

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* PADA
MUATAN IPS DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS
IV SDN 35 AMPENAN TAHUN PEMBELAJARAN 2022 / 2023**

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 :

TRI APRILIYANTI
2019A1H102

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2022/2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* PADA MUATAN IPS
DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SDN 35 AMPENAN
TAHUN PEMBELAJARAN 2022/2023**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Tanggal, 06 Juni 2023

Dosen Pembimbing I



Sintayana Muhandini, M.Pd
NIDN. 0810018901

Dosen Pembimbing II



Syafruddin Muhdar, M.Pd
NIDN. 0813078701

Menyetujui:

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Ketua Program Studi



Haifa Nurrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

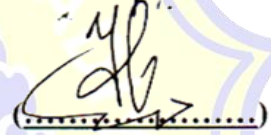

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* PADA
MUATAN IPS DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
KELAS IV SDN 35 AMPENAN TAHUN PEMBELAJARAN 2022/2023**

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

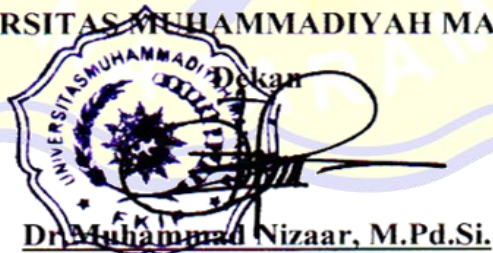
Tanggal, 12 Juni 2023

Dosen Penguji

1. Sintayana Muhardini, M.Pd (Ketua) 
NIDN. 0810018901
2. Yuni Mariyati, M.Pd (Anggota I) 
NIDN.0806068802
3. Syafruddin Muhdar, M.Pd (Anggota II) 
NIDN.0813078701

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 mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Tri Apriliyanti

Nim : 2019A1H102

Alamat : PAGESANGAN BARAT, Jln. Merdeka I, Gang Klasik 2

Memang benar skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Muatan Ips Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 35 Ampenan Tahun Pembelajaran 2022/2023” adalah asli karya saya 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 jawabkan, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

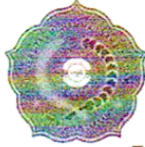
Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, Juni 2023

Yang membuat pernyataan



Tri Apriliyanti
NIM. 2019A1H102



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 : TRI APRILIYANTI
NIM : 2019A1H102
Tempat/Tgl Lahir : Kota, 17 April 2001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
No. Hp : 082359299066
Email : triapriyanti1704@gmail.com

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

Pengembangan Media Pembelajaran Serapbook Pada Muatan
IPS Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 35 Ampenan
Tahun Pembelajaran 2022/2023

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 46%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih 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, 31 Juli 2023
Penulis

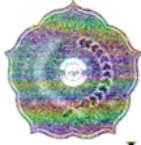
Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



TRI APRILIYANTI
NIM. 2019A1H102

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 : TRI APRILIYANTI
NIM : 2019A14102
Tempat/Tgl Lahir : Kota, 17 April 2001
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082359299066 / triapriyanti1709@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 Pada Muatan IPS
Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 35 Aripangan
Tahun Pembelajaran 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, 31 Juli 2023
Penulis

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



TRI APRILIYANTI
NIM. 2019A14102



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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“ Hiduplah Seakan Kamu Mati Besok, Belajarlah Seakan Kamu Hidup Selamanya. “

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahillobilalamin atas segala nikmat, taufik serta karunia yang Allah Subhanahu wa Ta'ala berikan, sholawat serta salam selalu saya ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua termasuk umat yang mendapatkan syafa'at darinya, Aamiin.

Karya saya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

1. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Nurdin dan Ibu Roswati yang telah menjadi motivator terhebat, sumber penyemangat hidup saya dan tidak pernah bosan mendoakan saya, membimbing, menyayangi serta selalu berjuang untuk membiayai hidup dan pendidikan saya selama ini. Terimakasih atas segala pengorbanan, cinta dan kasih sayangnya yang mampu membuat saya kuat sampai pada titik ini
2. Untuk saudara-saudariku, terimakasih telah membuatku bisa menjadi manusia yang sadar dan telah memberikanku pendidikan yang cerdas serta menjadikanku wanita yang tangguh.
3. Para guru dan dosen-dosenku tercinta yang selalu membimbing, mendidik, dan mengajarkan. Terimakasih untuk jasa-jasa yang tidak mampu terbalaskan.
4. Teman-teman PGSD kelas C angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan dan do'a, penulis ucapkan terimakasih banyak. Kalian semua orang hebat.
5. Kampus Hijau dan Almamater kebanggaanku Universitas Muhammadiyah Mataram.

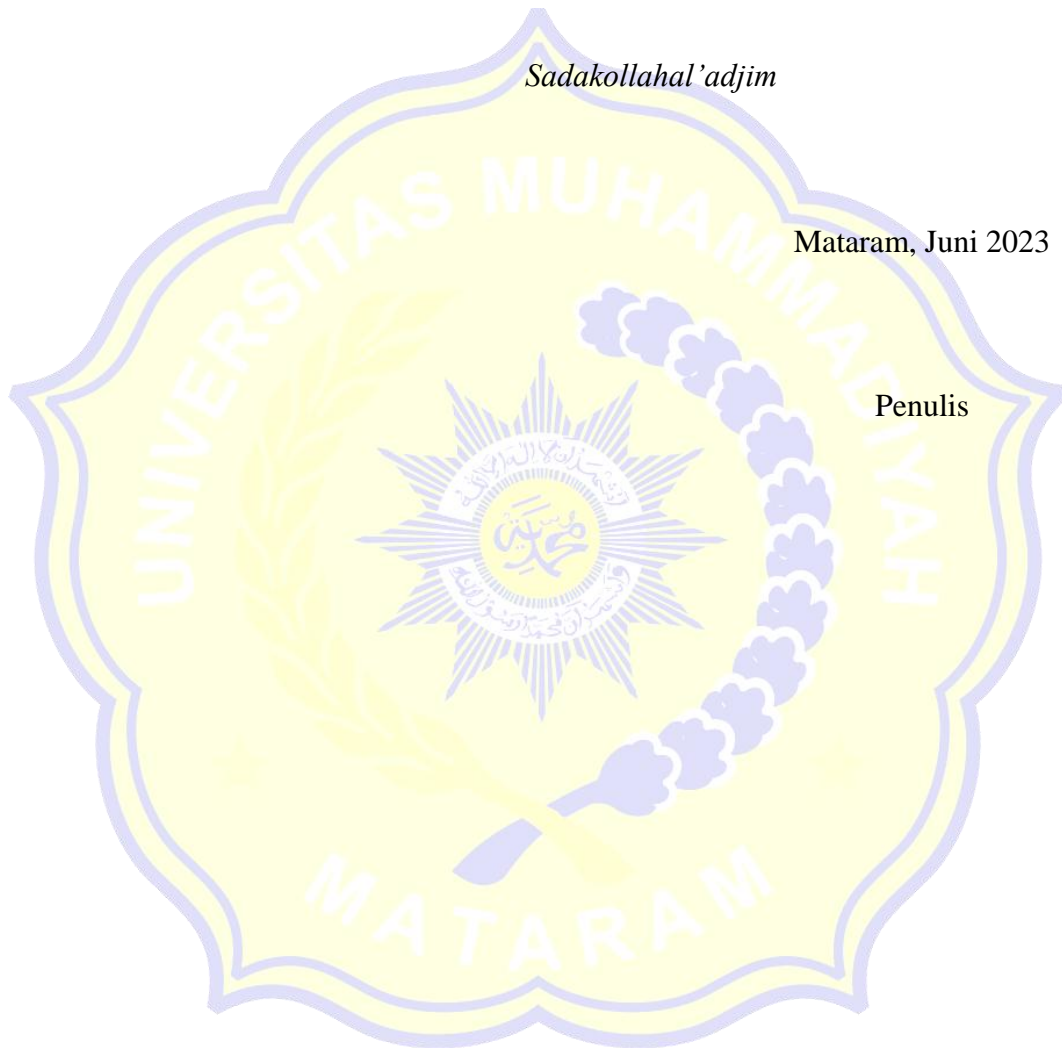
Semoga apa yang saya peroleh selama kuliah di Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram bisa bermanfaat bagi pembaca khususnya dan bagi saya sendiri.

Disini penulis masih sebagai manusia biasa yang tak pernah luput dari kesalahan dan jauh dari kesempurnaan.

