

# Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di Sekolah Dasar

Emelda Saputri<sup>1</sup>, Laili Rahmi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Indonesia

<sup>1</sup>rahmi\_emybio@edu.uir.ac.id

## Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan, 1) Menghasilkan media *scrapbook* materi sistem pencernaan manusia Kelas V, 2) Menguji kelayakan media *scrapbook* yang dihasilkan, 3) Memahami respon siswa pada media dihasilkan. Penelitian ini yakni penelitian pengembangan. Model pengembangan dipakai didalam penelitian ini yakni model pengembangan model ADDIE dimana sudah disederhanakan yakni tahap analisis, desain, dan pengembangan. Menurut temuan studi tentang pembuatan media *scrapbook* untuk pendidikan ilmiah, media yang dibuat telah divalidasi oleh spesialis bahasa dan desain serta validasi materi. Persentase hasil validasi ahli bahasa rata-rata pada validasi pertama adalah 97%, dan hasil rata-rata gabungan dari kedua validasi adalah 91,42%, termasuk dalam kategori “Sangat cocok untuk digunakan” dan selanjutnya validasi ahli design dengan validasi kedua memperoleh persentase sebanyak 92%. Penerimaan siswa terhadap media pembelajaran juga ditunjukkan oleh jawaban mereka terhadap survei respons peneliti dengan hasil angket mencapai 95%.

**Kata Kunci:** *Media scrapbook, Sistem pencernaan manusia, Sekolah Dasar*

## Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yakni salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD. Studi tentang IPA yang benar (faktual) inilah yang membedakan sains sebagai keluarga ilmu. Ini mencakup fakta dan peristiwa, serta hubungan sebab-akibat di antara mereka. IPA sekarang terdiri dari disiplin ilmu berikut: biologi, fisika, sains, astronomi / astrofisika, dan geologi (Wisudawati, 2014).

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa tujuan khusus IPA di sekolah dasar adalah membekali siswa dengan keterampilan yakni: 1) Mengembangkan dan memahami pengertian IPA; 2) Memperoleh iman kepada Allah Maha Esa atas dasar keberadaan, keindahan, dan ketertiban ciptaan-Nya; 3) mempromosikan kepositifan, rasa ingin tahu, dan pemahaman tentang hubungan antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat; 4) mengembangkan keterampilan eksplorasi lingkungan; 5) meningkatkan kesadaran akan peran sendiri dalam melindungi dan melestarikan lingkungan alam; 6) Mengembangkan pemahaman tentang nilai alam dan semua keteraturannya sebagai ciptaan Tuhan; 7) Pelajari prinsip-prinsip sains dan kemampuan sebagai dasar untuk mengejar SMP / MTS.

Namun, dalam praktiknya, tujuan ini belum terpenuhi dengan baik. Hal itu dibuktikan melalui hasil TIMSS (*Trends Internasional in Mathematics and Science Study*) tahun 2015 Prestasi siswa Indonesia dalam disiplin ilmu menempati urutan ke-45 dari 48 negara dalam populasi yang diambil, yang terdiri dari siswa kelas 4 dan kelas 8. Ini adalah hasil dari kurangnya pembelajaran aktif dan kreatif, penggunaan sumber belajar mutakhir, dan penggunaan berbagai strategi pembelajaran tergantung pada fitur konten yang diajarkan.

Selain itu, di SDN 017 Kampar, siswa kelas V IPA juga memiliki hasil belajar yang kurang memuaskan. Data dari kuesioner tentang kebutuhan instruktur dan siswa, hasil nilai ujian akhir

kelas V untuk semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, dan tanya jawab dengan guru dan siswa semuanya mendukung situasi ini. Peneliti mengkaji tantangan dalam kegiatan pembelajaran IPA, yaitu penggunaan model pembelajaran yang digunakan oleh instruktur ketika pembelajaran IPA masih mendominasi dalam perkuliahan, sesi tanya jawab, dan debat, berdasarkan kegiatan pra-penelitian melalui observasi dan wawancara. Guru terus tampak bertanggung jawab atas materi yang mereka berikan di kelas, yang mencegah siswa berinteraksi satu sama lain. Siswa telah berjuang untuk memahami jargon ilmiah yang digunakan dalam pembelajaran. Selain itu tugas pendidik menurut Rahmi dkk, (2023) mengelola menjadi sebuah tim yang bekerja bersama agar pendapat hal baru untuk anggota kelas (siswa), sesuatu baru datang dari menemukan sendiri bukan dari apa disampaikan pendidik.

