

# WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK KOMPONEN EKOSISTEM KELAS V SEKOLAH DASAR

Febby Maula Ramadhani<sup>1)</sup>, Wawan Priyanto<sup>2)</sup>, Veryliana Purnamasari<sup>3)</sup>

DOI : 10.26877/wp.v3i2.12172

<sup>1</sup> FIP, Universitas PGRI Semarang

<sup>2</sup> FIP, Universitas PGRI Semarang

<sup>3</sup> FIP, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Penelitian ini di latar belakang oleh kurang tersedianya media pembelajaran di SDN Suradadi 05 dan SDN Bojongsana sebagai pendukung pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *scrapbook* komponen ekosistem kelas V SDN Suradadi 05 dan SDN Bojongsana. Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk (*Research and Development*). Pengembangan media *scrapbook* komponen ekosistem yang akan dilakukan ini peneliti membatasi langkah penelitian hanya sampai tahap 5 yaitu dari tahap penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba lapangan awal dan merevisi hasil uji coba. Hasil penelitian diperoleh dari validasi media dan materi. Hasil dari ahli media menunjukkan persentase 98% dan hasil dari ahli materi menunjukkan persentase 98%. Hasil analisis dari respon guru dan peserta didik, yaitu respon guru kelas V dari kedua kelas didapat hasil rerata persentase 99% sedangkan hasil rerata persentase dari angket respon peserta didik kelas V adalah 99%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* komponen ekosistem pada kelas V SDN Suradadi 05 dan SDN Bojongsana yang dikembangkan termasuk dalam kategori “baik sekali” untuk digunakan dalam subtema komponen ekosistem kelas V. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran *scrapbook* komponen ekosistem dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar pada kelas V SDN Suradadi 05 dan SDN Bojongsana agar dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.

**Kata Kunci:** Pengembangan media pembelajaran, Scrapbook

### History Article

Received 28 Juni 2022

Approved 2 Juli 2022

Published 28 Agustus 2023

### How to Cite

Ramadhani, F. M., Priyanto, W. & Purnamasari, V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Komponen Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar. *Wawasan Pendidikan*, 3(2), 544-555.

### Coressponding Author:

Jl. Pancakarya No. 283, Semarang Timur, Indonesia.

E-mail: <sup>1</sup> [febbymaularamadhani@gmail.com](mailto:febbymaularamadhani@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Menurut Piaget dalam Setianingsih dkk ( 2018: 52- 53) Ciri siswa sekolah bawah pada umur 7- 12 tahun masuk dalam sesi *Concrete Operational* (operasional konkret) dimana pada sesi ini anak meningkatkan pemikiran logis, namun masih terbatas pada objek – objek konkrit, serta sanggup melaksanakan konservasi. Jadi pada keahlian ini siswa masih memerlukan barang– barang yang konkrit buat meningkatkan keahlian intelektualnya.

Permendikbud Nomor. 67 tahun 2013 tentang Kurikulum SD bertujuan buat membentuk peserta didik yang beriman, produktif, kreatif dan bisa bawa nama Indonesia dalam kompetensi global. Bagi Pusat Kurikulum (Puskur) 2006, kebermaknaan belajar untuk siswa merupakan terjalin ikatan antara aspek- aspek, konsep- konsep, data ataupun suasana baru dengan komponen yang relevan di dalam struktur kognitif siswa. Menurut Rusman (2015:85) kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya untuk merespons berbagai tantangan internal dan eksternal. Titik tekan pengembangan kurikulum adalah penyempurnaan pola pikir, penguatan tata kelola kurikulum, pendalaman dan perluasan materi, penguatan proses pembelajaran dan penyesuaian beban belajar agar dapat menjamin kesesuaian antara apa yang diinginkan dengan apa yang dihasilkan.

Perkembangan kurikulum menjadi amat penting sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya serta perubahan masyarakat pada tatanan lokal, nasional, regional dan global di masa depan. Aneka kemajuan dan perubahan itu melahirkan tantangan internal dan eksternal pada bidang pendidikan. Oleh karena itu, implementasi kurikulum 2013 merupakan langkah strategis dalam menghadapi globalisasi dan tuntutan masyarakat Indonesia di masa depan. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia Rusman (2015:92).

