

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* PELAJARAN TEMATIK TEMA 1 MATERI LAMBANG NEGARA GARUDA PANCASILA UNTUK SISWA KELAS 3 DI SD MUHAMMADIYAH 22 SURABAYA

Fitria Utami Ningrum¹

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

fitriautami31@gmail.com

Drs. Sutrisno Widodo, M.Pd

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* yang layak dan efektif pada materi lambang negara Garuda Pancasila. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, untuk mengetahui kelayakan sebuah media dilakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrumen wawancara terstruktur serta melakukan uji coba perorangan & kelompok kecil dengan menggunakan angket. Sedangkan untuk mengetahui keefektifan sebuah media dengan melakukan uji coba kelompok besar kepada peserta didik menggunakan instrumen tes. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif diperoleh dari hasil wawancara terstruktur, angket dan tes. Sedangkan teknik analisis data menggunakan rumus persentase nilai dari arthana untuk mengukur persentase angket. Jenis penelitian ini quasi eksperimen dengan *pretest-posttest one grub design*. Hasil analisis validasi ahli materi I & II diperoleh sebesar 100% dan ahli media I dan ahli media II validator pertama diperoleh presentase sebesar 92,85% dan validator kedua diperoleh presentas sebesar 100%, uji coba perorangan diperoleh presentase sebesar 96,66%, uji coba kelompok kecil diperoleh presentase sebesar 92,22%, dan uji coba kelompok besar diperoleh presentase sebesar 97,79%. Hasil analisa data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa media *Scrapbook* materi Lambang Negara Garuda Pancasila Mata Pelajaran Tematik Tema 1 kelas III di SD Muhammadiyah 22 Surabaya termasuk kriteria sangat baik sehingga sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan hasil uji t dengan melakukan *pretest* dan *posttest* diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 18,9011 yang kemudian dicocokkan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dan $db = 34 - 1$, sehingga diperoleh t_{tabel} 1,697. Maka penggunaan media *Scrapbook* dapat dikatakan sudah efektif.

Kata kunci : *Media Scrapbook, Lambang Negara Garuda Pancasila*

Abstract

The purpose of this research is to develop a suitable and effective *Scrapbook* learning media on the material of the symbol of the Pancasila Garuda state. The development model used is the ADDIE development model, to determine the feasibility of a media carried out

validation to material experts and media experts using structured interviewing instruments and conducting individual & small group trials using a questionnaire. Meanwhile, to determine the effectiveness of a media by carrying out large group trials to students using test instruments. The data obtained in the form of quantitative data obtained from the results of structured interviews, questionnaires and tests. While the data analysis technique uses the formula for the percentage value of arthana to measure the percentage of the questionnaire. The data obtained in the form of quantitative data obtained from the results of structured interviews, questionnaires and tests. The type of this research is quasi-experimental with pretest-posttest one grub design. The results of the validation analysis of the material experts I & II obtained by 100% and media experts I and media experts I of the first validator obtained a percentage of 92.85% and the second validator obtained a percentage of 100%, individual trials obtained a percentage of 96.66%, the test small group trials obtained a percentage of 92.22%, and large group trials obtained a percentage of 97.79%. The results of the analysis of the data obtained can be said that the scrapbook media of garuda pancasila state material in thematic 1 of class III at SD Muhammadiyah 22 Surabaya including very good criteria. So, it is suitable to be used as a learning medium. While the results of the t test by pretest and post test obtained of t_{hitung} 18.9011 which matched with a t_{tabel} with a significant level of 5% and $db = 34-1$, so that a t_{tabel} of 1.697 was obtained. So the use of Scrapbook media can be said to be effective.

