

Pengembangan Media Scrapbook Quis IPA Kelas IV Materi Metamorfosis Sekolah Dasar

Dewi Wulan Arum¹, Erwin Putera Permana², Farida Nurlaila Zunaidah³

^{1, 2, 3} PGSD, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jl KH Achmad Dahlan 76 Mojoroto, Mojorotom Kediri, Jawa Timur, 64112
dewiwulanarum123@gmail.com

Abstract

The objectives achieved in this study were to find 1) the validity of Scrapbook Quiz media on Metamorphosis material in class IV SD 2) the practicality of Scrapbook Quiz media on Metamorphosis material in class IV SD 3) the effectiveness of Scrapbook Quiz media on Metamorphosis material in IVSD class. This research is the development of the Research and Development (R&D) ADDIE development model, there are 5 namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The development of the Scrapbok Quiz media can be held by hand in the shape of a book containing information or explanations of the material and presented with pictures accompanied by decorations and supporting images. The Quiz Scrapbook media was validated by media experts and material experts, the results met valid criteria that could be used, media validation obtained 84% while material validation obtained 82%. So, the average percentage of media and material validation scores obtained is 83% included in the very valid category. The practicality data obtained from the class teacher obtained 86% which was stated to be very practical, then from the practicality data of students (6 students obtained a percentage of 88%) and which (17 students obtained a percentage of 90%) which means very practical. Data on the effectiveness of the Scrapbook Quiz media can be seen from the results of the completeness of class IV students in the form of test scores tested on students based on the KKM (Minimum Completeness Criteria) of 75.

Keywords : Media Scrapbook Quiz, Science, Metamorphosis

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui 1) kevalidan media *Scrapbook Quis* pada materi Metamorfosis pada kelas IV SD 2) kepraktisan media *Scrapbook Quis* pada materi Metamorfosis pada kelas IV SD 3) keefektifan media *Scrapbook Quis* pada materi Metamorfosis pada kelas IV SD. Penelitian ini adalah pengembangan *Research and Development* (R&D) model pengembangan ADDIE terdapat 5 yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pengembangan media *Scrapbok Quis* ini dapat dipegang oleh tangan yang bentuknya seperti buku berisikan keterangan atau penjelasan materi dan disajikan ada gambar juga disertai hiasan dan gambar pendukung. Media Scrapbook Quis ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, hasilnya sudah memenuhi kriteria valid boleh digunakan, validasi media memperoleh mendapat 84% sedangkan validasi materi memperoleh 82%. Jadi rata-rata presentase skor validasi media dan materi memperoleh 83% termasuk dalam katagori sangat valid. Diperoleh hasil data kepraktisan dari guru kelas mendapatkan 86% yang menyatakan sangat praktis, kemudian dari data kepraktisan siswa (6 siswa memperoleh presentase 88%) dan yang (17 siswa memperoleh presentase 90%) yang artinya sangat praktis. Data Keefektifan media *Scrapbook Quis* ini dapat diketahui dari hasil ketuntasan belajar siswa kelas IV berupa nilai tes yang diujikan pada siswa berdasarkan KKM sebesar 75.

Kata kunci: Media Scrapbook Quis, IPA, Metamorfosis

Copyright (c) 2023 Dewi Wulan Arum, Erwin Putera Permana, Farida Nurlaila Zunaidah

Corresponding author: Dewi Wulan Arum

Email Address: dewiwulanarum123@gmail.com (Jl KH Achmad Dahlan 76 Mojoroto, Kediri, Jawa Timur)

Received 28 Desember 2022, Accepted 04 Januari 2023, Published 08 Januari 2023

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah perpaduan antara materi, fasilitas, peralatan, dan prosedur yang mempengaruhi tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran di sekolah dasar maupun madrasah ibtida'iyyah terdapat beberapa mata pelajaran yang pola pembelajarannya diharuskan di dalam kelas (indoor) serta di luar kelas (outdoor). Menurut mendikbud yang terdapat di dalam jurnal annisa, menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Annisa & Simbolon, 2018). Sementara pedana kata pembelajaran dalam istilah bahasa Inggris sebagai "instructional", yang memiliki makna interaksi antara peserta didik dengan lingkungan dan sumber belajar. (Rusyadi Ananda & Abdillah, 2018; 1). Dari pendapat para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang didalamnya memunculkan adanya interaksi dari segala hal yang ada disekitarnya baik yang hidup ataupun yang mati yang mengarah pada kebaikan.

