

Pengembangan Media Scrapbook “Petualangan Luar Angkasa” Materi Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar

a*Yusril Alam Narutama

^a Universitas Nusantara PGRI Kediri Jawa Timur Indonesia

ARTICLE HISTORY	ABSTRACT
Submit: August 14, 2022 Accepted: October 14, 2022 Publish: December 27, 2022 Article Type: Research Paper	The purpose of this study was to determine the development procedure, validity, effectiveness, and practicality of scrapbook media on solar system materials. This research uses Research and Development (R&D) research and development methods with the ADDIE Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation Model. The instrument consists of a validation sheet for expert validators, teacher and student response questionnaires, evaluation questions. The conclusions of this research are (1) The process of developing scrapbook media using the ADDIE model through the analysis stage, hold planning or design, development stage, implementation stage, and evaluation stage. (2) The validity obtained an average of 86.75% with a very valid category (81%-100%) (3) The practicality of the teacher and student responses obtained an average practicality result of 92.65% with a very practical category (81%-100). (4) The effectiveness obtained from classical mastery with a percentage of 91.6% scrapbook learning media is said to be effective if the classical mastery obtained by students is 85%.
KEYWORD:	ABSTRAK
Visual Media Development Scrapbook Solar System	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur pengembangan, kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media scrapbook pada materi tata surya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) dengan Model ADDIE Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Instrumen terdiri dari lembar validasi kepada ahli validator, angket respon guru dan siswa, soal evaluasi. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Proses pengembangan media scrapbook menggunakan model ADDIE melalui tahap analisis, tahanan perencanaan atau desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. (2) Kevalidan memperoleh rata-rata sebesar 86,75% dengan kategori sangat valid (81%-100%) (3) Kepraktisan dari respon guru dan siswa memperoleh rata-rata hasil kepraktisan sebesar 92,65% dengan kategori sangat praktis (81%-100). (4) Keefektifan diperoleh dari ketuntasan klasikal dengan presentase sebesar 91,6% media pembelajaran scrapbook dikatakan efektif apabila ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa adalah $\geq 85\%$.

Copyright © 2022. The Author(s). **Al-Asasiyya: Journal Basic of Education** is licensed under a creative commons' attribution-noncommercial 4.0 international license

1. Pendahuluan

Mata pelajaran IPA dirancang untuk membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan memahami konsep IPA yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata, memiliki rasa ingin tahu, mampu mengoperasikan teknologi informasi sederhana, menginspirasi peserta didik bahwa pembelajaran IPA melibatkan aktivitas peserta didik baik secara fisik maupun mental dalam membangun konsep di sekitarnya

(Saputro, 2019). Salah satu materi Ilmu Pengetahuan Alam di kelas VI SD yaitu terdapat pada KD 3.7 menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya. Untuk mencapai KD tersebut dapat diukur dari indikator sebagai berikut: memahami sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya dan menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya (Saputro, 2017). Upaya yang dilakukan untuk mencapai indikator tersebut dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran selain menggunakan metode atau media, guru juga perlu menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan materi yang diajarkan (Ikhwan et al., 2022). Penggunaan bahan ajar bertujuan untuk sumber referensi ajar bagi guru dalam mengajarkan materi pembelajaran dan peserta didik juga lebih mudah dalam belajar (Susanto et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti laksanakan dengan Wawancara terhadap guru kelas VI SDN 2 Lengkonglor Kecamatan Ngluyu Kabupaten Nganjuk, peneliti menemukan permasalahan yaitu tingkat belajar peserta didik rendah dalam mempelajari materi Tata Surya. Masalah tersebut disebabkan bahan ajar yang peserta didik pelajari kurang menarik dan belum bisa memberikan gambar yang jelas pada siswa tentang materi Tata Surya. Selain itu, analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa masih minimnya media pembelajaran scrapbook untuk siswa sekolah dasar, 60,9% peserta didik lebih menyukai materi pembelajaran dengan adanya warna yang simple (sederhana), 65,2% peserta didik memilih jenis huruf biasa, 73,9% peserta didik memilih ukuran huruf yang sedang agar mudah dibaca, 73,9% peserta didik memilih gambar bersifat realistik (gambar asli). Sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar siswa dan berdampak pada hasil belajar siswa. Sehingga hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM terbilang cukup tinggi, yaitu 66,6% dari 12 anak. Artinya terdapat 8 anak yang belum dapat mencapai KKM, sedangkan 4 anak yang lain sudah berhasil mencapai KKM. Data nilai yang menyatakan bahwa IPA merupakan mata pelajaran yang memiliki rata-rata terendah dari semua pelajaran yang ada dukung data-data yang diambil melalui dokumentasi. Berdasarkan hasil temuan peneliti, ada berbagai faktor yang menyebabkan tingginya angka siswa yang belum mencapai KKM. Faktor-faktor tersebut antara lain: (a) Siswa kurang memperhatikan guru saat proses belajar-mengajar, (b) sumber belajar yang memuat banyak tulisan membuat minat belajar siswa rendah, (c) keterbatasan waktu, sarana, serta jumlah siswa yang terlalu banyak dalam kelas.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran tersebut peneliti mencari solusi dengan mengembangkan media inovatif. Salah satu inovasi yang mampu menarik perhatian siswa ketika kegiatan pembelajaran adalah menggunakan media yang menarik. Menurut Arsyad