Keywords: Media Scrapbook, Garuda Pancasila State Symbol

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses yang menjadikan peserta didik menjadi lebih dewasa, lebih memiliki tingkah laku yang berubah menjadi lebih baik yang dapat menyesuaikan dengan kehidupannya. Makna Pendidikan menurut (Ruminiati, 2011) upaya sadar manusia untuk meningkatkan budi pekerti, melalui sekolah sehingga anak bisa menjadi lebih baik dan lebih sempurna, sehingga anak didik bisa lebih maju dan seimbang secara lahir dan bathin. Pendidikan sekolah dasar adalah jenjang sekolah pendidikan paling dasar yang biasanya ditempuh selama 6 tahun. Pada pendidikan sekolah dasar menjadikan siswa menjadi manusia yang bermoral dan menjadi orang dewasa yang mempunyai tanggung jawab atas kewajiban yang diberikan. Umur yang biasanya menempuh pendidikan sekolah dasar ini umur 6-12 tahun. Materi pelajaran berupa tematik dan beberapa ada materi muatan lokal. Kelas untuk pendidikan sekolah dasar yakni mulai kelas 1 sampai kelas 6. Pada siswa kelas 6 diwajibkan mengikuti ujian nasional untuk menentukan kelulusan sekolah dasar dan selanjutnya menempuh pendidikan sekolah menengah pertama.

Pendidikan menjadikan anak lebih dewasa dan lebih berkembang dari sebelumnya. Perkembangan setiap anak berbeda-beda sesuai dengan perkembangan pada diri anak masing-masing. Pendidikan yang diberikan untuk masing-masing anak harus sesuai dengan kebutuhan anak. Anak sekolah dasar merupakan anak yang mengalami proses yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, yang awalnya tidak faham menjadi faham. Disini anak sekolah dasar masih banyak yang tertarik akan bermain dan hal-hal yang menarik sehingga dapat menjadikan mereka fokus akan apa yang akan diberikan. Mereka banyak sekali rasa ingin tahu muncul akan pada anak sekolah dasar. Sehingga disini mereka banyak sekali bimbingan dan arahan yang harus diberikan.

Pembelajaran adalah Proses bertukar informasi antara peserta didik dengan pengajar untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar dan fasilitas yang ada. Makna Pembelajaran menurut Gagne dan Briggs (1979:3) sebuah sistem yang memiliki tujuan untuk membantu proses belajar mengajar pada siswa, yang disusun dengan sebaik mungkin dan yang berisi serangkaian peristiwa untuk mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Pembelajaran tematik adalah suatu

model pembelajaran yang terdiri dari tema-tema yang digabungkan dalam subtema yang didalamnya gabungan dari berbagai mata pelajaran yang digabungkan menjadi satu sehingga membuat siswa mendapat pengalaman bermakna dalam proses pembelajaran. Makna Pembelajaran tematik menurut (Poerwadarminta, 1983), proses pembelajaran yang menggunakan tema untuk menggabungkan beberapa mata pelajaran dan dapat memberikan pengalaman bermakna pada siswa. Tema adalah gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.

Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan sumber belajar guna merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar seseorang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Kristanto 2016:5). Media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Kristanto 2010). Menurut Newby dalam Kristanto (2011), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. According to Kristanto (2017:10) learning media is anything that can be used to channel the message, so it can stimulate the attention, interest, thoughts, and feelings of students in learning activities to achieve learning objectives. According to Kristanto (2018:1) learning media is anything that can be used to channel the message to achieve learning objectives. According to Kristanto (2019:2) Media can be defined from its technology, symbol systems and processing capabilities. The characteristics of the most prominent medium are the technology, the mechanical and electrical aspects that determine its function, and in certain cases concerning other physical forms and appearance. Media pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang dapat dengan mudah mengikuti kegiatan pelajaran dikelas karena pada dasarnya manusia sejak lahir sudah belajar tetapi tidak dapat membedakan mana yang pembelajaran mana yang belajar, dapat bertukar informasi dengan guru, bertukar ilmu pada setiap orang. Disini dengan adanya pembelajaran untuk siswa sekolah dasar dapat menjawab rasa ingin tahu mereka, dan dapat mendapatkan pengalaman baru melalui pembelajaran yang mereka dapatkan.

