

PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* (ALBUM KOLASE) UNTUK PEMBELAJARAN MENGIDENTIFIKASI TEKS FABEL PESERTA DIDIK KELAS VII

Wilda Rihbi Rizqiyana

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, dan
e-mail: wildarihbir@gmail.com

Abstrak

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran membuat kemampuan peserta didik dalam pembelajaran teks fabel belum mencapai KKM. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan media *scrapbook* untuk pembelajaran mengidentifikasi teks fabel, (2) mendeskripsikan kualitas media *scrapbook* untuk pembelajaran mengidentifikasi teks fabel yang terdiri atas mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian pengembangan ini mengacu pada penelitian pengembangan Sadiman, yakni (1) identifikasi kebutuhan, (2) perumusan tujuan, (3) perumusan butir-butir materi, (4) perumusan alat pengukur keberhasilan, (5) penulisan naskah media, (6) tes/ uji coba, (7) revisi, dan (8) naskah siap produksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni angket, validasi, observasi, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) proses pengembangan media *scrapbook* sesuai dengan tahap pengembangan sadiman. Hasil angket kebutuhan, 78% peserta didik membutuhkan pembelajaran mengidentifikasi teks fabel menggunakan media *scrapbook*, (2) kualitas media *scrapbook* terdiri atas kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil validasi media *scrapbook* memiliki persentase 97% dengan kategori “sangat layak”. Media yang sudah divalidasi diproduksi secara massal dan dapat digunakan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Kepraktisan media *scrapbook* berdasarkan angket respon peserta didik memiliki persentase 93% dengan kategori “sangat praktis”. Keefektifan media *scrapbook* dapat diketahui melalui hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata 86.22. Hasil pengamatan aktivitas peserta didik dan aktivitas pendidik menunjukkan persentase 94%. Hal ini dapat dikategorikan keefektifan media *scrapbook* “sangat baik”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* memenuhi kriteria untuk digunakan dalam proses pembelajaran mengidentifikasi teks fabel.

Kata Kunci: pengembangan media, *scrapbook*, teks fabel.

Abstract

The lack of learning media usage students' ability in learning fable have not yet reached the Minimum Criteria of Mastery Learning. The purposes of this research are (1) to describe the process of scrapbook media development for fable identification learning, (2) to describe the quality of scrapbook for fable identification learning i.e. validity, practicality, and effectiveness. This research type is development research with quantitative descriptive research methods. This development research is referring to Sadiman's development research, i.e. (1) identification of needs, (2) formulation of purpose, (3) formulation of material items, (4) formulation of measuring success, (5) process of media scripts writing, (6) try out, (7) revision, and (8) manuscript ready for production. The data collection techniques of this research are questionnaire, validation, observation, and test. The results showed that (1) the process of developing scrapbook media according to 8 steps of Sadiman's development. According to the questionnaire, 78% students need fable identification learning using scrapbook media, (2) quality of scrapbook i.e. validity, practicality, and effectiveness. The results of scrapbook media validation have a percentage of 97% with “very feasible” category. The media that has been validated are mass produced and can be used by students in learning and teaching process. The practicality of scrapbook media based on the students' questionnaire has a percentage of 93% with “very practical” category. Effectiveness of scrapbook media can be known through students' learning outcome with an average score of 86.22. The observation result of student's activities has a percentage of 94% so is the teacher's result. This can be categorized that the effectiveness of scrapbook media is “very good”. Therefore, the conclusion is scrapbook media meet the criteria to be used in the fable identification learning process.

Keywords: media development, scrapbook, fable.

PENDAHULUAN

Setiap individu membutuhkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman sebagai pegangan dalam meraih kesuksesan. Ketika seseorang mendapatkan

pengalaman belajar yang memadai, seseorang tersebut mampu untuk melakukan sesuatu hal untuk memajukan dirinya yang lebih baik di masa mendatang. Setiap pendidik bertanggung jawab terhadap anak didiknya untuk melatih, mengarahkan, dan mengembangkan potensi pada

setiap anak didik. Dengan memperhatikan proses belajar mengajar, pendidik perlu mengelolanya dengan baik sehingga peserta didik mendapatkan ilmu yang bermanfaat.

