

DONE_SKRIPSI_AGUNG_BAYU_ HARI_SENO.docx

by

Submission date: 13-Jan-2023 09:11PM (UTC-0600)

Submission ID: 1992599002

File name: DONE_SKRIPSI_AGUNG_BAYU_HARI_SENO.docx (1.28M)

Word count: 11216

Character count: 77900

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Melalui pendidikan manusia memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang di dapatkan saat pembelajaran pendidikan dasar. Pendidikan dasar membentuk peserta didik dalam kemampuan proses belajar membaca, menulis dan berhitung. Di samping itu, proses pembelajaran juga membentuk perkembangan peserta didik yang mengarah pada pembentukan kepribadian dan mentalnya. (dalam Wahyuni, 2017:85) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses perkembangan, yaitu sejatinya jiwa raga anak mengalami perkembangan. Dunia pendidikan senantiasa menjadi pusat perhatian terkait dengan tuntutan dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan memiliki kemampuan menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan. Maka dari itu, proses pembelajaran seharusnya dilaksanakan dengan baik supaya dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, baik menggunakan metode, strategi maupun media yang inovatif. Adanya media yang inovatif memudahkan peserta didik dalam menyerap dan memahami pokok bahasan (materi) yang disampaikan oleh guru. Disamping itu, realitanya masih banyak guru yang belum menciptakan dan menggunakan media sebagai penunjang belajar peserta didik. Di era ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang semakin pesat, para guru dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilan dalam menjadikan kegiatan belajar yang menarik. Salah satunya adalah membuat media pembelajaran. Selain harus mampu menggunakan bahan ajar yang tersedia di sekolah, guru juga dituntut untuk memiliki kemampuan dalam mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran jika media tersebut belum

tersedia (Arsyad, 2014: 2).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 29 Juni 2022 yang dilakukan oleh peneliti pada guru kelas III SD Negeri 1 Gemenggeng Kabupaten Nganjuk bahwa peserta didik masih menghadapi kesulitan dalam memahami materi pelajaran dan mereka cenderung lebih asik mengobrol sendiri dengan temannya karena mereka merasa kebosanan dan kurang tertarik dengan materi yang dijelaskan oleh guru terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang materi Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia. Selain itu, proses pembelajaran sangat monoton karena guru dominan aktif menjelaskan materi, sedangkan peserta didik pasif mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru. Hal itu terjadi dikarenakan penggunaan metode ceramah masih digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran dan hanya menggunakan bahan ajar yang tersedia di sekolah yaitu buku pelajaran, sebab terbatasnya sarana media pembelajaran untuk peserta didik sehingga kurang maksimalnya proses pembelajaran. Sehingga waktu yang telah dihabiskan dalam proses pembelajaran tersebut tidak mendapatkan hasil yang maksimal dan peserta didik tidak menunjukkan adanya kemajuan dalam belajar.

Dalam buku Kustandi dan Sutjipto (2016: 7) media adalah sebuah alat perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media yang menarik dan unik dapat menjadi sebuah inovasi yang dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2011: 23) menyatakan beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, sebagai berikut, (a) Siswa akan lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran. (b) Materi pembelajaran akan lebih jelas dan lebih mudah diserap oleh siswa, (c) Metode pembelajaran akan lebih variatif sehingga siswa tidak bosan, (d) Siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pengajaran tersebut diperlukannya media yang dapat menarik siswa serta unik yang dapat

menumbuhkan motivasi siswa dalam mempelajarinya.

⁵⁴ Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti menggunakan media pembelajaran *Scrapbook* untuk dikembangkan sebagai cara mengatasi permasalahan tersebut, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang materi ⁹ Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia. Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* diharapkan dapat mempermudah ¹¹ guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan variatif sehingga ¹⁸ peserta didik tidak merasa bosan dan tertarik pada materi yang disampaikan oleh guru. ⁸ Pembuatan *scrapbook* dapat dibuat secara *handmade* (buatan tangan) sehingga temanya dapat disesuaikan dengan materi yang diinginkan. Media *scrapbook* ini merupakan media konkret (nyata) yang disusun menjadi sebuah buku yang menarik dan unik. Penyajian media yang menarik bertujuan agar media tersebut dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi dan juga keaktifan belajar peserta didik tersebut.

Scrapbook adalah sebuah buku yang berbentuk undangan yang ketika dibuka dapat membaca materi dengan berbagai cabang pada lembar undangan, selesai mempelajari materi siswa membuka halaman untuk menampilkan bentuk tiga dimensi atau timbul (Dewantari :2014). *Scrapbook* ini dirancang supaya peserta didik dalam kegiatan belajar lebih mudah untuk ¹⁵ memahami materi pembelajaran. Selain itu, *scrapbook* juga dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga menimbulkan ⁶⁰ dampak yang baik pada hasil belajar peserta didik. Keunggulan dari media *scrapbook* yaitu dapat memvisualisasikan materi ⁵ dalam bentuk gambar yang ⁴⁷ menarik yang dapat digunakan secara individu maupun kelompok dan *scrapbook* bersifat praktis dan dapat menambah semangat serta minat belajar peserta didik.