Berdasarkan hasil dilapangan sekolah SD Muhammadiyah 22 Surabaya ini memiliki banyak siswa karena setiap angkatan memiliki 4 kelas yang setiap kelas beranggota 24 siswa, fasilitas disana mulai dari fasilitas lab komputer, kurangnya media pembelajaran khususnya pada materi tematik tema

1 materi lambang negara garuda Pancasila di SD Muhammadiyah 22 Surabaya.

Tujuan dari pembelajaran tematik tema 1 materi lambang negara garuda Pancasila pada SD Muhammadiyah 22 Surabaya ini adalah siswa dapat menjelaskan arti gambar pada lambang negara garuda Pancasila, menyebutkan sila-sila pada lambang negara garuda Pancasila, menjelaskan makna sila-sila pada lambang negara garuda Pancasila, maka untuk menyampaikan pelajaran tematik tema 1 materi lambang negara garuda Pancasila cara-cara khusus agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Salah satunya menggunakan media pembelajaran, karena dalam mata pelajaran tematik tema 1 materi lambang negara garuda Pancasila memerlukan sebuah sumber belajar yang membuat siswa dapat memahami konsep-konsep Pancasila.

Pada Observasi di SD Muhammadiyah 22 Surabaya disana banyak sekali kekurangan media, sehingga mereka untuk memahami setiap pelajaran mereka harus menggunakan media sendiri dengan apa adanya, biasanya mereka menggunakan media melalui kertas karton, bahkan hanya dengan menggunakan metode ceramah sehingga mereka tidak paham. Khususnya siswa SD kelas 3 mereka banyak sekali yang tidak paham dengan materi yang diberikan oleh gurunya, karena cenderung menggunakan metode ceramah sehingga membuat peserta didik jenuh dan tidak fokus akan materi. Pembelajaran dengan menggunakan jenis media *Scrapbook* dapat digunakan pada pembelajaran tematik media ini membuat siswa tertarik dan akan paham akan materi yang akan diberikan, karena media ini sangat menarik dan membuat siswa fokus akan materi yang akan diberikan, sehingga hasil belajar mereka akan mengalami peningkatan.

Sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik pemanfaatan media pembelajaran *scrapbook* diperlukan melihat tujuan pembelajaran untuk memahami arti gambar pada lambang negara garuda Pancasila, menyebutkan sila-sila pada lambang negara garuda Pancasila, menjelaskan makna sila-sila pada lambang negara garuda Pancasila, hal ini didukung bahwa *scrapbook* mengakomodasikan kebutuhan tersebut.

Media *Scrapbook* adalah media dua dimensi dengan sekumpulan memori foto, catatan, puisi, quote dengan potongan-potongan yang dirangkai menjadi sebuah karya kreatif. Menurut Lia (2014) mengatakan bahwa *Scrapbook* adalah sebuah seni foto atau memorabilia yang sering digabungkan dengan suatu kejadian atau momen spesial. Yang diantaranya seperti *anniversary*, ulang tahun, pernikahan, dan momen kelahiran.

Dengan menggunakan media *Scrapbook* yang dikemas dan dirancang dengan semenarik mungkin siswa dapat menjelaskan secara singkat sesuai gambar dan memahami dari materi yang

diajarkan. Selain itu, siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Dengan menggunakan media *Scrapbook* ini memberikan tujuan pembelajaran secara menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi pembelajaran tematik tema 1 materi lambang negara Garuda Pancasila disana dikelas 3 SD Muhammadiyah 22 Surabaya mereka banyak sekali yang tidak dapat memahami makna dari sila-sila lambang negara Garuda Pancasila, sehingga tujuan pembelajaran yang disusun dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) tidak dapat tercapai. Karena di media *Scrapbook* ini dari setiap halaman ke halaman terdapat potongan-potongan gambar yang membuat siswa menarik dan penasaran akan media tersebut dan dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat fokus akan materi yang disampaikan. Dan pada setiap akhir materi terdapat Quiz yang membuat siswa dapat dengan mudah mengingat dan dapat memahami makna dari sila-sila lambang negara Garuda Pancasila.