mengartikan media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas (Kustandi & Sutjipto, 2013). Dalam penelitian ini peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajarn yang dapat menarik minat belajar siswa, mudah menerima materi pelajaran dan mudah digunakan oleh guru yaitu dengan mengembangkan media scrapbook. Pada materi tata surya kelas 6 media scrapbook mampu dijadikan sebagai salah satu alat alternative pilihan. Scrapbook biasanya digunakan untuk membuat album kenangan yang termuat tidak hanya foto akan tetapi berbentuk klipng atau catatan penting yang ada keterkaitannya dengan moment penting, Sebab Scrapbook adalah sebuah karya dibuat dengan cara kreatif serta inovativ supaya bisa membuat suatu kesan ketika hari yang istimewa.

Dalam pembuatan scrapbook dapat dibuat dengan handmade/buatan tangan sehingga pembuatan dapat memadukan dengan tema apa yang dikehendaki. Peneliti memakai media scrapbook karena media ini termasuk jenis media konkret yang dikemas dalam bentuk sebuah buku yang menarik. Dengan penyajian yang menarik, harapannya mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa. Serta selama proses pembelajaran siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar yang menyeluruh.

Buku yang banyak digunakan adalah buku-buku cetak dari pemerintah yang masih kurang berwarna dan membingungkan bagi peserta didik, sehingga menggunakan media scrapbook pada materi tata surya dapat memperjelas tentang khayalan bagaimana tentang sistem tata surya yang ada di luar angkasa dan rotasi, revolusi, planet-planet itu mengelilingi matahari sesuai dengan garis orbit masing-masing planet. Dengan materi ini pun lebih menarik peserta didik untuk pembelajaran di dalam kelas. Maka peneliti memilih materi sistem tata surya dalam penelitian menggunakan media pembelajaran scrapbook ini.

Dijelaskan bahwa media scrapbook memiliki kekurangan dan kelebihan. Menurut Wahana dan Mukti menjelaskan bahwa media scrapbook memiliki kelebihan sebagai berikut: (1) menarik, scrapbook mencakup berbagai gambar, video, catatan penting dan banyak lagi. Dalam bentuk hiasan atau dekoratif. Sehingga tampilannya akan terlihat indah dan menarik, (2) bersifat realistis dalam menunjukkan pokok bahasan, dengan scrapbook kita dapat menampilkan sebuah objek yang realistis melalui gambar dan foto. Sehingga kita dapat mengetahuinya dengan lebih mudah dan mengingatnya dengan lebih baik, (3) dapat mengatasi keterbatasan waktu, dan (4) mudah dibuat (Iman, 2018).

2. Kajian Pustaka

Pengertian Scrapbook

Scrapbook merupakan teknik untuk mendekorasi dan mendesain foto dengan menggunakan bahan sisa. Scrapbook berasal dari bahasa Inggris “scrap” berarti sisa-sisa, sedangkan “book sendiri berarti sebuah buku. Menurut (Liawati, 2017) dalam (Sari, 2020) scrapbook merupakan media berupa tempelan gambar yang diaplikasikan di atas kertas. Definisi scrapbook adalah seni menempel gambar di media kertas dan memiliki cerita didalamnya serta menghiasinya menjadi karya yang kreatif. Sedangkan menurut (Hardiana, 2015) dalam (Saputra, 2020) Scrapbook berasal dari kata scrap yang dalam bahasa Inggris artinya barang sisa. Scrapbook merupakan seni kreatif menempel foto, barang-barang sisa dan sejenisnya pada sebuah media (biasanya kertas). Tapi meskipun namanya scrap bahan pembuat Scrapbook kini semakin berkembang tidak melulu dari barang bekas. Malah sekarang agar lebih indah, scrapbook dibuat dengan menggunakan bahan-bahan khusus untuk Scrapbooking. Melihat berbagai pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwasanya Scrapbook dapat dikatakan masuk kedalam seni yang berbentuk dua dimensi seperti buku dengan tema yang bermacam-macam tersusun atas quote, foto, kliping, gambar, catatan penting, memorabilia, dan lain sebagainya yang dikemas ke dalam suatu karya seni kreatif hasil kerajinan tangan serta dalam pembentukannya memakai teknik lipat dan tempelan.

Karakteristik Scrapbook

Terdapat beberapa karakteristik Scrapbook yang bisa dipergunakan dalam hal ini sebagai media pembelajaran, yaitu, a) bentuknya buku. b) tema harus selaras terhadap tujuan pembelajarannya. c) materi/data yang dipakai pada Scrapbook harus memfokuskan mengenai bahasan materi yang akan diajarkan. d) sebisa mungkin mengurangi hiasan yang tidak diperlukan, karena tujuan utamanya adalah sebagai media pembelajaran. Dari beberapa karakteristik Scrapbook di atas maka diharapkan dapat menjadi acuan dalam pembuatan media Scrapbook agar selaras dengan tujuan media yang sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Media visual dalam konsep pembelajaran visual terdapat berupa gambar, model, benda, atau alat-alat lain yang memberikan peserta didik pengalaman visual yang nyata. Media pembelajaran visual menurut Wati (2016) merupakan media yang memiliki beberapa unsur yang berupa bentuk, warna, garis, dan tekstur.

3. Metode

Pada Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang dipergunakan untuk menghasilkan produk, dan akan diuji keefektifan dari produk tersebut, menurut Sugiyono (2016). Metode tersebut dapat dijelaskan sebagai proses untuk pengembangan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Pada penelitian dan pengembangan media Scrapbook ini menggunakan acuan desain model Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE). Model ADDIE adalah salah satu model pendekatan yang bersifat umum dan dapat memudahkan seorang perancang program, guru, dan instruktur dalam menciptakan suatu program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik (Pribadi, 2009).

a. Analisis (Analyze)

Tahap analisis masalah dilaksanakan untuk mengetahui permasalahan yang terdapat di sekolah dasar dan dalam proses pembelajaran. Pada tahap analisis masalah ini dilaksanakan dengan Observasi untuk mengetahui kegiatan belajar mengajar di kelas dan wawancara dilaksanakan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh guru pada saat kegiatan belajar mengajar. Tahap analisis kebutuhan dihasilkan dari angket kebutuhan peserta didik, diketahui bahwa masih minimnya media pembelajaran yang dibuat di SDN 2 Lengkonlor, media yang digunakan saat pembelajaran IPA materi Tata Surya adalah gambar, buku LKS dan buku paket. Sehingga peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa scrapbook pada materi Tata Surya Kelas VI SD. Setelah melakukan analisis maka peneliti mendapatkan hasil dari angket kebutuhan peserta didik. Hasil analisis akan di evaluasi untuk menentukan desain produk yang sesuai dengan hasil analisis yang di temukan.

b. Tahap Perencanaan (Design)

Tahap Perencanaan (Design) yaitu tahap menyusun desain produk yang sudah dianalisis untuk mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik menurut Pribadi (2009). Bahan ajar yang akan dikembangkan berupa media scrapbook.

c. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap Pengembangan (Development) yaitu tahap yang terdapat beberapa kegiatan seperti, membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan menurut Pribadi (2009). Pada tahap ini peneliti

melakukan pengembangan dari bahan ajar cetak berupa buku paket dan LKS ke dalam bahan ajar scrapbook yang telah di sesuaikan dengan kondisi.

d. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap Implementasi (Implementation) yaitu tahap penerapan dan penyampaian materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Pribadi (2009). Menguji daya tarik media scrapbook di dalam kelas hal ini terlihat pada respon siswa dan angket dari guru. Selain untuk mengetahui daya tarik media scrapbook tata surya pada tahap implementasi ini dilakukan posttest. Posttest dilakukan saat siswa menggunakan media scrapbook. Hasil posttest untuk mengetahui keefektifan media dalam kegiatan pembelajaran. Jika hasil pengujian di atas ketuntasan klasikal maka media scrapbook sudah dikatakan efektif. Setelah melakukan implementasi peneliti melakukan evaluasi terkait kepraktisan dan keefektifan media.

e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap Evaluasi (Evaluation) yaitu tahap melaksanakan evaluasi atau perbaikan program pembelajaran dan hasil belajar menurut Pribadi (2009). Tahap evaluasi pada penelitian didasarkan pada kebutuhan revisi. Hasil dari uji validasi oleh para ahli dan hasil uji lapangan berupa tanggapan dari siswa dan guru.

Tahapan-tahapan Analisis Produk

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Pada data kualitatif berisi tentang komentar maupun saran perbaikan produk dari ahli media dan ahli materi yang dikembangkan sebelum bahan ajar tersebut diuji cobakan. Sedangkan pada data kuantitatif yaitu berupa skor angket (angket validasi ahli, angket respon guru, dan angket siswa) serta skor dari hasil tes. Analisis data yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Analisis Data Hasil Validasi Media

Respon akan mengemukakan keadaan untuk setiap pertanyaan diberikan dengan memberi tanda (√) pada kolom angket yang tersedia. Menurut (Akbar, 2013) dalam (Korniawati et al., 2016) untuk mengetahui kevalidan bahan ajar dan materi dapat menggunakan cara sebagai berikut.

$$Va = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

Va : Validitas dari ahli.

TSe : Total skor empiris (skor yang diperoleh).

TSh : Total skor maksimal.

Setelah diperoleh hasil validasi dari masing – masing validator, peneliti melakukan validasi gabungan hasil analisis ke dalam rumus sebagai berikut.

$$V = \frac{Va1 + Va2}{2} = \dots \%$$

Keterangan:

V : Validitas gabungan

Va1 : Validitas dari ahli 1 (ahli media)

Va2 : Validitas dari ahli 2 (ahli materi)

Tabel 3.5 Kriteria Validasi

Presentase (%)	Kualifikasi	Tindak Lanjut
81% - 100%	Sangat Valid	Implementasi
61% - 80%	Valid	Implementasi
41% - 60%	Cukup Valid	Revisi, Implementasi
21% - 40%	Kurang Valid	Revisi Besar
0% - 20%	Tidak Valid	Revisi Besar

Sumber: (Akbar, 2013) dalam (Korniawati et al., 2016)

b. Analisis Kepraktisan Media

Penelitian angket kepraktisan dilakukan oleh guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan produk Scrapbook” Materi Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar yang telah peneliti kembangkan. Dalam hal ini, guru akan mengemukakan keadaan untuk setiap pertanyaan yang diberikan dengan memberi tanda (√) pada kolom angket yang tersedia. Selain itu, peserta didik juga mengisi angket respon siswa dengan memberi tanda (√) pada kolom angket yang tersedia. Pada angket tersebut terdapat 10 indikator dengan 2 pilihan jawaban yaitu “YA” dan “TIDAK”. Pilihan jawaban “YA” akan diberikan nilai 10 dan jawaban “TIDAK” akan diberikan nilai sebesar 0. Pemberian nilai pada angket bertujuan untuk memudahkan sistem perhitungan nilai kepraktisan dari media yang telah peneliti kembangkan. Kriteria hasil angket mendapat respon baik dari siswa jika hasil presentase pencapaian secara klasikal sekurang – kurangnya 75%. Berdasarkan dari

penilaian angket respon guru, maka penilaian yang dilakukan untuk menggunakan rumus modifikasi dari (Akbar, 2013) dalam ((Korniawati et al., 2016) sebagai berikut:

$$P = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Presentase praktikalitas
 TSe : Total sekor empiris (sekor yang diperoleh)
 TSh : Total sekor maksimal

Berdasarkan dari penilaian angket respon siswa, maka penilaian yang dilakukan menggunakan rumus (Riduwan, 2010) dalam (Wilujeng & Mulyaningsih, 2013) sebagai berikut.

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

Keterangan:

- Pr = Presentase
 A = Proporsi siswa yang memilih Ya atau Tidak
 N = Jumlah siswa yang mengisi angket

Setelah diperoleh hasil dari angket respon guru dan respon siswa, peneliti melakukan penghitungan rata-rata gabungan hasil angket ke dalam rumus sebagai berikut.

$$R = \frac{R1 + R2}{2} = \dots\%$$

Keterangan:

- R = Rata-rata
 R1 = Hasil angket respon guru
 Pr = Hasil angket respon siswa

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Kepraktisan

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

4. Hasil dan Pembahasan

Tujuan dikembangkan media scrapbook yaitu untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa untuk semangat belajar serta memotivasi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif. Berdasarkan model pengembangan ADDIE pada media scrapbook materi sistem tata surya terdapat 5 tahap.

- a. Tahap Analisis (*Analyze*). Yaitu tahap analisis masalah dan tahap analisis kebutuhan. Tahap analisis masalah dilaksanakan dengan observasi dan wawancara yang diperoleh permasalahan bahwa tingkat belajar peserta didik rendah dalam mempelajari materi Tata Surya. Masalah tersebut disebabkan bahan ajar yang peserta didik pelajari kurang menarik dan belum bisa memberikan gambar yang jelas pada siswa tentang materi tata surya. Sedangkan pada tahap analisis kebutuhan diperoleh dari angket kebutuhan peserta didik bahwa masih minimnya media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar yang di sediakan di SDN 2 Lengkonglor, 60,9% peserta didik lebih menyukai materi pembelajaran dengan adanya warna yang simple (sederhana), 65,2% peserta didik memilih jenis huruf biasa, 73,9% peserta didik memilih ukuran huruf yang sedang agar mudah dibaca, 73,9% peserta didik memilih gambar bersifat realistis (gambar asli).
- b. Tahap Perencanaan (*Design*). Pada tahap ini dilaksanakan dengan menyusun kerangka dari media pembelajaran yang akan dikembangkan antara lain: halaman cover, gambar-gambar materi, model pop up, model buku, kompetensi dasar, materi sistem tata surya, dan kuis. pada pengembangan produk peneliti akan menggunakan kertas asturo, kertas hvs, dan kertas sticker.
- c. Tahap Pengembangan (*Development*). Pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran scrapbook Pada Materi Sistem Tata Surya. Setelah bahan ajar yang dikembangkan sudah jadi selanjutnya akan di validasi oleh validator ahli media dan ahli materi yang kemudian direvisi dan dievaluasi untuk memperoleh media pembelajaran yang valid.
- d. Tahap Implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini media pembelajaran yang akan dikembangkan sudah dinyatakan valid oleh ahli validator yang kemudian akan di implementasikan ke sekolah dasar yaitu: di kelas VI SDN 2 Lengkonglor Nganjuk. Uji coba terbatas dan luas dilaksanakan pada tanggal 18 juli 2022. Sebelum di implementasikan ke siswa kelas VI maka akan di nilai oleh guru kelas VI menggunakan angket respon guru. Pada saat penilaian jika terdapat kekurangan ataupun kesalahan pada

media pembelajaran yang dikembangkan maka akan segera direvisi. Seteh itu, peneliti akan menguji cobakan secara terbatas kepada 5 siswa kelas VI menggunakan angket respon siswa. Pada uji coba secara luas dilakukan dengan memberikan soal evaluasi kepada siswa kelas VI sebanyak 12 siswa.

- e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap ini dilaksanakan pada keempat tahap sebelumnya. Evaluasi dihasilkan dari ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Dari evaluasi dapat diketahui kekurangan dari media scrapbook, jika terdapat kekurangan maka akan diperbaiki kembali oleh peneliti sesuai dengan saran dan komentar dari para ahli hingga bahan ajar yang telah dikembangkan bisa dikatakan layak. Dari produk pengembangan media dikembangkan maka dilakukan analisis kepada validator sesuai bidang keahliannya.

a. Hasil Validasi Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media, menurut Akbar angket ahli media dapat dihitung menggunakan rumus:

$$Va = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \quad \text{-----} \rightarrow \quad Va = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

Validasi dari ahli media yang berkaitan dengan aspek desain, teks, gambar, warna, tata letak, dan penggunaan sesudah revisi diperoleh skor 43 dengan presentase 86% dengan kategori sangat valid (81%-100%) sehingga media scrapbook petualangan luar angkasa valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi materi didapatkan hasil berikut,

$$Va = \frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\%$$

Validasi dari ahli materi meliputi kesesuaian materi dengan KI dan KD, kejelasan materi, dan soal dengan materi, sesudah revisi diperoleh skor 35 dengan presentase 87,5% dengan kategori sangat valid (81% - 100%). Menurut Akbar materi dalam media pembelajaran scrapbook materi sistem tata surya valid dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Korniawati et al., 2016). Setelah diperoleh hasil validasi dari masing-masing validator, peneliti melakukan validasi gabungan hasil analisis ke dalam rumus sebagai berikut.

$$V = \frac{Va1 + Va2}{2} = \dots \%$$

$$V = \frac{86\% + 87,5\%}{2} = 86,75\%$$

Dapat disimpulkan bahwa rata – rata hasil validasi dari media pembelajaran scrapbook diperoleh kategori sangat valid (81%-100%) sehingga media pembelajaran scrapbook sangat valid dan dapat di implementasikan tanpa revisi.

b. Kepraktisan Media

Hasil Respon Guru yang dilaksanakan di SDN 2 Lengkonglor diperoleh skor dari angket respon guru sebesar 56 yang apabila di presentase dapat diperoleh skor sebesar 93,3% dengan kategori sangat praktis (81%-100%) dan bisa diuji cobakan ke siswa. Menurut Riduwan (Wilujeng & Mulyaningsih, 2013) angket respon siswa dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$Pr = \frac{A}{N} \times 100\% \quad \text{-----} \rightarrow \quad Pr = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

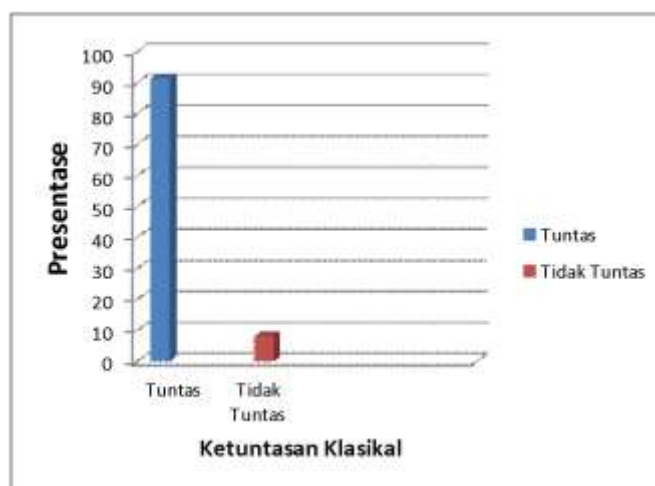
Hasil angket respon siswa diperoleh skor dengan dengan kategori sangat baik (81%-100%) dengan persentase skor sebesar 92%. Setelah diperoleh hasil angket respon dari guru dan siswa, peneliti melakukan praktikalisasi gabungan hasil analisis ke dalam rumus Riduwan (Wilujeng & Mulyaningsih, 2013) sebagai berikut.

$$R = \frac{R1 + R2}{2} = \dots\% \quad \text{----} \rightarrow \quad R = \frac{93,3\% + 92\%}{2} = 92,65\%$$

Berdasarkan hasil analisis dari respon guru dan siswa melalui uji coba diperoleh rata-rata hasil kepraktisan dengan kategori sangat praktis (81% - 100%) dengan presentase skor 92,65%, sehingga media scrapbook sangat praktis dan dapat digunakan oleh siswa kelas V SDN2 Lengkonglor Kabupaten Nganjuk.

c. Uji Keefektifan

Uji keefektifan media scrapbook diperoleh dari hasil belajar siswa menggunakan soal evaluasi. Soal evaluasi berkaitan dengan materi sistem tata surya. Adapun ketuntasan belajar siswa menggunakan media scrapbook dapat dilihat pada gambar diagram 1 berikut ini.



