



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS

Ernawati Khoirun Nisa'[✉], Isa Ansori

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **Oktober 2023**

Disetujui **November 2023**

Dipublikasikan **Desember 2023**

Keywords:

IPS; Diversity Of Traditional Houses; Scrapbook Learning Media

Abstrak

Perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran IPS untuk memudahkan siswa memahami materi dalam pembelajaran IPS. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan desain media, menguji kelayakan, dan mengetahui keefektifan dari media pembelajaran *scrapbook* IPS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang diterapkan yaitu model ADDIE (Sugiyono, 2015). Subjek penelitian ini dibagi menjadi subyek uji coba skala kecil yakni siswa kelas IV A SD Negeri Kuniran 03 berjumlah 6 siswa dan uji coba skala besar yakni berjumlah 23 siswa. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022

Abstract

It is necessary to develop social studies learning media to make it easier for students to understand the material in social studies learning. The aim of this research is to develop a media design, test the feasibility, and determine the effectiveness of social studies scrapbook learning media. This study uses a quantitative approach. This type of research is Research and Development (R&D). The development model applied is the ADDIE model (Sugiyono, 2015). The subjects of this research were divided into small-scale trial subjects, namely class IV A students at SD Negeri Kuniran 03, totaling 6 students and large-scale trials, namely 23 students

[✉] Alamat korespondensi:

PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 67 tahun 2013 menjelaskan bahwa mata pelajaran dikelompokkan menjadi dua berdasarkan pengembangan kontennya. Mata pelajaran yang kontennya dikembangkan oleh pusat meliputi mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Sedangkan mata pelajaran yang kontennya dikembangkan oleh pusat dan pemerintah daerah meliputi mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya serta Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

Gunawan (2016:52) menyebutkan beberapa tujuan pembelajaran IPS di SD yaitu: (1) memberikan ilmu kepada siswa tentang pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat; (2) memberikan ilmu kepada siswa kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat; (3) memberikan ilmu kepada siswa kemampuan berkomunikasi dengan warga masyarakat; (4) memberikan ilmu kepada siswa akan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup; (5) memberikan ilmu kepada siswa tentang kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Berdasarkan *Education Index* yang dikeluarkan oleh *Human Development Reports*, pada 2017, Indonesia ada di posisi ketujuh ASEAN dengan skor 0,622. Kemudian, Indonesia berada di urutan 67 dari 125 negara di dunia dalam peringkat *Global Talent Competitiveness Index (GTCI)* tahun 2019. Salah satu cara meningkatkan daya saing adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Perbaikan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan perbaikan kualitas pembelajaran dengan mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran.

Hasil prapenelitian yang dilakukan peneliti di SDN Kuniran 03 melalui kegiatan wawancara dan observasi lapangan diketahui bahwa muatan pelajaran yang sulit diajarkan pada siswa SD Kelas IVA SDN Kuniran 03 adalah IPS, kesulitan

tersebut dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang belum optimal oleh sekolah. Sekolah memiliki media berupa globe sejumlah 6 buah dalam kondisi baik dan peta sejumlah 7 buah dalam kondisi baik sebanyak 4 buah sisanya 3 dengan kondisi kurang baik. Selama ini media yang digunakan guru hanya gambar-gambar dan akses internet untuk memperoleh informasi lebih dari materi yang sedang diajarkan. Media tersebut kurang optimal digunakan saat pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran IPS kurang menarik dan membosankan terlebih materi cakupan pembelajaran IPS yang cukup luas menjadikan kesulitan bagi siswa dalam memahami muatan pelajaran IPS. Selama ini pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih terpaku pada buku siswa serta pemberian contoh sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Permasalahan tersebut juga didukung oleh data dokumentasi pada hasil belajar siswa kelas IVAA dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terdapat banyak siswa yang belum tuntas KKM sehingga perlu ditemukan solusi pemecahan masalah terhadap mata pelajaran tersebut. Siswa tidak tuntas dalam pembelajaran IPS adalah 79% yaitu sebanyak 23 siswa dari total 29 siswa, sementara itu terdapat sebanyak 21% atau 6 siswa sudah memenuhi KKM. Berdasarkan hasil temuan peneliti, ada berbagai faktor yang menyebabkan tingginya angka siswa yang belum mencapai KKM. Faktor-faktor tersebut antara lain: (a) Siswa kurang memperhatikan guru saat proses belajar-mengajar, (b) sumber belajar yang memuat banyak tulisan membuat minat belajar siswa rendah, (c) keterbatasan waktu, sarana, serta jumlah siswa yang terlalu banyak dalam kelas.