Sadakollahal'adjim

Mataram, Juni 2023

Penulis



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur kehadirat Allah SWT. Karena dengan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Muatan Ips Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 35 Ampenan TAHUN PEMBELAJARAN 2022/2023” Dengan baik, skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S1) pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, MA selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Bunda Haifaturrahmah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
4. Bunda Sintayana Muhardini, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I, yang telah berkenan memberikan arahan, petunjuk bimbingan, dan nasehat dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Bapak Syafruddin Muhdar, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II, yang telah berkenan membimbing dan menasehat dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Kedua Orang tua saya yang selalu memberikan dukungan dan doa selama awal masuk kuliah hingga saya berada di titik ini.

Mataram, Juni 2023

Tri Apriliyanti
(2019A1H102)

Tri Apriliyanti. 2019A1H10. **Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Muatan Ips Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV Ampenan Tahun Pembelajaran 2022/2023**, Skripsi, Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Sintayana Muhardini, M.Pd

Pembimbing II : Syafruddin Muhdar, M.Pd

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media *Scrapbook* untuk hasil belajar IPS, Model dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Pada penelitian dan pengembangan media *Scrapbook* ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Dan Evaluation*). Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa data yang diperoleh sebesar 85% dalam kategori sangat. Untuk hasil yang di peroleh dari hasil *pretest dan posttest*, nilai *pretest* 29,33% dan nilai *posttest* 91,33% dengan N-Gain score 0,62% tergolong tinggi berbeda dengan hal tersebut, hasil uji ke praktisan di turunkan dari hasil respon siswa data respon siswa di peroleh nilai 85,7% sangat praktis.

Kata Kunci : *Media Scrapbook, pemahaman siswa, Research and Development*

Tri Apriliyanti. 2019A1H102. *Development of Scrapbook Learning Media in Social Studies to Enhance Fourth-Grade Students' Understanding in Ampenan for the 2022/2023 Academic Year*, Thesis, Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Supervisor I: Sintayana Muhardini, M.Pd

Supervisor II: Syafruddin Muhdar, M.Pd

ABSTRACT

This research aims to develop Scrapbook media for learning outcomes in Social Studies. The model used in this investigation is known as the investigation and Development (R&D) model. The research and development of this Scrapbook media follow the ADDIE development research model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Based on the analysis conducted by the researcher, the obtained data showed 85% in the "very" category. As for the results obtained from the pretest and posttest, the pretest score was 29.33%, and the posttest score was 91.33%, with an N-Gain score of 0.62%, considered high. Moreover, the practicality test results based on student responses indicated a practicality value of 85.7%.

Keywords: *Scrapbook Media, student understanding, Research and Development*

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM _____



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
PLAGIARISME	v
PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
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 Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan pengembangan	3
1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	4
1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	4
1.6 Batasan Operasional	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Penelitian Yang Relevan	6

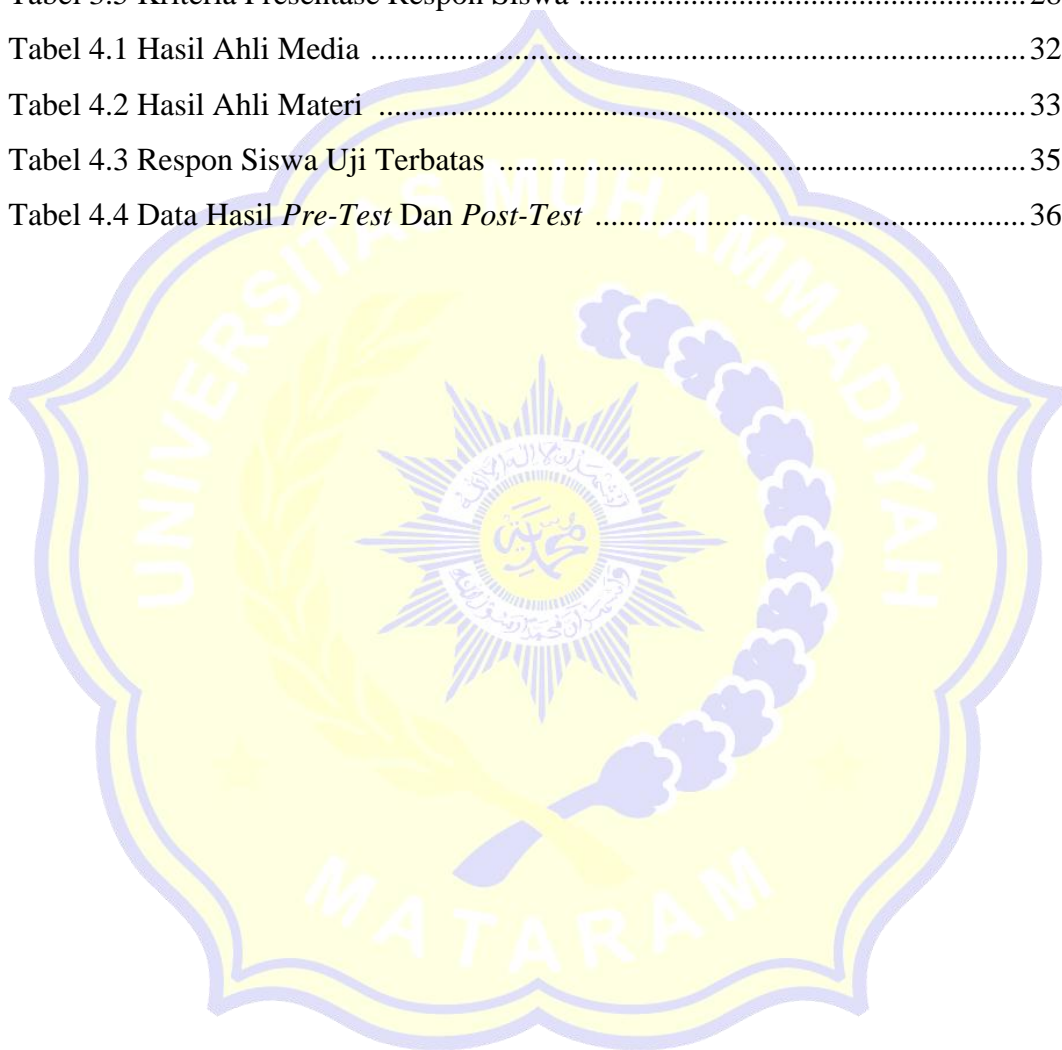
2.2 Kajian Pustaka	8
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran	9
2.2.3 Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	11
2.2.4 Pengertian Pemahaman Siswa	13
2.2.5 Indikator Pemahaman	14
2.3 kerangka berfikir	16
BAB III METODE PENGEMBANGAN	18
3.1 Model Pengembangan	18
3.2 Prosedur Pengembangan	19
3.2.1 Analisis	19
3.2.2 Desain (perancangan)	19
3.2.3 Pengembangan Produk	20
3.2.4 Implementasi	20
3.2.5 Tahap Evaluasi	21
3.3 Uji Coba Produk	21
3.4 Subjek Uji Coba.....	21
3.5 Teknik Pengumpulan Data	21
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	23
3.7 Metode Analisis Data	27
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	30
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	30
4.1.1 Analisis (Analisis)	30
4.1.2 Design (Perancangan)	31
4.1.3 development (pengembangan)	31
4.1.4 Implementation (Implementasi)	31
4.1.5 Evaluasi	34
4.2 hasil uji coba produk	34
4.2.1 Uji Coba Terbatas	34
4.2.2 uji coba lapangan	36
4.3 revisi produk	37
4.4 Pembahasan	39

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	41
5.1 Kesimpulan	41
5.2 Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	44



