

## PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK MATUK (MAGIC PICTURE BOOK) PADA PEMBELAJARAN MENULIS CERITA FIKSI KELAS IV SEKOLAH DASAR

**Depriana Dwiningrum**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([depriana.17010644162@mhs.unesa.ac.id](mailto:depriana.17010644162@mhs.unesa.ac.id))

**Wahyu Sukartiningsih**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([wahyusukartiningsih@unesa.ac.id](mailto:wahyusukartiningsih@unesa.ac.id))

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan memaparkan tahapan pengembangan media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) untuk pembelajaran menulis cerita fiksi kelas IV sekolah dasar untuk mengukur kualitas media berdasarkan validitas dan kepraktisan media. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian model ADDIE. Instrumen pengumpulan data yang digunakan ialah lembar validasi dan lembar angket. Tahapan pengembangan media yang dilakukan adalah tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan skor validitas media adalah 88 % dan skor validitas materi adalah 93,33%. Sedangkan untuk kepraktisan media menunjukkan hasil skor respon siswa adalah 91,25% dan skor respon guru adalah 93,33%. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran menulis cerita fiksi di kelas IV sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Pengembangan media, media scrapbook MATUK, menulis cerita fiksi

### Abstract

This study aims to describe the stages of developing the MATUK Scrapbook (Magic Picture Book) media for learning to write fiction stories for grade IV elementary schools to measure the quality of the media based on the validity and practicality of the media. This research uses the ADDIE model of research. The data collection instruments used were validation sheets and questionnaire sheets. The stages of media development carried out are the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results showed that the media validity score was 88% and the material validity score was 93.33%. Meanwhile, for the practicality of the media, the result of the student response score is 91.25% and the teacher's response score is 93.33%. From this, it can be concluded that the Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) media is very valid and practical to use in learning to write fiction stories in grade IV elementary school requirements. Abstracts are typically sectioned logically as an overview of what appears in the paper.

**Keywords:** media development, MATUK scrapbook media, writing fiction stories

Universitas Negeri Surabaya

### PENDAHULUAN

Scrapbook adalah kumpulan potongan dan serpihan kertas yang direkatkan dalam buku yang menceritakan sesuatu. Pengertian tersebut dikutip dari scrabooking Komitus sprachforum pada tahun 2013, *“Das wort Scrabooking Kommt wom englischen, Scrap”, welches Schipsel, Stuckchen bedeutet. In Scrapbook warden diede Schnipsel und papierstucje als stucke der Lebensgeschichte eingeklebt und gesamment”* (Heryaneun dkk dalam Permata, Sari 2019:271). Sedangkan Media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) sendiri adalah media pembelajaran berbentuk buku,

yang didalamnya berupa tempelan gambar berseri yang menggambarkan suatu cerita dengan bentuk serta hiasan yang berbeda pada setiap lembarnya. Variasi media Scrapnook dibuat menarik dan kreatif yang diaplikasikan di atas kertas. Seperti kita ketahui bahwa pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan media menjadikan siswa lebih mudah memahami pembelajaran yang diajarkan. Terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dimana sering terjadi siswa merasa bosan dan tidak bersemangat dalam pembelajaran, sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Pada dasarnya setiap anak itu mempunyai tingkat pemahaman dan karakteristik yang beragam dalam proses

belajar, oleh karena itu dibutuhkan peran guru yang mampu mengatasi kebutuhan siswa. Hal tersebut bisa terbentuk bila guru dalam pembelajaran dapat membuat suasana belajar yang aktif, kreatif dan efektif, sehingga membuat kegiatan belajar menjadi lebih maksimal. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Suharmadi (2018:6) bahwa hakikat mengajar ialah bagaimana upaya guru untuk membuat dan mendesain kegiatan belajar pada siswa lebih maksimal. Pembelajaran yang demikian selalu diharapkan guru, namun pada realitanya siswa masih bingung bagaimana cara memulai menulis cerita dan mengembangkan menjadi beberapa kata menjadi kalimat yang sesuai dengan cerita yang mereka inginkan. Oleh karena itu pemanfaatan sarana dan prasarana di sekolah harus diberikan secara maksimal. Dengan metode, model atau media yang menarik. Sehingga membuat siswa bersemangat dalam pembelajaran.

Kurangnya pengetahuan guru tentang media menjadikan metode ceramah sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan banyak sekali jenis media/metode pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran. Guru memiliki posisi yang penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran, karena guru ialah sumber ilmu yang nantinya akan menyampaikan semua informasi ke siswa. Hal tersebut selaras dengan pendapat Karo-karo, Irsan R dan Rohani (2013:91) yang menyatakan bahwa peran guru ialah sebagai tempat yang menyajikan dan memberikan banyak informasi ke siswa. Oleh karena itu peran guru dapat menentukan bagaimana tingkat pemahaman dan pengetahuan para siswa.

Media pembelajaran sendiri merupakan semua alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat membangkitkan semangat dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran (Rodhatul, 2009:2). Dengan adanya media pembelajaran, komunikasi guru dan siswa bisa lebih dekat, sehingga membuat pembelajaran lebih santai, menyenangkan serta siswa juga akan lebih tertarik dalam pembelajaran yang berlangsung.

Media pembelajaran mempunyai ragam jenisnya, seperti media visual, media audio dan media audio visual. Menurut Piaget pada usia 7-11 tahun, anak-anak berfikir secara operasional dengan penalaran yang intuitif menjadi logis walaupun hanya dalam situasi konkret, kemampuan klasifikasi pun telah ada, namun belum memahami masalah-masalah abstrak. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa di kelas IV. Dimana pada kelas IV merupakan perpindahan anak dari kelas rendah ke kelas tinggi, sehingga diperlukan suatu alat bantu dalam pembelajaran. Penggunaan media yang cocok digunakan dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD yaitu media visual, dimana anak sudah mulai berpikir konkret

dengan apa yang mereka ketahui. Media visual yang digunakan ialah media Scrapbook. Penggunaan media gambar dalam kegiatan belajar mengajar juga mempermudah siswa untuk memahami dan lebih mengingat informasi dalam buku. Adanya media Scrapbook ini digunakan untuk pembelajaran menulis cerita fiksi.