Dengan adanya permasalahan-permasalahan tersebut, perlu adanya perbaikan kualitas dalam pembelajaran IPS agar siswa mampu mencapai nilai yang sudah ditetapkan, tidak hanya nilai kognitif tetapi nilai afektif dan psikomotor juga seimbang. Oleh karena itu, peneliti ingin meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar IPS. Salah satu inovasi yang dapat menarik perhatian siswa adalah pengembangan media belajar. Siswa kelas IVA sekolah dasar pada umumnya berusia 7 sampai 8 tahun, dengan demikian, tahapan berpikir siswa kelas IVA berada pada tahap perkembangan operasional kongkret. Dalam tahapan ini, siswa belum mampu menguasai simbol verbal dan ide secara abstrak namun siswa sudah dapat berfikir logis mengenai peristiwa kongkrit serta mengelompokkan benda ke dalam bentuk yang berbeda. Oleh karena itu siswa membutuhkan kejadian dan pengalaman kongkrit dalam belajar untuk memahami suatu objek. Berdasarkan beberapa pertimbangan di atas, maka salah satu alternatif media yang dapat digunakan guru untuk menarik perhatian siswa

dalam proses pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran tematik adalah dengan menggunakan media *Scrapbook*. Sebab, kondisi pembelajaran yang menyenangkan, secara otomatis dapat memicu terjadinya proses pembelajaran yang efektif (Damayanti, 2018).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang diterapkan yaitu model ADDIE meliputi *analysis, design, development, Implementation, evaluation* (Sugiyono, 2015). Subjek penelitian ini dibagi menjadi subyek uji coba skala kecil yakni siswa kelas IV A SD Negeri Kuniran 03 berjumlah 6 siswa dan uji coba skala besar yakni berjumlah 23 siswa. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *scrapbook* dan variabel terikat yaitu hasil belajar IPS kelas IVA. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, wawancara, angket, dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian pengembangan media *scrapbook* keragaman rumah adat antara lain: (1) pengembangan desain media *scrapbook* keragaman rumah adat, (2) kelayakan media *scrapbook* keragaman rumah adat, dan (3) keefektifan media *scrapbook* keragaman rumah adat.

Pembahasan

Peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* pada muatan pelajaran IPS materi keragaman rumah adat di Indonesia kelas IV menggunakan desain pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

Analysis

Pada tahap *Analysis*, peneliti melakukan analisis angket kebutuhan yang dibagikan kepada guru dan siswa, angket kebutuhan diberikan sebelum peneliti menyusun media yang dikembangkan. Siswa menyatakan setuju apabila media pembelajaran *scrapbook* digunakan dalam pembelajaran IPS, media pembelajaran *scrapbook* yang dimaksudkan memiliki daya tarik untuk siswa mempelajarinya, karena media pembelajaran *scrapbook* sendiri disajikan sangat menarik, baik dari warna ataupun cara penggunaan setiap halamannya yang berbeda-beda sehingga unik. Selain itu, di dalam media pembelajaran *scrapbook* juga terdapat latihan soal berupa kuis menjodohkan, dan juga terdapat materi-materi mengenai keragaman rumah adat yang terdapat

pada setiap halaman. Halaman-halaman dalam pembelajaran *scrapbook* berisi gambar-gambar rumah adat dan keterangan propinsinya. Setiap propinsi memiliki warna yang berbeda-beda, hal ini untuk pengetahuan siswa macam-macam propinsi yang termasuk dalam satu pulau yang sama.