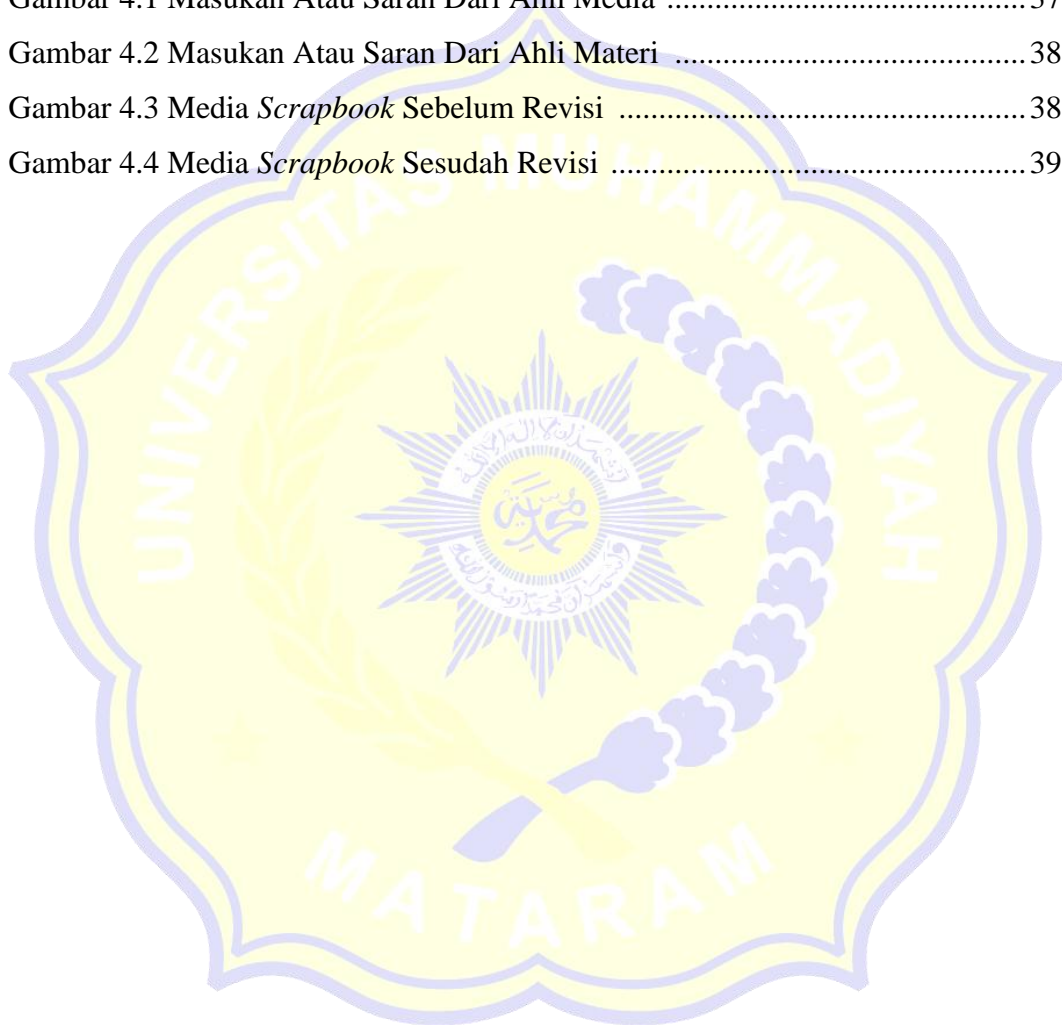
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media	24
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	25
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	26
Tabel 3.4 Kriteria Presentase Kevalidan	27
Tabel 3.5 Kriteria Presentase Respon Siswa	28
Tabel 4.1 Hasil Ahli Media	32
Tabel 4.2 Hasil Ahli Materi	33
Tabel 4.3 Respon Siswa Uji Terbatas	35
Tabel 4.4 Data Hasil <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i>	36



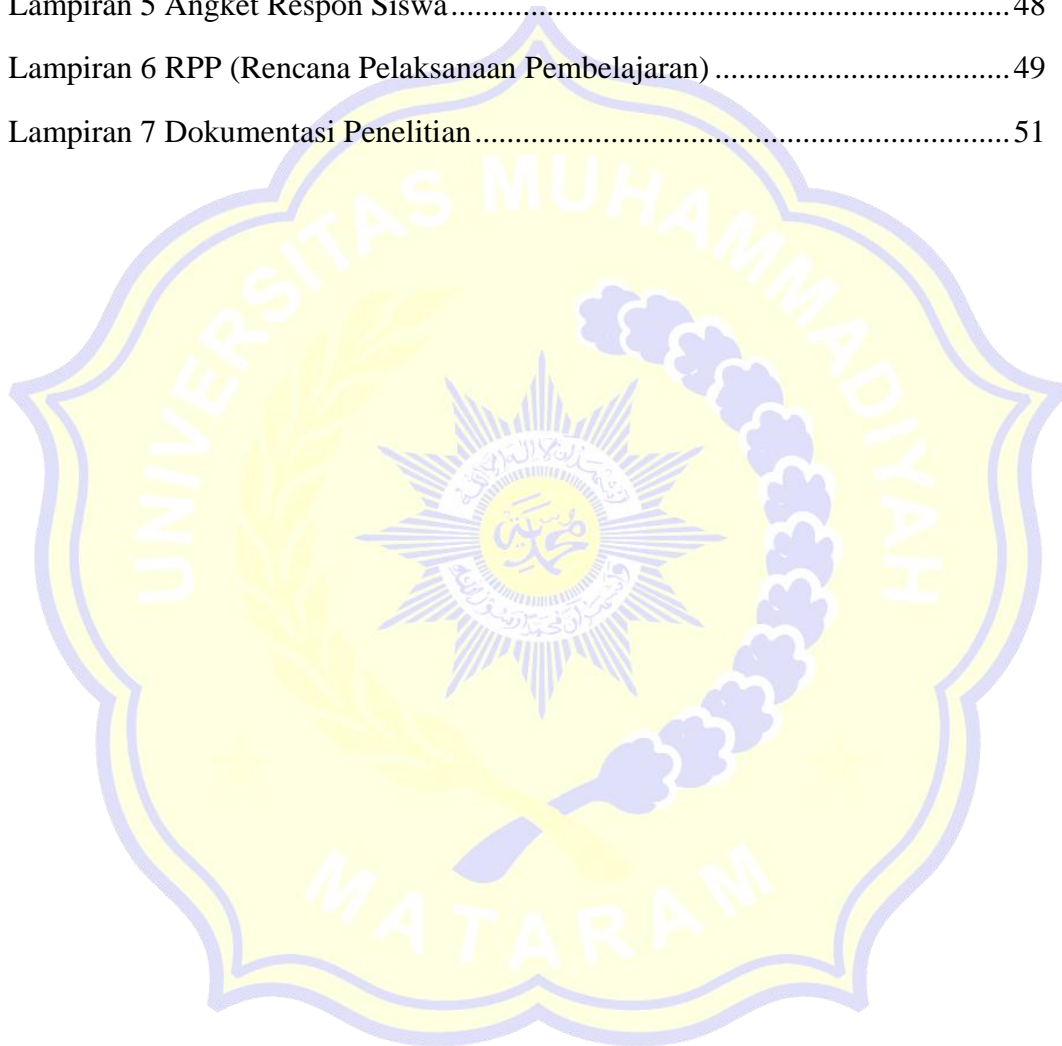
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	12
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir	15
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan Model Addie Sumber: Branc 2009	18
Gambar 3.2 Desain Produk Media Pembelajaran	20
Gambar 4.1 Masukan Atau Saran Dari Ahli Media	37
Gambar 4.2 Masukan Atau Saran Dari Ahli Materi	38
Gambar 4.3 Media <i>Scrapbook</i> Sebelum Revisi	38
Gambar 4.4 Media <i>Scrapbook</i> Sesudah Revisi	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian.....	44
Lampiran 2 Surat Pernyataan Dari Sekolah.....	45
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media.....	46
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi.....	47
Lampiran 5 Angket Respon Siswa.....	48
Lampiran 6 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).....	49
Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian.....	51



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting bagi kemajuan dan kelangsungan suatu bangsa. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terorganisasi untuk mewujudkan lingkungan belajar yang kondusif dan memperlancar proses pembelajaran. Tujuan akhirnya adalah agar peserta didik dapat mewujudkan potensi dirinya secara maksimal untuk kemajuan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara, sesuai dengan sila-sila Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan berjalan dengan lancar karena adanya sistem pendidikan yang tertata dengan baik yang mengawal seluruh komponen yang saling berhubungan. Hal ini memastikan bahwa tujuan pendidikan berhasil dicapai. Salah satu komponen penting dalam penyelenggaraan pendidikan adalah kurikulum pendidikan.

Kurikulum 2013 untuk tahun ajaran 2013/2014 memenuhi kedua dimensi tersebut. Menurut Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Struktur Kurikulum KD dan SD, Kurikulum 2013 bertujuan untuk mengembangkan kemampuan manusia Indonesia untuk hidup sebagai individu dan warga negara yang memiliki kualitas seperti ketelitian, kreativitas, inovasi, produktivitas, dan kecerdasan emosional. Kurikulum juga bertujuan untuk membekali individu dengan keterampilan yang diperlukan untuk terlibat aktif dalam kehidupan sosial, berkontribusi pada bangsa, dan berpartisipasi dalam peradaban global.