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas peneliti perlu mengembangkan sebuah media agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi dengan menggunakan media *Scrapbook* dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka pengembang tertarik dan sangat penting dilakukan pengembangan tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pelajaran Tematik Tema 1 Materi Lambang Negara Garuda Pancasila untuk Siswa Kelas 3 di SD Muhammadiyah 22 Surabaya”.

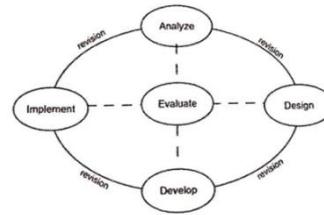
METODE

Model pengembangan yang dipilih oleh pengembang yakni pengembangan model ADDIE karena dirasa bersifat generic (umum) dan langkah-langkahnya lengkap dan detail, selain itu model ini efektif dan layak dalam pengembangan media pembelajaran *scrapbook*.

Model ADDIE adalah salah satu model desain pembelajaran yang terdiri dari *Analysis-Design-Develop-Implement-Evalute* yang bersifat generic, dan memiliki fungsi untuk pedoman dalam membangun infrastruktur dan perangkat dalam program pelatihan yang bersifat efektif, dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri (Ary Gumanti, Yunidar dan Syahrudin 2016:286).

Menurut (Pribadi,2009) Model Pengembangan ADDIE adalah Model pengembangan atau pendekatan desain sistem pembelajaran yang digunakan untuk mendesain dan mengembangkan program pelatihan secara efektif dan efisien. Adapun Menurut Benny A. Pribadi (2014: 22) Model pengembangan ADDIE adalah suatu program pelatihan yang berisi aktivitas pembelajaran dengan didesain dan dikembangkan

untuk menciptakan proses belajar dalam diri peserta



Model Pengembangan Addie (Benny A.Pribadi (2014:30))

Pada Penelitian ini peserta didik kelas 3 di SD Muhammadiyah 22 Surabaya yang masih kurang dalam memahami materi tematik yang berkaitan dengan tema 1 materi lambang negara Garuda Pancasila. Subjek dalam penelitian ini adalah 34 anak kelas 3 yang berumur sekitar 8 tahun hingga 9 tahun yang memiliki hambatan dalam pemahaman materi lambang negara Garuda Pancasila.

Jenis data pada penelitian ini pengembang, yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Menurut Arikunto (2014:282) data kualitatif adalah data yang dinyatakan dengan kata-kata atau simbol, data kualitatif yang berbentuk kata-kata disisihkan untuk sementara, karena berguna untuk menyertai dan melengkapi gambar yang diperoleh. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka-angka, banyaknya centangan yang terdapat dalam kolom yang di dapat dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Dalam penelitian ini pengembang menggunakan metode pengumpulan data tes, wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur, instrumen pengumpulan data yang digunakan menggunakan skala ukur Guttman dengan skala Guttman dengan pilihan jawaban bery “setuju” atau “tidak setuju”.

Berikut skala pengukurannya:

A = skor 1 untuk jawaban setuju

B = skor 0 untuk jawaban tidak setuju

Hasil Validasi produk berupa RPP, Materi, Media dan Bahan Penyerta diolah dan dianalisis menggunakan teknik perhitungan persentase nilai arthana. Perhitungan setiap aspek pada variabel secara keseluruhan kemudian menjadi penilaian terhadap produk yang dikembangkan, berikut adalah rumus persentase nilai yang digunakan:

$$\text{Persentase Nilai} = \frac{\text{total skor pilihan responden}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Hasil persentase nilai yang telah dihitung akan dikategorikan dalam beberapa kriteria penilaian yang telah ditentukan, berikut ini adalah kriteria penilaian yang digunakan menurut Arthana (2005):

Skor Ketercapaian	Kategori
0-20%	Sangat Tidak Layak
21-40%	Tidak Layak
41%-60%	Kurang Layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