Pada Pembelajaran IPA di sekolah dasar sebaiknya memberikan kebebasan para peserta didik dalam membuat suatu ide ataupun sebuah penafsiran pada suatu hal dalam sebuah kegiatan pembelajaran untuk merancang serta menemukan sesuatu secara mandiri (S. Khoiriyah, 2021). IPA merupakan sebuah usaha manusia dalam memahami serta mempelajari ilmu alam semesta melalui sebuah pengamatan yang tepat terhadap sasaran serta menggunakan berbagai prosedur yang dijelaskan juga dengan suatu penalaran maupun pemahaman sehingga mendapatkan hasil atau sebuah kesimpulan (Widiana et al., 2019). Dari beberapa pendapat para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPA berkaitan dengan cara memahami alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya sebatas penguasaan kumpulan pengetahuan (produk ilmu) yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi lebih sebagai proses penemuan. Pendidikan/pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungannya, serta prospek pengembangan lebih lanjut dengan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran IPA hendaknya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi menjelajahi dan memahami alam secara ilmiah. Pembelajaran IPA diarahkan pada inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih bermakna tentang alam sekitar. Dari beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa Pendidikan/pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk

mempelajari diri sendiri dan lingkungannya, serta prospek pengembangan lebih lanjut dengan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi dengan mewawancarai guru kelas IV dan melalui pengamatan di SDN 3 Tanjungtani, ditemukan terdapat beberapa permasalahan yang terjadi diantaranya, pada proses pembelajaran IPA guru menyampaikan materi pembelajaran yang berpusat pada bahan ajar yang dimilikinya hal tersebut menjadikan kegiatan proses belajar mengajar terasa membosankan dan kurang menyenangkan. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran dan cenderung pasif serta tidak kreatif dalam mengemukakan pendapat. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran IPA.

Hal tersebut menjadikan siswa kurang memahami pembelajaran yang diberikan guru kurang maksimal dan pembelajaran juga tidak maksimal. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya nilai KKM. Dari 23 siswa terdapat 55% atau 14 siswa yang di bawah KKM dan 45% atau 9 siswa yang diatas KKM. KKM di SDN 3 Tanjungtani untuk mata pembelajaran IPA adalah 75. Untuk mengatasi permasalahan diatas, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik karena siswa masih membutuhkan benda yang menarik, konkrit untuk menarik perhatian siswa sesuai dengan materi yang diajarkan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu ataupun sebuah hal yang dapat menyampaikan informasi dan dapat dimodifikasi, dilihat, didengar, dibaca atau didiskusikan untuk merangsang suatu pikiran, minat atau bakat, perhatian, serta emosi siswa yang ada didalam sebuah kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Nurdiana et al., 2018). Media pembelajaran memiliki macam-macam jenis seperti media pembelajaran audio, media pembelajaran visual, dan media pembelajaran multimedia.

Media pembelajara yang cocok digunakan pada siswa kelas IV di SDN 3 Tanjungtani yaitu menggunakan media pembelajaran visual berupa Scrapbook Quis. Media Pembelajaran Scrapboo Quis ini memiliki kelebihan yaitu, digunakan sebagai media pembelajaran untuk menarik siswa untuk berkonsentari dalam pembelajaran, bahan – bahan pembuatanya juga mudah didapatkan, dan mudah disimpan dan dibawah kemana-mana karena ukuran yang seperti buku .Untuk menguatkan teori diatas terdapat beberapa penelitian terdahulu, yaitu penelitian Novita Kumala Sari, 2021 bahwa menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dapat dijadikan pembelajaran lebih menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Scrap Book. Hasil rata – rata validasi media 80 % dan materi 90 % . Menunjukan bahwa media pembelajaran Media

Scrap Book pada Materi Tata Surya Siswa Kelas VI SD. Terbukti valid. Sedangkan Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Setyo Wahyu Wardhani pada tahun 2018 menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dapat dijadikan pembelajaran lebih menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Scrap Book. Hasil rata – rata validasi media 84 % dan materi 80 % serta respon siswa 96%. Menunjukkan bahwa media pembelajaran Media Scrap Book pada Materi Pengelompokan Hewan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Terbukti valid. Maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Scrapbook Quis IPA Kelas IV Materi Metamorfosis Sekolah Dasar “

METODE

Pada penelitian menggunakan metode penelitian Research and Develoment (R & D). Research and Develoment (R & D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sa’adah, 2021).

Untuk mendapatkan produk yang memiliki kualitas baik diperlukan adanya uji coba validasi model/produk. Validasi produk ini diartikan untuk menguji ketetapan dalam kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dihasilkan. Ahli media dan ahli materi bertugas untuk memberikan nilai validasi. Pada tahap validasi ini penilaian didapatkan melalui tanggapan atau komentar dan juga pengisian angket serta pemberian saran dan juga kritikterhadap produk media Scrapbook Quis.

Validasi Ahli Media

Validasi ahli media akan melakukan validasi produk yang dibuat peneliti yaitu Scrapbook Quis. Peneliti memilih ahli media untuk memvalidasinya yaitu Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd. Validasi ini berebntuk angket yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan media scrapbook quis.

Validasi Ahli Materi

Pada validasi ahli materi ini akan melakukan validasi materi yang diambil di materi yang isinya ada dalam media scrapbook quis yaitu materi metamorfosis yang berada di Indikator Mengidenfikasi Siklus Makhluk Hidup yang Berada di Sekitar Dengan Baik. Peneliti memilih dosen yaitu Kharisma Eka Putri, S.Pd.,M.Pd .

Ahli Pembelajaran / Guru Bidang Studi

Pada ahli pembelajaran menguji kepraktisan penggunaan media Scrapbook Quis yang sudah dikembangkan. Dengan guru kelas yang bernama Mamluatul Khoiriyah, S.Pd.

Analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian, karena dengan analisis data, data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna untuk memecahkan masalah penelitian. Jadi dalam teknik analisis data proses mencari atau menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari pengumpulan data.

Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari dua ahli media dan ahli materi. Data diperoleh dari angket validasi yang diberikan yang diberikan kepada para analisis deskriptif kuantitatif. Didapat menggunakan rumus sebagai berikut menurut Akbar (2015:78) yaitu

$$(V - ah) = \frac{Tse}{Tsn} \times 100 \% = \dots \% \quad (1)$$

Keterangan :

V-ah = validasi ahli

Tse = total skor empiris (skor yang didapat)

Tsn = total skor maksimal

Kemudian untuk mengetahui nialia uji kevalidan dari beberpaa validaotor dapat diukur dengan rumus sebagai berikut:

$$NA = \frac{n1+n2}{n} \quad (2)$$

Keterangan:

NA = Skor akhir kevalidan

n1 = jumlah nilai dari ahli 1

n2 = Jumlah nilai dari ahli 2

n = Jumlah nilai

Setelah perhitungan untuk data numerik selesai yang dilakukan masing-masing angket sub uji, presentase yang dikelompokkan pada kriteria tertentu sehingga diketahui tingkat kevalidan produk. Kriteria kevalidan berdasarkan presentase yang didapat.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Presentase	Katagori Validitas	Keterangan
00.00% - 20.00%	Sangat Tidak Valid	Sangat Tidak boleh digunakan
21.00% - 40.00%	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan
41.00% - 60.00%	Kurang Valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
61.00% - 80.00%	Cukup Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
81.00% - 100.00%	Sangat Valid	Sangat baik digunakan

Sumber modifikasi: Akbar 2015 dalam Novita 2021

Kepraktisan

Data yang digunakan untuk menentukan kriteria kepraktisan pada media Scrapbook Quis diperoleh dari penilaian respon guru dan siswa dengan mengisi angket dari sumber Riduwan (2015:15)

1. Pedoman Penilaian Angket Respon Guru

Rumus yang digunakan adalah :

$$Presentase = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Nilai Aspek Kepraktisan

F = Skor Perolehan

N = Skor Maksimal

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

Penilaian	Kriteria	Skor
Sangat Praktis	5	81% - 100%
Praktis	4	61% - 80%
Cukup Praktis	3	41% - 60%
Kurang Praktis	2	21% - 40%
Tidak Praktis	1	00% - 20%

Sumber modifikasi: Akbar 2015 dalam Novita 2021

2. Pedoman Penilaian Angket Respon Siswa

Data siswa didapatkan dari angket respon siswa terhadap kegiatan media pembelajaran, yaitu dengan menghitung presentase terhadap pernyataan yang diberikan. respon siswa secara umum dapat ditulis dengan rumus berikut :

$$Pr = \frac{A}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

- Pr = Presentase respon siswa
 A = Proposi siswa yang memilih Ya
 N = Jumlah siswa yang mengisi angket

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan

Penilaian	Kriteria	Skor
Sangat Praktis	5	81% - 100%
Praktis	4	61% - 80%
Cukup Praktis	3	41% - 60%
Kurang Praktis	2	21% - 40%
Tidak Praktis	1	00% - 20%

Sumber modifikasi: Akbar 2015 dalam Novita 2021

Keefektifan

Keefektifan suatu produk pengembangan dapat dilihat dari pemberian tes berupa soal pre-test dan post- test yang diberikan siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media Scrapbook Quis. Jika rata-rata nilai siswa kelas IV ≥ 75 (KKM), maka media Scrapbook Quis yang dikembangkan dianggap efektif, namun jika ≤ 75 maka media Scrapbook Quis dianggap tidak efektif dan memerlukan perbaikan atau revisi.

Nilai Hasil Belajar Siswa.

Dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Hasil Belajar} = \frac{\text{Jumlah Skor Benar}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Sedangkan untuk rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata – rata kelas} = \frac{\Sigma \text{Nilai hasil belajar siswa}}{\Sigma \text{banyak siswa dalam satu kelas}} \quad (3)$$

Setelah diketahui nilai rata-rata siswa, berikutnya menghitung jumlah siswa yang lulus KKM yaitu mendapatkan 75 atau ≥ 75 . mempresentase kelulusan klasikal dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{KBK} = \frac{\text{Siwa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah total siswa}} \times 100\% \quad (4)$$

keterangan :

KBK = Ketuntasan Belajar Klasikal

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil studi di lapangan di nilai bahwa kegiatan pembelajaran IPA pada Kelas IV SDN 3 Tanjungtani pada materi Metamorfosis dalam penyampaian materi berpusat pada bahan ajar yang dimilikinya hal tersebut menjadikan siswa menjadi kurang aktif. Dari permasalahan tersebut diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan siswa di SDN 3 Tanjungtani menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajarannya. Pengembangan yang sesuai dengan permasalahan di atas yaitu pengembangan media Scrapbook Quis.

Desain Awal (Draf) Model

Pada tahap desain awal peneliti akan melakukan perancangan yang diperlukan dalam kegiatan pengembangan media pembelajaran yang memiliki beberapa tahapan, yaitu:

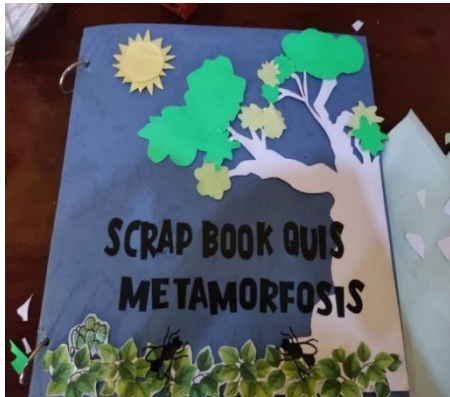
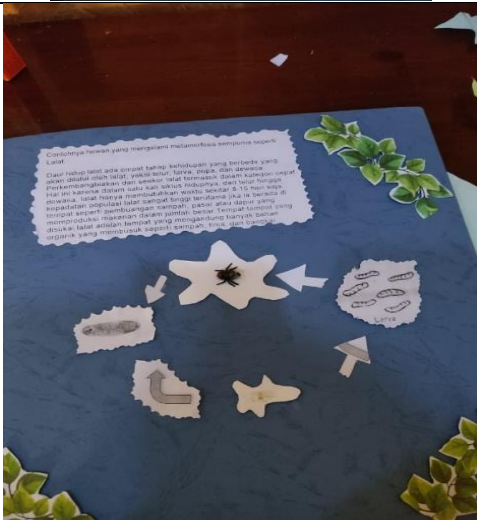
1. Bahan -Bahan Pembentuk Media

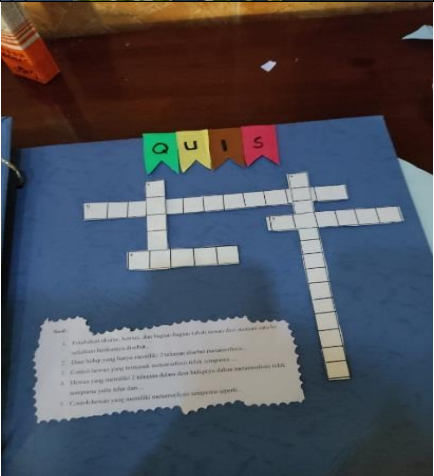
Desain awal media pembelajaran Scrapbook Quis ini. Bahan – bahanya yaitu 1) kertas karton 2) kertas asturo 3) kertas linier 4) prin materi dan gambar yang mendukung yang dibutuhkan.

2. Mendesain Media

Kertas karton dipotong dengan ukuran 30 cm x 30 cm, sebanyak 6 bagian. Di bagian atas atau halaman pertama dapat disebut dengan sampul atau cover Scrapbook Quis yang berisikan judul nama media dan nama materi

Tabel 4. Desain Awal Media

No	Nama Gambar	Keterangan gambar
1	Gambar lembaran/ bagian pertama	
2	Gambaran Lembar/ bagian kedua	
3	Gambar Lembar/ bagian ketiga	

4	Gambar Lembar/ bagian keempat	
5	Gambar Lembar/ bagian kelima	

3. Proses Perakitan

- Kertas karton dipotong dengan ukuran 30 cm x 30 cm sebanyak 5 bagian.
- Lalu kertas karton dilapisi dengan kertas linier dibentuk seperti memberikan samak di kertas kartonnya. Di bagian pertama terdapat judul yaitu nama media dan nama materi yang akan dibahas.
- Memotong kertas asturo dan kertas origami juga kertas print, glosi di bentuk sebuah pemandangan alam seperti pohon, daun, matahari, materi, hewan, kuis.
- Memberikan hiasan dan menempelkan materi
- Setelah itu dijadikan satu disepertikan menjadi buku dan bagain pinggirnya dilubangi dan digabungkan menggunakan ring lingkaran.

Uji kepraktisan ini dipergunakan untuk menguji media apakah media “ *Scrapbook Quis* “ ini sudah termasuk praktis/layak atau belum digunakan . Dalam menguji kepraktisan maka peneliti memerlukan angket yang ditunjukan kepada guru dan siswa kelas IV di SDN 3 Tanjungtani

1) Hasil Uji Kepraktisan dari Angket Guru

Validasi ini dipergunakan sebagai menguji kepraktisan media yang sudah dikembangkan baik dari segi tampilan maupun materi yang dipergunakan. Berikut ini hasil dari angket yang diberikan kepada guru wali kelas IV di SDN 3 Tanjungtani. Nilai yang didapat dari analisis angket respon guru dari media *Scrapbook Quis* memperoleh hasil 86 % dengan melihat kriteria dari Akbar (2015) dapat dikatakan bahwa angket respon guru ini termasuk dalam kriteria sangat praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa media *Scrapbook Quis* ini sangat baik digunakan. Berikut adalah hasil angket respon guru .

Tabel 5. Data Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Penamilan media scrapbook Quis secara keseluruhan menarik				√	
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran tersusun secara sistematis				√	
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa			√		
4	Adanya media menjadikan minat belajar siswa					√
5	Penggunaan gambar dalam media dapat membantu pemahaman siswa				√	
6	Dengan menggunakan media pembelajaran guru mempermudah guru dalam penyampaian materi kepada siswa				√	
7	Dengan menggunakan media,guru merasa siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran					√
8	Dengan menggunakan media, guru merasa siswa lebih semangat dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran				√	
9	Tampilan warna dan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan menarik				√	
10	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi					√
Jumlah Skor		43				
Skor Maksimal		50				

Presentase Skor	86%
------------------------	------------

Rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{F}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

Jadi, dapat di beri kesimpulan bahwa pada tabel 4.8 dari hasil angket respon guru pada media Scrapbook Quis didapatkan 86% yang menunjukan skor 8.% - 100% yang menunjukan dalam kpenilaian validitas sangat praktis dapat digunakan dalam pembelajaran.

2) Hasil Uji Kepraktisan dari Angket Siswa

Uji kepraktisan ini ditunjukan untuk siswa kelas IV SDN 3 Tanjungtani terhadap media yang sudah dikembangkan baik dari tampilan mediannya maupun materi yang digunakan. Angket respon siswa ini di berikan 2 tahap pertama pada uji coba kelompok kecil (sekitar 6 siswa) Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa. Berikut data hasil angket respon siswa.

Tabel 5. Data Hasil Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Jumlah Jawaban “ YA”	Presentase
1	Apakah menurut pendapatmu media pembelajaran ini menarik ?	6 siswa	100 %
2	Apakah tampilan media (Scrapbook Quis) memiliki warna yang menarik ?	6 siswa	100%
3	Apakah teks mudah dibaca ?	5 siswa	83%
4	Apakah tampilan gambar dalam media menarik ?	6 siswa	100%
5	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan judul media pembelajaran ?	6 siswa	100%
6	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami ?	3 siswa	50%
7	Apakah saya termotivasi untuk meningkatkan belajar dengan menggunakan media ini ?	5 siswa	83%
8	Apakah media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajarmu ?	6 siswa	100%
9	Apakah media ini dapat mendorong untuk meningkatkan semangat belajar ?	4 siswa	67%
10	Apakah menggunakan pelajaran dengan menggunakan media menyennagkan ?	6 siswa	100%
Rata- rata keseluruhan		53	

Rumus

$$\text{Pr} = \frac{A}{N} \times 100\%$$

$$\text{Pr} = \frac{53}{60} \times 100\% = 88\%$$

Dari tabel diatas diperoleh rata – rata keseluruhan hasil respon siswa dari 6 siswa memperoleh hasil 88% yang menunjukkan kriteria kepraktisan penilaian sangat praktis digunakan dalam sekolah dasar.

Uji Coba Kelompok Besar (17 siswa)

Tabel 6. Data Hasil Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Jumlah Jawaban “ YA”	Presentase
1	Apakah menurut pendapatmu media pembelajaran ini menarik ?	17 siswa	100 %
2	Apakah tampilan media (Scrapbook Quis) memiliki warna yang menarik ?	17 siswa	100%
3	Apakah teks mudah dibaca ?	10 siswa	83%
4	Apakah tampilan gambar dalam media menarik ?	17 siswa	100%
5	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan judul media pembelajaran ?	12 siswa	100%
6	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami ?	12 siswa	50%
7	Apakah saya termotivasi untuk meningkatkan belajar dengan menggunakan media ini ?	17 siswa	83%
8	Apakah media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajarmu ?	17 siswa	100%
9	Apakah media ini dapat mendorong untuk meningkatkan semangat belajar ?	17 siswa	67%
10	Apakah menggunakan pelajaran dengan menggunakan media menyennagkan ?	17 siswa	100%
Rata- rata keseluruhan		153	

Rumus

$$\text{Pr} = \frac{A}{N} \times 100\%$$

$$\text{Pr} = \frac{153}{170} \times 100\% = 90 \%$$

Dari hasil respon siswa diatas diperoleh nilai presentase yaitu 90%. Hal tersebut menunjukkan bahwa lebih dari 88% siswa memberikan respon positif terhadap produk yang telah dikembangkan.

Sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran Scrapbook Quis praktis digunakan dengan presentase skor 81%-100% penilaian sangat praktis.

KESIMPULAN

Media Scrapbook Quis dapat membantu dalam mendukung proses kegiatan belajar mengajar di kelas IV hal ini dikarenakan Media Scrapbook Quis ini menarik perhatian siswa dan membuat konsentrasi siswa lebih fokus dan kegiatan belajar terasa tidak menimbulkan bosan dan media ini membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman akan materi siswa dikelas IV SDN 3 Tanjungtani.

Media ini divalidasi oleh para ahli media dan materi sebelum diuji cobakan ke siswa kelas IV SDN 3 Tanjungtani bahwa rata-rata presentase validasi ahli media mendapatkan 84% yang dinyatakan sangat valid sedangkan hasil presentase ahli materi mendapatkan 82 % yang dinyatakan sangat valid. Rata – rata yang didapatkan kevalidan ahli media dan materi mendapatkan 83%.

Uji coba kepraktisan media Scrapbook Quis ini diujikan kepada guru kelas dan juga siswa kelas IV. Hasil presentase dari guru kelas mendapatkan nilai 86% yang dinyatakan sangat praktis. Sedangkan rata – rata presentase dari siswa kelas IV yang menggunakan angket respon siswa mendapatkan 88% uji coba kecil dan angket respon kepraktisan uji coba besar memperoleh skor presentase 90% yang artinya angket respon kepraktisan siswa pada uji coba kecil dan besar sangat praktis.

Keefektifan media Scrapbook Quis ini dapat diketahui dari hasil ketuntasan belajar siswa kelas IV berupa nilai tes yang diujikan pada siswa berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar ≥ 75 . Dari hasil uji coba kelompok kecil sebanyak 6 siswa mendapatkan nilai dari hasil mengerjakan pre-test dengan mendapatkan nilai rata-rata 76,66 dengan siswa yang mencapai KKM 66,6%. Sedangkan nilai dari hasil mengerjakan Post-tes mendapatkan nilai rata-rata 83,3 dan siswa yang mencapai KKM mendapatkan presentase 83%. Dari hasil uji coba kelompok besar sebanyak 17 siswa mendapatkan nilai dari hasil mengerjakan pre-test dengan nilai rata-rata 82,35 dengan siswa yang mencapai KKM mendapatkan presentase 82,35%. Sedangkan nilai dari mengerjakan Post-test memperoleh nilai rata-rata 83,52 dan siswa yang mencapai KKM mendapatkan presentase 88,2% yang artinya efektif.

REFERENSI

- Annisa, N., & Simbolon, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(2), 217-229.
- Azhar, Arsyad. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Krangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1)
- Khoiriyah, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Jarmavis (Jaring-Jaring Makanan Virtual System) Berbasis Augmented Reality Untuk Siswa Kelas V: Penelitian Desain dan Pengembangan di Kelas V Pada Pembelajaran IPA. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rusyadi, A. & Abdillah, (2018). Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Ke Dua. Depok; PT Rajagrafindo Persada.
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal Of Education Technology*, 3(4), 314-321.
- Yaumi, Muhammad. (2018). Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.