IPS, yang merupakan singkatan dari Konten Pembelajaran Terpadu, adalah sumber daya pendidikan yang digunakan secara luas yang disediakan selama pendidikan dasar dan menengah. Menurut Sapriya (2017:7), konten pembelajaran IPS menggabungkan mata pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Peran dan tujuan muatan IPS dalam kurikulum 2013 telah dirumuskan agar selaras dengan kemajuan pendidikan secara keseluruhan di

Indonesia. Namun kenyataannya masih ada permasalahan yang ada di sekolah dasar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nurjanah (2018) dalam jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan ditemukan bahwa hasil belajar

IPS di kelas IV SDN 35 Ampenan belum memenuhi standar yang diharapkan. Hal ini dapat ditunjukkan melalui pencapaian penguasaan mata pelajaran IPS.

Ada juga kendala dalam pembelajaran IPS di SDN 35 Ampenan. Dalam wawancara yang dilakukan peneliti, data dari guru kelas IV SDN 35 Ampenan menunjukkan bahwa persentase siswa yang signifikan, yaitu 63% dari total 40 siswa, belum memenuhi KKM (Kriteria Kompetensi Minimum). Artinya, ada 26 anak yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM), sedangkan 14 anak lainnya berhasil mencapai KKM. Data ini diambil pada saat melakukan observasi awal pada tahun pembelajaran 2021/2022. Sedangkan data yang diperoleh pada tahun pembelajaran 2022/2023 pada kelas IV SDN 35 Ampenan sebanyak 15 siswa.

Berdasarkan observasi di SDN 35 Ampenan, dalam kegiatan belajar mengajar penggunaan media pembelajaran kurang maksimal sehingga kurangnya pemahaman siswa, terlihat saat siswa tidak ada rasa perhatian/rasa ingin tahu yaitu tidak memperhatikan guru yang menjelaskan di depan kelas, tidak percaya diri dan tidak adanya kepuasan dalam kegiatan belajar mengajar.

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). Melalui penggunaan media, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek-aspek perkembangan kognitif, sosial emosi, dan perkembangan fisik. Selain itu, media juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena merupakan sumber pengalaman (Indriyanti, Gani, & Muhardini, 2020). Dengan begitu adanya suatu informasi yang dilakukan dengan teknik yang baru, dengan kemasan yang bagus, serta didukung oleh alat-alat yang berupa saran atau media akan lebih menarik perhatian siswa untuk belajar, Hasbullah (Muhardini dkk, 2019:50).

Tujuan dari proses pembelajaran adalah untuk memastikan bahwa siswa mencapai hasil yang optimal dalam kegiatan belajar mereka. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, sangat penting bagi guru untuk memainkan

peran penting. Ini termasuk tugas-tugas seperti menyiapkan silabus dan RPP, menyampaikan materi, menggunakan metode dan media yang tepat, dan mengelola kelas secara efektif. Proses pembelajaran tidak dapat terlaksana dengan baik tanpa adanya hal tersebut. Ada beberapa kendala dalam proses pembelajaran, antara lain: 1. Beberapa guru masih mengandalkan metode tradisional, seperti ceramah, yang mengharuskan siswa untuk menghafal informasi. Pendekatan ini tidak efektif karena hanya sebagian kecil siswa yang mampu menghafal secara efektif. 2. Proses pembelajaran seringkali melibatkan siswa mengerjakan banyak pertanyaan dari buku teks mereka, yang dapat menyebabkan kebosanan dan pelepasan. 3. Kurangnya inovasi metode pengajaran dan penggunaan media di kelas. 4. Guru seringkali kurang memiliki inisiatif untuk mengembangkan dan memasukkan media pembelajaran baru ke dalam pembelajarannya. 5. Banyak siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan kepada mereka. Guru sebagai pendidik harus mampu memfasilitasi penggunaan sumber belajar bagi peserta didiknya, yakni melalui pemanfaatan teknologi sebagai media belajar siswa (Mariyati et al., 2021).

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media *scrapbook* untuk hasil belajar IPS, dimana hasil penelitian berdasarkan uji coba lapangan mengatakan bahwa media *scrapbook* pada siswa kelas IV SDN 35 Ampenan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan media *scrapbook* layak digunakan.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penulis tertarik mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Muatan IPS Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa kelas IV SDN 35 Ampenan Tahun Pembelajaran 2022/2023” untuk mengembangkan dan menerapkan media *scrapbook* di SDN 35 Ampenan karena di sekolah tersebut kurangnya pemanfaatan media dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga pemahaman siswanya berkurang.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana hasil kevalidan media pembelajaran *Scrapbook* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN 35 Ampenan Tahun Ajaran 2022/2023?
2. Bagaimana hasil kepraktisan media pembelajaran *Scrapbook* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN 35 Ampenan Tahun Ajaran 2022/2023?
3. Bagaimana hasil keefektifan media pembelajaran *Scrapbook* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN 35 Ampenan Tahun Ajaran 2022/2023?

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 pemahaman siswa kelas IV SDN 35 Ampenan Tahun Ajaran 2022/2023
2. Mengetahui hasil kepraktisan media pembelajaran *Scrapbook* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN 35 Ampenan Tahun Ajaran 2022/2023
3. Mengetahui hasil keefektifan media pembelajaran *Scrapbook* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN 35 Ampenan Tahun Ajaran 2022/2023

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Menurut Sugiono (2015:401), spesifikasi produk mengacu pada gambaran yang lengkap dan rinci dari suatu barang yang diproduksi atau dikembangkan. Penelitian difokuskan pada pengembangan media pembelajaran scrapbook dengan muatan IPS untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN 35 Ampenan.

Spesifikasi produk *Scrapbook* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media *Scrapbook* yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN 35 Ampenan Tahun Ajaran 2022/2023
2. Media *Scrapbook* dalam penyajiannya lebih dominan menampilkan gambar dengan keterangan yang singkat namun lengkap.
3. Gambar dalam media *Scrapbook* disajikan semenarik mungkin, sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam mencari informasi yang terdapat dalam media *Scrapbook*.
4. Media *Scrapbook* dibuat menggunakan kertas karton manila.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dari pengembangan ini yaitu memerlukan waktu dan kreatifitas dalam pembuatan produk media pembelajaran *Scrapbook*.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran mengacu pada segala bentuk komunikasi atau platform yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari sumber yang disengaja. Tujuannya adalah untuk menciptakan lingkungan yang memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan efisien bagi penerimanya.