Hasil data yang diperoleh pada uji tes kemudian akan diolah menggunakan rumus Penggunaan Teknis Analisis Statis Parametrik yaitu uji-t untuk menganalisa hasil *pretest* dengan tujuan untuk tidak ada perbedaan signifikan yang memiliki rata-rata kecerdasan yang sama dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Yang kedua uji t dilakukan untuk menganalisa hasil *posttest* dengan tujuan mengetahui apakah yang didapat dari hasil t hitung lebih tinggi dari t tabel, jika t hitung > t tabel maka peningkatan dari hasil tes pada kelas eksperimen. Rumus uji t yakni sebagai berikut:

$$MD = \frac{\sum D}{N}$$

(Arikunto, 2006:86)

Selanjutnya disubstitusi dalam rumus:

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Berikut ini adalah teknik analisis data yang digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan media yang dikembangkan dengan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

(Arikunto, 1992:261)

Keterangan:

- Md = nilai rata-rata perbedaan pre-test dan post-test
- $\sum d$ = deviasi masing-masing subjek
- $\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi
- N = subjek pada sampel
- $d.b$ = ditentukan dengan N-

HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan

1. Tahap Analisis

Tujuan dari menganalisis kesenjangan kinerja dalam (Pribadi,2014:22) untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran, mencari tahu penyebabnya dan mencari solusi dari masalah yang ada. Peneliti untuk mencari tahu masalah yang ada melakukan wawancara dengan ibu Ira Lidiana,S.Pd.I selaku guru mata pelajaran tematik kelas III di SD Muhammadiyah 22 Surabaya pada tanggal 02 Februari 2019, pukul 09:45.

a. Kondisi Nyata

- 1) Mata pelajaran tematik merupakan mata pelajaran pembelajaran secara terpadu yang didalamnya menggunakan beberapa tema dengan menghubungkan beberapa mata pelajaran untuk menemukan pengalaman baru yang lebih bermakna.
- 2) Belum tersedia adanya media atau bahan ajar yang membuat siswa tertarik untuk proses kegiatan belajar mengajar, yang selama ini sekolah SD Muhammadiyah 22 Surabaya hanya menggunakan media yang terbuat dari karton dan diwarnai dengan apa adanya, sehingga daya keinginan belajar siswa kurang sehingga hasil akhir siswa menurun.
- 3) Peserta didik kesulitan memahami materi yang banyak menggunakan aspek teks karena dalam kegiatan pembelajaran lebih banyak mengandalkan visual.

b. Kondisi Ideal

- 1) Proses pembelajaran dapat berubah yang awalnya menggunakan metode ceramah, berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.
- 2) Tersedianya media atau bahan ajar untuk mendukung proses pembelajaran. Untuk membuat peserta didik menarik akan kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung.
- 3) Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik dalam mata pelajaran pembelajaran tematik tema 1 materi lambang negara Garuda Pancasila, maka dibutuhkan media atau bahan ajar yang dapat memberikan

banyak aspek teks yang lebih konkrit untuk mempermudah pemahaman peserta didik.

2. Tahap Desain

a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sebelum merancang materi dan media, yang harus dilakukan oleh peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan untuk pedoman dalam menerapkan materi dan media di kegiatan pembelajaran, Rincian susunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bermedia.

b. Merancang Garis Besar Isi Materi (GBIM)

Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah menguraikan konten dengan berpedoman pada RPP, berikut penjabaran Garis Besar Isi Materi (GBIM).

c. Menyusun Naskah Media atau Story Bord

Naskah media atau story board disini digunakan untuk tempat menampilkan desain yang akan diberikan pada media *Scrapbook* dan sebagai paduan dalam memproduksi sebuah media yang akan dikembangkan. Naskah disini dapat berupa gambaran visual, teks, maupun model media yang akan dikembangkan.

B. Uji Kelayakan

3. Tahap Pengembangan

Contoh hasil pengembangan media pembelajaran *Scrapbook*.



a. Produksi

Media *Scrapbook* ini diproduksi menggunakan potongan-potongan kertas dan dilapisi dengan duplex yang dikemas dengan box beserta bahan penyerta yang telah disesuaikan dengan naskah media yang sudah dirancang sebelumnya. Tampilan desain yang telah dihasilkan oleh pengembang.

b. Validasi Oleh Tim Ahli

Tim yang dimaksudkan disini terdiri dari ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media. Setelah melaksanakan validasi atau penilaian, kemudian dapat disimpulkan apakah materi atau media tersebut perlu di revisi atau tidak.