Pada masa modern ini siswa cenderung lebih tertarik menggunakan media

pembelajaran berbentuk 3 dimensi. *Scrapbook* termasuk salah satu media tiga dimensi yang dapat dijadikan media pembelajaran. Media *Scrapbook* dapat diterapkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia. Pengembangan suatu media pembelajaran *Scrapbook* pada materi perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dapat diterapkan dalam media *Scrapbook* ini dapat memperjelas materi dan pemahaman siswa serta dapat digunakan sebagai sumber belajar. Melalui media *Scrapbook*, siswa menjadi lebih mudah menyerap materi karena adanya gambar-gambar dan warna dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa mampu menangkap materi pelajaran dengan baik. Mariani, dkk, (2014:532) mengungkapkan bahwa pengembangan media sangatlah perlu dilakukan terus menerus, mengikuti kebutuhan dan kemajuan siswa. Tantangan saat ini adalah membuat media belajar yang menarik dan efektif yang tentunya sesuai dengan karakteristik siswa.

Scrapbook membutuhkan kreativitas dan kepekaan seni, hal ini disebabkan karena ketika dalam menyusun *scrapbook*, keunikan *scrapbook* ini tak hanya sekedar menempel foto di atas kertas berwarna-warni, tapi juga memberikan aneka hiasan seperti kancing, hiasan rajutan, hingga berbagai stiker atau kertas dengan aneka tulisan. Untuk membuatnya tak perlu kreatifitas tingkat tinggi, hanya perlu mencari kertas berwarna-warni dan menempelkan foto di atasnya untuk kemudian dipadukan dengan berbagai hiasan yang dapat dipilih.

Dari penjelasan diatas, media *scrapbook* merupakan media yang menarik karena dapat memvisualisasikan materi menjadi lebih menarik melalui adanya gambar-gambar dan warna-warna yang dapat menarik perhatian siswa. Penggunaan media *scrapbook* diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan variatif sehingga peserta didik tidak merasa

¹⁸ bosan dan tertarik pada materi yang disampaikan oleh guru. Oleh ¹⁹ karena itu, peneliti menyusun penelitian ini dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* CUACA PADA MATERI ²¹ PERUBAHAN CUACA DAN PENGARUHNYA TERHADAP KEHIDUPAN MANUSIA ¹ KELAS III SEKOLAH DASAR”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, media yang akan dikembangkan berupa media *scrapbook*. Media tersebut dikembangkan berdasarkan masalah yang muncul yaitu :

1. Sebagian besar siswa menyukai kegiatan belajar dengan menggunakan media yang konkrit dan menarik serta bervariasi.
2. Siswa mengalami kebosanan dan kurang tertarik pada saat guru menerangkan materi tanpa menggunakan media yang konkrit.
3. Guru membutuhkan ¹¹ media pembelajaran yang dapat mendukung proses kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mempermudah siswa dalam menyerap materi pelajaran.
4. Media *Scrapbook Cuaca* merupakan salah satu media yang ¹ efektif, dan praktis.

C. Pembatasan Masalah

Dari beberapa masalah yang teridentifikasi dapat dilihat secara kompleks tentang permasalahan yang ada. ¹ Permasalahan penelitian ini hendak dipecahkan menjadi fokus dan lebih spesifik, perlu dibatasi permasalahan sebagai berikut.

1. Subyek penelitian : Siswa kelas III
2. Obyek penelitian : di SD Negeri 1 Gemenggeng
3. Waktu penelitian : Semester Ganjil di SD Negeri 1 Gemenggeng,

Kec. Pace, Kab. Nganjuk

4. Perlakuan yang digunakan : Penggunaan media *Scrapbook* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang materi perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia
5. Materi yang digunakan : Perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan produk media pembelajaran *Scrapbook Cuaca* pada materi Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia yang dikembangkan dalam pembelajaran kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimana kepraktisan produk media pembelajaran *Scrapbook Cuaca* pada materi Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia yang dikembangkan dalam pembelajaran kelas III sekolah dasar?
3. Bagaimana keefektifan produk media pembelajaran *Scrapbook Cuaca* pada materi Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia yang dikembangkan dalam pembelajaran kelas III sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan berupa media *Scrapbook Cuaca* sebagai penunjang pembelajaran pada materi Bahasa Indonesia pada kelas III sekolah dasar. Tujuan umum ini dapat dijabarkan ke tujuan-tujuan sebagai berikut.

1. Untuk Mengetahui kevalidan Produk Pengembangan Media *Scrapbook Cuaca* Pada Materi Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia

Tema 5 Cuaca ⁴⁰ Kelas III Sekolah Dasar.

2. Untuk Mengetahui Kepraktisan Produk Pengembangan Media *ScrapbookCuaca* Pada Materi Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia

⁹ Tema 5 Cuaca Kelas III Sekolah Dasar.