Media pembelajaran *scrapbook* pada umumnya digunakan untuk kartu ucapan dan juga kado buku tempel yang diisi dengan foto kenangan dll, tetapi dalam media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan peneliti kartu ucapan dimodifikasi menjadi lembar halaman materi yang menarik. Media pembelajaran *scrapbook* dicetak dengan kertas F4 dengan tujuan supaya materi yang disajikan jelas dan menarik. Selanjutnya, berdasarkan hasil rekapitulasi angket kebutuhan guru serta wawancara yang dilakukan peneliti dapat dianalisis bahwa pembelajaran IPS penting dan berguna untuk menambah pengetahuan siswa mengenai manusia, lingkungan dan faktor-faktor sosial. Penguasaan mengenai keragaman rumah adat sangat perlu untuk mengenal keragaman budaya khususnya tentang rumah adat.

Selain itu guru juga mengatakan bahwa sangat perlu adanya media baru yang menarik untuk siswa supaya siswa lebih memahami materi yang dipelajari, media yang dimaksudkan adalah media pembelajaran *scrapbook*. Perlu media pembelajaran *scrapbook* yang dimaksudkan memiliki daya tarik untuk siswa mempelajarinya, karena media pembelajaran *scrapbook* sendiri disajikan sangat menarik, baik dari warna ataupun cara penggunaan setiap halamannya yang berbeda-beda sehingga unik. Selain itu, di dalam media pembelajaran *scrapbook* juga terdapat latihan soal berupa kuis menjodohkan, dan juga terdapat materi-materi mengenai keragaman rumah adat yang terdapat pada setiap halaman. Halaman-halaman dalam pembelajaran *scrapbook* berisi gambar-gambar rumah adat dan keterangan propinsinya. Setiap propinsi memiliki warna yang berbeda-beda, hal ini untuk pengetahuan siswa macam-macam propinsi yang termasuk dalam satu pulau yang sama. Penjelasan tersebut didukung oleh teori yang disampaikan oleh Gani (2023) bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan beberapa kriteria, yaitu media pembelajaran yang digunakan praktis, luwes, mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana, awet digunakan, dan ukurannya sesuai dengan lingkungan atau tempat belajar siswa.

Design

Selanjutnya tahap *Design*, peneliti menyusun desain awal atau prototipe media pembelajaran *scrapbook*, desain awal yang disusun meliputi: (1) konsep Media permainan *scrapbook* dibuat dengan menggunakan aplikasi Corel Draw 2021.; (2) merancang rincian desain *scrapbook*; (3) menyusun materi yang digunakan yaitu materi

keragaman rumah adat Indonesia; (4) menyusun prototipe dari media yang dikembangkan peneliti. Selain yang sudah disebutkan peneliti tentu merancang kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu menentukan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, sehingga setelah menggunakan media pembelajaran *scrapbook* siswa dapat mencapai tujuan yang diharapkan dari penelitian ini. Setelah melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa serta perancangan awal desain, tahap selanjutnya adalah tahap *development*.