Scrapbook menurut Hardiana (dalam Hapsari, Tri O dan wulandari, Yosi 2018:101) ialah gabungan dari foto, catatan, foto, puisi, narasi, cerita dan sebagainya yang dirangkai dan ditata dalam sebuah buku yang dibuat sendiri. Sedangkan media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) merupakan alat bantu pembelajaran yang berisikan suatu cerita fiksi yang dilengkapi dengan gambar berseri. Media Scrapbook ini memudahkan siswa dalam merangkai kata dan kalimat sehingga menghasilkan sebuah cerita. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan daya imajinasi siswa, sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) memiliki tampilan menarik dan sangat fleksibel serta mudah dibuat. Selain itu media ini memiliki gambar, bentuk dan wujud dalam setiap lembar buku dalam media tersebut beragam. media ini juga Media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran cerita fiksi di kelas IV Sekolah Dasar, karena sesuai dengan karakteristik siswa dengan tingkat perkembangan anak yaitu pada tahap operasional kongkret. Dengan adanya media ini, mempermudah anak dalam menulis sebuah cerita, selain itu siswa juga akan merasa memiliki kemampuan baru dengan penggunaan media yang diberikan guru kepada siswanya.

Media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) memiliki keunikan tersendiri. Media ini dilengkapi dengan gambar berseri dan alur cerita yang runtut, sehingga anak dapat dengan mudah menulis cerita berdasarkan gambar yang dilihat. Kelebihan media ini ialah keunikan dari bentuk dan tampilan yang berbeda-beda disetiap lembarnya. Oleh karena itu, anak akan merasa senang, tidak bosan dan ingin terus membuka setiap lembar media karena penasaran dengan isi dan tampilan media berikutnya. Adanya Media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) bukan sekedar membuat siswa belajar dengan menulis, tetapi dapat belajar mencintai legenda/sejarah yang ada di Indonesia melalui cerita fiksi yang ditampilkan dalam media. Selain itu, adanya media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) juga membuat siswa lebih berani mengungkapkan ide dan gagasan mereka yang ditungkan dalam sebuah tulisan, hal ini selaras dengan pendapat Ariyani (2014:9) yang memaparkan bahwa pembelajaran dengan media Scrapbook membuat siswa lebih berpartisipasi, berantusias, berani dalam menyampaikan pendapat dan siswa juga lebih bersemangat.

Dari uraian diatas, maka dibuatlah media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) yang merupakan media yang berisikan gambar berseri dengan cerita-cerita (legenda, sejarah, dongeng) dari Indonesia yang dikemas dalam bentuk buku dengan tampilan gambar, yang dipergunakan siswa agar dapat menulis cerita dengan menggunakan bahasa dan kalimat mereka sendiri yang dengan melihat gambar yang ada di media tersebut.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada siswa dan guru kelas IV UPT SD Negeri 211 Gresik menjelaskan bahwa siswa mengalami kesulitan pada pembelajaran menulis cerita fiksi. Siswa merasa sulit untuk memulai menulis cerita dan bingung bagaimana cara merangkai kata sehingga menjadi sebuah cerita. Di samping itu siswa juga merasa bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia ini sangat membosankan, dan sehingga mereka merasa menganggap remeh bila ada tugas. Selain itu kurangnya pengetahuan siswa mengenai cerita-cerita rakyat seperti legenda, dongeng, hikayat dan lainnya yang ada di Indonesia menjadikan kegiatan menulis cerita fiksi itu sangat membebani mereka.

Terdapat penelitian sebelumnya yang memiliki kesamaan pada pemakaian media pembelajaran Scrapbook pada pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Oktafia Tri Hapsari dan Yosi Wulandari (2018) dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Karangbendo dan Nindy Okky Ariyani (2014) dengan judul “Penggunaan Media Buku Tempel Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IVB Sekolah Dasar”. Selain kedua penelitian diatas, terdapat pula penelitian yang hampir sama, namun penelitian ini menggunakan komik digital sebagai mediana. Penelitaian yang dilakukan Mawan Akhir Riwanto dan Mey Prihandani Wulandari (2018) dengan judul “Efektivitas penggunaan media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi” dan Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, Lina Novita (2017) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. Hasil Keempat penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan media scrapbook/media visual sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa untuk memahami materi serta membuat aktivitas guru, siswa dan hasil belajar mengalami peningkatan.

Secara teoritis, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, menarik, inovatif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini juga dilakukan untuk membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan secara

praktis, penelitian ini dilakukan untuk melatih siswa dalam pembelajaran menulis cerita fiksi agar lebih mudah dalam merangkai kata, kalimat, sehingga menghasilkan cerita.

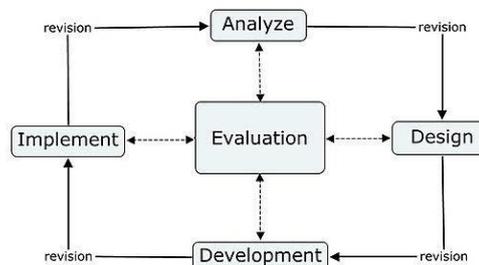
Berdasarkan penjelasan diatas, media *Scrapbook* sesuai apabila dimanfaatkan dalam pembelajaran keterampilan menulis cerita fiksi kelas IV sekolah dasar. Adapun judul dalam penelitian ini adalah “**Pengembangan Media *Scrapbook* MATUK (*Magic Picture Book*) Pada Pembelajaran Menulis Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar**”.

Tujuan dari penelitian ini Penelitian ini ialah untuk menjelaskan prosedur pengembangan media *Scrapbook* MATUK (*Magic Picture Book*) pada pembelajaran menulis cerita fiksi kelas IV Sekolah Dasar serta untuk mengetahui kualitas media *Scrapbook* MATUK (*Magic Picture Book*) pada pembelajaran menulis cerita fiksi kelas IV Sekolah Dasar.

## METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan dan mengembangkan sebuah produk yang sebelumnya sudah ada. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian adalah media *Scrapbook* MATUK (*Magic Picture Book*) pada pembelajaran menulis cerita fiksi kelas IV sekolah dasar.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE dari Robert Maribe Branch. Model ADDIE dipilih karena dalam pengembangan yang dilakukan secara sistematis dan berpedoman pada landasan teoritis. pada penelitian. Model penelitian ADDIE memiliki 5 tahapan, diantaranya tahap analisis (analise), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Berikut tahapan model ADDIE pada bagan berikut:



Bagan 1. Konsep Model Pengembangan ADDIE

Tahap analisis ialah tahapan awal peneliti akan mengumpulkan data dan informasi, dengan observasi serta analisis permasalahan yang terjadi di lapangan. Analisis yang dilakukan ialah analisis peserta didik, analisis guru, analisis materi, dan analisis media. Analisis dilakukan dengan melakukan wawancara bersama guru kelas untuk

karateristik peserta didik, kebutuhan, pengalaman belajar, dan kemampuan dari peserta didik serta tingkat capaian kompetensi dasar pada materi menulis cerita fiksi.

Tahap perancangan (Design) ialah tahapan untuk mengembangkan media yang akan dibuat. Pada tahap ini, perancangan meliputi tahap perancangan isi materi dan desain produk. Desain produk meliputi bentuk media, desain gambar pada media, desain hiasan media, dan desain perpaduan warna yang digunakan. Rancangan isi materi disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indicator pembelajaran.

Tahap Pengembangan (*development*) meliputi tahap pembuatan atau produksi media pembelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pengembangan media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)*, pembuatan media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* dan validasi ahli. Media yang sudah dikembangkan berikutnya akan divalidasi dosen ahli materi dan ahli media. Validasi tersebut dilakukan untuk mendapati kevalidan dari media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* tersebut. Pada proses validasi, saran dan masukan yang diberikan validator sangat dibutuhkan untuk memperbaiki produk dari media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* sebelum digunakan di lapangan.

Tahap Penerapan (*Implementation*) ialah penerapan atau uji coba media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* secara langsung kepada peserta dalam proses pembelajaran. Pada tahap uji coba, penelitian ini menggunakan dua tahap yaitu tahap uji coba kepada dosen ahli media dan materi serta percobaan langsung kepada siswa UPT SD Negeri 211 Gresik. Pada tahap pertama validasi ke dosen ahli dilakukan untuk mengetahui apakah media dan materi yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan di lapangan. Pada tahap kedua dilaksanakan penerapan langsung ke siswa kelas IV UPT SD Negeri 211 Gresik.

Tahap Evaluasi ialah tahap akhir dari penelitian pengembangan model ADDIE. Evaluasi pada tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas proses dan tingkat kelayakan dari produk media yang dikembangkan. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas IV UPT SD Negeri 211 Gresik yang berjumlah 27. Namun dengan kondisi yang tidak memungkinkan, untuk dilakukan karena adanya PPKM dampak adanya *Covid-19* sehingga uji coba hanya dilakukan kepada 8 siswa kelas IV yang ada di lingkungan sekitar peneliti

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh ialah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli. Sedangkan data kuantitatif didapat berdasarkan hasil validasi yang diberikan para ahli media dan materi untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media. Selain itu data tersebut juga didapat dari hasil angket lembar guru dan

siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari penggunaan media *Scrapbook MATUK (Magic picture Book)*.

Alat pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah lembar validasi materi, lembar validasi media, lembar angket guru dan lembar angket siswa. Lembar validasi ini berbentuk kuisisioner (angket) tertutup, yang proses pengukuran menggunakan skala likert dengan rentang skor 1-5 dan didalamnya terdapat pula kolom masukan dan saran untuk para ahli.

Tabel 1. Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert

Skor	Penilaian
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

(Sugiyono, 2015:134)

Hasil yang didapat dari validasi ahli ini akan diolah dengan menggunakan metode deskriptif presentase dengan arumus sebagai berikut :

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

Sumber: (Riduwan, 2014)

Keterangan :

- P = Angka Presentase
- f = Total hasil penilaian
- N = Skor maksimal

Dari perolehan hasil akhir, peneliti bisa memperoleh standar tingkat keberhasilan produk media sebagai standar acuan dari hasil validasi sesuai dengan tabel berikut ini :

Tabel 2. Presentase Kriteria Dari Revisi Produk

Presentase	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Sangat layak	Valid tanpa perlu direvisi
61% - 80%	Layak	Valid dengan revisi ringan
41% - 60%	Kurang layak	Belum valid dan perlu revisi ringan
21% - 40%	Tidak layak	Belum valid dengan perlu revisi berat
0% - 20%	Sangat tidal layak	Tidak valid dan revisi total

Sumber: (Riduwan,2014)

Data hasil angket respon siswa dan guru akan diperhitungkan sesuai dengan jawaban yang telah didapat. Teknis analisis yang digunakan ialah analisis data skala Guttman, yang digunakan untuk mengukur suatu objek dengan jawaban tertutup lalu dijumlahkan dan diolah menjadi angka. berikut penilaian menggunakan skala Guttman:

Tabel 3. Penilaian Angket berdasarkan Skala Guttman

Kriteria	Jawaban	Skor
Pertanyaan positif	Ya	1
	Tidak	0
Pertanyaan negative	Ya	0
	Tidak	1

(Riduwan, 2018: 43)

Selanjutnya hasil akan diolah menjadi data kuantitatif dengan memakai rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase skor akhir

$\Sigma R$  = Jumlah skor hasil penilaian

N = Jumlah skor maksimal

(Sugiyono, 2015: 137)

Dari hasil perhitungan yang didapat dijadikan penentu untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang akan dianalisis menggunakan tabel sebagai berikut :

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan Media

Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup praktis
21%-40%	Kurang praktis
<20%	Tidak praktis

(Riduwan, 2015:41)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini merupakan media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) pada pembelajaran menulis cerita fiksi siswa kelas IV sekolah dasar. Dalam penelitian ini kualitas media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) dilihat dari kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran. Tahapan dari penelitian

pengembangan media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) sebagai berikut.