3. Untuk Mengetahui Keefektifan Produk Pengembangan Media *ScrapbookCuaca* Pada Materi Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia

⁹ Tema 5 Cuaca Kelas III ¹ Sekolah Dasar.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

⁶ Dikemukakan oleh Gagne dan Briggs dikutip oleh Jennah (2009:2) menyatakan bahwa, media pembelajaran mencakup alat-alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran antara lain buku, kaset, tape recorder, film, video recorder, vidoe camera, slide (gambar bingkai), gambar, foto, grafik, komputer, dan televisi. Dengan kata lain, media adalah sebuah perangkat sebagai sumber belajar yang berisikan materi intruksional di lingkungan peserta didik yang dapat mendorong siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Sundayana (dalam Ridwan, 2021, 28) ⁵ media pembelajaran adalah sebuah alat untuk menyampaikan dan membawa isi ⁵⁰ materi pelajaran agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

Pada dasarnya media pembelajaran diciptakan untuk membantu dalam kegiatan ³⁰ belajar mengajar sehingga akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pada peserta didik. Bagi peserta didik, ⁶¹ penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan semangat mereka saat kegiatan belajar. Dengan demikian, interaksi-interaksi yang dilakukan selama ⁶⁴ proses belajar mengajar berlangsung dapat menjadi pengalaman berharga yang melibatkan fisik dan mental peserta didik.

¹⁴ Berdasarkan pemaparan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah perangkat pendukung dalam kegiatan belajar mengajar ⁵ untuk mempermudah guru menyampaikan materi yang akan diberikan pada siswa.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Azhar Arsyad (2011:15) mengemukakan fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Arsyad (2011: 23) mengungkapkan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, sebagai berikut (1) Siswa akan lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran. (2) Materi pembelajaran akan lebih jelas dan lebih mudah diserap oleh siswa. (3) Metode pembelajaran akan lebih variatif sehingga siswa tidak bosan, (4) Siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan menurut Harjanto (2008:245) secara umum media pendidikan memiliki manfaat antara lain: a) Penyajian isi materi menjadi jelas sehingga tidak terlalu bersifat verbalistik, b) Meminimalisir keterbatasan waktu, ruang, dan daya indra, c) Ketepatan memilih media yang bervariasi dapat mendorong siswa untuk aktif, dan d) Siswa bisa memperoleh pengalaman yang sama, perangsangan belajar dan persepsi yang sama pula.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Teknologi semakin berkembang, begitupun media pembelajaranyang mengikuti perkembangan zaman. Berikut ini merupakan beberapa jenis media menurut Asyhar (2011:44), diantaranya:

- a) Media audio-visual adalah ragam media dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan, seperti film, video, dan televisi.
- b) Media visual adalah jenis media dengan melibatkan indera penglihatan, seperti prototipe, media cetak, dan media realitas lingkungan sekitar.
- c) Media audio adalah ragam media yang melibatkan indera pendengarannya, seperti tape recorder, radio, dan CD player.

d) ⁸ Media multimedia adalah jenis media interaktif yang berbasis personal komputer dan teknologi informasi dan komunikasi.

⁵ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *scrapbook* untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran bagi siswi kelas III Sekolah Dasar. Media scrapbook dapat dikatakan sebagai ⁵ media visual yang menampilkan gambar-gambar maupun foto-foto yang dapat dilihat oleh indra penglihatan.

4. ⁴¹ Pengertian Media Visual

Media visual adalah suatu media yang memberikan gambaran secara nyata atau konkrit sehingga ¹⁵ hanya dapat dilihat menggunakan indra penglihatan. Media visual merupakan ¹⁴ jenis media yang sering digunakan oleh guru sebagai alat bantu menyampaikan isi materi pelajaran. Terdapat dua jenis media visual yaitu media yang dapat diproyeksikan (*project visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non projected visual*).

⁴ Media pembelajaran visual adalah proses penyampaian pesan dari sumber ke penerima pesan melalui media penglihatan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dalam mencapai ⁴ keberhasilan penggunaan media berbasis visual dapat ditentukan oleh efektivitas dan kualitas bahan-bahan visual dan grafik yang digunakan. Hal tersebut dapat diperoleh dengan mengatur dan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang muncul, perencanaannya harus dengan saksama, dan memanfaatkan teknik-teknik dasar visualisasi objek, konsep, informasi atau situasi. Sebaiknya pembuat media ini mengetahui beberapa prinsip dasar untuk memenuhi kebutuhan penggunaan media visual, meskipun bukan seseorang yang berlatar belakang profesional (dalam

Maisaroh, 2020:3).

5. Prinsip Penggunaan Media Visual

Adapun prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media visual, antara lain (dalam Maisaroh,2020:4-6):

a) Kesederhanaan

Kesederhanaan mengacu pada jumlah elemen yang terdapat pada suatu visual, sedikit elemen akan memudahkan siswa dalam menangkap dan memahami isi materi disuguhkan. Misalnya antara (15 sampai 20 kata), huruf yang dipakai dalam kata-kata harus sederhana, gaya hurufnya pun harus mudah terbaca dan tidak banyak ragam dalam satu tampilan serta kalimatnya harus ringkas tetapi padat dan mudah dimengerti.

b) Keterpaduan

Keterpaduan komponen-komponen pada media harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu kesatuan yang menyeluruh. Dengan begitu, visual merupakan suatu bentuk kesatuan yang menyeluruh yang dapat membantu dalam menyampaikan suatu informasi maupun isi pesan yang terkandung.