Salah satu materi pembelajaran IPA di kelas V memuat mengenai sistem pencernaan manusia. Sistem pencernaan manusia merupakan pembelajaran yang membahas tentang bagaimana proses penyaluran makanan pada manusia. Pembelajaran ini sangat memerlukan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan interaktif. Hal ini dikarenakan materi yang sangat kompleks sehingga membutuhkan media pembelajarana yang nyata sehingga anak lebih mudah memahami dan memaknai pembelajaran. Baik guru maupun siswa dapat memperoleh banyak manfaat dari media pembelajaran, tetapi ada keuntungan khusus untuk kelancaran siswa dalam memenuhi tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk memfasilitasi transmisi dan penerimaan pesan, yang membantu baik pendidik maupun siswa.

Dari Nasution dalam (Susanti, 2021) manfaat media pembelajaran menjadi alat bantu didalam proses pembelajaran yakni: buat proses pendidikan lebih menarik dan konten lebih signifikan sehingga lebih mudah dipahami, memungkinkan inplementasi metode pembelajaran yang variatif. (Asyhar, 2011) media pembelajaran dikategorikan menjadi empat jenis: visual, auditori, audio-visual, dan multimedia. Klasifikasi ini didasarkan pada kemajuan teknologi.

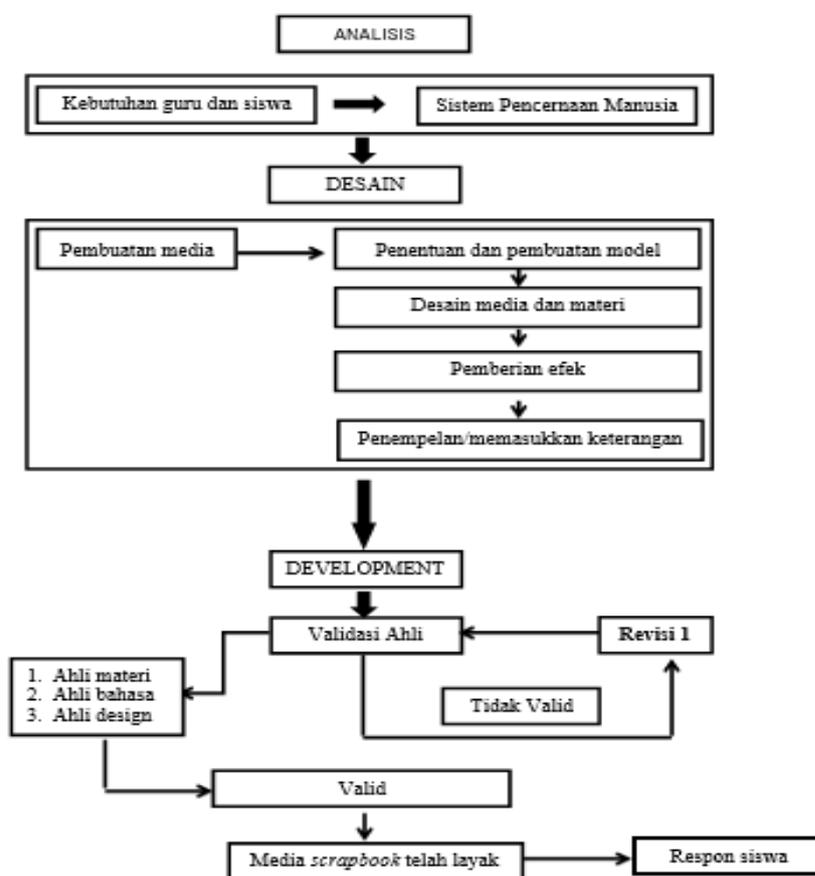
Salah satu media pembelajaran yang interaktif dan dapat digunakan di SD adalah media *scrapbook*. (Damayanti dan Ulhaq, 2017) menyatakan bahwa *Scrapbook* adalah kerajinan menempelkan gambar atau foto ke kertas, lalu menghiasinya untuk membuat karya artistik dan memuat bagian-bagian penting dari catatan yang bersangkutan. Pembelajaran akan lebih menarik dengan penggunaan media ini karena siswa dapat memahami materi pelajaran dan melihat gambar yang akan mendorong pembelajaran. Adanya media *scrapbook* sebagai media khusus atau praktis untuk siswa SD bisa memudahkan penyajian pesan serta informasi dimana tentunya mempunyai dampak yang besar dan dinamis (Asih.dkk, 2020). Hal ini diantisipasi bahwa menggunakan bahan lembar memo dikombinasikan dengan penjelasan dan disajikan dalam bentuk buku akan membuat siswa tertarik dan terlibat. (Septiani, 2020) memaparkan bahwa *scrapbook* juga membantu pemahaman anak-anak tentang fakta dan ide yang tidak diajarkan di kelas. Kemampuan belajar dan mengajar siswa dievaluasi sebagai baik dan ditingkatkan menggunakan lembar memo dengan pertumbuhan dan standar yang sesuai, dan pemahaman mereka tentang materi pelajaran dievaluasi dengan cara yang sangat mudah dipahami.