**Tahap analisis (analysis)** meliputi analisis peserta didik, analisis guru, analisis materi dan analisis media. Analisis peserta didik, diperoleh bahwa siswa kelas IV UPT SD Negeri 211 Gresik ±10 tahun yang memiliki tingkat perkembangan anak yaitu pada tahap operasional kongkret. Dalam tahap operasional kongkret, anak belum memahami masalah-masalah abstrak, sehingga memerlukan adanya contoh nyata atau alat yang digunakan pada proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan teori Jean Piaget (dalam Pratiwi, Cerliling 2019:3) dimana anak pada usia 7-11 tahun masih dalam tahap operasional kongkret dimana anak memerlukan bantuan benda-benda kongkret disekitarnya. Sehingga dalam pembelajaran guru perlu adanya interksi dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Sesuai dengan model Edgar Dale (Sadiman, Raharjo & Haryono, 2014), yang menyatakan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar kongkret dari adanya interksi dan situasi yang membuat siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan bernalar dari tahapan yang kongkret

Pengalaman belajar yang diperoleh siswa pada pembelajaran menulis cerita fiksi, mereka hanya belajar dari penjelasan guru yang hanya menggunakan metode ceramah dan sedikit menggunakan media. Pada kegiatan belajar mengajar guru hanya memanfaatkan buku pegangan guru saja sebagai bahan untuk mengajar, sehingga penyampaian materi belum maksimal, apalagi dengan karakteristik kemampuan siswa yang berbeda-beda sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran menulis cerita fiksi.

Selanjutnya analisis guru, diketahui bahwa guru di UPT SD Negeri 211 Gresik di kelas IV dalam pembelajaran menggunakan metode ceramah dan hanya sesekali menggunakan media untuk menyampaikan materi pembelajaran yaitu dengan menempel beberapa gambar di papan tulis. Media yang digunakan relatif sedikit dan monoton serta penggunaan metode belajar ceramah saat mengajar menjadikan siswa tidak tertarik, mudah bosan dan tidak memahami pembelajaran yang diajarkan. Oleh sebab itu, penggunaan media yang kreatif, unik, dapat dipegang dan digunakan langsung oleh siswa akan membuat siswa lebih tertarik dan mudah memahami pembelajaran yang dijelaskan oleh guru. Selaras dengan pendapat Miftah, M (2013:101-102) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan secara menyeluruh dalam proses pembelajaran yang dibuat agar dapat meningkatkan dan memajukan kegiatan belajar, sehingga menghasilkan tujuan pembelajaran yang maksimal.

Berikutnya ialah analisis materi, analisis materi dilakukan dengan menentukan terlebih dahulu kompetensi

dasar dan indikator yang digunakan untuk menilai tingkat pencapaian pembelajaran. Berikut ini KD dan indicator yang digunakan dalam pembelajaran:

Tema : 8 / Daerah Tempat Tinggalku  
 Subtema : 2/Keunikan Daerah Tempat Tinggalku  
 Pembelajaran : 4  
 Kompetensi Dasar:

- 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang didapat pada teks fiksi.
- 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual.

Indikator:

- 3.9.1 Mengidentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita fiksi
- 3.9.2 Menuliskan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita fiksi
- 3.7.1 Menuliskan cerita fiksi dengan menggunakan media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book).
- 3.7.2 Menyajikan hasil diskusi mengenai cerita fiksi didepan kelas

Setelah KD dan indikator ditentukan, selanjutnya ialah mengidentifikasi materi menulis cerita fiksi yang dibutuhkan siswa. Diketahui bahwa pada praktik menulis cerita fiksi siswa merasa kesulitan untuk merangkai kata, pemilihan kata dan membuat alur cerita. Kata-kata yang digunakan tidak terlalu banyak, dan panjang, pengulangan kata-kata juga mereka lakukan. Adapun materi yang akan diajarkan ialah pengertian cerita fiksi, unsur intrinsik dalam cerita fiksi (tema, alur, tokoh dan penokohan, latar, konflik dan amanat), dan latihan menulis cerita fiksi. Selain itu diperlukan juga analisis media, yang diperoleh dari wawancara dengan guru kelas. Diketahui bahwa saat pembelajaran menulis cerita fiksi, guru belum menggunakan media secara maksimal. Guru hanya menggunakan suatu ilustrasi dan buku siswa, sehingga dalam praktik menulis siswa masih mengalami kesulitan. Oleh karena itu diperlukan adanya alat bantu pembelajaran yang menunjang dalam kegiatan belajar menulis cerita fiksi.

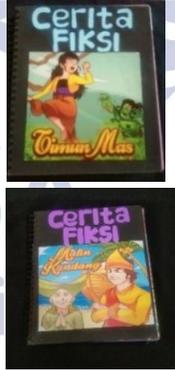
**Tahap perancangan (design)**, dalam tahap ini diawali dengan perancangan konsep isi dari media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)*. Rancangan bentuk dan isi dari media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* dimulai dengan pemilihan cerita yang akan digunakan dalam media, pemilihan gambar yang cocok dengan karakteristik siswa sekolah dasar, pemilihan bentuk dan warna untuk bagian isi media, hal ini selaras dengan pendapat Windura (dalam Pratiwi, Cerliling 2019:75) yang menyatakan bahwa dengan proses belajar mengajar yang menggunakan media yang didalamnya terdapat komponen warna, gambar, bentuk dan gerak akan membuat anak lebih menikmati proses belajar. Dari hal tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa dengan penggunaan media yang

beragam corak dapat membuat peserta didik lebih senang dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Selain pemilihan warna dan bentuk dalam design media, kesesuaian materi, uraian kompetensi dasar, indikator, cara penggunaan media dan berlatih menulis cerita fiksi.

Spesifikasi media berupa lembaran buku yang disusun dalam buku yang menyerupai buku binder atau big book. Media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* menggunakan duplek dengan ukuran 0,025 mm yang dilapisi dengan kertas manila dan karton dengan ukuran kertas 30 cm x 25 cm. Selain itu kertas karton/manila, media ini juga menggunakan kertas lipat bermotif sebagai hiasan. Pada tampilan gambar, media ini menggunakan kertas *art paper* sehingga gambar Nampak lebih jelas. Pemilihan warna dan bentuk juga dipertimbangkan guna menarik perhatian siswa. Media ini berisikan 10 lembar, dengan yang terdiri dari cover, identitas media, petunjuk penggunaan media dan bagian isi media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)*

Cerita yang digunakan dalam ialah cerita Malin Kundang dan cerita Timun Mas. Pemilihan kedua cerita tersebut disesuaikan dengan nilai-nilai baik yang dapat diambil atau dicontoh oleh siswa, selain itu pemilihan cerita tersebut juga dapat memberikan pengenalan cerita rakyat kepada peserta didik.