c) Penekanan

Dalam penyajian visual yang dirancang sederhana pun, seringkali menyajikan konsep yang diinginkan memerlukan penekanan pada salah satu unsur yang menjadi pusat perhatian siswa. Penggunaan ukuran, perspektif, hubungan-hubungan, warna atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur-unsur penting.

e. Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih harus menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan walaupun tidak seluruhnya simetris. Keseimbangan yang seluruhnya simetris disebut keseimbangan formal, seperti memunculkan dua bayangan visual yang sama dan sebangun. Maka dari itu, keseimbangan formal cenderung terlihat statis. Sebaliknya, keseimbangan informal tidak keseluruhannya simetris tapi memberikan kesan dinamis dan dapat menarik perhatian.

f. Bentuk

Pemilihan bentuk¹⁵ sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu di perhatikan. Hal tersebut dikarenakan bentuk yang unik, asing dan aneh dapat menimbulkan rasa penasaran dan menarik perhatian siswa.

g. Garis

Garis berfungsi sebagai penghubung elemen-elemen⁴ sehingga dapat mengarahkan perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.

h. Tekstur

Tekstur adalah elemen visual yang dapat memberikan efek halus maupun kasar. Tekstur dapat digunakan untuk menekankan suatu elemen.⁶⁸

i. Warna

Salah satu elemen visual yang penting adalah warna. Penggunaan warna harus berhati-hati agar dapat memunculkan dampak yang baik.²² Warna dipakai untuk memberikan efek pemisahan atau penekanan. Warna juga dapat meningkatkan realisme suatu objek atau situasi yang disajikan, menampilkan persamaan dan perbedaan serta menghasilkan respons

emosional tertentu.

B. Media Scrapbook

1. Pengertian Media Scrapbook

⁶ Pengembangan media *Scrapbook* merupakan pembuatan media visual gambar sebagai alat bantu peserta didik dalam memahami konsep atau informasi yang sedang diajarkan. Tidak hanya berupa gambar saja, media *Scrapbook* juga dibuat dengan memperhatikan desain tata letak gambar dan informasi yang sesuai dengan tampilan gambar yang akan ditempelkan dan informasi. ⁶ (Karisma :2019:24-26).

Dikemukakan oleh Damayani dikutip oleh Rispa (2019:30) berpendapat bahwa sekarang ini *Scrapbook* dapat digunakan sebagai sarana penyalur hobi, mahar pernikahan, hadiah kelahiran, ulang tahun maupun anniversary. Selain itu, ⁶ *scrapbook* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran apabila dirancang dan disusun dengan kreatif dan menarik, serta diberi gambar-gambar dan materi yang akan diajarkan. Pembuatan *scrapbook* dapat menggunakan yang telah tersedia di lingkungan sekitar kita.

2. Karakteristik Scrapbook

⁶ Menurut Damayani dikutip oleh Rispa (2019:30) media *scrapbook* memiliki beberapa karakteristik, sebagai berikut:

- a) ⁶ Bentuk *scrapbook* harus menyerupai buku.
- b) Tema yang dipilih harus menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran.
- c) Kreatif dan inovatif
- d) Fokusnya harus pada atau materi (pokok pembahasan) yang diajarkan.

e) Sebaiknya tidak banyak elemen hiasan pada media.

Bentuk scrapbook yang menyerupai buku sehingga penggunaan media *Scrapbook* dapat dikatakan cukup mudah. Agar elemen-elemen pada *Scrapbook* tidak mudah rusak, maka penggunaannya harus berhati-hati.

3. ⁵Kelebihan Media *Scrapbook*

Adapun beberapa kelebihan dari media *Scrapbook* menurut Maita Damayanti, U.Z (dalam Ridwan, 2021:30), diantaranya :

- 1) *Scrapbook* meliputi berbagai foto, gambar, dan beragam informasi yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa sehingga *scrapbook* tampak menarik dan indah.
- 2) *Scrapbook* merupakan salah satu media visual konkret karena bersifat realistik. Sehingga pokok pembahasannya dapat terlihat nyata dan mudah disesuaikan dengan lingkungan siswa.
- 3) Lebih efektif dalam penyampaian suatu pokok pembahasan.
- 4) Solusi keterbatasan ruang dan waktu. ³²Salah satu solusi terkait banyaknya peristiwa atau objek yang sulit untuk langsung ditampilkan dan sulit diulang kembali adalah media *scrapbook*.
- 5) Pembuatan media tergolong mudah dan dapat disesuaikan dengan materi yang hendak diajarkan.
- 6) Alat dan bahan pembuatan scrapbook mudah didapatkan.

4. Kelemahan Media *Scrapbook*

Adapun kelemahan dari penggunaan Media *Scrapbook* diantaranya, yaitu:

- a) Pembuatan *scrapbook* membutuhkan waktu yang relatif lama tergantung

kerumitannya. Semakin rumit rancangan dan penyusunannya, maka semakin lama waktu yang diperlukan.

- 5 b) Gambar yang berlebihan dan terlalu kompleks menjadi kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran, karena dampaknya pada berkurangnya pemusatan perhatian pada materi.

C. Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia di kelas III SD
Tabel 2.1 Kompetensi Dasar

KOMPETENSI DASAR	
3 3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulisan, visual dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.3.1 Menjelaskan pengertian cuaca dan macam – macam cuaca dalam kehidupan manusia. 20 3.3.2 Menentukan perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia. 3.3.3 Membuktikan keuntungan perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia. 9

46 Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Ki dan KD Bahasa Indonesia

kelas III disajikan berikut ini. Salah satu materi Cuaca terdapat pada Kompetensi Dasar (KD) 3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. 3.3.1 Menjelaskan pengertian cuaca dan macam – macam cuaca dalam kehidupan manusia. 20 3.3.2 Menentukan perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia. 21 3.3.3 Membuktikan keuntungan perubahan cuaca dan pengaruhnya

terhadap kehidupan manusia.

D. Cuaca

1. Pengertian Cuaca

Suyatman dan Tutik (2009:196) mendefinisikan cuaca adalah kondisi udara di suatu daerah tertentu dan terjadi selama jangka waktu terbatas. Setiap daerah memiliki cuaca yang berbeda-beda. Cuaca pada satu daerah tidak sama dengan daerah lain. Menurut Karta sapoetra (dalam Miftahuddin, 2016:27), cuaca adalah suatu keadaan atmosfer pada waktu tertentu yang sifatnya kerap kali berubah dari waktu ke waktu. Udara memiliki sifat yang sangat dinamis.

Cuaca adalah kondisi atmosfer di suatu tempat pada waktu tertentu yang berkaitan dengan angin, suhu udara, hujan, sinar matahari, dan kondisi udara lainnya. Meteorology merupakan ilmu yang mempelajari tentang cuaca. Cuaca tidak sama dengan iklim. Suhu rata-rata udara dalam jangka waktu yang lama di wilayah yang sangat luas disebut iklim. Klimatologi merupakan ilmu yang mempelajari iklim. Cuaca diakibatkan oleh perubahan udara di sekitar bumi ketika udara menghangat atau mendingin. Keadaan cuaca bisa dingin atau panas, berangin atau tidak berangin, kering atau basah.

Awan terbentuk dari uap air yang naik ke langit. Uap air dihasilkan oleh pemanasan matahari terhadap air di bumi, misalnya air kolam, air laut, air danau dan air sungai. Saat uap air semakin naik ke atas, maka suhu uap air akan semakin menurun sehingga air menjadi lebih dingin. Alhasil tercipta titik-titik air. Titik-titik air tersebut kemudian menyatu dan jatuh ke bumi dalam bentuk

hujan.

2. Macam-macam Cuaca

Setiap hari, cuaca kerap kali berubah-ubah dan tidak sama. Adapun beberapa macam kondisi cuaca yang telah dijelaskan oleh Suyatman dan Tutik (2009:196) diantaranya:

8

a. Cuaca Cerah

Cuaca cerah adalah keadaan cuaca yang menampilkan langit dalam kondisi terang, sinar matahari memancar terang dan udara terasa hangat.



Gambar 2.1 : Cuaca Cerah

Sumber : [https://www.kaltim.tribunnews.com\(2019\)](https://www.kaltim.tribunnews.com(2019))

67

b. Cuaca Panas

Cuaca panas adalah keadaan cuaca yang menampilkan matahari bersinar terang dan udara terasa panas di sekeliling bumi. Pengaruh suhu udara yang tinggi membuat kulit terasa terbakar dan cahaya matahari menyilaukan mata.



Gambar 2.2 Cuaca Panas

Sumber : <https://www.metrojambi.com>(2016)

c. ⁵³ Cuaca Berawan

Cuaca berawan adalah keadaan cuaca yang menampilkan awan yang banyak di atas langit. Sekumpulan ² uap air yang berada di udara disebut awan. Uap air tersebut berasal dari air kolam, air sungai, air danau, dan air laut, yang naik ke atas akibat panas matahari dan bercampur dengan udara.



Gambar 2.3 Cuaca Berawan

Sumber : <https://www.megapolitan.okezone.com>(2019)

d. Cuaca Hujan

Titik-titik air yang turun ke bumi disebut ¹³ hujan. Hujan terbentuk dari udara yang mengandung uap air. Udara akan naik keatas dan membentuk awan. Ketika udara semakin naik, maka suhu uap air akan semakin rendah. Kemudian uap air akan mengembun menjadi titik-titik air pada suhu tertentu. Titik-titik air akan berubah menjadi tetes-tetes air. Lama kelamaan ³⁷ tetes-tetes air akan terkumpul sampai memberat, kemudian akan jatuh ke bumi dalam bentuk hujan.



Gambar 2.4 Cuaca Hujan

Sumber : <https://www.tribunnews.com>(2019)

55

3. Perubahan Cuaca Dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia

Perubahan cuaca yang tidak menentu adalah suatu kondisi dimana terjadinya perubahan udara yang tidak wajar. Kondisi ini berlangsung dalam waktu lama, tetapi perubahannya berlangsung dalam waktu yang singkat dan mengakibatkan perubahan suhu yang sangat ekstrim. Terkadang kita bisa mengalami situasi dimana suhu udara sangat panas di siang hari, kemudian hujan setelah beberapa jam.

Cuaca dapat mempengaruhi aktivitas manusia. Agar terhindar dari pengaruh cuaca buruk, manusia harus melakukan aktivitas yang sesuai dengan kondisi cuaca tersebut. Ketika cuaca cerah manusia dapat melakukan kegiatan di luar rumah seperti bekerja, berpergian, berbelanja atau lainnya. Ketika cuaca berawan dan hujan manusia, maka aktivitas manusia akan sedikit terganggu, kebanyakan aktivitas yang dapat dilakukan adalah di dalam ruangan.

Cuaca berpengaruh pada aktivitas manusia, seperti aktivitas menjemur baju banyak dilakukan manusia di siang hari. Karena matahari dapat membantu mengeringkan pakaian. Saat hujan, nelayan tidak melaut. Karena gelombang laut tinggi dan dapat membahayakannya. Begitu juga pilot dan nahkoda. Karena dapat membahayakan apabila tetap beroperasi. Cuaca dapat mempengaruhi aktivitas petani di ladang. Cuaca dapat menghambat pertumbuhan tanaman di bumi. Petani menanam jagung pada saat musim hujan, karena ia membutuhkan

air yang cukup supaya jagung dapat tumbuh dengan subur. Lalu jagung dipanen pada saat musim kemarau, karena ia memerlukan sinar matahari.

Adapula aktivitas manusia yang dapat dilakukan pada saat cuaca tertentu. Saat menggunakan ponsel di area terbuka dapat beresiko tersambar petir, meskipun berada di dalam rumah, maka disarankan untuk mematikan ponsel. Sebab pada saat hujan, sinyal ponsel terus-menerus memancar sehingga dapat memicu datangnya petir.

Adanya perbedaan cuaca juga menimbulkan dapat perbedaan perilaku dan aktivitas manusia yang tinggal di daerah pegunungan, daerah pantai, dan daerah dataran rendah. Untuk mengetahui perbedaannya, perhatikan uraian berikut.

1) Kehidupan di daerah pegunungan

Biasanya penduduk yang tinggal di daerah pegunungan membangun rumah dengan atap rendah. Mata pencaharian mereka adalah bertani, berternak, dan berkebun. Mereka juga biasanya mengenakan pakaian yang tebal-tebal guna melindungi tubuh dari cuaca dingin.

2) Kehidupan di daerah pantai

Biasanya penduduk yang hidup di daerah pantai membangun rumah dengan atap tinggi. Mata pencaharian mereka berkaitan dengan laut, misalnya nelayan, membuat tambak, petani garam, dan industri pengelolaan ikan laut. Mereka biasanya juga mengenakan pakaian yang berbahan tipis karena cuaca yang sangat panas.

3) Kehidupan di daerah dataran rendah

Sungai yang berkelok-kelok terkadang ditemukan di daerah dataran rendah. Penduduknya bermata pencaharian dari bertani, berternak dan berkebun. Sedangkan di daerah perkotaan banyak ditemui industri-industri

berkembang maju. Biasanya penduduknya lebih suka mengenakan pakaian yang tidak terlalu tebal dan tidak terlalu tipis, karena kondisi cuacanya tidak terlalu dingin dan tidak terlalu panas.

56 E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan untuk membandingkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan sebagai acuan peneliti selanjutnya supaya menghindari adanya kesamaan dengan penelitian ini. Berikut ini beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Tiara Kusnia Dewi (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Materi Karangan Deskripsi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kualitas media scrapbook yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak dengan presentase 96,11% dari 2 ahli materi, kategori sangat layak dengan presentase 85% dari 2 ahli media, dan 94% dari 2 ahli bahasa. Respon siswa terhadap media scrapbook pada uji coba dengan 17 responden sebesar 89,83% dengan kategori sangat baik. kesimpulannya media scrapbook pada penelitian tersebut dapat dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Riska Khairunnisa, (2020) dengan judul “Pengembangan Media Visual Scrapbook Pada Tema Kayanya Negeriku Untuk Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa tingkat validitas produk pengembangan media visual scrapbook pada pembelajaran IPA materi

sumber energi adalah sangat valid dengan rata-rata nilai 87,65 oleh ahli validator. Tingkat praktikalitas produk pengembangan media visual scrapbook pada pembelajaran IPA materi sumber energi adalah sangat praktis dengan rata-rata nilai angket 91,67 pada saat uji kelompok kecil dan 91,25 di saat uji kelompok terbatas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media visual scrapbook yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada tema Kayanya Negeriku untuk Kelas IV Sekolah Dasar.