Seorang pendidik dituntut bekerja secara profesional, pendidik juga harus mampu menjadi pendidik yang kreatif dan inovatif agar proses belajar mengajar menarik. Perkembangan zaman yang semakin meningkat dapat dimanfaatkan dengan baik modal berkembang dalam dunia pendidikan. Berkembangnya pemikiran inovator juga sangat penting dalam memberikan kebebasan di dunia pendidikan seperti adanya inovasi proses pembelajaran yang monoton menjadi lebih bervariasi.

Media berasal dari kata *medius* yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Sadiman (2014: 7) menyatakan bahwa benda yang ada disekeliling kita merupakan suatu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai alat bantu belajar peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran, proses belajar mengajar lebih bervariasi. (Hamidjojo dalam Arsyad, 2013:4) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk memperjelas materi agar mudah diterima dengan baik oleh peserta didik. Media dapat dijadikan sebagai alat menyalurkan pesan dari pendidik ke peserta didik untuk merangsang pikiran, perhatian, dan minat peserta didik. Pembuatan media pembelajaran yang menarik dengan Bahasa yang mudah dipahami bertujuan untuk menjadikan proses belajar mengajar yang menarik (Sadiman, 2014: 6). Dengan demikian, media pembelajaran merupakan benda yang ada disekitar dapat dimanfaatkan dengan baik sebagai alat bantu belajar peserta didik yang menarik dan efektif. Media juga dikemas secara kreatif dan inovatif agar peserta didik tidak cepat merasa bosan dan mempermudahnya dalam memahami pelajaran.

Inovasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengembangan media *scrapbook* sebagai alat bantu belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fabel kelas VII. Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang dianggap membosankan oleh peserta didik karena terlalu banyak bacaan yang diberikan sehingga membuatnya cepat merasa bosan (Muslimin, 2011: 3). Dengan adanya alat bantu media *scrapbook* yang dikemas secara menarik, peserta didik tidak akan cepat merasa bosan. Peserta didik juga lebih memahami materi yang terdapat dalam media *scrapbook*.

Kata *Scrapbook* merupakan kata yang berasal gabungan kata *Scrap* yang artinya sisa, potongan atau guntingan dan *book* yang artinya buku. Kata tersebut berasal dari Bahasa Inggris. *Scrapbook* merupakan seni kreatif menempel gambar dihalaman yang kosong menggunakan bahan-bahan baru atau bahan yang tidak

terpakai untuk didaur ulang kembali menjadi sesuatu yang indah (Hardiana, 2015: 4). Media *scrapbook* disajikan menarik dan efektif sehingga tidak membuat peserta didik merasa bosan seperti melihat atau mempelajari buku ajar yang penuh dengan tulisan.

Dalam penelitian ini media *scrapbook* berbentuk album dengan gambar dua dimensi (2D) dan poin-poin materi pembelajaran mengidentifikasi teks fabel. Pembuatan media ini tidak hanya menggunakan bahan-bahan baru saja, dengan menggunakan bahan yang sudah tidak terpakai, dapat didaur ulang kembali dan dimanfaatkan sesuai dengan kreativitas pendidik. Media *Scrapbook* (Album Kolase) dibuat dengan ukuran sampul depan 25x25 dengan ketebalan sampul 0.5cm dan ketebalan halaman 0.3cm. Media *Scrapbook* (Album Kolase) memiliki 12 halaman yang akan berisi gambar-gambar dua dimensi (2D) dan poin-poin materi teks fabel. Lembar halaman menggunakan bahan karton duplex.

Berdasarkan observasi pada tanggal 8 oktober 2019 yang dilakukan peneliti di kelas VII-B SMPN 1 Taman, menunjukkan bahwa SMP tersebut merupakan sekolah yang sudah dilengkapi dengan fasilitas yang mendukung untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, namun pada proses belajar mengajar di dalam kelas VII-B, pendidik tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar sehingga membuat peserta didik cepat merasa bosan. Kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi teks fabel juga masih banyak yang belum mencapai KKM 75.

Hasil observasi tersebut membuktikan bahwa kelas VII-B SMPN 1 Taman sangat cocok digunakan untuk penelitian ini. Hal ini disebabkan peserta didik kelas VII-B masih kurang maksimal dalam mengidentifikasi teks fabel. Pendidik dapat menggunakan media *scrapbook* sesuai dengan materi teks fabel kompetensi dasar 3.11 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar, dan 3.12 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. Peserta didik diajarkan mengidentifikasi teks fabel sesuai dengan kompetensi dasar 3.11 dan 3.12 dengan menggunakan alat bantu pembelajaran yakni media *Scrapbook*.

Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang relevan yakni (1) penelitian yang dilakukan oleh Amita (2015) dalam skripsinya dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik dalam Pembelajaran Teks Eksposisi Kelas VII-C SMP Negeri 1 Wonoayu-Sidoarjo" hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar. (2) penelitian Syafrudin

(2016) dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Adobe Flash CS5* untuk Pembelajaran Menulis Teks Fabel Bagi Siswa Kelas VIII SMP/MTs” menghasilkan bahwa pembelajaran teks fabel sangat cocok diajarkan kepada peserta didik dengan bantuan aplikasi *Adobe Flash CS5* sebagai media pembelajarannya. (3) penelitian Permatasari (2017) dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Tata Surya”. Dalam penelitian Permatasari dengan menggunakan media sebagai alat bantu belajar peserta didik yang efektif dan inovatif.

Penelitian berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* (Album Kolase) sebagai Salah Satu Alternatif Media Pembelajaran Mengidentifikasi Teks Fabel Peserta Didik Kelas VII” diharapkan dapat memberikan inovasi dan kemudahan pemahaman dalam memberikan pembelajaran untuk peserta didik sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media *scrapbook* (album kolase) sebagai salah satu alternatif media pembelajaran mengidentifikasi teks fabel peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Taman
- 2) Mendeskripsikan kualitas media *scrapbook* (album kolase) sebagai salah satu alternatif media pembelajaran mengidentifikasi teks fabel peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Taman yang terdiri atas tiga aspek yakni kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Sugiyono (2014: 31) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif berupa angka yang analisisnya menggunakan statistik. Penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan Sadiman karena langkah penelitiannya tersusun secara sistematis sehingga mempermudah dalam mengatur setiap langkah-langkahnya. Sadiman (2014: 101) menyatakan 8 tahap pengembangan yang disusun secara sistematis, yakni (1) identifikasi kebutuhan dan karakteristik pada setiap peserta didik, (2) perumusan tujuan intruksional, (3) perumusan butir-butir materi secara terperinci sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan mudah, (4) perumusan alat pengukur keberhasilan, (5) penulisan naskah media, (6) mengadakan tes/ uji coba, (7) melakukan revisi jika terdapat kekurangan atau menyempurnakan produk yang akan dihasilkan, dan (8) naskah siap produksi.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 6 Februari 2020 di kelas VII-B SMP Negeri 1 Taman yang berlokasi di Jalan Satria No. 1 Ketegan, Taman, Sidoarjo. Sumber data pada proses pengembangan media *scrapbook* yakni peserta didik kelas VII-B dan peneliti, sedangkan sumber data kualitas media *scrapbook* terdiri atas kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. sumber data pada kevalidan yakni validator ahli media, dan validator ahli Bahasa dan materi. Dalam menilai kepraktisan, sumber data berasal dari peserta didik, serta dalam menilai keefektifan, sumber data berasal dari peserta didik, dan pengamat.

Data penelitian diperoleh dari (1) informasi pengembangan media *scrapbook* untuk peserta didik yang diperoleh dari hasil penganalisisan masing-masing tahap pengembangan. (2) informasi tentang kualitas media *scrapbook* diperoleh dari penganalisisan hasil validasi oleh validator ahli media, validator ahli Bahasa dan materi. (3) informasi kepraktisan media *scrapbook* yang diperoleh dari hasil analisis angket respons peserta didik, dan (4) informasi mengenai penerapan media *scrapbook* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran mengidentifikasi teks fabel kelas VII-B SMPN 1 Taman yang diperoleh dari penganalisisan hasil observasi aktivitas pendidik dan aktivitas peserta didik oleh pengamat, serta penganalisisan hasil tes oleh peserta didik.