Tabel 6. Rancangan desain Media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)

No	Tampilan	Keterangan
1.		Tampilan awal cover media Scrapbook MATUK (Maguc Picture Book). tampilan awal atau cover media berisikan judul cerita fiksi dan gambar cerita fiksi
2.		Tampilan identitas media, pada tampilan identitas ini berisikan kompetensi dasar dan indikator pada materi yang digunakan.

3.		Tampilan petunjuk penggunaan media Scrapbook MATUK (Magic picture Book)
4.		Tampilan isi media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book). Pada tampilan isi berisikan gambar dan bentuk yang runtut sesuai dengan isi cerita.

**Tahap pengembangan** (*development*) pada tahap ini dilakukan pembuatan media, dan perangkat pembelajaran seperti RPP, LKPD dan lembar evaluasi. Pembuatan rancangan pembelajaran disesuaikan dengan media Scrapbook yang akan dibuat yang meliputi unsur-unsur dalam cerita fiksi. Setelah pembuatan perangkat pembelajaran, selanjutnya ialah pembuatan media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book). pembuatan awal dilakukan dengan mendisain bentuk dari media tersebut, selanjutnya pemotongan duplek yang disesuaikan dengan ukuran pada rancangan media dan dilapisi kertas karton/manila. Berikutnya pemilihan gambar yang kemudian dicetak dan dipotong sesuai dengan bentuk serta model yang diinginkan. Lembaran duplek yang berisikan gambar selanjutnya disusun dan dijilid spiral sehingga menyerupai binder/big book.

Tahapan selanjutnya memvalidasi produk yang dikembangkan. Tahap validasi ini bermaksud untuk mendapati penilaian tentang kevalidan media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* yang dikembangkan. Pada tahap validasi, adanya masukan dan saran dari validator mengenai produk media yang dikembangkan, apakah ada kelemahan dari media, sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum di gunakan kepada peserta didik.

Validasi materi dilaksanakan dengan bantuan Ibu Prof. Dr. Wahyu Sukartiningsih, M.Pd. sebagai validator materi. Hasil validasi materi yang didapat dipaparkan berikut ini:

Tabel 7. Hasil Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Nilai
----	--------------------	-------

		1	2	3	4	5
<b>Kesesuaian Materi dengan Kurikulum</b>						
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar					√
2	Kesesuaian dengan Indikator				√	
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					√
4	Kesesuaian materi dengan topik					√
<b>Isi</b>						
5	Ketepatan isi media					√
6	Kejelasan materi yang disajikan dalam media					√
7	Kesesuaian gambar pada media dengan materi					√
8	Kesesuaian media dengan materi					√
<b>Bahasa</b>						
9	Ketepatan struktur kalimat				√	
10	Keefektifan kalimat				√	
11	Ketepatan tanda baca				√	
12	Kemudahan memahami Bahasa					√
Nilai Total		<b>56</b>				
Saran dan masukan : penggunaan indikator dalam RPP sebaiknya menggunakan kata kerja yang HOTS yang ada di level C4-C6						

Hasil hitung dari angket diperoleh skor sebanyak 56, selanjutnya hasil skor akan dihitung menggunakan rumus berikut:

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

$$P = \frac{56}{60} \times 100\% = 93,33\%$$

Skor nilai dari validasi materi sebesar 93,33%, hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media Scrapbook dengan pemilihan materi yang digunakan dikatakan layak dan valid karena memenuhi kriteria tanpa ada perbaikan.

Validasi media dilaksanakan dengan bantuan bapak Drs. Suprayitno, M. S, sebagai validator media. Hasil validasi media yang didapat dipaparkan berikut ini:

Tabel 8. Hasil Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
	<b>Tampilan</b>					
1.	Kemenerikan tampilan media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)				√	
2.	Kejelasan gambar yang digunakan				√	
3.	Kemenerikan gambar dan bentuk				√	
4.	Bentuk media yang rapi				√	
5.	Kombinasi warna yang menarik				√	
6.	Penyajian gambar jelas dan mudah dipahami				√	
	<b>Isi media</b>					
7.	Media sesuai dengan tema yang digunakan					√
8.	Media sesuai dengan materi yang digunakan					√
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					√
	<b>Penggunaan Media</b>					
10.	Kemudahan dalam menggunakan media					√
11.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami					√
12.	Kepraktisan media					√
13.	Media tepat bagi kelas IV SD				√	
14.	Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran				√	
15.	Keamanan media bagi pengguna					√
Nilai total: 66						
Saran dan masukan : penggunaan kalimat pada petunjuk aturan seharusnya menggunakan kata perintah bukan pernyataan dan perbaiki penulisan kata menjadi kalimat yang baku.						

Hasil hitung dari angket diperoleh skor sebanyak 66, selanjutnya hasil skor akan dihitung menggunakan rumus berikut:

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

$$P = \frac{66}{75} \times 100\% = 88\%$$

Hasil perhitungan tersebut mendapatkan nilai sebesar 88%, sehingga menunjukkan bahwa media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) ini memenuhi kriteria kevalidan atau kelayakan untuk digunakan meskipun ada beberapa perbaikan didalamnya.

Perbaikan media diperoleh berdasarkan saran dan masukan dari validator media dan materi yang harus diperbaiki lagi Adapun hal yang diperbaiki dalam media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) ialah pada petunjuk penggunaan yang seharusnya menggunakan kalimat perintah bukan kalimat pertanyaan dan pada penulisan juga belum menggunakan bahasa yang baku. Sedangkan saran dan masukan dari validator materi yaitu perbaikan dari pemilihan kata yang HOTS pada indikator pembelajaran.

Berdasarkan kegiatan tersebut, maka telah direvisi dan diperbaiki media Scrapbook MATUK (magic Picture Book) berdasarkan saran dan masukan dari validator media dan materi.