Development

Pada tahap ketiga, yaitu tahap *Development* ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti yang meliputi: (1) mengembangkan media pembelajaran *scrapbook*, setelah rancangan sudah disusun peneliti melakukan pengembangan media menggunakan aplikasi Corel Draw 2021. Penyusunan rancangan ini disesuaikan dengan prototipe awal yang sudah disusun berdasar angket kebutuhan; (2) mencetak kelengkapan media pembelajaran *scrapbook*, yang meliputi cover media pembelajaran *scrapbook*, materi pembelajaran media pembelajaran *scrapbook*, gambar-gambar sesuai media pembelajaran *scrapbook*; (3) membuat instrumen untuk mengukur media pembelajaran *scrapbook*; (4) menguji kelayakan media kepada validator ahli yang meliputi ahli materi dan ahli media. Apabila terdapat revisi terhadap media pembelajaran *scrapbook*, maka peneliti memperbaiki sesuai saran validator; (5) melakukan uji coba soal kepada siswa kelas IV B SD Negeri Kuniran 03, hasil uji coba soal ini akan dianalisis dan kemudian soal yang terpilih akan dijadikan soal pretest dan posttest pada saat uji pemakaian skala besar dilakukan; (6) setelah media pembelajaran diperbaiki sesuai saran validator, peneliti melakukan uji kelompok kecil yang dilakukan di kelas IV A SD Negeri Kuniran 03 sebanyak 6 siswa untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan peneliti sudah siap diujicobakan dalam skala besar, siswa dalam uji kelompok kecil siswa juga mengisi angket tanggapan siswa yang nantinya akan dianalisis untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan peneliti.

Validasi kelayakan media pembelajaran *scrapbook* dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi menilai kelayakan isi materi pada media pembelajaran *scrapbook* keragaman rumah adat sedangkan ahli media menilai kelayakan komponen dan penyajian media pembelajaran *scrapbook* keragaman rumah adat. Penilaian ahli materi secara keseluruhan mendapat persentase 81,53% yang masuk dalam kategori layak. Penilaian ahli media secara keseluruhan mendapat persentase 95% dengan kategori sangat layak untuk diujicobakan.

Implementation

Tahap keempat adalah *Implementation*, pada tahap ini peneliti mengujicobakan media pembelajaran *scrapbook* pada kelompok besar yaitu kelas IV A SD Negeri kuniran 03 sebanyak 23 siswa. Pada saat uji kelompok besar siswa mengerjakan soal pretest sebelum pemakaian produk media pembelajaran *scrapbook* dan mengerjakan posttest setelah pemakaian media pembelajaran *scrapbook*. Tujuannya adalah supaya peneliti dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan media pembelajaran *scrapbook*. Pengujian ini juga dimaksudkan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan peneliti.

Evaluation

Tahap yang terakhir adalah Evaluation, pada tahap ini anget tanggapan guru dan siswa dianalisis, kemudian hasil pretest dan posttest juga dianalisis untuk mengetahui apakah media pembelajaran *scrapbook* layak dan efektif digunakan atau tidak. Lestari, I. (2022) mengatakan bahwa, penggunaan *scrapbook* berdampak positif bagi pembelajaran, salah satunya mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar yang juga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran *scrapbook* ini akan lebih memudahkan siswa dalam menemukan informasi mengenai materi keragaman rumah adat dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Hal tersebut dikarenakan materi yang disajikan disertai dengan gambar berupa contoh konkret keragaman rumah adat yang ada di Indonesia, dikemas dengan desain yang menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Media pembelajaran *scrapbook* ini disertai dengan latihan soal menjodohkan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari dalam *scrapbook* (Wusqo, 2021).

Analisis data digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil pretest dan posttest pada uji coba kelompok besar. Setelah dilaksanakan uji coba kelompok besar dengan pemakaian media *scrapbook* kepada 23 siswa kelas IVA SD Negeri Kuniran 03 peneliti mendapatkan data berupa hasil pretest dan posttest untuk dilakukan uji normalitas dan n-gain. Rata-rata nilai pretest siswa kelas IVA SD Negeri Kuniran 03 adalah 67 sedangkan rata-rata nilai posttest siswa kelas IV A SD Negeri Kuniran 03 adalah 79. Siswa yang mendapat nilai tuntas pada pretest sebanyak 4 siswa, sedangkan siswa yang mendapat nilai tuntas pada posttest sejumlah 18 siswa.