Teknik pengumpulan data dalam proses pengembangan media *scrapbook* menggunakan angket. Teknik validasi, observasi, dan tes digunakan untuk mengetahui kualitas media *scrapbook*. Teknik analisis data yang digunakan untuk angket, validasi, observasi, dan tes diadaptasi dari Sudjana (2007: 128) yakni

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase jawaban
f = Jumlah nilai yang diperoleh
N = Jumlah skor maksimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Hasil penelitian diuraikan berdasarkan proses pengembangan media dan kualitas media yang terdiri atas kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. proses pengembangan media *scraobook* memiliki 8 tahap pengembangan yakni (1) identifikasi kebutuhan kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini sangat diperlukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik agar tidak ada kekeliruan dalam memberikan suatu bahan pembelajaran kepada peserta didik. Pengumpulan data pada tahap ini menggunakan angket yang diberikan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan peserta didik,

dapat diketahui bahwa 78% peserta didik dari kelas VII-B SMP Negeri 1 taman membutuhkan pembelajaran mengidentifikasi teks fabel menggunakan media *scrapbook*. (2) perumusan tujuan berdasarkan angket kebutuhan peserta didik yang sesuai dengan materi teks fabel KD 3.11 dan 3.12 yakni mengidentifikasi ciri teks fabel yang sudah dibaca, mendata kata/ kalimat sebagai ciri cerita fabel pada teks yang sudah dibaca, mengidentifikasi cerita teks fabel berdasarkan unsur-unsur intrinsik, menjelaskan karakteristik bagian-bagian struktur cerita fabel, menentukan struktur teks fabel, melengkapi cerita fabel sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan, dan mengidentifikasi unsur kebahasaan teks fabel . (3) merumuskan butir-butir materi teks fabel. Pada tahap ini menghasilkan butir materi untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Butir materi yang akan digunakan dalam penelitian ini ada dua, yakni mengidentifikasi informasi dalam teks fabel dan menelaah struktur dan kebahasaan teks fabel.(4) merumuskan alat pengukur keberhasilan. Tahap ini menghasilkan LKPD untuk mengetahui keefektifan media *scrapbook* untuk pembelajaran mengidentifikasi teks fabel. (5) pembuatan media. Dalam penelitian ini, tahap pembuatan media menghasilkan satu produk media *scrapbook* untuk pembelajaran mengidentifikasi teks fabel. Pembuatan media berdasarkan empat tahap sebelumnya. Proses pembuatan media *scrapbook* terdiri dari praproduksi, produksi, dan pasca produksi. (6) validasi media *scrapbook* melibatkan dua validator ahli yakni validator ahli media, dan validator ahli Bahasa dan materi untuk menguji kevalidan media *scrapbook*.

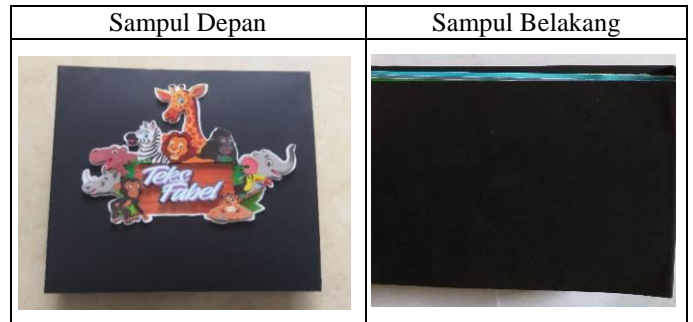
Tabel 1. Identitas Validator

No.	Nama	Jabatan
1.	Marsudi, S.Pd., M.Pd.	Dosen Jurusan Desain FBS Unesa
2.	Dr. Titik Indarti, M.Pd.	Dosen JBSI FBS Unesa

Pada tahap ini dilakukan validasi tahap pertama ahli media dilakukan pada tanggal 21 Januari 2020, ahli materi dan bahasa pada tanggal 23 Januari 2020. Validasi tahap kedua dilakukan oleh kedua validator pada tanggal 28 Januari 2020. (7) revisi dilakukan berdasarkan saran dari kedua validator ahli. Saran yang diberikan validator ahli media yakni beberapa teks pada subjudul divariasikan/ ditonjolkan, menambahkan elemen ilustrasi pada setiap bagian yang memerlukan gambar sesuai dengan topik media, dan kekuatan dan kerapian bagian-bagian media perlu diperhatikan. Sedangkan saran yang diberikan oleh validator ahli Bahasa dan materi yakni kesesuaian dengan ketatabahasaan, dan ejaan dikoreksi kembali. (8) naskah siap produksi. Tahap ini sudah dilakukan pembuatan media *scrapbook* secara final dan massal untuk pembelajaran mengidentifikasi teks fabel yang sudah melalui tahap validasi dan revisi berdasarkan

saran kedua validator. Berikut penyajian media *scrapbook* secara final.