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar peserta didik , maka pembelajaran menjadi lebih bermakna Subroto dalam Kadir dan Asrohah (2014:6). Dengan pembelajaran tematik anak didik dapat membangun keterkaitan antara satu pengalaman dengan pengalaman lainnya atau pengetahuan dengan pengetahuan lainnya atau antara pengetahuan dengan pengalaman sehingga memungkinkan pembelajaran itu menarik Kadir dan Asrohah (2014:7).

Pembelajaran tematik dimaksudkan supaya peserta didik bisa lebih mudah dalam menguasai modul pendidikan yang diajarkan guru. Pelaksanaan pembelajaran tematik di SD perlu dipersiapkan dengan matang oleh guru, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai. Tema kelima pada kelas 5 merupakan ekosistem. Tema kelima dibagi jadi 4 subtema salah satunya merupakan subtema 1“ Komponen Ekosistem”. Modul ekosistem yang diajarkan kepada peserta didik susah dimengerti sebab pembelajarannya monoton sebab kurang terdapatnya inovasi dari guru Lestari (2015). Untuk bisa menghasilkan pendidikan yang lebih

bermakna, guru wajib sanggup merancang serta melaksanakan proses pengalaman belajar secara pas dengan mencermati sumber media belajar yang digunakan.

Menurut Anwariningsih & Ernawati (2013) Media sebagai salah satu komponen penting untuk mendukung proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Buchori & Setyowati (2015) media merupakan komponen penentu keberhasilan belajar peserta didik. Kegiatan dan proses informasi yang dipelajari dapat disampaikan kepada penerima data dari sumber ke penerima lewat model serta media tertentu.

Bersumber pada aktivitas wawancara yang dilaksanakan di SD Negara 05 Suradadi pada bertepatan pada 27 September 2021. Guru kelas V Ibu Indah Suryaningsih, S. Pd. SD menjelaskan bahwa pada proses pendidikan guru tidak menggunakan media pembelajaran. Proses pembelajaran hanya memakai buku tema, dan LKS. Pembelajaran di kelas V sistem pembelajarannya guru menarangkan modul pembelajaran, diskusi, demonstrasi dan tanya jawab. Dengan proses pembelajaran tersebut, sebagian peserta didik telah bisa melakukan pembelajaran dengan aktif, tetapi terdapat pula peserta didik yang masih pemalu untuk mengatakan pendapatnya. Ada hambatan dalam proses belajar mengajar sebab konsentrasi peserta didik hanya bertahan beberapa menit. Hal tersebut diakibatkan minimnya media pendukung peserta didik pada jenjang sekolah dasar yang belajar dengan menggunakan gambar - gambar yang menarik.

Kegiatan wawancara juga dilaksanakan di SD Negeri Bojongsana bertepatan pada tanggal 27 September 2021. Guru kelas V Ibu Diana Ike Herayanti, S.Pd. menyatakan bahwa di sekolah belum mengembangkan media pembelajaran untuk mengajarkan pembelajaran tematik, jadi dalam proses pembelajarannya guru hanya menggunakan metode ceramah, menjelaskan melalui buku dan di papan tulis. Hambatan yang dialami yaitu daya serap peserta didik yang berbeda – beda dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran. Hal tersebut diakibatkan kurangnya media pendukung peserta didik pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan fakta yang ada dalam pendidikan di sekolah dasar, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang terdapat di buku peserta didik dan internet. Guru mempunyai keterbatasan waktu dalam merancang serta mempersiapkan media dan belum tersedianya media yang cocok dengan kebutuhan. Pada dasarnya, guru sudah mengenali pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan proses belajar mengajar.

Masalah yang dihadapi yaitu proses pembelajaran yang dipilih guru masih menggunakan metode lama seperti ceramah sehingga peserta didik belum aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam mengaktifkan peserta didik dan membuat suasana belajar menjadi dinamis. Suasana belajar yang tidak nyaman membuat peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pembelajaran dibutuhkan media khusus supaya peserta didik mampu menyerap materi yang diberikan dengan baik. Menurut Rosihah & Pamungkas (2018) memilih media pembelajaran yang sesuai akan menarik antusias belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap pembelajara yang disampaikan oleh guru.