Tabel 9. Hasil Revisi Media

Gambar sebelum direvisi	Gambar setelah direvisi	Keterangan
		Pada petunjuk penggunaan kalimat yang digunakan ialah kalimat pernyataan, seharusnya diganti dengan kalimat perintah
		Pada isi media, ada penulisan yang tidak baku sehingga dilakukan perbaikan penulisan

**Tahap implementasi** (*implementation*), pada tahap ini setelah media sudah diperbaiki dengan masukan dan saran validator media dan materi, kemudian media *Scrapbook MATUK* (Magic Picture Book) dapat di uji skala kecil dengan subjek 8 siswa kelas IV UPT SD Negeri 211 Gresik. Hal tersebut dilakukan karena adanya COVID-19, sehingga penelitian ini dilakukan di lingkungan sekitar peneliti. Uji coba ini dilakukan sesuai dengan rencana perangkat pembelajaran. Selain itu, dalam proses pembelajaran dilakukan secara terbatas tidak seperti pembelajaran di kelas pada umumnya. Dalam uji coba lapangan, peserta didik dibagi dalam dua kelompok dengan anggota kelompok berjumlah empat peserta didik.

Tabel 10. Uji Coba Media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)

Gambar	Keterangan
	Kegiatan awal pembelajaran, siswa duduk rapi dan berdoa
	Guru menjelaskan materi cerita fiksi dan mengenalkan media Scrapbook MATUK (Magic picture Book)
	Guru membagikan media Scrapbook MATUK (magic Picture Book) kepada siswa
	Guru menjelaskan cara pengerjaan di lkpd dan cara penggunaan media Scrapbook

	Siswa menggunakan media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)
	Siswa mempresentasikan hasil menulis cerita fiksi dengan menggunakan media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)
	Siswa mengisi lembar angket

Selesai peserta didik menulis cerita fiksi dengan bantuan media *Scrapbook MATUK* (Magic Picture Book), siswa diberikan lembar angket guna mendapatkan hasil jawaban siswa untuk mengukur kepraktisan media yang telah digunakan. Pernyataan dalam angket memakai pernyataan positif dan negatif dengan penggunaan tanda centang (✓) untuk menjawab setiap pernyataan yang ada di lembar angket.

Berikut ialah hasil angket respon 8 siswa kelas IV UPT SD Negeri 211 Gresik.

Tabel 11. Hasil Angket Respon Siswa

No	Pernyataan	Respon		Skor
		Ya	Tidak	

1.	Bagi saya, media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) menarik	8	0	8
2.	Bagi saya, media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) praktis digunakan	8	0	8
3.	Saya kesulitan dalam memahami gambar yang ada pada media	1	7	7
4.	Bagi saya, petunjuk penggunaan media jelas	8	0	8
5.	Bagi saya, cerita dalam media ini menarik	8	0	8
6.	Saya merasa bingung menggunakan media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)	4	4	4
7.	Saya merasa bosan menggunakan media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)	0	8	8
8.	Saya bersemangat dan termotivasi untuk belajar	8	0	8
9.	Saya merasa kesulitan menulis cerita fiksi sesuai dengan media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)	2	6	6
10.	Bagi saya media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) dapat membantu untuk menulis cerita fiksi	8	0	8
Jumlah Skor				73

Skor nilai dari angket respon siswa diperoleh 73, hal tersebut didapat dari jumlah skor pernyataan positif 55 dan pernyataan negatif 15. Hasil yang didapat berikutnya dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{73}{80} \times 100\% = 91,25\%$$

Skor nilai yang didapat menghasilkan nilai sebesar 91,25% yang menunjukkan bahwa media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* untuk pembelajaran menulis cerita fiksi termasuk sangat praktis dan dapat digunakan untuk kegiatan belajar di kelas.

Penggunaan angket guru juga diperlukan pada penelitian ini. Peran guru dalam penelitian ini ialah sebagai

pengamat saat dilakukan proses penggunaan media oleh siswa. Penilaian angket tersebut dilakukan oleh Ibu Devi Kristiyanti, S.Pd.Sd selaku guru kelas IV UPT SD Negeri 211 Gresik. Dibawah ini ialah perolehan skor angket guru.

**Tabel 12. Hasil Angket Respon Guru**

No	Pernyataan	Respon		Skor
		Ya	Tidak	
<b>Tampilan Media</b>				
1.	Bentuk media menarik	1	0	1
2.	Kombinasi dan pemilihan warna menarik	1	0	1
3.	Desain dan bentuk media menarik	1	0	1
4.	Gambar yang disajikan kurang jelas	0	1	1
5.	Media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) sesuai dengan materi menulis cerita fiksi ,	1	0	1
6.	Penyajian media kurang jelas	1	0	0
<b>Kepraktisan Media</b>				
7.	Media mudah digunakan	1	0	1
8.	Petunjuk penggunaan kurang jelas	0	1	1
9.	Media aman bagi pengguna	1	0	0
10.	Media tahan lama, sehingga dapat digunakan berulang kali	1	0	1
<b>Ketertarikan siswa pada media</b>				
11.	Media tidak membuat siswa merasa tertarik	0	1	1
12.	Media tidak membuat siswa menjadi senang	0	1	1
13.	Media dapat memotivasi siswa	1	0	1
Jumlah Skor				12

Skor nilai dari angket guru, diperoleh sebanyak 12, skor tersebut didapat dari pernyataan positif dengan skor 7 dan pernyataan negatif memperoleh skor 5. Setelah skor diperoleh, kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{12}{13} \times 100\% = 92,31\%$$

Hasil angket guru memperoleh hasil sebesar 92,31% yang menunjukkan bahwa media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

Tahapan terakhir ialah tahap evaluasi (*evaluation*). Penelitian yang telah dilaksanakan berikutnya akan dievaluasi, evaluasi tersebut didapat berdasarkan saran dan masukan dari dosen validator. Evaluasi yang diperoleh dari validator materi ialah pada penyusunan indikator sebaiknya gunakan kata-kata yang HOTS. Selain itu, evaluasi dari validasi media berupa saran agar pemilihan kata petunjuk penggunaan media seharusnya menggunakan kalimat perintah bukan kalimat pernyataan dan penggunaan kata baku harus pada beberapa kalimat pada gambar media juga harus diperbaiki.

## Pembahasan

Media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* merupakan sebuah alat bantu pembelajaran yang berisikan suatu cerita fiksi yang dilengkapi dengan gambar berseri. Pada penelitian ini yang membedakan dengan penelitian sebelumnya adalah pada isi media menampilkan bentuk, corak dan variasi yang beragam pada setiap lembar bukunya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dan menggunakan model penelitian ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*).