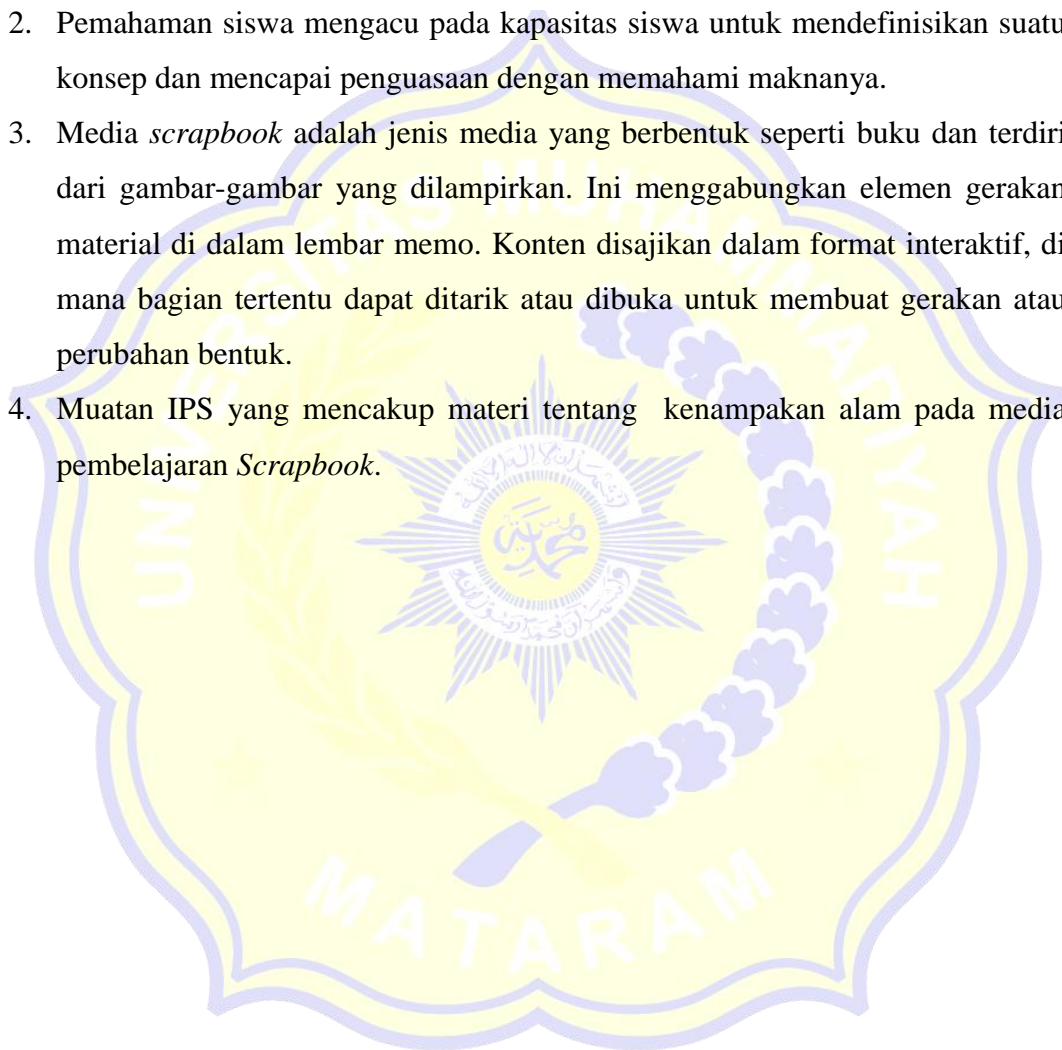
2. *Scrapbook*

Scrapbook adalah jenis media yang terdiri dari gambar atau hiasan lain yang diaplikasikan pada kertas. Kata "memo" berasal dari konsep sisa makanan. Scrapbook adalah bentuk seni kreatif yang melibatkan pengaturan gambar pada media kertas, disertai dengan cerita dan elemen dekoratif. (Skripsi: Liawati : 2017:41)

1.6 Batasan Operasional

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

1. Pengembangan mengacu pada proses menciptakan produk pembelajaran, alat, dan model. Ini dapat melibatkan menciptakan yang baru atau meningkatkan yang sudah ada untuk membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.
2. Pemahaman siswa mengacu pada kapasitas siswa untuk mendefinisikan suatu konsep dan mencapai penguasaan dengan memahami maknanya.
3. Media *scrapbook* adalah jenis media yang berbentuk seperti buku dan terdiri dari gambar-gambar yang dilampirkan. Ini menggabungkan elemen gerakan material di dalam lembar memo. Konten disajikan dalam format interaktif, di mana bagian tertentu dapat ditarik atau dibuka untuk membuat gerakan atau perubahan bentuk.
4. Muatan IPS yang mencakup materi tentang kenampakan alam pada media pembelajaran *Scrapbook*.



BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang hubungan antara topik yang diteliti dan karya peneliti lain yang sebelumnya telah meneliti bidang serupa. Ini akan membantu menghindari duplikasi upaya dan membangun pengetahuan yang ada.

1. Penelitian yang dilakukan Jesifa Laili (2019) dengan judul “*pengembangan media pembelajaran Scrapbook pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Jatisari Mijen Kota Semarang*” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi, dengan persentase penilaian kelayakan materi sebesar 96,25% dan penilaian “sangat layak”. Selain itu, terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada hasil belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran *Scrapbook*. Analisis data mengungkapkan perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah pembelajaran, dengan nilai Sig. (2-ekor) nilai 0,00. Rata-rata terjadi peningkatan sedang sebesar 0,59 pada hasil belajar. Persamaan penelitian Jesifa Laili Agustika dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan metode *Research and Development (R&D)* model ADDIE (analysis, design, development, implementasi dan evaluasi) dan sama-sama mengembangkan media *Scrapbook* sedangkan perbedaannya terletak pada media *Scrapbook* yang dibuat yaitu pada penelitian ini desain menggunakan *software CoreDraw X8* sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu desain menggunakan kertas manila yang berukuran Lebar 19cm dan Tinggi 24cm, untuk bagian dalam *Scrapbook* ada beberapa warna yang digunakan (Biru, Orange, dan Hijau) dan bagian cover *Scrapbook* warna Hijau.

2. 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 perbedaan 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 model ADDIE (analysis, design, development, implementasi dan evaluasi) dan sama-sama mengembangkan media *Scrapbook* dengan menggunakan kertas karton namun ada perbedaan cara pembuatannya yaitu penelitian menggunakan cat terlebih dahulu pada bagian karton dan setelah itu di *finishing* menggunakan *pilox* sedangkan peneliti menggunakan kertas manila untuk bagian dalam ada beberapa warna (Biru, Orange, dan Hijau) dan bagian cover *Scrapbook* warna Hijau.
3. 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*” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran IPA layak untuk digunakan. Hal ini didukung oleh penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi dengan persentase masing-masing 93%, 90%, dan 95%. Hasil uji-t menunjukkan bahwa media pembelajaran Science Scrapbook efektif digunakan. Nilai t hitung (12,4956) lebih besar dari nilai t tabel (2,060), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak. Selain itu, tes gain pretest dan posttest menunjukkan skor 0,6566, yang termasuk dalam kisaran sedang. Hal ini semakin mendukung kesimpulan bahwa media pembelajaran efektif. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah menggunakan metode *Research And Development (R&D)* dengan model ADDIE (analysis, design, development, implementasi dan evaluasi) 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 kertas manila yang berukuran 19cm x 24cm, kertas manila untuk bagian dalam menggunakan beberapa warna (Biru, Orange, dan Hijau) dan bagian cover *Scrapbook* warna Hijau.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Istilah "media" berasal dari kata Latin "medius", yang diterjemahkan menjadi "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, istilah "media perantara" mengacu pada sarana atau cara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima.

Gerlach & Ely (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.

Menurut Adam dan Syastra (2015:79), media pembelajaran mengacu pada segala alat fisik atau teknis yang digunakan dalam proses pembelajaran. Alat-alat tersebut dirancang untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media pembelajaran adalah proses penyampaian pengetahuan dan keterampilan kepada siswa dengan cara yang memudahkan pemahaman dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Menurut Daryanto (2013), media berfungsi sebagai elemen penting dalam komunikasi dengan bertindak sebagai pembawa pesan antara pengirim dan penerima. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi. Komunikasi melibatkan proses pengiriman pesan dari pengirim ke penerima.

Menurut para ahli, media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang dapat memberikan informasi dan membantu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Ini memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Media pembelajaran dianggap sebagai faktor terpenting dalam kegiatan belajar mengajar karena membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media dalam kegiatan belajar mengajar menawarkan banyak manfaat. Menurut Asyhar (2011:42), ada beberapa manfaat yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran.

1. Ragam materi pembelajaran yang disajikan di kelas dapat diperluas, termasuk buku, foto, dan narasumber, guna memperluas wawasan siswa.
2. Selama proses pembelajaran, siswa akan memperoleh berbagai macam pengalaman.
3. Menawarkan kepada siswa kesempatan belajar yang nyata dan langsung.
4. Media pembelajaran memperkenalkan siswa pada konsep atau ide yang mungkin menantang untuk dipahami, dilihat, atau diamati secara fisik.
5. Media pembelajaran merupakan sumber informasi berharga yang akurat dan konkrit.
6. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik visual materi pendidikan, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
7. Media pembelajaran berperan penting dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis di kalangan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
8. Pemanfaatan media dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.
9. Media pembelajaran memiliki potensi untuk menjawab tantangan pendidikan.

Menurut Arsyad (2009:63), ada beberapa manfaat yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran. Pertama, memperjelas penyajian materi dapat membantu memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Selain itu, penting untuk memiliki kemampuan untuk melibatkan dan memikat anak-anak, menumbuhkan semangat mereka untuk belajar. Hal ini dapat dicapai melalui penciptaan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif, mendorong interaksi yang lebih kuat antara siswa dan lingkungannya. Selain itu, ini memungkinkan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri, memenuhi kemampuan dan kebutuhan masing-masing. Selain itu, ia memiliki kemampuan untuk melampaui batasan yang dipaksakan oleh indera kita, serta ruang dan waktu. Pastikan bahwa setiap siswa menerima pengalaman yang sama. Manfaat media dalam pembelajaran sangat memberikan dampak pada meningkatnya pemahaman siswa dan kemudian diharapkan nantinya dapat menunjang keberhasilan pembelajaran.