Bersumber pada kasus di atas, sehingga membutuhkan usaha untuk meningkatkan media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik peserta didik. Media yang dapat menarik atensi serta fokus peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu metode buat tingkatkan atensi peserta didik merupakan dengan menggunakan media yang kreatif serta mengasyikkan. Peserta didik akan lebih terlihat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan terdapatnya media pembelajaran. Dalam bahasa Inggris *scrapbook* berasal dari kata “*scrap*” artinya sisa, potongan atau guntingan sedangkan “*book*” artinya buku. Menurut Murjainah (2016) mulanya *scrapbook* adalah kegiatan seni menempel foto pada media kertas dan dihias menjadi karya kreatif. Menurut Damayanti (2017:805) *scrapbook* merupakan sebuah karya yang kreatif dan inovatif dengan keterampilan menghias serta mendesain foto atau gambar pada media kertas. *Scrapbook* dapat dibuat secara *handmade* atau buatan tangan sehingga memungkinkan menyesuaikan dengan tema yang diinginkan. Selaras dengan pendapat di atas Rahmawanti et al (2020) *scrapbook* adalah buku yang berbeda dengan buku lainnya, pada buku ini terdapat seni menempel foto atau gambar di media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif. Buku ini berisi catatan kecil yang mudah dipahami siswa dengan kertas dan model yang unik.

Adapun kelebihan dari media *scrapbook* menurut Dewi & Yuliana (2018), *scrapbook* mencerminkan keunikan dari pemikiran, sifatnya konkrit dan realistis menunjukkan permasalahan yang dibahas, *scrapbook* mengatasi ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan kita, dan bahan - bahan yang digunakan mudah didapat dan tidak menggunakan alat khusus. Menurut Klein dalam Alfiah et al (2018) pembuatan media *scrapbook* sebagai media pembelajaran menunjukkan banyak hal yang diperoleh sebagai pengetahuan - pengetahuan yang belum dipelajari sebelumnya.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijabarkan maka peneliti perlu melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Subtema Komponen Ekosistem Kelas V Di Sekolah Dasar”. Penelitian ini perlu dilakukan mengingat pentingnya media pembelajaran menjadi menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk (*Research and Development*). Sanjaya (2013:129) menerangkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses pengembangan dan validasi dari produk pendidikan yang telah dikembangkan.

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/srategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna Putra (2015:67). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono (2016:297).

Sukmadinata (2016:164), mengemukakan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Sugiyono (2016:407) menyampaikan bahwa penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Dalam penelitian pengembangan dengan metode *research and development* terdapat langkah-langkah yang harus diikuti, yaitu: 1) Menentukan Potensi Dan Masalah. 2) Mengumpulkan Data. 3) Desain Produk. 4) Validasi Desain. 5) Revisi Desain. 6) Ujicoba Produk. 7) Revisi Produk. 8) Ujicoba Pemakaian. 9) Revisi Produk. 10) Produksi Masal.

Penelitian pengembangan media tematik scrapbook komponen ekosistem menggunakan langkah Borg & Gall yaitu melakukan pengumpulan informasi awal, pada langkah analisis teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan wawancara.

#### a. Tahap Pendahuluan

Pada tahap ini menggunakan teknik observasi dan wawancara kepada peserta didik dan guru.

##### 1) Teknik Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi tidak berstruktur. Menurut Sugiyono (2018:104) Observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang diobservasi. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti tentang apa yang akan diamati. Dalam melakukan pengamatan peneliti tidak menggunakan instrumen yang telah baku, tetapi hanya berupa rambu-rambu pengamatan. Peneliti dapat melakukan pengamatan bebas, mencatat apa yang tertarik, melakukan analisis dan kemudian dibuat kesimpulan. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang tingkat pemahaman dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran pada tema komponen ekosistem di SDN Suradadi 05 dan SDN Bojongsana Kabupaten Tegal. Prosedur rencana observasi yaitu mengetahui topik dari observasi, mencatat hal-hal penting dan mencari data yang akan dibutuhkan berupa daftar nama siswa dan nilai harian.

##### 2) Teknik Wawancara

Menurut Sugiono (2018:103) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

Teknik pengumpulan data berupa wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian dan pengembangan media tematik *scrapbook* komponen ekosistem. Teknik pengumpulan data berupa wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian

dan pengembangan media pembelajaran tematik komponen ekosistem.

### 3) Dokumentasi

Menurut Sukmadinata (2015:221) Dokumen merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.

Dokumentasi yang diambil dalam penelitian ini adalah gambaran pada saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *scrapbook* komponen ekosistem. Studi dokumentasinya berupa foto media, foto dan video pada saat penggunaan dan pelaksanaan media..

#### b. Tahap Pengembangan

Teknik angket pada tahap pengembangan diberikan kepada ahli media dan ahli materi.