Tujuan dari media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* ialah agar siswa mendapat pengalaman baru dalam menulis cerita fiksi. Sesuai dengan pendapat Klein (2009) bahwa adanya scrapbook sebagai media pembelajaran dapat siswa mengetahui pengetahuan yang belum pernah dipelajari. Selain itu, media ini dapat membangun semangat belajar siswa dan dapat pula menghidupkan suasana belajar menjadi senang, media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* juga membantu siswa untuk memahami dalam pembelajaran menulis cerita fiksi. Hal tersebut selaras dengan pernyataan yang dikemukakan Jalmur, Nizwardi (2020:7) bahwa penggunaan media dapat meningkatkan tingkat pemahaman serta menumbuhkan suasana pembelajaran menjadi lebih gembira. Penggunaan media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* juga membantu siswa dalam mengembangkan ide ide berupa kalimat dengan melihat gambar yang ada pada media untuk materi menulis cerita fiksi.

Pada tahap analisis dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada guru kelas serta peserta didik. Analisis yang dilakukan ialah analisis peserta didik,

analisis guru, analisis materi, dan analisis media. Berdasarkan hasil wawancara dari guru dan siswa diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran menulis cerita fiksi. Hal tersebut dipengaruhi oleh kurangnya media atau alat bantu pembelajaran untuk menunjang pembelajaran menulis cerita fiksi menjadi lebih maksimal. Dalam proses wawancara dengan beberapa siswa juga mengatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia ialah pembelajaran yang membosankan dan membuat jenuh. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pemilihan media harus disesuaikan dengan siswa, seperti halnya pada kelas IV siswa rata-rata berusia 10-11 tahun dimana siswa butuh sebuah media visual yang nyata dan kongkret yang bisa disentuh, dilihat dan digunakan langsung.

Pada analisis materi pembelajaran untuk menulis cerita fiksi berada pada kurikulum 2013 dan proses belajar mengajar disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator. Materi tersebut berada pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 2 mengenai Keunikan Daerah Tempat Tinggalku pada Pembelajaran 4 kelas IV sekolah dasar.

Pada tahap perancangan dilakukan pemilihan cerita, pemilihan bahan dan menentukan konsep yang akan digunakan dalam media *Scrapbook* tersebut. Konsep media juga disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran serta menyesuaikan karakteristik siswa di kelas IV sekolah dasar. Desain media dirancang unik dan indah dengan perpaduan warna dan bentuk yang beragam. Desain isi media berisikan gambar berseri yang menceritakan tentang cerita fiksi. Cerita fiksi yang digunakan dalam media ini ialah cerita rakyat seperti malin kundang dan timun mas. Media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* termasuk dalam media visual yang membuat siswa lebih mudah memahami materi dengan adanya foto, poster ataupun gambar dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut pengembangan dalam pembuatan media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* bisa membuat siswa menjadi bersemangat dan dapat menarik minat belajar siswa.

Tahap pengembangan meliputi pembuatan RPP yang nantinya akan digunakan guru dalam pembelajaran. Selain itu komponen lain yang dibutuhkan ialah LKPD dan lembar evaluasi. Pembuatan media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu tahap pemilihan cerita, pemilihan gambar, pemilihan bentuk ataupun isian media dan tahap pengerjaan media. Media *Scrapbook* ini dibuat secara manual handmade, sehingga tidak diproduksi secara banyak, hanya memproduksi 2 media dengan menggunakan 2 cerita yaitu cerita Malin Kundang dan cerita Timun Mas.

Desain media yang telah dibuat, selanjutnya divalidasi oleh validator media dan materi, yang bertujuan untuk menilai apakah media yang dibuat valid dan layak untuk digunakan. Skor yang diperoleh dari validator media menunjukkan media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* tergolong dalam kategori valid dengan skor sebesar 88% (Arikunto, 2015:244). Dari ahli media diperoleh saran masukan yaitu kalimat pada petunjuk penggunaan media seharusnya menggunakan kalimat perintah bukan kalimat pertanyaan dan gunakan bahasa yang baku pada penulisiannya. Sedangkan hasil dari validasi materi menunjukkan bahwa materi yang digunakan dinyatakan valid dengan skor sebesar 93,33%. Dari hasil validasi yang diperoleh, media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* dinyatakan valid setelah diperbaiki berdasarkan saran dan masukan dari kedua validator.

Tahap selanjutnya ialah implementasi, media yang sudah diperbaiki berdasarkan masukan dan saran dari kedua validator, berikutnya akan uji cobakan. Uji coba tersebut dilaksanakan pada 8 subjek peserta didik di kelas IV UPT SD Negeri 211 Gresik yang bertempat tinggal di sekitar lingkungan peneliti dengan menerapkan protokol kesehatan.

Selama proses uji coba diperoleh respon siswa yang sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran dan saat menggunakan media, mereka sangat bersemangat dan gembira. Hal ini sesuai dengan pendapat Supardi dkk (2010) yang menyatakan bahwa adanya media pembelajaran dapat membangkitkan semangat dan minat belajar, memberikan stimulus dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran juga berjalan dengan lancar dan aktif. Dalam pembelajaran siswa juga lebih berani berpendapat menyampaikan ide yang mereka miliki, lebih percaya diri, dan komunikasi antar siswa dengan begitu siswa akan lebih mudah mengerti tentang pembelajaran yang diajarkan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hasan, Muhammad, dkk (2021:20) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki berfungsi memperjelas materi sesuai bakat dan kemampuan siswa sehingga menciptakan semangat belajar dan interaksi antar siswa-guru lebih baik dan menimbulkan presepsi yang sama dalam pembelajaran.

Setelah uji coba, siswa diberikan angket yang berisikan 10 pertanyaan dengan pilihan jawaban "YA" dan "Tidak" guna mengetahui tingkat kepraktisan dari media. Dari hasil angket, diperoleh skor sebanyak 91,25%, dimana dari tabel kepraktisan dapat diketahui bahwa nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis (Riduwan, 2018:41). Selain itu, guru juga diberikan angket guna untuk mengetahui tanggapan guru mengenai media. Dari hasil angket tersebut diperoleh skor sebesar 92,3% dimana presentase tersebut dalam kategori sangat praktis, sehingga dapat dinyatakan bahwa media *Scrapbook*

*MATUK (Magic Picture Book)* ini amat cocok, layak dan praktis bila dipakai dalam kegiatan belajar di kelas.