Gambar 1. Bagian Sampul Media *Scrapbook*



Gambar 1. Bagian Sampul Media *Scrapbook*



Media *scrapbook* dapat dikategorikan sebagai media yang sangat berkualitas dengan hasil persentase 95%. Hal tersebut berdasarkan penilaian ketiga aspek yakni kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Media *scrapbook* sangat layak digunakan sebagai alat bantu belajar peserta didik untuk meningkatkan kualitas belajar. Berikut penjabaran kualitas media *scrapbook*.

Tabel 2. Rekapitulasi Kualitas Media *Scrapbook*

Hasil	Skor	Kategori
Kevalidan Media <i>Scrapbook</i>	97%	Sangat Valid
Kepraktisan Media <i>Scrapbook</i>	93%	Sangat Praktis

Keefektifan Media <i>Scrapbook</i>	95%	Sangat Efektif
Kualitas Media <i>Scrapbook</i>	95%	Sangat Berkualitas

Kevalidan media *scrapbook* berdasarkan hasil penilaian validator ahli media dan validator ahli Bahasa dan materi. Hasil penilaian validasi media *scrapbook* dari kedua validator mendapatkan rata-rata skor kevalidan yakni 97% sehingga dapat dikategorikan “sangat valid”. Media *scrapbook* dapat dikatakan valid sebagai alat bantu belajar peserta didik mengidentifikasi teks fabel.

Kepraktisan media *scrapbook* dalam pembelajaran mengidentifikasi teks fabel berdasarkan hasil penilaian angket respons peserta didik kelas VII-B SMPN 1 Taman. Hasil angket respons 32 peserta didik mendapatkan hasil rata-rata 61.03 dapat dikategorikan “sangat praktis” dengan persentase 93%. Peserta didik lebih bersemangat dalam melakukan pembelajaran mengidentifikasi teks fabel menggunakan media *scrapbook*. Peserta didik juga mampu memahami materi yang sudah dikemas secara menarik kedalam media.

Keefektifan media *scrapbook* berdasarkan hasil belajar peserta didik, pengamatan aktivitas peserta didik, dan aktivitas pendidik. Hasil rekapitulasi keefektifan media *scrapbook* dapat disajikan sebagai berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Keefektifan Media *Scrapbook*

Hasil	Skor	Kategori
Hasil Belajar Peserta Didik	97%	Sangat Baik
Aktivitas Peserta Didik	94%	Sangat Baik
Aktivitas Pendidik	94%	Sangat Baik
Keefektifan Media <i>Scrapbook</i>	95%	Sangat Efektif

Pembelajaran mengidentifikasi teks fabel menggunakan media dapat dikategorikan sangat efektif dengan persentase 95%. Hasil keefektifan media *scrapbook* dapat diuraikan berdasarkan hasil belajar peserta didik, pengamatan aktivitas peserta didik, dan aktivitas pendidik. Hasil belajar peserta didik didapatkan dari LKPD yang berisi lima soal. Setiap butir soal memiliki skor yang berbeda bergantung kesulitan dari soal itu sendiri. Hasil belajar peserta didik kelas VII-B SMPN 1 Taman dalam pembelajaran mengidentifikasi teks fabel menggunakan media *scrapbook* dapat dikategorikan “sangat baik”. Hasil belajar peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 86.22 dengan persentase 97% peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM, dan 3% peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKM. Hasil pengamatan aktivitas peserta didik dan pendidik berdasarkan penilaian dua pengamat yakni, (1) guru Bahasa Indonesia kelas VII-B SMPN 1 Taman, dan (2) teman sejawat. Penilaian aktivitas peserta didik dan pendidik pada saat proses pembelajaran mengidentifikasi teks fabel menggunakan media *scrapbook* memperoleh nilai rata-rata 47 sehingga dapat

dikategorikan “sangat baik” dengan persentase 94%. Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media *scrapbook* memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Peserta didik juga tidak akan cepat merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

Pembahasan

Proses pengembangan media *scrapbook* (album kolase) untuk pembelajaran mengidentifikasi teks fabel peserta didik kelas VII-B mendapatkan hasil yang sangat baik. Penelitian ini menghasilkan satu produk media *scrapbook* untuk pembelajaran mengidentifikasi teks fabel yang dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik. dalam menentukan bahan atau materi yang digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran harus diperhatikan dengan baik. Merumuskan butir-butir materi menggunakan Bahasa yang mudah agar peserta didik lebih mudah memahami materi. Selain itu, dalam mencari contoh teks fabel harus disesuaikan dengan umur peserta didik kelas VII. Hal ini bertujuan agar media *scrapbook* untuk pembelajaran mengidentifikasi tesk fabel dapat digunakan dengan baik sebagai alat bantu belajar peserta didik dalam pembelajaran mengidentifikasi teks fabel KD 3.11 dan 3.12.