C. Uji Keefektifan

1. Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas soal tes dilakukan sebelum *pretest* dan *post-test*, validitas ini menggunakan rumus korelasi point biserial yang selanjutnya dicocokkan dengan $r_{tabel} = 0,4438$ disesuaikan dengan jumlah soal tes yang diberikan sebanyak 20 soal dan jumlah peserta didik dari kelas IV SD Muhammadiyah 22 Surabaya. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal yang diberikan bisa dinyatakan valid. Berdasarkan dari hasil tabel 4.10 uji validitas butir soal pertama r_{tabel} dengan 20 butir soal dengan taraf signifikansi 5% dan $N=20$, yaitu 0,4438 menunjukkan ada 5 butir soal yang tidak valid yang dibawah hasil r_{tabel} yaitu: soal nomor 6,8,9,11, dan 12. Maka butir soal yang valid perlu diperbaiki dan diuji validitas butir soal ulang. Kemudian dilakukan validasi ulang yakni didapatkan uji validitas butir soal kedua r_{tabel} dengan 20 butir soal dengan taraf signifikansi 5% dan $N=20$, yaitu 0,4438 menunjukkan bahwa 20 butir soal dinyatakan semuanya valid. Selanjutnya diperlukan uji reliabilitas soal tes

dengan tujuan untuk mengetahui tingkat ketelitian, keakuratan dan kekonsistensian instrumen tes. Disini untuk menguji reliabilitas butir soal peneliti menggunakan rumus belah dua (ganjil-genap).

4. Tahap Implementasi

Tahap Implementasi disini tahap dimana media dikatakan layak apabila sudah melalui tahap validasi yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran (RPP), ahli materi, ahli media, serta melalui tahap uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba penerapan media *Scrapbook* pada kelompok besar dalam kegiatan pembelajaran. Tahap Implementasi ini bertujuan untuk melihat respon pengguna terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil perhitungan Instrumen uji coba kelompok besar, didapatkan persentase menjawab “ya” adalah 97,79% dan persentase yang menjawab “tidak” adalah 2,21%. Persentase menjawab “ya” sebanyak 97,79% disini termasuk dalam kriteria penilaian sangat baik, sehingga dapat disimpulkan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah layak digunakan pada mata pelajaran tematik tema 1.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap akhir yakni tahap evaluasi, evaluasi dilakukan dengan dua cara yakni evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap tahap dan evaluasi formatif dilakukan melalui uji kelayakan oleh ahli desain pembelajaran (RPP), ahli materi, dan ahli media untuk mendapatkan masukan dan saran sebagai media *Scrapbook* mata pelajaran tematik tema 1 menjadi layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media *Scrapbook* dalam pembelajaran didapatkan melalui evaluasi sumatif yang berupa pre-test dan post-test kepada peserta didik.

PENUTUP

A. Simpulan

1. Uji Kelayakan

Dari semua kegiatan uji coba yang telah dilakukan oleh peneliti, hasil penilaian dari kelayakan media *Scrapbook* “Lambang Negara Garuda Pancasila” dengan ahli materi I dan ahli materi II diperoleh presentase sebesar 100% dan ahli media I dan ahli media II validator pertama diperoleh presentase sebesar 92,85% dan validator kedua diperoleh presentas

sebesar 100%. Pada uji coba perorangan diperoleh presentase sebesar 96,66% dengan siswa berjumlah 3 orang, uji coba kelompok kecil diperoleh presentase sebesar 92,22% dengan siswa berjumlah 9 orang, dan uji coba kelompok besar diperoleh presentase sebesar 97,79% dengan siswa berjumlah 34 orang. Berdasarkan kriteria menurut (Arikunto 2014:37) hasil analisa data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa media *Scrapbook* materi Lambang Negara Garuda Pancasila Mata Pelajaran Tematik Tema 1 kelas III di SD Muhammadiyah 22 Surabaya termasuk kriteria sangat baik sehingga sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Uji Keefektifan