Tahap akhir pada penelitian ini ialah evaluasi. Menurut Rukajat, Ajat (2018:2) yang menjelaskan bahwa evaluasi ialah suatu kegiatan untuk mengukur tingkat kualitas dari kegiatan yang telah dilakukan dengan memperhatikan nilai berdasarkan data dan informasi yang ada. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan dari media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* pada pembelajaran menulis cerita fiksi. Kelayakan diperoleh dari hasil validasi media dan materi. Sedangkan kepraktisan diperoleh dari hasil angket guru dan siswa

## PENUTUP

### Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, Media *Scrapbook MATUK (Magic picture Book)* merupakan media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran menulis cerita fiksi. Penelitian ini memakai model pengembangan ADDIE. Penelitian model ADDIE, memiliki tahapan diantaranya ialah tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahap pertama ialah analisis, diketahui bahwa permasalahan yang terjadi dikelas IV ialah sebagian besar siswa masih belum bisa dalam pembelajaran menulis cerita fiksi dan belum adanya media yang mampu menunjang pembelajaran tersebut. Oleh karena itu diperlukann analisis peserta didik, guru, dan media sehingga dapat menentukan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran tersebut. Tahap kedua ialah perencanaan, dimana peneliti melakukan pemilihan cerita, bentuk dan tampilan media serta menyiapkan materi, membuat lembar validasi (materi dan media) serta menyiapkan lembar angket untuk guru dan siswa. Tahap ketiga ialah pengembangan, dimana yang dilakukan ialah pembuatan media sesuai dengan rancangan dan pengembangan yang telah ditentukan. Tahap keempat ialah penerapan atau uji coba, di mana uji coba dilakukan ke siswa kelas IV UPT SD Negeri 211 Gresik. Berikutnya mereka diberikan lembar angket untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Tahap terakhir ialah evaluasi, dimana evaluasi diperoleh dari saran dan masukan dari validator media dan materi untuk memperbaiki supaya media lebih baik dan dapat digunakan pada pembelajaran.

Kevalidan media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* ditunjukkan dari perolehan hasil validasi media, dengan perolehan skor sejumlah 93,33% dan perolehan skor validasi media sejumlah 88%. Dari skor validasi tersebut dapat dinyatakan bahwa media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* dinyatakan dalam kategori valid. Kepraktisan media menunjukkan bahwa jumlah skor

angket respon pengguna didapati skor sejumlah 91,25% yang menunjukkan bahwa media sangat praktis sedaengkan skor angket guru didapati skor sejumlah 92,31% termasuk kategori sangat praktis. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* valid dan sangat praktis sehingga dapat dipakai dalam kegiatan belajar mengajar.

### Saran

Dari paparan mengenai hasil penelitian dan pengembangan media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* untuk menulis cerita fiksi yang sudah dilaksanakan, oleh sebab itu perlu adanya saran seperti:

1. Media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran menulis cerita fiksi.
2. Media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) dapat dijadikan inovasi dalam pengembangan media.
3. Diperlukan penelitian lanjutan yang berhubungan dengan keefektifan penggunaan media *Scrapbook MATUK (Magic picture Book)* pada pembelajaran menulis cerita fiksi di kelas IV sekolah dasar.
4. Dibutuhkan keterampilan yang lebih baik lagi dalam pembuatan media *Scrapbook MATUK (Magic Picture Book)* sehingga dapat menghasilkan media yang lebih baik dan lebih menarik lagi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ambiyar, N. J. 2016. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik edisi Revisi 2010*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyani, N. O. 2014. Penggunaan Media Buku Tempel Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ivb Sekolah Dasar. *JPGSD. Volume 02 Nomor 01*, 1- 10.
- Atmojo, Eko. Rujito. D. 2020. “Pengembangan Kemampuan Menulis Cerita Fiksi Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Abdidas*. Vol. 1 (3): hal. 172-182.
- Gereda, Agustinus. 2020. *Keterampilan Berbahasa Indonesia Menggunakan Bahasa Indonesia Secara Baik dan Benar*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Hapari, Oktafia,T. Wulandari, Y. 2018. Pengembangan Media Scrapbook Pada Ketrampilan Menulis Siswa Kelas IV Sd Muhammadiyah Karangbendo. *FUNDADIKDAS. Volume 01 Nomor 01*, 99-106
- Hasan, Muhammad, Milawati. dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group
- Jannah, R. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Karo-Karo, Isran,R. Rohani. 2018. “Manfaat Media dalam Pembelajaran”. *Jurnal AXIOM. Volume 07 Nomor 01*, 91
- Miftah, M. 2013. Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN. Volume 01 Nomor 02*, 95-105
- Pratiwi, C. Y. 2019. “Pengembangan Media Doodle Pop up Explosion Box untuk Ketrampilan Menulis Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal PGSD. Volumr 07 Nomer 05*, 75.
- Putri, Delia. Elvina. 2019. *Keterampilan Berbahasa Di Sekolah Dasar Melalui Metode Game's*. Yogyakarta: CV. Penerbit Qiara Media
- Riwanto, Mawan A. Wulandari, Mey P. 2018. “Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi”. *Jurnal PANCAR. Volume 2 Nomer 1*
- Riduwan. 2014. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta Cv.
- Rukajat, Ajat. 2018. *Teknik Evaluasi Pembelajaran.. Sleman: CV Budi Utama*
- Sari, Liawati P. Patimah, Siti dkk. 2019. “Pengembangan Scrapbook Sebagai Media Pembelajaran Fisika”. *Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika indonesia. Volume 02 Nomer 2*, 271
- Sadiman, Arif. Raharjo. Haryono, Anung, & Harjito. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharmadi. 2021. *Guru Dalam Kompetensi Profesional*. Malang: Media Nusa Creative (MNC Publishing)
- Sukmanasa, Elly. Windiyani T dkk. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor”. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. Volume 3 Nomor 2*.