Kualitas media *scrapbook* dapat dikatgorikan sangat baik berdasarkan hasil analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Peserta didik sangat menyukai pembelajaran mengidentifikasi teks fabel menggunakan media *scrapbook* karena pembelajaran menggunakan alat bantu media dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar. 93% peserta didik menyukai pembelajaran menggunakan media *scrapbook*. Ada beberapa peserta didik yang kurang menyukai pembelajaran menggunakan media karena dalam pembelajaran tidak sepenuhnya memperhatikan karena melamun sehingga materi yang disampaikan tidak dapat dipahami dengan baik. Dalam hasil belajar peserta didik pembelajaran mengidentifikasi teks fabel, mendapatkan nilai rata-rata yang baik. Peserta didik menunjukkan kualitas belajar yang sangat baik sehingga banyak yang mendapatkan nilai diatas KKM 75, namun ada satu pesrta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini disebabkan peserta didik tidak fokus dalam pembelajaran mengidentifikasi teks fabel menggunakan media *scrapbook*.

Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan, proses pengembangan media *scrapbook* berjalan dengan baik. Kualitas media *scrapbook* berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media mendapatkan hasil sangat baik pula. Media *scrapbook* dapat dikatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan peserta didik sebagai alat bantu belajar.

PENUTUP

Simpulan

Proses pengembangan media *scrapbook* memiliki 8 tahap yang didasarkan pada penelitian pengembangan Sadiman. Penelitian ini menghasilkan satu produk media *scrapbook* berdasarkan hasil kebutuhan peserta didik yang diketahui 78% peserta didik kelas VII-B SMPN 1 Taman membutuhkan pembelajaran mengidentifikasi teks fabel menggunakan media. Dalam penelitian ini, kualitas media *scrapbook* berdasarkan hasil penilaian ketiga aspek yakni kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kevalidan media *scrapbook* berdasarkan hasil penilaian validator ahli media, Bahasa dan materi dapat dikategorikan “sangat baik” dengan persentase 97%. Kepraktisan berdasarkan hasil respons peserta didik terhadap pembelajaran mengidentifikasi teks fabel menggunakan media *scrapbook* dikategorikan “sangat praktis” dengan persentase 93%. Keefektifan berdasarkan hasil belajar peserta didik, pengamatan aktivitas peserta didik dan aktivitas pendidik. Hasil belajar peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 86.22 dengan persentase 97%. Hasil pengamatan aktivitas pendidik dan aktivitas peserta didik dapat dikategorikan “sangat baik” dengan persentase 94%.

Saran

Berdasarkan penelitian ini, terdapat saran yang ditujukan kepada peserta didik agar lebih giat lagi dalam belajar dan fokus terhadap pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan media *scrapbook* (album kolase), pendidik dapat memanfaatkan sebagai alat bantu belajar peserta didik untuk meningkatkan kualitas belajar. Selain itu, bagi peneliti lain dapat menggunakan penelitian pengembangan media *scrapbook* sebagai referensi penelitian pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amita, Febrina Nur. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Dalam Pembelajaran Teks Eksposisi Kelas VII-C SMP Negeri 1 Wonoayu-Sidoarjo*. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Hardiana, Iva. 2015. *Terampil Membuat 42 Kreasi Mahar Scrapbook*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Muslimin. 2011. “Perlunya Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia”. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, (online), vol 1, No.1, (http://repository.ung.ac.id/get/simlit_res/1/250), diakses 29 Desember 2019

Permatasari, Liawati. 2017. *Pengembangan Media Scrapbook Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Tata Surya*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Bandar Lampung

Sadiman, dkk. 2014. *Media pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers

Sudjana dan Ibrahim. 2007. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Syafrudin, Azwar Rizky. 2016. *Pengembangan Media Adobe Flash CS5 Untuk Pembelajaran Menulis Teks Fabel Bagi Siswa Kelas VIII SMP/MTs*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta