

## **Pengembangan Media Scrapbook 3D pada Pembelajaran Tema 6 Kelas III SD Negeri 2 Mulyo Rejo**

Binti Nurmala<sup>1</sup>, Maharani Oktavia<sup>2</sup>, Kiki Aryaningrum<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>, Universitas PGRI Palembang, Jl. Lorong Gotong, 11 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan  
malanur852@gmail.com

### **Abstract**

The research objective was to develop 3D Scrapbook learning media in order to determine the validity and practicality of the developed 3D Scrapbook media. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE method which consists of analysis, design, development, implementation, evaluation. The results of the 3D scrapbook learning media research were declared valid as indicated by the validation results by the validator obtaining an average percentage of 84.9% with a very decent category. Assessment of student responses in small groups obtained an average percentage of 92.8% with very practical criteria, and large groups obtained an average percentage of 94.9% with very practical criteria. The conclusion is that the developed 3D Scrapbook learning media on the theme of 6 class III in SD is very feasible, very practical.

**Keywords:** Development, Media, 3D Scrapbook, on Theme 6

### **Abstrak**

Tujuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran Scrapbook 3D guna mengetahui kevalidan, kepraktisan, dari media Scrapbook 3D yang dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan metode ADDIE yang terdiri dari analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), evaluasi (evaluation). Hasil penelitian media pembelajaran scrapbook 3D dinyatakan valid ditunjukkan dengan hasil validasi oleh validator memperoleh rata-rata persentase 84,9% dengan kategori sangat layak. Penilaian respon peserta didik kelompok kecil memperoleh rata-rata persentase 92,8% dengan kriteria sangat praktis, dan kelompok besar memperoleh rata-rata persentase 94,9% dengan kriteria sangat praktis. Kesimpulan bahwa media pembelajaran Scrapbook 3D pada tema 6 kelas III di SD yang dikembangkan sangat layak, sangat praktis.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media, Scrapbook 3D, pada Tema 6

---

Copyright (c) 2023 Binti Nurmala, Maharani Oktavia, Kiki Aryaningrum

Corresponding author: Binti Nurmala

Email Address: malanur852@gmail.com (Jl. Lorong Gotong, 11 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan)

Received 9 March 2023, Accepted 15 March 2023, Published 15 March 2023

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting dalam mempersiapkan para siswa untuk kehidupan yang akan datang. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Suatu pendidikan mempunyai kualitas yang baik apabila mempunyai guru yang bermutu, sedangkan mutu seorang guru ditentukan oleh pemahamannya tentang komponen, pendekatan, dan berbagai metode pengajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Menurut (Ina Magdalena, 2021, p. 16), pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber belajarpada

suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Pendidikan merupakan sarana untuk membimbing dalam membentuk perilaku atau sikap yang lebih baik di masa depan. Tanpa pendidikan akan sulit mendapatkan sumber daya manusia yang baik untuk masa depan bangsa.

Uraian diatas mengisyaratkan bahwa seorang pendidik memiliki tanggung jawab untuk bisa mencapai tujuan dari pendidikan tersebut. Itulah sebabnya setiap pendidik harus memiliki kemampuan mempengaruhi peserta didik. Sumber kemampuan ini adalah kemampuan dan keterampilan yang dimiliki serta karakteristik pribadinya. (Taufiq, 2017, p. 1.5), Dengan adanya sebuah keterampilan seorang pendidik dapat menentukan apa yang "terbaik" bagi peserta didiknya pada masa sekarang dan masa depan. Seperti yang tercatat pada pembukaan UUD 1945, di dalamnya akan ditemukan cita-cita bangsa pada dunia pendidikan yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pemerintah Indonesia terus berupaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia dengan cara membangun lembaga pendidikan yang disebut dengan sekolah dan penggunaan media pembelajaran. Pendidikan nasional dapat dicapai dengan pemanfaatan media pembelajaran salah satunya media pembelajaran pada pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA yang diterapkan di Indonesia merupakan upaya pemerintah untuk mewedahi rasa ingin tahu siswa tentang alam sekitar. Sehingga pembelajaran IPA yang dilakukan oleh seorang pendidik seharusnya mampu menjadi sarana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya, serta mampu untuk menerapkan pada kehidupan sehari-hari.

Tematik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tema 6 di semester 2 kelas III, yang membahas mengenai "Energi dan Perubahannya". Dengan materi tema 6 akan digunakan dalam penelitian ini. Materi yang akan dibahas yaitu tentang energi panas yang dihasilkan oleh matahari, serta memberitahukan kepada siswa tentang kegunaan energi panas untuk kehidupan sehari-hari.

Pada kenyataannya dilapangan SDN 2 Mulyo Rejo kelas III, Kabupaten Musi Banyuasin, Kota Palembang dari informasi yang peneliti dapatkan dari wali kelas bahwa pada saat proses pembelajaran IPA di kelas III tema 6 materi energi dan perubahannya dalam kegiatan belajar mengajar penggunaan media pembelajaran kurang maksimal atau kurangnya pemanfaatan media pembelajaran saat di kelas, sehingga mengurangi antusias beberapa siswa yang membuat beberapa siswa sulit untuk memahami materi yang diajarkan. Hasil analisis kebutuhan di atas menjelaskan bahwa pada kegiatan pembelajaran tematik diperlukan pemanfaatan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Serta analisis kebutuhan di sekolah sarana dan prasarana seperti, proyektor, multimedia, dan akses teknologi belum mendukung dalam mata pelajaran IPA di SD Negeri 2 Mulyo Rejo. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media scrapbook 3D sebagai upaya pemanfaatan media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran IPA tema 6 materi energi dan perubahannya.

Berdasarkan permasalahan yang ada pada pembelajaran IPA di atas, cara yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Dimana dari beberapa referensi yang sudah saya baca bahwa media pembelajaran dapat menumbuhkan antusias siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga peneliti mengembangkan sebuah pembelajaran scrapbook 3D pada pembelajaran IPA kelas III. Media scrapbook 3D memiliki ukuran 20 x 29, yang didalamnya berisi gambar-gambar dan materi tentang energi pada buku tema 6.

Hasil penelitian terdahulu (Yulian, 2021, p. 277), media scrapbook berbasis picture and picture berorientasi wawasan kebangsaan layak digunakan untuk menjadi solusi dalam pembelajaran sehingga berdampak positif dalam perkembangan kognitif dan motivasi anak usia dini. Selain itu, (widayari, 2019, p. 19), menyatakan bahwa media pembelajaran srapbook berbasis budaya Palembang pada topik bangun datar valid dan mendapatkan respon tinggi dari peserta didik, memperoleh nilai rata-rata 11,06 dengan respon tinggi dari uji coba kelompok kecil kepada 6 orang peserta didik, memperoleh rata-rata 11,06 dengan respon tinggi dari uji coba lapangan yang dilakukan kepada lima belas peserta didik.

Pengertian 3D adalah menurut (Sudjana N. , 2021, pp. 151-152) yang dimaksud dengan seni rupa 3 dimensi yaitu alat peraga yang memiliki panjang lebar dan tinggi. (Utaminingsih, 2019, pp. 64-70), Sedangkan scrapbook berasal dari Bahasa Inggris, “scrap” yang berarti sisa, potongan atau guntingan. Sedangkan “book” berarti buku. Scrapbook dapat didefinisikan sebagai seni menempel gambar atau foto pada media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif.

Media scrapbook adalah pembelajaran berbentuk buku yang berisi keterangan atau penjelasan terkait dengan materi yang disajikan dengan gambar disertai hiasan agar dapat menarik perhatian dan minat dari peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran, sedangkan media scrapbook 3D (dimensi) berisi penjelasan dan gambar yang ditimbulkan agar media tersebut lebih menarik untuk peserta didik. Media scrapbook 3D pada pembelajaran IPA yaitu pembelajaran yang mencakup mengenai materi IPA yang disusun dalam sebuah gambar yang digabungkan dengan materi kemudian disatukan menjadi sebuah buku. Yang berisi materi-materi mengenai energi panas yang dihasilkan matahari dan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Gustafon dan Branch (2002: xiv), dalam (Yaumi, 2018, p. 83), definisi pengembangan itu pada aktivitas yang merujuk pada lima kategori yakni,

1. Menganalisis kebutuhan pembelajaran dan kondisi yang terjadi
2. Mendesain seperangkat spesifikasi lingkungan belajar yang efektif, efisien, dan sesuai
3. Mengembangkan semua aspek yang terkait dengan peserta didik dan pengelolaan bahan atau materi
4. Implementasi bahan atau materi yang dikembangkan
5. Melakukan evaluasi formatif dan sumatif terhadap hasil pengembangan.

Menurut DePorter, Readon, dan Singer Nourie (1999), dalam (Marisa, 2019, p. 1.7), penggunaan alat peraga dalam mengawali proses belajar akan merangsang modalitas visual dan menyalakan jalur syaraf sehingga memunculkan banyak asosiasi dalam kesadaran siswa. Adapun beberapa fungsi lainnya menurut (Marisa, 2019, p. 1.7) sebagai berikut:

1. Pembelajaran menjadi menarik dan interaktif

Penggunaan media pembelajaran yang baik akan lebih menarik perhatian siswa dibandingkan dengan hanya menjelaskan secara lisan saja.

2. Pembelajaran menjadi lebih konkret dan nyata.

Penggunaan media pembelajaran di SD terutama untuk siswa kelas rendah, sangat sesuai dengan karakteristik siswa yang masih berada dalam taraf “ Operasional-Konkret”.

3. Mempersingkat proses penjelasan materi pembelajaran

Mengganti cara penjelasan dengan media pembelajaran akan mempersingkat waktu dan juga membuat peserta didik mudah memahami materi yang diberikan, karena dalam pembelajaran itu penting dalam mengatur waktu.

4. Mendorong siswa belajar secara mandiri

Dengan bantuan media pembelajaran akan membuat peserta didik menjadi aktif dan mandiri dalam belajar. Karena tingkat rasa ingin tahunya akan terangsang dengan bantuan media pembelajaran.

Menurut Edgar Dele's (Nizwardi, 2016, p. 12) dapat dijelaskan urutan manfaat dari media pembelajaran dengan pengalaman siswa sebagai berikut:

1. Pengalaman langsung, siswa pada tahap ini perlu berhubungan langsung dengan keadaan dan kejadian yang sebenarnya.

2. Pengalaman melalui tiruan, membuat tiruan dari kejadian atau peristiwa atau benda sebenarnya yang sulit diperoleh untuk dibawa ke kelas.

3. Pengalaman melalui dramatisasi, materi pengajaran disajikan dalam bentuk drama, peran yang diperankan agar menarik anak didik, sehingga isi pengajaran dapat diterima.

4. Pengalaman melalui percontohan atau demonstrasi, materi pengajaran disajikan dengan didemonstrasikan pada bagian tertentu.

5. Pengalaman melalui darmawisata, dalam hal tertentu pengalaman yang diperoleh anak didik melalui darmawisata atau karyawisata ini sangat berarti karyawisata untuk memperluas pengalaman belajar anak didik.

6. Pengalaman melalui pemeran, dalam pengalaman melalui pemeran siswa dapat memperlihatkan kemampuan yang mereka miliki secara individu maupun kelompok.

7. Pengalaman melalui televisi, televisi dalam program pendidikan dalam era reformasi merupakan medium yang baik, karena minat anak didik di mana mereka dapat memperoleh informasi yang autentik, peristiwa terjadi atau yang sedang terjadi.

8. Pengalaman melalui gambar hidup, anak didik dapat memperoleh pengalaman melalui gambar hidup atau film.
9. Pengalaman melalui rekaman, gambar diam, dan radio, pengalaman anak melalui rekaman, radio, kaset.
10. Pengalaman melalui lambang visual, pengalaman melalui visualisasi benda berdimensi dua, misalnya sketsa, lukisan, dan karikatur.
11. Pengalaman melalui lambang kata, tahap ini anak sudah mampu memperoleh pengalaman belajar, atau mampu memperoleh pengetahuan hanya melalui lambang kata yang diperoleh hanya dengan membaca buku.

Jenis - jenis media pembelajaran menurut (Sudjana N. d., 2017, p. 8), sebagai berikut :

1. Media grafis, seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain – lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
2. Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lain – lain.
3. Media proyeksi, seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP, dan lain - lain.
4. Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran, seperti menggunakan media secara konkret atau menggunakan contoh yang ada pada lingkungan sekitar.

Secara harfiah scrapbook memiliki arti potongan atau guntingan yang ditempel menjadi buku. Putri (2014) dalam (Ridwan, 2021, p. 29) , scrapbook atau lebih biasa disebut dengan klipings, yang berasal kata, “scrap” yang berarti tempelan dari kertas yang sengaja dibentuk dengan sedemikian rupa, sedangkan “book” yang memiliki arti buku. Jadi scrapbook adalah sebuah buku yang berisi sebuah potongan kertas yang memuat sebuah informasi atau catatan penting yang di ringkas dalam sebuah buku.

Menurut Ridwan (Ridwan, 2021, p. 29), media pembelajaran scrapbook memiliki tampilan yang unik, sehingga membuat peserta didik akan mudah tertarik untuk menggunakannya. Selain itu, Amir dan Popen (2015:4) dalam (Ridwan, 2021, p. 29), memaparkan bahwa, “ manfaat yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran scrapbook yaitu menjadikan siswa lebih kreatif, menjadikan hobi baru bagi siswa serta menghilangkan rasa penat.

Menurut Mita Damayanti, U.Z (Ida, 2018:36), dalam (Ridwan, 2021, p. 29), memaparkan media scrapbook memiliki beberapa kelebihan diantaranya sebagai berikut,

1. Scrapbook terdiri atas gambar, foto dan berbagai informasi yang dapat menambah pengetahuan serta wawasan pada siswa.
2. Media scrapbook tergolong media visual konkret dikarenakan bersifat realistik dan sesuai dengan lingkungan siswa.

3. Media scrapbook dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif sehingga guru dapat mengalokasikan waktu sesuai dengan tujuan pembelajaran.
4. Pembuatan scrapbook dapat dilakukan oleh guru karena bahan yang digunakan serta cara pembuatan tergolong cukup mudah serta dapat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan

Menurut (Ridwan, 2021, p. 29), cara pembuatan media scrapbook sebagai berikut :

1. Menentukan materi yang akan disajikan dalam media scrapbook
2. Membuat desain yang akan dibuat
3. Menyiapkan kertas karton, atau kertas yang lainnya
4. Membentuk kertas serta menempelkan gambar yang sesuai dengan materi yang akan kita tempelkan
5. Menyusun kumpulan kertas sehingga terbentuk sebuah buku yang berisi materi yang akan dibahas.

Scrapbook 3 dimensi adalah sebuah buku yang berisi sebuah materi dengan gambar yang ditempel dengan mengangkat materi tentang IPA. Scrapbook ini termasuk pada media visual karena dalam sebuah buku terdapat beberapa gambar yang dibuat menggunakan kertas karton atau kertas lainnya,

(Sukamti, p. 1), dalam pengembangan kurikulum 2013 difokuskan pada pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik, berupa paduan pengetahuan, keterampilan, sikap yang dapat didemonstrasikan kepada peserta didik sebagai wujud pemahaman terhadap konsep yang dipelajari secara kontekstual, terutama dengan pembelajaran IPA yang berkaitan dengan fenomena alam yang ada pada kehidupan sehari-hari.

Menurut (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, 2019, p. 395), Research and Development berfungsi untuk validasi dan mengembangkan suatu produk. Validasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas dan validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada, atau menciptakan produk baru.

(Benny, Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis kompetensi, 2014, p. 23), model ADDIE yaitu model atau pendekatan desain sistem pembelajaran yang dapat diimplementasikan untuk mendesain dan mengembangkan program pelatihan yang efektif dan efisien.

## **METODE**

Menurut (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, 2019, p. 2), metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, kegunaan tertentu. Jadi, dari hasil sebuah penelitian akan berhasil jika empat hal tersebut terlaksana dengan

baik. Dalam penelitian ini mengembangkan produk baru berupa media scrapbook 3D, untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPA siswa kelas III di Sekolah Dasar mengenai "Energi dan Perubahannya".

(Benny, Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis kompetensi, 2014, p. 17), program pelatihan pada dasarnya berisi aktivitas pembelajaran yang sengaja di desain dan dikembangkan untuk menciptakan proses belajar dalam diri peserta. Didalam program Latihan terdapat kemampuan yang mencakup pengetahuan (knowledge), keterampilan (skill), dan sikap (attitude).

(Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, 2019), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti, ketepatan rancangan atau desain media serta ketepatan isi media pembelajaran apakah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar kelas III tema 6 subtema 1 pembelajaran 1. Angket bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari ahli materi dan ahli media dan guru mengenai kevalidan dan keefektifan dari media pembelajaran yang peneliti kembangkan. Serta memberikan angket respon siswa sebagai penilaian media yang dikembangkan oleh peneliti.

Dokumentasi digunakan sebagai keterangan berupa data. Dalam hal ini peneliti mengambil dokumentasi saat melakukan kegiatan belajar mengajar dikelas dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, serta dokumentasi mengenai profil sekolah serta perolehan daftar nama siswa.

(Sudaryono, metodologi Penelitian, 2017, p. 207), Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, wawancara dan dokumentasi. Data dokumen dan wawancara juga digunakan sebagai teknik pengumpulan data pada penelitian ini. Data dokumen merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk melengkapi penelitian. Dokumen yang digunakan dapat berupa sumber tertulis, dan gambar atau foto. Sedangkan wawancara adalah suatu langkah pengumpulan data yang informasinya diperoleh secara langsung dari sumbernya.

## **HASIL DAN DISKUSI**

Tahap pengembangan (development) yaitu implementasi dari rancangan media telah dibuat, terdiri atas lima langkah tahapan sebagai berikut:

1. Tahap pertama yaitu produksi media pelajaran. Produksi media pelajaran yaitu pembuatan meliputi teks materi, gambar bisa mendukung pengembangan (tahap penggabungan semua materi dikembangkan). Berikut ini merupakan tampilan produk awal dari Scrapbook:

Tabel 1. Tampilan awal Scrapbook 3D







Sumber : (olah data : 2022)

2. Validasi produk yakni dilakukan peneliti setelah melakukan pembuatan dari produk media scrapbook 3D, pada tahap alpha test produk akan di nilai oleh beberapa ahli menilai kevalidan serta dari kesesuaian produk. Sebelum melakukan validasi produk peneliti terlebih dahulu berkonsultasi kepada pembimbing mengenai produk yang telah dibuat, untuk memperoleh kritik serta saran. Setelah melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing maka langkah selanjutnya yaitu memvalidasi produk tersebut kepada ahli produk, lalu peneliti memberikan selembaran angket respon penilaian media scrapbook 3D. Hasil validasi berupa angket dianalisis menggunakan data kuantitatif dilakukan dengan menghitung rata-rata jumlah penilaian terhadap masing-masing indikator, validator dari Dosen Universitas PGRI Palembang dan guru dari SD Negeri 2 Mulyorejo. Masing-masing validator menilai 3 aspek yaitu validasi media pembelajaran, bahasa, dan materi. Dari hasil yang didapat pada saat melakukan validasi dengan Dosen Universitas PGRI Palembang dan guru SD Negeri 2 Mulyo Rejo dapat dilihat pada tabel 4. Sebagai berikut: Alasan peneliti memilih bapak Ilham Arya Susanto, M.Pd ini sebagai validator adalah karena bapak Ilham adalah salah satu dosen PGSD di Universitas PGRI Palembang sehingga beliau paham sekali mengenai pengembangan media pembelajaran yang sesuai untuk anak SD, dari proses validasi yang dilakukan banyak sekali masukan yang diberikan oleh beliau untuk kedepannya bagi peneliti apabila suatu saat akan membuat produk atau membuat bahan ajar yang menarik dan kreatif.

Alasan peneliti memilih bapak David Budi Irawan, M.Pd ini sebagai validator kedua adalah karena bapak David salah satu dosen yang mengajar pada program studi PGSD di Universitas PGRI Palembang dari proses validasi yang dilakukan banyak sekali masukan yang diberikan oleh beliau untuk kedepannya bagi peneliti apabila suatu saat akan membuat produk atau membuat bahan ajar yang menarik dan kreatif.

Alasan peneliti memilih ibu Hartini, S.Pd,SD ini sebagai validator adalah karena beliau merupakan guru kelas III di SD Negeri 2 Mulyo Rejo, yang merupakan tempat dimana peneliti akan melakukan penelitian, sehingga banyak saran yang beliau berikan mengenai pembuatan

produk untuk penelitian. Dari hasil yang di dapat pada saat melakukan validasi bisa dilihat pada tabel Sebagai berikut :

3. Revisi, sebelum dinyatakan valid pada produk, maka produk banyak mengalami beberapa revisi dari validator bertujuan untuk melakukan perbaikan media scrapbook 3D menjadi sebuah produk yang layak digunakan. Setelah dilakukan validasi dari ketiga validator diperoleh saran dan komentar yang harus didengarkan oleh peneliti. Peneliti melakukan revisi produk dengan melakukan perbaikan terhadap media scrapbook 3D diberikan oleh validator yaitu bapak Ilham Arya Susanto, M.Pd, bapak David Budi Irawan, M.Pd, dan ibu Hartini, S.Pd,SD.

Tahap keempat yaitu implementasi yang dilakukan didalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran scrapbook 3D setelah itu diberikan kuesioner (Angket) , setelah diberikan para validator selanjutnya dilakukan one to one (evaluasi perorangan ) serta small group (kelompok kecil).

1. One to one (evaluasi perorangan)

One to one kepada 3 siswa kelas III mewakili kelompok hasil belajar tinggi, sedang serta rendah, bertujuan untuk memperoleh kepraktisan tentang produk media scrapbook 3D dikembangkan. Tahap dilakukan pada tanggal 24 November 2022 tahap uji coba one to one menggunakan angket respon siswa untuk menilai kualitas media scrapbook 3D dengan 3 aspek serta 15 pertanyaan diajukan diantaranya aspek tampilan, aspek penyajian, serta aspek manfaat. Hasil tahap one to one dijadikan bahan untuk revisi berikutnya, walaupun hasil uji coba pada tahap one to one tidak mengalami revisi. Berdasarkan hasil lembar angket respon pelajar bisa dilihat dari penilaian angket diberikan, tahap dilakukan dengan menentukan rata-rata dengan jumlah hasil penelitian terhadap masing-masing indikator dinilai.

2. Small group(kelompok kecil)

Pada tahap small group (kelompok kecil) diuji cobakan kepada 6 siswa yang mewakili kelompok hasil belajar tinggi, sedang serta rendah, bertujuan untuk melihat kepraktisan terhadap penggunaan produk media scrapbook. Pelaksanaan tahap uji coba dilaksanakan pada tanggal 25 November 2022 di SD Negeri 2 Mulyo Rejo uji coba dilaksanakan dengan cara meminta siswa untuk terlebih dahulu melihat dan membaca media scrapbook. Pada tahap small group siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa terhadap penggunaan media scrapbook 3D dengan 3 aspek serta 15 pertanyaan diantaranya aspek tampilan, aspek penyajian, serta aspek manfaat. Selanjutnya peneliti memberikan arahan pada siswa dalam mengisi angket respon siswa.

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE, karena dalam penelitian ini hanya sampai uji coba one to one dan Small group, maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari implementasi. Hasil evaluasi didapatkan dari angket respon siswa, dalam angket respon siswa ini pengembangan media scrapbook 3D, pada pembelajaran tema 6 kelas III di SD Negeri 2 Mulyo Rejo dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan.

Pada tahap validasi dilakukan dengan memberi angket kepada para ahli/pakar (ahli media, bahasa dan materi). Hasil pengembangan dilihat dari kevalidan didapatkan hasil setelah melakukan perhitungan serta penilaian media e-modul memperoleh kevalidan dengan melakukan validasi kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi mendapatkan nilai rata-rata validasi sebesar 92,3% berdasarkan persentase skor nilai yang diperoleh berada diantara 81%-100% disimpulkan bahwa media scrapbook 3D dikatakan “sangat valid” berdasarkan penilaian dari para ahli.

Selanjutnya scrapbook 3D dapat dikatakan praktis dikarenakan dilihat dari uji coba one to one dan uji coba small group. Dari hasil keseluruhan tiga siswa memberikan nilai rata-rata 84,1% dan pada tahap uji coba small group dari 6 siswa diperoleh nilai rata-rata 85,3% berdasarkan presentase yang diperoleh berada diantara 81%-100% disimpulkan bahwa media scrapbook 3D pada mata pelajaran tematik materi energi dan perubahannya dikatakan “sangat praktis”.

kelebihan sebagai berikut:

1. Media scrapbook 3D mampu menarik serta menumbuhkan rasa antusias siswa untuk belajar karena media ini memiliki tampilan berupa gambar serta warna mengenai sumber energi seperti matahari, kincir air dan kincir angin sehingga bisa memberikan daya tarik untuk dipelajari serta dibaca oleh siswa.
2. Media scrapbook 3D membantu siswa dalam belajar karena tema yang dipelajari menceritakan tentang sumber energi serta manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media scrapbook 3D yang telah dilakukan, bisa disimpulkan bahwa hasil pengembangan media scrapbook 3D dengan metode ADDIE pada siswa kelas III SD dengan materi energi dan perubahannya tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 dinyatakan valid. Hasil pengembangan media scrapbook 3D dengan metode ADDIE pada siswa kelas III SD dengan materi energi dan perubahannya tema 6 subtema 1 pembelajaran ke-1 dinyatakan praktis berdasarkan hasil diperoleh melalui angket respon pada tahap one to one serta pada tahap small group.

Media scrapbook 3D ini layak untuk digunakan dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA, serta dapat membantu pendidik dalam kegiatan belajar mengajar, untuk peserta didik media ini dapat membantu mereka dalam memahami materi yang diajarkan, kemudian untuk sekolah pemanfaatan media pembelajaran ini bisa digunakan sebagai pengganti sarana dan prasarana yang belum memadai.

## **REFERENSI**

- Benny. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Prenda Media Group.
- Ina. (2021). *Belajar Makin Asik dengan Desain Pembelajaran menarik*. Jawa Barat: CV Jejak.

- Marisa, d. (2019). Komputer dan Media Pembelajaran. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Nizwardi, A. (2016). Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Ridwan, d. (2021). Perancangan Media Inovasi Berbasis Kearifan Budaya Lokal di SD. Jawa Timur: CV Srikandi kreatif Nusantara.
- Sudaryono. (2017). metodologi Penelitian. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sudjana, N. d. (2017). Media Pembelajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo .
- Sudjana, N. d. (2021). Media Pembelajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo .
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Sukanti. (n.d.). Pelaksanaan Pembelajaran IPA SD Kurikulum 2013 pada Kelas Atas di Sekolah Dasar Kota Blitar. Jurnal Pendidikan, 1.
- Taufiq, A. (2017). pendidikan anak di SD. banten: universitas terbuka.
- Widyasari, n. (2019). pengembangan media pembelajaran scrapbook berbasis budaya Palembang pada topik bangun datar. jurnal penelitian inovasi pembelajaran, 92-98.
- Yaumi, M. (2018). Media Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Yulian, D. (2021). pengembangan media scrapbook berbasis picture and picture berorientasi wawasan kebangsaan. jurnal pendidikan anak usia dini, 271-278.