Media *scrapbook* ini sangatlah menarik untuk diintegrasikan didalam pembelajaran IPA hal ini disebabkan media tersebut bisa memperjelas secara lebih rinci dan memungkinkan untuk menarik perhatian siswa dan memunculkan minat belajarnya. Berdasarkan hal tersebut peneliti membuat suatu produk pengembangan media pembelajaran *scrapbook* materi sistem pencernaan manusia.

## Metode

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini disebut penelitian dan pengembangan (R&D). R&D adalah strategi ilmiah untuk menyelidiki, membuat, memproduksi, dan mengevaluasi kemanjuran barang yang dihasilkan (Sugiono,2016). Penelitian R&D semacam ini melibatkan pelaksanaan kegiatan penelitian mulai dari penyelidikan pembelajaran hingga penilaian pembelajaran, mengoptimalkan kualitas intervensi, dan menguji prinsip-prinsip desain, semuanya dalam proses menghasilkan intervensi tertentu (Sugiono, 2019). Model pengembangan yang digunakan didalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Menurut Sugiyono (2019:112), model ADDIE yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tapi penelitian ini cuman melanjutkan dari tahap pertama serta tahap ketiga. Proses penelitian dan pengembangan materi scrapbook sistem pencernaan manusia berdasarkan model pengembangan ADDIE dapat dilihat melalui prosedur penelitian berikut pada gambar berikut:

Gambar. 1 Prosedur penelitian menggunakan model ADDIE



Ada tahapan didalam teknik pengumpulan data penelitian ini. Berikut penjelasannya:

### 1. Observasi

Observasi adalah langkah pertama dalam mengumpulkan informasi. Observasi yang dilakukan dengan tujuan mengamati proses pembelajaran biasanya diidentifikasi oleh guru, perubahan yang dilakukan guru dalam penggunaan media pembelajaran, dan observasi terhadap aktivitas siswa.

### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mencari tanggapan, masukan, dan saran dari guru dan siswa dengan menggunakan materi pembelajaran multimedia interaktif pada perangkat keras saluran cerna. Peneliti berusaha mengumpulkan informasi awal agar

informasi yang diperoleh lebih mendalam. Melakukan wawancara dengan guru kelas V SD.