##### 1) Angket (kuesioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya Sugiyono (2016:142). Angket yang diberikan untuk uji ahli media, materi dan tanggapan guru menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan pada angket pengujian media *scrapbook* komponen ekosistem untuk uji validasi ahli media dan uji validasi ahli materi.

Tahap ini angket yang digunakan untuk uji kepraktisan menggunakan skala *Guttman* dan skala *Likert*. Skala pengukuran *Guttman* akan didapatkan jawaban yang tegas, yaitu “Ya atau Tidak” Sugiyono (2015:139). Angket ini digunakan mengumpulkan data tentang respon atau tanggapan peserta didik kelas V sekolah dasar terhadap media tematik *scrapbook* komponen ekosistem setelah kegiatan pembelajaran selesai. Sedangkan skala *Likert* digunakan untuk mengumpulkan data respon guru atau tanggapan guru kelas V terhadap media tematik *scrapbook* komponen ekosistem.

#### c. Tahap Evaluasi

Tahap ini angket yang digunakan untuk uji kepraktisan menggunakan skala *Guttman* dan skala *Likert*. Skala pengukuran *Guttman* akan didapatkan jawaban yang tegas, yaitu “Ya atau Tidak” Sugiyono (2015:139). Angket ini digunakan mengumpulkan data tentang respon atau tanggapan peserta didik kelas V sekolah dasar terhadap media pembelajaran *scrapbook* komponen ekosistem setelah kegiatan pembelajaran selesai. Sedangkan skala *Likert* digunakan untuk mengumpulkan data respon guru atau tanggapan guru kelas V terhadap media pembelajaran *scrapbook* komponen ekosistem.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran pada subtema komponen ekosistem di SDN Suradadi 05 dan SDN Bojongsana umumnya hanya menggunakan buku tematik peserta didik dan guru serta LKS sebagai sarana untuk melakukan proses pembelajaran. Sedangkan berdasarkan angket kebutuhan peserta didik, rata-rata menjawab bahwa pembelajaran tematik komponen ekosistem merupakan pembelajaran kurang dapat dipahami. Hal tersebut membuat proses pembelajaran monoton dan kurang menarik minat peserta didik. Untuk menambah minat

dan motivasi peserta didik dalam belajar pada subtema komponen ekosistem maka diperlukan suatu sarana baru yang dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan menggunakan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* komponen ekosistem ini dilakukan setelah menganalisa permasalahan dan mengumpulkan data selanjutnya dilakukan perencanaan produk dengan membuat rancangan media pembelajaran *scrapbook* komponen ekosistem. Apabila media pembelajaran *scrapbook* komponen ekosistem sudah jadi, langkah selanjutnya divalidasi oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran. setelah melalui beberapa revisi kemudian media dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan, maka langkah selanjutnya yaitu uji coba produk. Dari uji coba produk peneliti memberikan angket respon kepada guru dan peserta didik dan hasil angket tersebut dinyatakan sudah layak, maka peneliti tidak perlu merevisi.

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *scrapbook* komponen ekosistem sebagai berikut:

1. Merancang Desain Media

Rancangan desain media dirancang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Langkah awal yang dilakukan dalam merancang media pembelajaran *scrapbook* komponen ekosistem adalah dengan menentukan subtema dan pembelajaran terlebih dahulu kemudian merumuskan indikator dari kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Kemudian peneliti menyusun materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah dirumuskan yaitu subtema komponen ekosistem pada pembelajaran 4 dan kompetensi dasar serta indikator terdapat pada tabel 4.3 sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator**

**IPA**

<b>Kompetensi</b>	<b>Indikator</b>
3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	3.5.1 Menyusun tabel dengan klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya.
4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.	4.5.1 Membuat teks nonfiksi tentang hewan pilihannya dilihat dari jenis makanannya.

**Bahasa Indonesia**

<b>Kompetensi</b>	<b>Indikator</b>
3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.	3.7.1 Memilih pokok pikiran dalam bacaan.
4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Membuat pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan bacaan.