Pengembangan media *Scrapbook* dalam kegiatan pembelajaran terbukti efektif meningkatkan hasil belajar materi Lambang Negara Garuda Pancasila mata pelajaran Tematik Tema 1 kelas III di SD Muhammadiyah 22 Surabaya. Adapun menurut Walker & Hess di dalam (Kristanto 2016:82) media dapat dikatakan efektif jika memenuhi standar ketuntasan minimal 75%. Bukti keefektifan penggunaan media *Scrapbook* dilihat dari hasil *posttest* peserta didik yang mendapatkan nilai 75 dari nilai rata-rata *posttest* sebanyak 77,5% lebih besar dari nilai rata-rata *pretest* 56,4705%. Terdapat perbedaan signifikan dari *pretest* (sebelum menggunakan media *Scrapbook*) dan *posttest* (sesudah menggunakan media *Scrapbook*). Hasil analisis uji t nilai *pretest* – *posttest* dengan taraf signifikan 5% dengan db 34-1 = 33 diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $18,9011 > 1,697$.

Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari pengembangan media *Scrapbook* materi Lambang Negara Garuda Pancasila mata pelajaran Tematik Tema 1 kelas III telaj layak dan efektif untuk memecahkan masalah belajar pada peserta didik di SD Muhammadiyah 22 Surabaya. Adanya media *Scrapbook* ini dapat meningkatkan minat peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi di SD Muhammadiyah 22 Surabaya

khususnya mata pelajaran Tematik Tema 1 kelas III.

3. Keunggulan dan Kelemahan Media *Scrapbook* Materi Lambang Negara Garuda Pancasila Mata Pelajaran Tematik Tema 1

Dalam pengembangan media *Scrapbook* materi Lambang Negara Garuda Pancasila beberapa keunggulan dan kelemahan setelah dikembangkan. Berikut keunggulan dan kelemahan media *Scrapbook*:

- a. Keunggulan Media *Scrapbook*:
 1. Meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mempelajari materi Lambang Negara Garuda Pancasila.
 2. Mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi Lambang Negara Garuda Pancasila.
 3. Memberikan variasi dalam menggunakan media pembelajaran yang selama ini hanya menggunakan media apa adanya khususnya materi Lambang Negara Garuda Pancasila.
- b. Kelemahan Media *Scrapbook*:
 1. Dalam pengembangan media *Scrapbook* membutuhkan waktu yang relatif lama, teragntung dari kerumitang penyusunan *Scrapbook*. Semakin rumit rancangan penyusunan yang dibuat, maka semakin lama waktu yang akan dibutuhkan.
 2. Media *Scrapbook* Gambar yang kompleks kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan gambar yang terlalu kompleks dan berlebihan akan berdampak pada kurangnya pusat perhatian peserta didik pada pokok bahasan.

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan

Pada pemanfaatan media *Scrapbook* yang telah dikembangkan terdapat saran sebagai berikut:

- a) Dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran materi Lambang Negara Garuda Pancasila

mata pelajaran Tematik khususnya PPKN kelas III.

- b) Tenaga pendidik dapat mengarahkan peserta didik sebelum menggunakan media *Scrapbook*, seperti petunjuk penggunaan media dan tahap-tahap yang harus dilakukan ketika menggunakan media *Scrapbook*.
- c) Penggunaan media *Scrapbook* materi Lambang Negara Garuda Pancasila digunakan secara berkelompok terdiri dari 6-7 peserta didik. Menggunakan media *Scrapbook* dapat dijadikan bahan diskusi dengan teman dalam memahami materi serta dapat mengerjakan latihan soal teka teki silang yang terdapat dihalaman akhir pada media *Scrapbook* untuk mengukur pemahaman kelompok.