### 3. Lembar Validasi

Lembar validasi memungkinkan agar melihat kelayakan produk dimana sedang dikembangkan. Produk dikembangkan akan divalidasi ahli media, ahli materi serta ahli praktik sebelum melakukan pengujian produk. Secara umum lembar validasi menilai kejelasan dokumen yang dirancang serta kecukupan keterampilan dasar (DC) dan penyajian dokumen. Lembar validasi media scrapbook untuk desainer, ahli bahasa, profesional media, dan profesional material.

Adapun instrumen dipakai yakni lembar angket ataupun kuesioner, lembar wawancara serta observasi, lembar instrumen validasi oleh ahli desainer, ahli bahasa, dan profesional material serta angket siswa agar memahami respon siswa pada media *scrapbook* yang telah dirancang. Untuk menguji validasi ahli serta respon siswa memakai skala likert. Kelayakan pengembangan media dinilai dengan menggunakan interpretasi berdasarkan kajian lembar evaluasi pengembangan media *scrapbook*. Interpretasi dimana dipakai menjadi bisa dilihat di tabel berikut:

Tabel. 1 Kriteria penilaian kelayakan

Rata-rata Persentase (%)	Kategori Validasi
76-100	Sangat layak
51-75	Layak
26-50	Tidak Layak
0-25	Sangat Tidak Layak

(Sumber : Modifikasi Sugiyono, 2018:94)

Dengan menggunakan rumus berikut, proporsi hasil evaluasi validator diperiksa:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i}$$

Keterangan :

P = presentase kelayakan

$\sum x$  = jumlah jawaban yang diberikan validator

$\sum x_i$  = jumlah skor maksimal

## Hasil

Pengembangan media *scrapbook* pada materi sistem pencernaan sudah divalidasi beberapa ahli yakni ahli desainer, ahli bahasa, serta profesional material. Validator memberikan kuesioner evaluasi dari mana data validasi berasal. Validator menawarkan evaluasi serta umpan balik dan rekomendasi untuk pengembangan produk baru. Dua putaran validasi produk dilakukan hingga produk dianggap sangat sesuai untuk digunakan dan tidak memerlukan revisi. Berikut pemaparan temuan uji validitas produk kreasi media untuk pembelajaran *scrapbook*.

### Ahli Materi

Hasil validasi validator materi pada media pembelajaran *scrapbook* bisa diperhatikan tabel 2 :

Tabel. 2 Hasil validasi ahli materi

Hasil penilaian	Skor	Persentase	Kriteria
Validasi 1	25	71,4%	Layak
Validasi 2	32	91,42%	Sangat layak

Masih ada aspek-aspek tertentu dari media yang perlu diperbarui untuk mendapatkan evaluasi yang lebih ideal, bahkan jika temuan validasi lembar memo dari spesialis materi pada validasi pertama menunjukkan bahwa 71,4% kriteria layak digunakan. Perbaikan media didasari komentar oleh ahli materi adalah 1) perbaiki penulisan yang masih typo. 2) Pada materi gangguan sistem pencernaan seharusnya lebih menggunakan penjelasan yang singkat dan tidak terlalu panjang. 3) Lebih memakai bahasa gampang dipahami anak usia SD. 4) perbanyak lagi kegiatan siswa contoh seperti : ayo renungkan, ayo amatilah. 5) Pada soal-soal juga harus menggunakan kata-kata sesuai KKO dan sediakan petunjuk pada setiap materi yang dipaparkan. Kemudian setelah media diperbaiki dan dilakukan revisi, media *scrapbook* divalidasi kembali, validasi kedua dihasilkan persentase 91,42%. Skor termasuk di antara kriteria yang sangat praktis untuk diuji pada anak-anak di kelas V, berdasarkan persyaratan validitas.

### Ahli Bahasa

Hasil validasi validator bahasa pada media pembelajaran *scrapbook* bisa diperhatikan tabel 3 :

Tabel. 3 Hasil validasi ahli bahasa

Hasil penilaian	Skor	Persentase	Kriteria
Validasi 1	29	97%	Sangat layak

Validasi lembar memo ahli bahasa menghasilkan persentase 97% dengan kriteria yang sangat realistis dalam validasi pertama, yang dapat digunakan tanpa amandemen untuk memastikan uji validitas yang dilakukan hanya satu kali percobaan saja. Berdasarkan hal tersebut maka media *scrapbook* tersebut sudah dapat digunakan dan sudah sesuai kriteria untuk siswa sekolah dasar khususnya siswa kelas V sehingga dari skor tersebut media *scrapbook* dinyatakan sangat layak diuji cobakan terhadap siswa kelas V.

### Ahli Design

Hasil validasi validator design pada media pembelajaran *scrapbook* bisa diperhatikan tabel 4 :

Hasil penilaian	Skor	Persentase	Kriteria
Validasi 1	18	72%	Layak
Validasi 2	23	92%	Sangat layak

Tabel. 4 Hasil validasi ahli design

Mengingat 72% temuan validasi *scrapbook* dari para ahli desain dianggap cocok untuk digunakan, beberapa aspek media masih perlu ditingkatkan untuk mendapatkan evaluasi sebaik mungkin. Perbaikan tampilan media berdasarkan umpan balik dan rekomendasi yakni, 1) Masukkan petunjuk dalam *scrapbook*, 2) Gambar lebih dibesarkan dan dibuat lembar tersendiri, 3) Cover menggunakan hard case, 4) penyesuaian jenis font memastikan bahwa penggunaannya tidak terlalu mentah, 5) Langkah-langkah kerja harus jelas. Kemudian setelah media diperbaiki dan dilakukan revisi, media *scrapbook* divalidasi kembali, Hasil persentase 92% dicapai untuk validasi kedua. Skor termasuk di antara kriteria yang sangat praktis untuk diuji pada anak-anak di kelas V, berdasarkan persyaratan validitas.

### Repson Siswa

Tabel ini menampilkan temuan kuesioner jawaban pengguna lembar memo yang diberikan kepada siswa kelas V. 5 di bawah ini.

Tabel. 5 Hasil angket siswa

No	Kode	Skor	No	Nama	Skor
1	A1	8	7	A7	9
2	A2	9	8	A8	9
3	A3	9	9	A9	9
4	A4	9	10	A10	9
5	A5	9	11	A11	9
6	A6	7	12	A12	7
13	A13	8	17	A17	9
14	A14	8	18	A18	9
15	A15	9	19	A19	8
16	A16	8	20	A20	9

Tabel 5 yakni hasil survei reaksi siswa terhadap materi scrapbook yang diperkenalkan di SD Negeri 017 Kampar menunjukkan bahwa, dengan total persentase 95%, materi scrapbook yang terkandung yang di kembangkan masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Adapun rumus yang di gunakan untuk menghitung nilai respon siswa bisa diperhatikan didalam rumus di bawah.

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\% = 95\%$$

## Pembahasan

Media scrapbook dibuat dari observasi dan wawancara tidak terstruktur yang dilakukan di SD Negeri 17 Kampar pada kelas V diketahui bahwa pembelajaran IPA di kelas selalunya tidak disertai dengan penggunaan media. Hasil belajar IPA siswa kelas V juga masih didalam kategori yang rendah. Hal ini disebabkan salah satu faktor sebab minimnya media dimiliki sekolah. Sementara banyak sekolah memiliki semacam media yang tersedia untuk digunakan di kelas, jenis media yang dipegang oleh sekolah terbatas, sehingga instruktur kebanyakan mengandalkan buku ketika melakukan kegiatan di kelas. Berdasarkan temuan masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan, yaitu membuat media *scrapbook* untuk kandungan sistem pencernaan manusia kelas V dalam upaya memicu minat belajar siswa dan memberikan pelajaran yang lebih menarik. Seperti dikatakan Hasan, dkk (dalam Sundari, dkk, 2022) media pembelajaran berperan penting dalam mengkomunikasikan pesan atau informasi yang mengandung maksud dan tujuan pembelajaran untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran sehingga siswa memperoleh konsep dan kemampuan baru.