**SBdP**

<b>Kompetensi</b>	<b>Indikator</b>
3.2 Memahami tangga nada.	3.2.1 Mengenal perbedaan tangga nada mayor dan minor
4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.	4.2.1 Menyanyikan lagu bertemakan hewan dengan iringan musik

Setelah menentukan materi dari kompetensi dasar dan indikator tersebut kemudian peneliti mendesain media menjadi sebuah media pembelajaran yang menunjang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

## 2. Membuat Produk

Pembuatan produk media yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *scrapbook* komponen ekosistem dengan mencari contoh di *YouTube* kemudian mendesain media menggunakan aplikasi *Photoshop*, *Canva* dan, *Corel Draw*. Membuat desain halaman menggunakan aplikasi *coreldraw*. Mencari gambar yang menarik digoogle, mendesain judul media, kelas, dan Universitas PGRI Semarang, menggunakan aplikasi *corel draw* dan *canva* dengan warna yang jelas. Dilembar pertama terdapat judul petunjuk penggunaan media pembelajaran, lembar ke dua terdapat kata pengantar, dilembar ke tiga terdapat cara penggunaan media, dilembar ke empat terdapat nama peneliti, nama dosen pembimbing, nama validator ahli materi dan ahli media, nama desain grafisnya, kompetensi dasar dan tujuan



pembelajaran.

Pada halaman pertama menjelaskan materi pembelajaran tentang jenis – jenis ekosistem yaitu ekosistem alami dan ekosistem buatan. Pada halaman ke dua dan ke tiga menjelaskan materi pembelajaran tentang jenis – jenis ekosistem yaitu ekosistem air asin, ekosistem air tawar, dan ekosistem hutan hujan. Pada halaman ke empat terdapat materi yang menjelaskan tentang jenis – jenis ekosistem yaitu ekosistem sabana yang terdiri dari ekosistem padang rumput, ekosistem gurun pasir, ekosistem tundra, dan ekosistem taiga.



**Gambar 1 Media Pembelajaran Yang Dikembangkan**

Pada halaman ke lima terdapat materi yang menjelaskan tentang penggolongan hewan. Pada halaman ke enam terdapat materi yang menjelaskan tentang penggolongan hewan yaitu herbivora. Pada halaman ke tujuh terdapat materi yang menjelaskan tentang penggolongan hewan yaitu karnivora. Pada halaman ke delapan terdapat materi yang menjelaskan tentang penggolongan hewan yaitu omnivora. Pada halaman ke sembilan terdapat materi yang menjelaskan tentang tangga nada mayor dan tangga nada minor. Pada halaman ke sepuluh terdapat materi yang menjelaskan tentang lagu bertema hewan yang bertangga nada mayor dan bertangga nada minor. Pada halaman terakhir terdapat materi yang menjelaskan tentang contoh – contoh lagu yang bertangga nada mayor dan bertangga nada minor.

Metode mengajar akan lebih bervariasi jadi guru tidak hanya menggunakan papan tulis dan menyampaikan secara lisan saja sehingga peserta didik tidak merasa bosan maka peserta didik menjadi lebih banyak melakukan kegiatan dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *scrapbook* komponen ekosistem. Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dan mengfokuskan pikiran peserta didik. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *scrapbook* komponen ekosistem merupakan pembelajaran yang menggunakan media cetak dan bergambar, hal ini sesuai karakteristik peserta didik sekolah.

Manfaat dan fungsi media yang berkaitan dengan penelitian diatas maka hal tersebut membuktikan teorinya Pavlov bahwa media dari peneliti sebagai stimulus selama pengondisian dan setelah pengondisian respon peserta didik menunjukkan

peserta didik berani tunjuk tangan, maju ke depan dan ikut terlibat aktif dalam penggunaan media.

Pada penelitian ini, media kemudian di uji coba kepada peserta didik kelas V SDN Suradadi 05 serta SDN Bojongsana, dari total keseluruhan 67 peserta didik, 60 peserta didik terlihat aktif sedangkan 7 peserta didik terlihat pasif dalam menerima pembelajaran. Keaktifan peserta didik ditunjukkan dengan peserta didik menggunakan media pembelajaran tersebut dan membacakan materi yang terdapat pada media pembelajaran komponen ekosistem. Motivasi peserta didik dapat dilihat pada gambar 2. dan gambar 3. sebagai berikut:



**Gambar 2. Peserta Didik Menggunakan Media**



**Gambar 3. Peserta Didik Berani Untuk Membacakan Materi Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* komponen ekosistem harus melalui langkah-langkah sesuai dengan prosedur pengembangan agar memperoleh kriteria layak. Langkah yang digunakan sesuai dengan model yang digunakan yaitu model *Borg and Gall*. Setelah pengembangan produk awal selesai, kemudian dilakukan validasi yaitu penilaian terhadap media pembelajaran *scrapbook* komponen ekosistem. Validasi ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan dengan cara mengisi angket dengan skor yang mengacu lima aspek ahli materi dan tujuh aspek ahli media. Hasil persentase ahli media satu adalah 52% termasuk dalam kategori “cukup”, untuk uji coba lapangan dengan revisi. Oleh karena itu media pembelajaran yang sudah dibuat dilakukan revisi lagi kemudian divalidasi lagi oleh ahli media satu dengan persentase 98% dengan kategori “baik sekali”. Dilihat dari tiap aspek, hasil analisis penilaian ahli media terlihat meningkat.