2. Diseminasi (Penyebaran)

Pengembangan media ini hanya menghasilkan media *Scrapbook* materi Lambang Negara Garuda Pancasila mata pelajaran Tematik Tema 1 khususnya PPKN kelas III di SD Muhammadiyah 22 Surabaya. Media *Scrapbook* ini dapat diterapkan di sekolah atau instansi lain, namun perlu mengedintifikasi terlebih dahulu seperti lingkungan belajar, dan analisis kebutuhan. Dengan mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan berpengaruh terhadap solusi yang dihasilkan untuk mengatasi masalah belajar peserta didik.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan lebih lanjut yang perlu diperhatikan, seperti:

- a) Memilih karakteristik materi yang sesuai sehingga dengan menggunakan media *Scrapbook* dapat digunakan secara maksimal.
- b) Hasil dari wawancara dengan tenaga pendidik mata pelajaran tematik yaitu terdapat materi pada nilai hasil belajar peserta didik yang belum mencapai KBM. Salah satunya adalah ciri-ciri makhluk hidup, perlu dilakukan pengembangan media yang cocok untuk materi tersebut karena pada materi tersebut tenaga pendidik

hanya menggunakan buku paket dan medi 2D dalam menjelaskan materi. Perlu media pembelajaran yang sesuai dengan sesungguhnya tentang materi ciri-ciri makhluk hidup untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- al-Tabany, T. I. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual : Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013*. Jakarta: KENCANA.
- Ani Kadarwati, M.Pd. (2017) *Pembelajaran Tematik Konsep dan Aplikasi*. Magetan: CV AE MEDIKA GRAFIK.
- Arief Sadirman, R. A. (2010). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Arikunto, D. (1992). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, D. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, P. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arthana, I Ketut pegig, dan Damajanti. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Modul diberikan pada matakuliah Evaluasi Media Pembelajaran. Surabaya: Prodi Teknologi Pendidikan.
- Azhar Arsyad, M. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Benny A.Pribadi, M. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- Darmayanti, Meita dan Ulhaq Zuhdi. 2017. Pengaruh media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 05 (03).
- Donni Juni Priansa, S. S. (2016). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: CV PUSTAKA SETIA.
- Mochamad Nursalim, S. R. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: UNESA UNIVERSITY PRESS.
- Muri Yusuf, M.Pd. (2014) *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: KENCANA
- Mustaji, M. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: UNESA UNIVERSITY PRESS.
- Kristanto, Andi. 2010. "Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa kelas 2 Semester 1 di SMAN 22 Surabaya". *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya* 10 (2): 12-25.
- Kristanto, Andi. 2011. Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata kuliah Pengembangan Media Video/Tv Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.11 No.1, April 2011 (12-22), Universitas Negeri Surabaya.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kristanto, Andi. 2017. "The Development of Instructional Materials E-learning based on Blended Learning". *International Education Studies Journal* 10 (7): 10-17.
- Kristanto, Andi. 2018. "Developing Media Module Proposed to Editor in Editorial Division". *Journal of Physics: Conference Series* 947 (1): 1-7.
- Kristanto, Andi. 2019. "Development of Education Game Media For XII Multimedia Class Students in Vocational School". *Journal of Physics: Conference Series* 1387 (1): 1-7..
- Permata, Liawati. 2017. "Pengembangan Scrapbook Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Tata Surya". *E-Journal Universitas Islam Negeri Raden Intan.*, (Online), Vol. 41, (repository.radenintan.ac.id/3122/1/SKRIPSI LENGKAP LIA PERMATASARI.pdf).

Punaji Setyosari, M.Ed. (2013) *Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.

Ruminiati, M.Si. (2016) *Sosio Antropologi Pendidikan Suatu Kajian Multikultural*. Malang: GUNUNG SAMUDERA

Ridwan Abdullah Sani, S. R. (2018). *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Tira Smart.

Syakur, Sf, M.Ag. (2010) *Pembelajaran Tematik Kelas Rendah*, Semarang: Maseifa jendela Ilmu

Sugiyono. (2012) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Pendekatan Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

..... (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Pendekatan Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tantang Ary Gumanti, Y. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