Gambar 1. Hasil Tes Evaluasi

Berdasarkan gambar menunjukkan bahwa siswa tuntas dalam belajar. Ketuntasan siswa dari media scrapbook dapat dikatakan efektif apabila ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa adalah $\geq 85\%$ dari jumlah seluruh siswa. Peserta didik dapat dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika di dalam kelas terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas dalam belajar (Royani, 2017). Ketuntasan klasikal sebesar 91,6% dengan demikian media scrapbook petualangan luar angkasa dapat dikatakan efektif untuk digunakan

5. Kesimpulan

Kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan berupa scrapbook sebagai media pembelajaran pada materi sistem tata surya telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Rata-rata validasi dari media scrapbook diperoleh presentase skor validitas sebesar 86,75% dengan kategori sangat valid (81%-100%) sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan scrapbook pada materi sistem tata surya sangat valid untuk digunakan. Kepraktisan diperoleh dari respon guru dan siswa terhadap media scrapbook yang sudah dikembangkan. Rata-rata hasil kepraktisan diperoleh presentase skor 92,65% dengan kategori sangat praktis (81%-100%) sehingga media pembelajaran scrapbook sangat praktis, sangat baik, dan dapat digunakan pada proses pembelajaran. Keefektifan dari media scrapbook dapat dilihat dari ketuntasan klasikal dengan uji coba luas yang diujikan kepada siswa kelas VI SD Negeri 2 Lengklong Nganjuk menggunakan tes evaluasi. Media pembelajaran scrapbook dikatakan efektif apabila ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa adalah $\geq 85\%$ dari jumlah seluruh siswa. Hasil presentase ketuntasan klasikal sebesar 91,6% menunjukkan bahwa media pembelajaran scrapbook dapat dikatakan efektif untuk digunakan.

Referensi

- Ikhwan, A., Febriansyah, F. I., & Syam, A. R. (2022). Metode Demonstrasi dalam Peningkatan Motivasi Belajar Tilawatil Qur’an. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 1(2), 100–110.
- Iman, Z. I. (2018). *Penggunaan Media Visual dalam Peningkatan Kemampuan Melaksanakan Shalat Fardhu di MI Muhammadiyah Pancasila Kecamatan Natar*. IAIN Metro.
- Korniawati, A., Kusumo, E., & Susilaningsih, E. (2016). Validitas Chemistry Handout Sebagai Inovasi Bahan Ajar Stoikiometri Berstrategi Pbs Bervisi Sets. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(1), 1629–1640.
- Kustandi, R., & Sutjipto, M. (2013). *Media Pembelajaran Inovatif*. Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
- Pribadi, R. B. A. (2009). *Model - Model Desain Sistem Pembelajaran*. PT. Dian Rakyat.
- Royani, A. (2017). Penerapan Teknik Pembelajaran Kooperatif NHT dalam Meningkatkan Pemahaman tentang Bumi Bagian dari Alam Semesta. Brilliant. *Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(3), 294–331.
- Saputra, R. E. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sdn Gisikrono 03 Kota Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Saputro, A. D. (2017). Peran Media Pembelajaran Komik Sains dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Pendidikan Dasar. *Holistik*, 2(1), 69–80.
- Saputro, A. D. (2019). APE (Alat Permainan Edukatif) “Kebana” Pada Pembelajaran IPA/Sains di Pengembangan SD/MI. *Holistik*, 3(1), 28–41.
- Sari, D. F. (2020). *Pengembangan Media Scrapbook Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V Di MIS Mutiara Insan Palangka Raya*. IAIN Palangka Raya.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, H., Arif, Z., Muslich, A., Saputro, A. D., Laksana, S. D., Arifin, J., & Tajab, M. (2021). Implementasi Media E-Comic dalam Menanamkan Nilai-Nilai Filosofi Sains dan Islam Pada Seni REYOG Ponorogo. *MUADDIB*, 11(2), 88–99.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran. Kata pena*. Kata Pena.
- Wilujeng, I., & Mulyaningsih, S. (2013). Pengembangan Media E-Book Interaktif Melalui Strategi Mind Mapping Pada Materi Pokok Listrik Dinamis Untuk SMA Kelas X. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 2(2), 55–61.