Menurut Nasution, ada beberapa manfaat menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

1. Pengajaran efektif dalam menangkap perhatian siswa dan menumbuhkan pemahaman yang lebih besar dan minat dalam belajar.
2. Kejelasan bahan ajar akan meningkatkan pemahaman siswa dan memungkinkan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.
3. Metode pembelajaran bisa bermacam-macam selain hanya mengandalkan komunikasi verbal dari guru. Dengan menggabungkan pendekatan yang berbeda, siswa dapat tetap terlibat dan guru dapat menghindari kelelahan.
4. Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan belajar, karena mereka tidak hanya mengandalkan mendengarkan penjelasan dari guru. Mereka juga berpartisipasi dalam kegiatan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lainnya.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah disebutkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa keunggulan media pembelajaran, yang antara lain adalah:

1. Manfaat media pembelajaran bagi guru antara lain memberikan pedoman untuk membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini memungkinkan guru untuk menjelaskan materi pembelajaran secara sistematis dan menyajikan materi yang menarik, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Ada beberapa manfaat dari penggabungan media ke dalam pembelajaran siswa. Pertama, dapat meningkatkan pemahaman dan membangkitkan minat pada materi pelajaran. Dengan menggunakan media, siswa mampu berpikir kritis dan menganalisis materi yang diberikan oleh guru secara menarik dan menyenangkan. Selain itu, media membantu dalam memfasilitasi pemahaman yang mudah dari materi pelajaran, membuatnya lebih mudah diakses oleh siswa.

2.2.3 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. Menurut Sari (2017:8). Media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar sehingga pemahamannya juga akan meningkat.

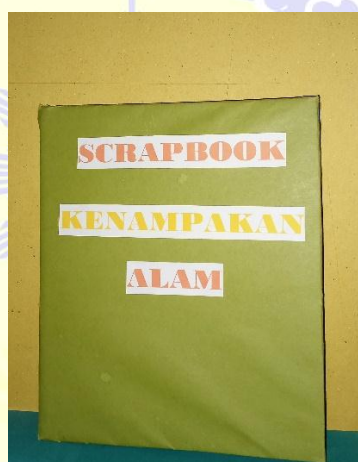
Dalam pembuatan media *Scrapbook* dapat dibuat dari bahan yang mudah didapatkan, dan tentunya menarik dengan hiasan yang dapat dikreasikan sendiri sesuai keinginan. Sejalan dengan pengertian *Scrapbook* menurut Fauziah (2020:29) Media *Scrapbook* mengacu pada media yang dibuat dengan menggunakan kembali bahan bekas dari album foto dan menyempurnakannya dengan elemen dekoratif untuk meningkatkan daya tarik visualnya.

Media yang bagus dan kreatif dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa akan lebih memperhatikan apa yang disampaikan guru, dengan begitu pemahaman siswa dengan materi yang disampaikan jelas. 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, dan cantik. *Scrapbook* merupakan media yang digunakan dengan teknik menempel, di dalamnya terdapat foto-foto, catatan yang dirangkai dengan menarik sehingga menghasilkan media *Scrapbook* yang berkualitas, dengan media yang sangat menarik.

Berikut ini adalah media pembelajaran *Scrapbook* yang telah peneliti buat :



Gambar. 2.1 Media Pembelajaran *Scrapbook*

Media *Scrapbook* yang dibuat 8 halaman, untuk bagian cover peneliti menempelkan kertas manila warna hijau dan untuk bagian dalam media peneliti menggunakan kertas manila dengan berbagai warna (Biru, Orange, dan Hijau). Pada bagian depan yaitu cover dari media *Scrapbook*, pada bagian isi dalam media *Scrapbook* peneliti menempelkan materi Kenampakan Alam seperti Gunung, Sawah, Pantai, dan Air Terjun beserta penjelasan dan manfaat/ kegunaannya.

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

1. Alat dan bahan membuat media *Scrapbook* antara lain:

- Cutter
- Gunting
- Penggaris
- Kertas Manila (Hijau,Biru,Orange, dan Putih)
- Kertas Padi
- Double Tip
- Isolasi Kertas

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

- a. Pertama, siapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam membuat media *Scrapbook*
- b. Ukur kertas padi dan manila menggunakan penggaris dengan ukuran 19 cm x 24 cm
- c. Potong kertas menggunakan gunting/cutter
- d. Untuk bagian cover dan bagian belakang tempelkan kertas manila
- e. Untuk bagian isinya ditempelkan kertas manila warna warni
- f. Print out gambar kenampakan alam
- g. Potong gambar lalu ditempel di bagian isi menggunakan double tip, hingga selesai

2.2.4 Pengertian Pemahaman Siswa

Pemahaman adalah kapasitas untuk mendefinisikan dan menjelaskan kata-kata kompleks menggunakan bahasa dan ungkapan Anda sendiri. Selain itu, ini dapat merujuk pada kemampuan untuk menafsirkan teori atau memahami konsekuensi dan implikasinya.

Menurut Susanto (2016:7-8), pemahaman dapat diklasifikasikan ke dalam berbagai aspek berdasarkan kriteria sebagai berikut:

- a) Pemahaman mengacu pada kemampuan untuk menjelaskan dan menafsirkan sesuatu. Artinya, individu memiliki kemampuan untuk menginterpretasikan dan menjelaskan sesuatu yang telah diterimanya

berdasarkan keadaan yang melingkupinya, dan juga dapat menghubungkannya dengan kondisi sekarang dan masa depan.

- b) Pemahaman melampaui pengetahuan belaka. Ini bukan semata-mata tentang mengingat pengalaman masa lalu dan memuntahkan informasi yang dipelajari. Pemahaman sering ditunjukkan ketika seseorang dapat secara efektif memberikan bantuan visual, contoh konkret, dan penjelasan yang komprehensif.
- c) Pemahaman adalah konsep yang melampaui pengetahuan belaka, karena mencakup keterlibatan aktif dari proses mental. Dengan memupuk pemahaman yang mendalam, seseorang dapat mengartikulasikan dan menjelaskan gagasan dengan cara yang lebih imajinatif, sekaligus menawarkan berbagai contoh yang relevan dengan keadaan saat ini.
- d) Pemahaman adalah proses bertahap, dengan masing-masing individu memiliki kemampuan unik mereka sendiri.

2.2.5 Indikator Pemahaman

Pemahaman terhadap indikator dapat diamati melalui aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Siswa dianggap telah memahami suatu konsep apabila sudah sesuai dengan indikator pemahamannya. Menurut Anderson dan Krathwohl (2010: 106-114), proses kognitif yang termasuk dalam kategori pemahaman meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.

Pada tingkat proses kognitif dalam kategori pemahaman, dapat dilihat indikator pemahaman sebagai berikut:

- 1) Tindakan menafsirkan. Kemampuan siswa untuk memahami sering ditentukan oleh kemampuan mereka untuk menafsirkan atau mengubah informasi dari satu bentuk ke bentuk lainnya.
- 2) Siswa dianggap mampu memberikan contoh bila mampu memberikan gambaran tentang suatu konsep atau prinsip umum. Siswa menggunakan persamaan karakteristik untuk mengidentifikasi dan

memberi label contoh dari konsep yang diberikan. Istilah lain yang dapat digunakan secara bergantian dengan "mencontohkan" adalah "mengilustrasikan".

- 3) Mengklasifikasikan melibatkan kemampuan siswa untuk menentukan apakah sesuatu termasuk kategori tertentu. Siswa harus memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi ciri-ciri atau pola yang sesuai dengan contoh, konsep, atau prinsip yang diberikan. Klasifikasi adalah proses yang terjadi setelah proses exemplification.
- 4) Singkatnya, siswa dianggap mampu meringkas ketika mereka dapat mengartikulasikan kalimat yang menangkap informasi yang mereka terima atau merangkum sebuah tema.
- 5) Kesimpulannya, siswa dapat menarik kesimpulan ketika mereka mampu mengidentifikasi pola dalam beberapa contoh. Siswa mengabstraksikan suatu konsep atau prinsip dengan mengamati ciri-ciri dari setiap contoh kemudian menggambarkan hubungan antara ciri-ciri tersebut untuk menjelaskan contoh-contoh tersebut.
- 6) Dalam hal membandingkan, siswa dianggap mampu jika dapat mengidentifikasi persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek, peristiwa, ide, masalah, atau situasi. Misalnya, mereka harus mampu menganalisis bagaimana suatu peristiwa di masa lalu dibandingkan dengan peristiwa yang terjadi di masa kini.
- 7) Siswa dianggap mampu menjelaskan ketika mereka dapat secara efektif membuat dan menerapkan konsep sebab akibat dalam suatu sistem.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pemahaman mengacu pada kapasitas individu untuk memahami atau memahami sesuatu setelah dipelajari dan disimpan dalam memori.

