedang/ Cukup Termotivasi
40%-55%	Rendah/ Tidak Termotivasi

Riduwan (2007:15)

Menghitung skor rata-rata motivasi awal dan rata-rata motivasi akhir dengan rumus Gain Score yaitu:

$$g: \frac{\%rerata\ mtoivasi\ akhir - \%rerata\ motivasi\ awal}{100 - \%rerata\ motivasi\ awal}$$

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus diatas kemudian diinterpretasikan kedalam kategori kriteria gain score (g) sebagai berikut :

Tabel 3.9 Kriteria penilaian gain score

Nilai gain (g)	Kriteria
$(g) \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq (g) < 0,7$	Sedang
$(g) < 0,3$	Rendah

Riduwan (dalam fauziyah 2020:23)

Untuk menghitung lembar keterlaksanaan pembelajaran menggunakan rumus dibawah ini:

$$Kp = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal} \times 100$$

Keterangan :

Kp = Keterlaksanaan pembelajaran

Hasil perolehan perhitungan presentase kemudian ditentukan tingkat keterlaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3.10 Kriteria lembar keterlaksanaan pembelajaran

Skor	Kategori
$0 < K \leq 40$	Tidak Terlaksana
$41 < K \leq 60$	Kurang terlaksana
$60 < K \leq 80$	Terlaksana
$81 < K \leq 100$	Sangat terlaksana