Hasil perhitungan uji normalitas kelompok besar data pretest dan posttest mempunyai nilai sig. 0,200 dan 0,182 atau lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest tersebut normal. Uji perbedaan rata-rata dihitung menggunakan rumus paired sampel test

berdasarkan rumus yang digunakan sehingga diperoleh hasil uji t dua sampel dependen pada tes akhir kelompok besar diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,796$ dan $t_{tabel} = 2,015$. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 5,796 > t_{tabel} = 2,015$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau diartikan bahwa Media Pembelajaran *Scrapbook* efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada materi keragaman rumah adat di Indonesia. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Novita Fapriyani, Susilo Tri Widodo, dan Jaino yang berjudul "Pengembangan Media Popsrap Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV" dalam *Joyful Learning Journal (JLJ)* 6 (1) tahun 2017. Hasil penelitian ini adalah pada uji n -gain mendapatkan hasil sebesar 0,43 yang termasuk dalam kriteria sedang. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran *scrapbook* dinyatakan berpengaruh terhadap hasil belajar muatan IPS materi keragaman rumah adat di Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa Desain media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan peneliti disusun melalui beberapa tahapan, yang meliputi: *analysis, design, development, Implementation, evaluation*. Spek materi dalam media pembelajaran *scrapbook* dinyatakan layak dengan persentase 81,53%, sedangkan berdasarkan aspek media dinyatakan sangat layak dengan persentase 95%. Selain itu, berdasarkan angket tanggapan siswa kelompok kecil pembelajaran *scrapbook* dinyatakan sangat layak dengan persentase 96,7%, angket tanggapan pada kelompok besar persentasenya adalah 98% dan angket tanggapan guru sangat layak sebesar 90%. Media pembelajaran *scrapbook* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi keragaman rumah adat terhadap hasil belajar siswa melalui uji t -test dan uji n -gain. Hasil Uji t -test pada tes akhir kelompok kecil diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,377$ dan $t_{tabel} = 2,228$ dan hasil uji t dua sampel dependen pada tes akhir kelompok besar diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,796$ dan $t_{tabel} = 2,015$. Disimpulkan H_a diterima atau diartikan bahwa Media

Pembelajaran *Scrapbook* efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada materi keragaman rumah adat di Indonesia. Sebagai penguat diperoleh juga penghitungan dengan menggunakan n -gain pada uji kelompok kecil dan besar sebesar 0,42 dan 0,34. Hasil tersebut mempunyai arti bahwa peningkatan hasil belajar siswa masuk dalam kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah, A. N., Putra, N. M. D., & Subali, B. 2018. Media scrapbook sebagai jurnal refleksi untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan regulasi diri. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik*, 3(1), 57-67.
- Damayanti, M & Zuhdi, U. 2018. Pengaruh Media Scrapbook (buku tempel) terhadap Hasil Belajar siswa Materi Keragaman Rumah Adat di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 5(3):803-812.
- FioRito, T. A., Geiger, A. R., & Routledge, C. 2021. Creative Nostalgia: Social And Psychological Benefits Of Scrapbooking. *Art Therapy*, 38(2), 98-103.
- Gani, I., Tomoliyus, T., & Hariono, A. 2023. Integration Of Multiple Intelligence In The Learning Process Of Physical Education In Elementary School Based On Teacher Gender. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (49), 365-373.
- Rahmawati, D. M. 2019. Pengembangan Media Scrapbook Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pembentukan Tanah Di Kelas 5 Sekolah Dasa. *Dissertation*. University of Muhammadiyah Malang.
- Widyasih, H., & Widyastuti, Y. 2019. Scrapbooking Related To Personal Hygiene Habits And Prevention Behavior Of Pathological Leucorrhoea. In *Proceedings of the International Conference on Applied Science and Health* 1(4): 635-639.
- Yuniar, R. E., Suprpto, N., & Mubarak, H. 2020. Triggering Students' Scientific Literacy through Static Fluid Scrapbook. In *Journal of Physics: Conference Series* 1491(1): 12-57. IOP Publishing.