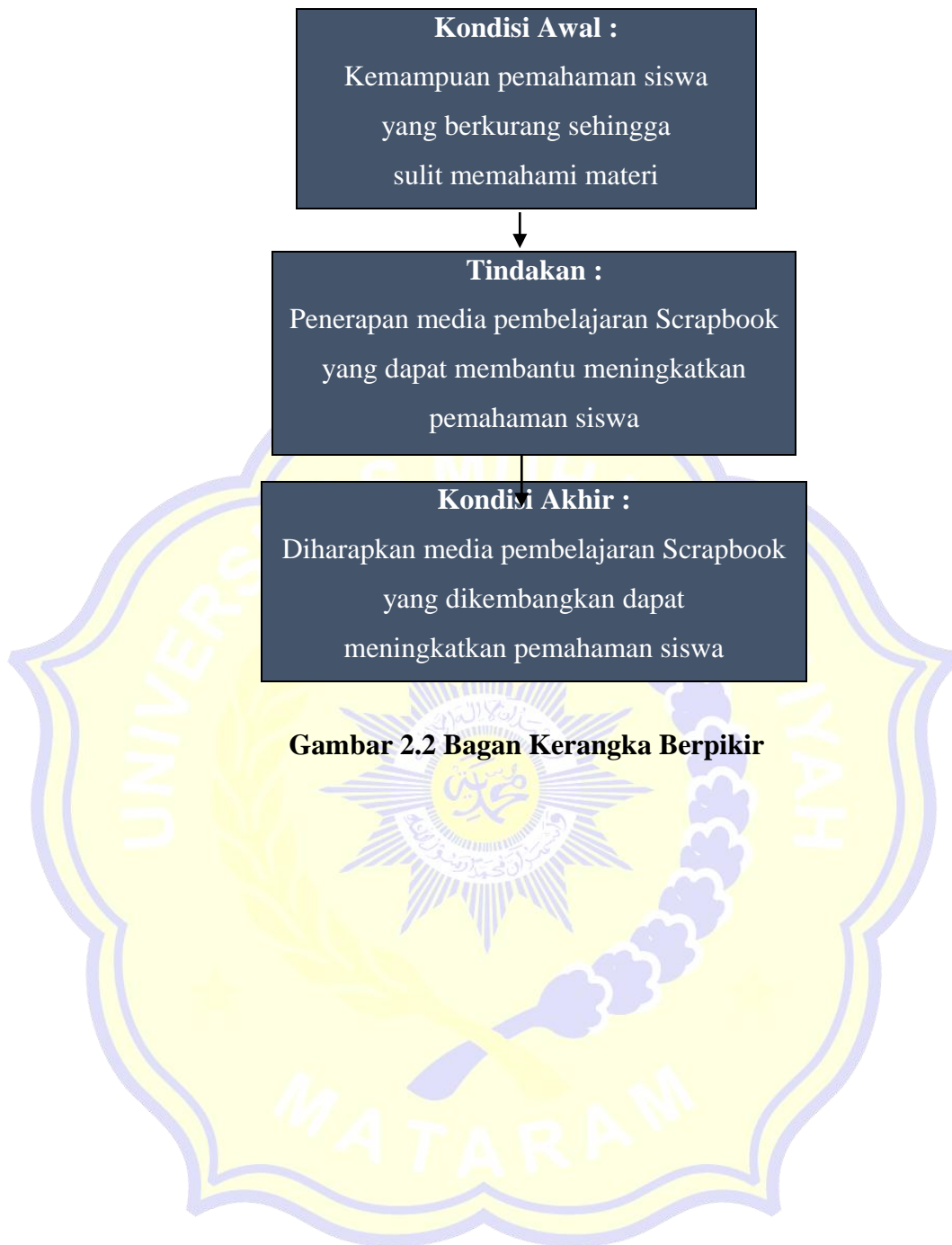
2.3 Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2015: 91), kerangka berfungsi sebagai model konseptual yang menjelaskan hubungan antara teori dan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang signifikan.

Salah satu cara untuk mengukur keberhasilan pembelajaran adalah dengan menilai hasil belajar siswa. Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Sekolah merupakan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Meliputi berbagai unsur seperti model penyajian materi pelajaran, sikap siswa dan guru, suasana mengajar, dan kompetensi guru (Susanto, 2016: 17-18).

Karena ruang lingkup Ilmu Sosial yang luas, tidak mungkin untuk memberikan ulasan lengkap tentang semua materi dalam buku teks. Menurut Sudjana dan Rivai (2011:5), penggunaan media diperlukan untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang melibatkan fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi.

Tujuan pengembangan media Scrapbook adalah untuk menilai kelayakan dan keefektifan penggunaan media Scrapbook untuk konten IPS. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menetapkan pola pikir tertentu, yang dapat diringkas sebagai berikut:

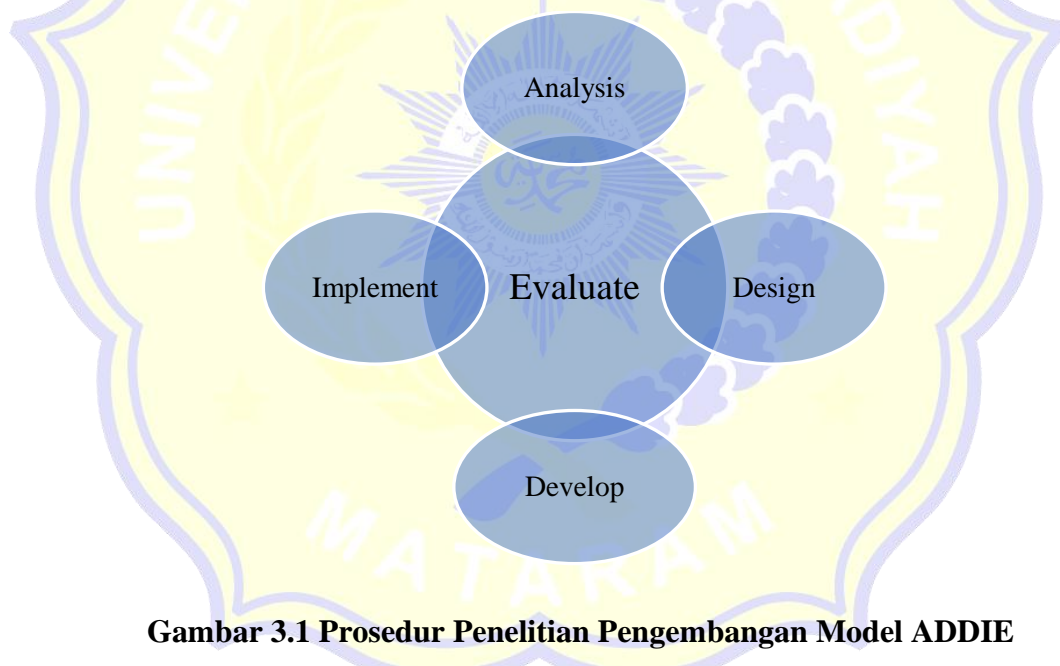


BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Model dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikenal dengan *Research and Development* (R&D). menurut (Sugiyono,2015) menyatakan bahwa R&D (*Research and Development*) atau penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal yang berarti bertahap. Pada penelitian dan pengembangan media *Scrapbook* ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Dan Evaluation*). Secara prosedural langkah-langkah penelitian pengembangan *Research And Development* (R&D) ADDIE adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan Model ADDIE
sumber: Branc 2009

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur adalah langkah-langkah dari serangkaian kegiatan yang harus di laksanakan secara bertahap untuk menyelesaikan suatu produk.

3.2.1 Analisis

Adapun analisis yang dilakukan berupa analisis kebutuhan materi serta analisis kurikulum.

a. Analisis Kebutuhan Materi

Studi lapangan dilakukan untuk menganalisis kebutuhan media dan materi siswa kelas IV SD terkait dengan tema 3 subtema 1 yang menitikberatkan pada penggambaran alam. Kegiatan ini bertujuan untuk melakukan wawancara dengan guru kelas dan mengamati bahan ajar dan media yang digunakan.

b. Analisis Kurikulum

Tujuan analisis kurikulum adalah untuk mengidentifikasi keterampilan dan pengetahuan penting yang harus diperoleh siswa, serta kemampuan dan perilaku khusus yang menunjukkan penguasaan konsep-konsep ini. Pada tahap ini ditentukan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator yang akan dimasukkan dalam pembelajaran tema 3, khususnya subtema 1 yang menitikberatkan pada materi kenampakan alam.