Menurut ADDIE, materi *scrapbook* yang dibuat oleh peneliti menggunakan paradigma penelitian. Langkah-langkah yang diambil oleh peneliti dalam penelitian yang sudah disederhanakan meliputi tahap analisis, desain, dan pengembangan. Langkah validasi untuk proses pengembangan media *scrapbook* perlu diselesaikan oleh ahli materi, ahli desain, dan spesialis media. Hasil validasi media ahli materi pertama diulang sebanyak dua kali sehingga menghasilkan persentase validasi kedua sebesar 91,42% dengan kategori “Sangat Sesuai”; validasi validator ahli bahasa diulang satu kali, menghasilkan persentase validasi pertama sebesar 97% dengan kategori “Sangat Layak”; dan validasi ahli desain diulang sebanyak dua kali sehingga menghasilkan persentase validasi kedua sebesar 92% dengan kategori media “Sangat Layak”.

Setelah menjalani validasi dan menerima predikat "Cocok digunakan", siswa kelas V dapat menggunakan media scrapbook untuk latihan pembelajaran, terutama saat mempelajari sains dan sistem pencernaan manusia. Uji coba dijalankan guna untuk mengetahui respon siswa dalam menggunakan media *scrapbook*. Setelah peneliti melakukan uji coba media di lapangan secara keseluruhan, temuan kuesioner tanggapan siswa dari sekolah menghasilkan persentase 95%, termasuk kategori "Sangat Baik", menunjukkan bahwa media dianggap sesuai dan cocok untuk digunakan dalam pengajaran di kelas. Menurut temuan survei tanggapan siswa, menggunakan buku lembar memo sebagai media pengajaran membuat siswa lebih terlibat dan bersemangat untuk belajar.

## Kesimpulan

Ditentukan bahwa berdasarkan bagaimana masalah dirumuskan, fakta-fakta yang ditemukan, dan penelitian dibahas:

- 1) Memvalidasi bahasa, desain, dan validasi materi adalah bagaimana validitas media dicapai. Validasi media dievaluasi menggunakan materi ahli dan hasil rata-rata dari kedua validasi tersebut; persentasenya adalah 91,42%, termasuk dalam kategori "Sangat cocok untuk digunakan". Validasi ahli bahasa menghasilkan persentase rata-rata 97% pada validasi pertama, sementara validasi ahli desain menghasilkan persentase 92% pada validasi kedua. Hasilnya, media scrapbook disetujui untuk digunakan sebagai bahan ajar untuk kelas sains yang mencakup sistem pencernaan manusia di kelas V sekolah dasar.
- 2) Kelayakan media *scrapbook* juga didukung oleh hasil angket siswa yang telah diuji coba kepada 20 orang siswa kelas V di SDN 17 Sorek dengan memperoleh skor sangat baik dengan persentase mencapai 95% sehingga produk ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## References

- Asih Pratitis Kusumaning, Shanty Hawanti, Okto Wijayanti. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Keterampilan membaca. *ndonesian Journal Of Primary Education*. Vol. 4, No. 1. 87-100
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Damayanti, M. & Ulhaq Z. (2017). Pengaruh Media *Scrapbook* (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat di Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*. Vol. 5, No. 3, pp. 803-812
- Permendiknas Nomor 22 tahun 2006
- Septiani, U. R. 2020. Kelayakan Scrapbook Sub Materi Pemanfaatan Keanekaragaman Hayati Indonesia. *Jurnal Biologi dan Kependidikan Biologi*, 53-55.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, Aria Indah. 2021. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Managemen
- Sundari, F. L. (2016). Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Kasti Di Sd N Jlaban Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo. 147(March), 11-40.
- Wisudawati, A. W. & Sulistyowati, E. 2014 *Metodologi pembelajaran IPA*. Jakarta : Bumi Aksara.

---Halaman ini sengaja dikosongkan---