Hasil persentase ahli materi satu adalah 65% termasuk dalam kategori “baik”. Oleh karena itu materi dilakukan revisi lagi kemudian divalidasi lagi oleh ahli materi satu dengan persentase 98% dengan kategori “baik sekali”. Dilihat dari tiap aspek, hasil analisis penilaian ahli media dan materi di atas terlihat meningkat.

Setelah media pembelajaran *scrapbook* komponen ekosistem dikembangkan melalui tahapan uji kelayakan dengan penilaian validasi ahli media dan materi kemudian dilakukan uji coba pada peserta didik kelas V SDN Suradadi 05 dan V SDN Bojongsana. Hasil angket respon peserta didik dari kelas V SDN Suradadi 05 mendapatkan hasil 99% yang berarti termasuk dalam kategori “baik sekali” dan hasil angket respon peserta didik dari kelas V SDN Bojongsana mendapatkan hasil 99% yang berarti termasuk dalam kategori “baik sekali”.

Setelah media pembelajaran *scrapbook* komponen ekosistem selesai divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan pemerolehan “baik sekali” maka media pembelajaran *scrapbook* komponen ekosistem selesai dan valid untuk dipergunaan dalam pembelajaran di kelas V SDN Suradadi 05 dan SDN Bojongsana.

Media pembelajaran *scrapbook* komponen ekosistem yang dikembangkan memiliki kelebihan antara lain yaitu peserta didik lebih senang dengan pembelajaran tidak membosankan, secara berkelompok peserta didik dapat bersosialisasi dengan temannya serta peserta memperhatikan materi yang sedang dibacakan oleh peserta didik lain dalam kelompok yang berbeda.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* komponen ekosistem layak untuk digunakan. Dan uji kevalidan serta kepraktisan menghasilkan kategori “Baik Sekali” maka media pembelajaran komponen ekosistem dinyatakan valid dan praktis.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran *scrapbook* komponen ekosistem yang dikembangkan mengacu pada *Borg and Gall*. Desain media menggunakan *coreldraw*, *canva*, dan *photoshop*. Setelah didesain maka dicetak dengan bahan buku cetak yang tebal. Desain materi dan petunjuk menggunakan *canva* dan *coreldraw* setelah didesain maka diprint dengan kertas tebal yang biasa digunakan untuk buku.

Media valid dinyatakan dari hasil rata-rata persentase yang diperoleh dari validator sebesar 98% jadi dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan termasuk kriteria baik sekali serta layak digunakan. Sedangkan rata-rata hasil persentase angket respon peserta didik dari semua sekolah dasar memperoleh 99%, hal ini menunjukkan bahwa media yang di kembangkan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhiatma, N. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN PADA KASUS PERTOLONGAN PERTAMA (STUDI KASUS SMP N 8 KOTA JAMBI). *JURNAL AKADEMIKA*, 10(1), 68-72.
- 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.
- Amalina, A. F. (2020). Pengembangan Media Scrapbook Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Admiration*, 1(5), 468-478.
- Darmawan, L. A., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengembangan media puzzle susun kotak pada tema ekosistem. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 14-17.
- FADILAH, R., Hawa, S., & Pulungan, M. (2019). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 129 Palembang Menggunakan Model Pembelajaran Word Square pada Subtema Aku Dan Cita–Citaku* (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).
- Ismayani, R. M. (2019). Pelatihan Kurikulum 2013 di Tingkat Sekolah Dasar. *Abdimas Siliwangi*, 2(1), 11-16.
- Kusumawanti, Y. I., Purnamasari, I., & Rahmawati, I. (2021). Keefektifan Media Scrapbook pada Tema 3 dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *DWIJALOKA Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(1), 89-97.
- Lestari, Y. A. PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII SMP.
- Ratnasari, Y., & Suyatno, D. P. (2020, March). MITIGASI BENCANA BERBASIS MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA. In *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR* (Vol. 2).