3.2.2 Desain (perancangan)

Berdasarkan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah merancang produk yang akan dikembangkan menjadi produk media pembelajaran. Pada tahap ini, proses desain melibatkan beberapa langkah.



Gambar 3.2 Desain Produk Media Pembelajaran

3.2.3 Pengembangan Produk

Media pembelajaran *Scrapbook* dikembangkan pada tahap ini. Tahapan dari proses ini dijelaskan sebagai berikut:

- a. Menyusun isi dan materi yang akan dikembangkan menjadi media berdasarkan tahapan pembelajaran yang dituangkan baik dalam buku siswa maupun buku guru.
- b. Membuat desain pembelajaran yang menarik sesuai dengan materi kenampakan alam.
- c. Membuat evaluasi pembelajaran untuk siswa

3.2.4 Implementasi

Pada tahap ini dilakukan penilaian kelayakan untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan media. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu tahap validasi dan tahap uji coba lapangan. Tahap validasi produk melibatkan partisipasi ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian validasi ahli digunakan untuk perbaikan produk, yang selanjutnya akan digunakan dalam uji coba lapangan untuk mengevaluasi tanggapan guru terhadap pengembangan media.

3.2.5 Tahap Evaluasi

Tahapan evaluasi model ADDIE meliputi dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif berfungsi untuk menyempurnakan media atau memperbaiki media yang sudah ada. Evaluasi sumatif dilakukan pada akhir suatu tahapan untuk menilai keefektifan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Keefektifan media *scrapbook* dapat diketahui dengan cara mengevaluasi hasil soal penilaian yang idealnya harus di atas rata-rata. Dalam evaluasi ini, peneliti menilai produk dan mengidentifikasi kekurangan. Jika ditemukan kekurangan, produk mengalami proses revisi. Apabila tidak terdapat kekurangan atau perlunya revisi produk, maka produk tersebut dianggap layak untuk digunakan.

3.3 Uji Coba Produk

Peneliti melakukan uji coba produk untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran Scrapbook yang dikembangkan. Untuk itu akan diuji validitas, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran Scrapbook hasil pengembangan.

3.4 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan siswa kelas IV sekolah dasar. Subjek uji coba pada penelitian yaitu siswa kelas IV SDN 35 Ampenan. Pada rangkaian uji coba dalam penelitian pengembangan ini yaitu : subjek uji coba terbatas pada 7 siswa kelas V SDN 35 Ampenan, subjek uji coba lapangan 15 siswa kelas IV SDN 35 Ampenan pada tahun pembelajaran 2022/2023.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut:

a) Observasi

Menurut Hadi sebagaimana dikutip Sugiyono (2017:145), observasi merupakan proses kompleks yang melibatkan berbagai proses biologis dan psikologis. Dua dari proses yang paling penting adalah pengamatan dan ingatan. Selama tahap observasi, guru menilai kinerja

siswa dan memberikan umpan balik berupa saran dan kritik membangun untuk meningkatkan proses pembelajaran.

b) Kuesioner (Angket)

Kuesioner adalah jenis teknik pengumpulan data dimana responden diberikan pernyataan tertulis dan pertanyaan untuk dijawab. Menurut Sugiyono (2017:142),

Kuesioner digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data mengenai keakuratan berbagai komponen media pembelajaran. Termasuk menilai ketepatan desain dan struktur materi pembelajaran, serta menilai keselarasan isi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pembelajaran kelas IV tema 3 subtema 1.

c) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan alat yang berharga untuk mengumpulkan informasi dalam bentuk catatan atau dokumen yang relevan dengan masalah yang sedang diselidiki. Dalam hal ini peneliti mendokumentasikan kegiatan belajar mengajar dengan mengambil gambar, serta mengumpulkan informasi tentang profil sekolah dan mendapatkan daftar nama siswa.

d) Tes

Penelitian ini melakukan tes dengan menggunakan format *pre-test* dan *post-test*. Baik *pre-test* dan *post-test* terdiri dari pertanyaan pilihan ganda. Tes pilihan ganda adalah jenis penilaian di mana siswa disajikan serangkaian pertanyaan dan diminta untuk memilih jawaban yang benar dari serangkaian pilihan. Tes yang telah diajukan terdiri dari total 10 soal. Tujuan dari butir tes ini adalah untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Kami mengatur jenis pertanyaan dengan cara yang menantang kemampuan berpikir siswa. Hasil *pre-test* dan *post-test* akan digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam kegiatan belajarnya.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi berupa angket. Didesain berdasarkan *skala Likert* untuk mengukur sikap dan pendapat individu atau kelompok mengenai potensi dan masalah yang terkait dengan suatu objek, desain objek, desain produk, proses pembuatan produk, dan produk yang dikembangkan.

Adapun instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah :

1) Lembar Validasi

a. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk menilai daya tarik dan orisinalitas media yang dibuat dengan mempertimbangkan karakteristik khusus siswa sekolah dasar. Ini termasuk faktor penilaian seperti daya tarik warna, gambar, desain, dan lainnya. Validasi ahli media diberikan kepada dosen atau guru yang memiliki keahlian di bidang media. 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 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Kombinasi warna dan hiasan				
2	Media menarik				
3	Media tidak mengandung unsur-unsur negatif				
4	Media praktis				
5	Ketepatan pemilihan bahan				
6	Media dapat meningkatkan pemahaman siswa				

7	Tampilan dan cara penggunaan mudah dipahami				
8	Kuat dan tidak mudah rusak				
9	Mudah digunakan				
10	Media tahan lama				

b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi diberikan kepada dosen atau guru yang ahli di bidangnya. Validasi ahli materi meliputi penilaian kesesuaian materi dengan media, serta kesesuaian media dengan SK/SD. Faktor-faktor tersebut sangat menentukan efektivitas perangkat pembelajaran, khususnya RPP. Pengisian angket dengan memberikan tanda *cek 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	Tanggapan			
		1	2	3	4
1	Sesuai dengan kurikulum 2013				
2	Sesuai dengan indikator dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD)				
3	Sesuai dengan indikator yang dikembangkan				
4	Meningkatkan pemahaman siswa				
5	Mendorong rasa ingin tahu				
6	Keakuratan materi pada media				
7	Mendorong kemampuan berfikir				
8	Materi dapat meningkatkan pemahaman siswa				
9	Sesuai dengan tujuan pembelajaran				
10	Interaksi pada siswa				

2) Angket Respon Siswa

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

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 3.3 kisi-kisi angket respon siswa

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Media sangat menyenangkan				
2	Media menarik dapat meningkatkan pemahaman siswa				
3	Warna dan hiasan yang menarik				
4	Mudah digunakan				
5	Senang belajar menggunakan media				
6	Tidak membosankan				
7	Memberikan semangat				
8	Dapat menyebutkan contoh dengan mudah				
9	Dapat mengikuti pembelajaran dengan baik				
10	Materi pada media mudah dipahami				

3.7 Metode Analisis Data

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

1. Analisis kevalidan

Tujuan analisis data ahli media dan materi adalah untuk mengetahui temuan dari data yang dikumpulkan selama proses evaluasi. Data ini diperoleh melalui kuesioner yang diberikan kepada validator ahli

media dan materi. Untuk mengetahui tingkat kevalidan maka data akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

NV = Nilai Uji Validitas Produk

$\sum xi$ = Jumlah Yang Diperoleh

$\sum x$ = Jumlah Maksimal

Untuk menghitung rata-rata validator menggunakan rumus sebagai berikut :

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

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

Tabel 3.4 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 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 presentase 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 3.5 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

Menurut Hake dalam Sundayana (2014), sudah tepat diadakan tes yang dapat memberikan gambaran peningkatan skor hasil belajar sebelum dan sesudah metode diterapkan. (Sundayan, 2018).

Untuk mengukur hasil tes kemampuan meningkatkan pemahaman siswa peneliti menggunakan uji N-Gain.

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

Uji n-Gain dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pretest (tes sebelum mengukur peningkatan pemahaman siswa) dan nilai posttest (tes sesudah mengukur peningkatan pemahaman siswa).

Kategori perolehan nilai n-Gain score dapat ditentukan berdasarkan nilai n-Gain dalam bentuk (%).