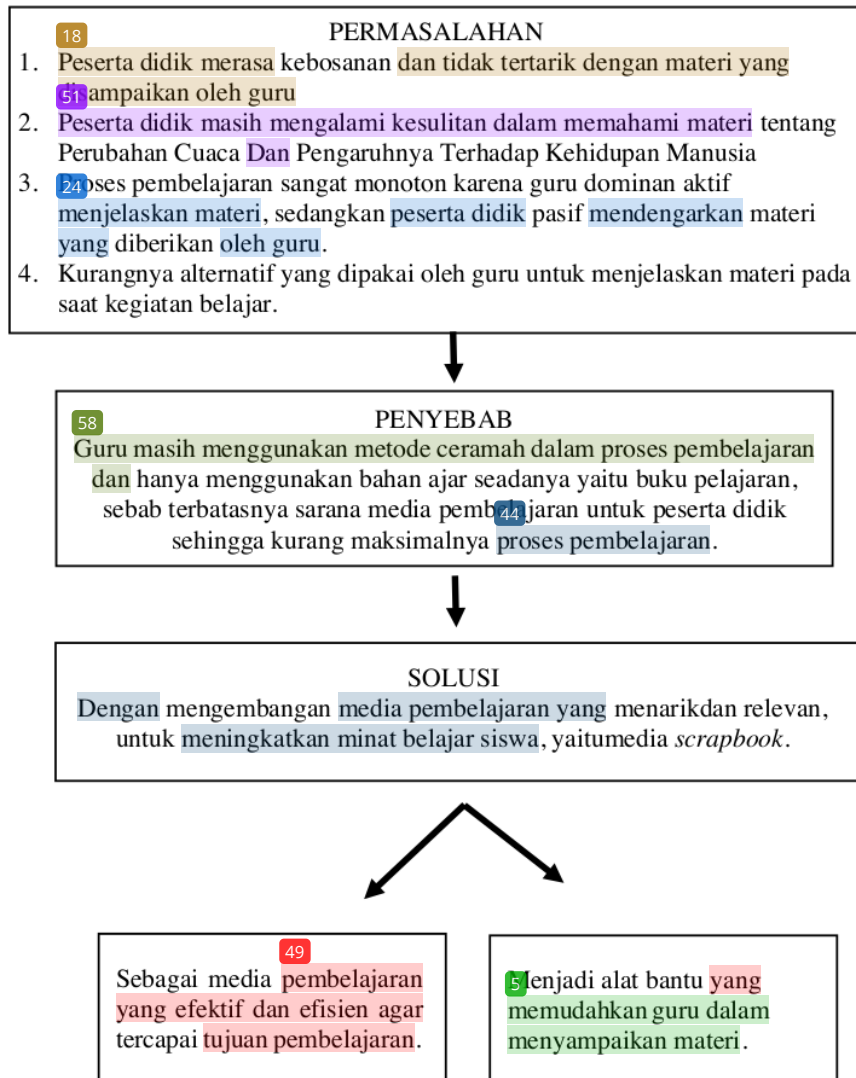
3. Ira Tia Soleha (2020) dengan judul “Pengembangan Media Scrapbook Kebudayaan Jawa Timur Untuk Pembelajaran Tema 1 Indahnya Kebersamaan Untuk Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kelayakan berdasarkan presentasi dari ahli materi 94,4%, ahli media yaitu 91,7% dan ahli pembelajaran yaitu 82,7%. Kemerarikan berdasarkan hasil angket respon, respon siswa dan guru mendapatkan presentase 88% dan 93,4%. Keefektifan media berdasarkan hasil belajar siswa yaitu hasil penilaian Pretest dan posttest mendapatkan rata-rata 86% dan 94%, penilaian sikap mendapatkan rata-rata 73,3% dan rata-rata penilain keterampilan 75,3%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media Scrapbook Kebudayaan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dan dapat membaantu guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Karena sudah memenuhi presentase yang telah ditetapkan.

5 Berdasarkan latar belakang masalah dan pandangan teoritis yang telah dikemukakan bahwa media pembelajaran *scrapbook* merupakan unsur yang sangat penting. Penggunaan media *scrapbook* cuaca pada dapat mempermudah

pembelajaran di kelas.

Oleh karena itu penulis membuat kerangka pikir yang menjadi dasar mengapa metode tersebut sangat efektif untuk menunjang sistem pembelajaran disekolah, dan kerangka pikir tersebut adalah :

Kerangka Pikir

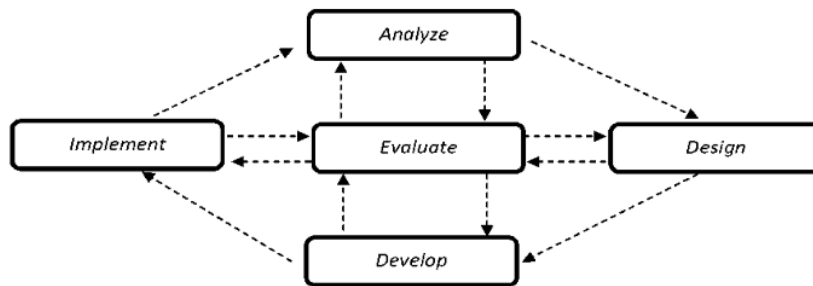


Gambar 2.5 Kerangka Pikir

METODE PENELITIAN**A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) yaitu suatu kegiatan penelitian yang digunakan untuk dapat menciptakan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berguna di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013:297). Penelitian ini harus menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis. Romiszowski (1996) menyatakan bahwa pada tingkat desain dan pengembangan bahan ajar sebagai aspek prosedural dari pendekatan sistematis sudah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audio visual, dan materi pembelajaran berbasis komputer. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Secara visual tahapan ADDIE Model dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE (Tegeh dan Kirna,2013)

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media *scrapbook* dalam pembelajaran SD kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini juga dapat digunakan untuk guru sekolah dan untuk memahami pembelajaran SD kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan mengenali konsep awal dari *scrapbook*.

B. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Analisis

Suatu proses yang dilakukan untuk mengidentifikasi sumber masalah dan menentukan kemungkinan solusi disebut tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi apa yang akan dipelajari oleh siswa. Menurut Pribadi (2014:23), tahap analisis terdiri atas 2 (dua) kegiatan, diantaranya:

a. Analisis Kinerja (*Performance Analysis*)

Analisis kinerja adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengidentifikasi dan menjelaskan apakah masalah kinerja yang dihadapi membutuhkan jalan keluar berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen. Analisis ini memiliki tujuan yaitu mengidentifikasi dan menjelaskan masalah dalam pembelajaran. Dalam hal ini masalah yang terjadi di SDN 1 Gemenggeng Kabupaten Nganjuk adalah proses pembelajaran pada jenjang sekolah dasar, para guru hanya menggunakan media buku sebagai

sumber belajar dengan metode ceramah, sehingga materi yang diberikan oleh guru menjadi kurang efektif, monoton dan kurang menarik, khususnya pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi “Cuaca” pada subtema “Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukannya sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan siswa di SDN 1 Gemenggeng Kabupaten Nganjuk.

b. Analisis Kebutuhan (*Need Analysis*)

Analisis kebutuhan adalah kegiatan yang dilakukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan kemampuan atau prestasi belajar. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan untuk keperluan pembelajaran agar siswa dapat mencapai kompetensi dasar. Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas III di SDN 1 Gemenggeng Kabupaten Nganjuk tentang permasalahan apa saja yang dihadapi terkait proses pembelajaran mengenai mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang materi “Cuaca” dengan subtema “Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan, dibutuhkan solusi berupa media pembelajaran yang memudahkan siswa memahami materi. Salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran *scrapbook* mengenai mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi “Cuaca” dengan subtema “Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Tujuannya adalah menyajikan materi dengan disertai gambar dan hiasan

yang realistis agar dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi saat kegiatan belajar berlangsung.

2. Tahap Desain

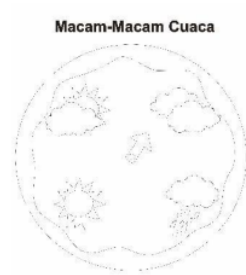
Menurut Sugiyono (2015:38), *design* adalah kegiatan dimana suatu produk dirancang dan dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan. Penetapan media scrapbook ini untuk membantu siswa dalam memahami materi Perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia. Dalam langkah ini menyusun draf awal media dengan mempertimbangkan KI dan KD mengenai bentuk, warna, dan tekstur. Bentuk dibuat menyerupai kado/undangan dengan memperhatikan ukuran sehingga dapat dijangkau oleh siswa yang paling belakang. Warna disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III yaitu dengan warna yang cerah. Tekstur pada media ini yaitu dengan tekstur yang halus agar tidak melukai siswa saat penggunaan media.

Bagian awal dari scrapbook adalah cover scrapbook dengan pemilihan desain dan warna yang sesuai dengan materi cuaca.



Gambar 3.2 Cover Media Scrapbook

Bagian awal merupakan cover atau sampul dari media scrapbook. Desain dibuat semenarik mungkin sehingga siswa tertarik dan semangat untuk mempelajari materi cuaca.



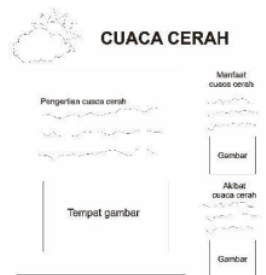
Gambar 3.5 Pengertian Cuaca dan Macam-macam Cuaca

Pada bagian ini menjelaskan pengertian cuaca dan macam-macam cuaca disertai dengan visualisasi yang menarik sesuai dengan masing-masing cuaca. Materi ini dikemas semenarik mungkin dengan sistem buka tutup untuk menampilkan materi selanjutnya. Penggunaannya yaitu dengan menarik gambar kucing keatas untuk menampilkan macam-macam cuaca.



Gambar 3.6 Pengertian Cuaca Panas

Bagian ini menampilkan pengertian cuaca panas disertai dengan visualisasi yang sesuai dengan cuaca panas. Penyuguhan materi tersebut dikemas semenarik mungkin dengan sistem buka tutup untuk menampilkan pengertian dari cuaca panas. Penggunaannya yaitu dengan menarik ke samping tulisan “cuaca panas” sehingga muncul pengertian dari cuaca panas.



Gambar 3.7 Pengertian Cuaca Cerah

Bagian ini menampilkan pengertian cuaca cerah. Peneliti menambahkan visualisasi semenarik mungkin yang sesuai dengan cuaca cerah. Materi ini dikemas untuk menampilkan penjelasan materi. Sama seperti bagian sebelumnya, penyuguhan materi tersebut dikemas dengan sistem buka tutup untuk menampilkan pengertian dari cuaca cerah. Penggunaannya yaitu dengan mengangkat ke atas tulisan “cuaca cerah” sehingga muncul pengertian dari cuaca cerah.



Gambar 3.8 Pengertian Cuaca Berawan

Bagian ini menampilkan pengertian cuaca berawan disertai dengan visualisasi yang sesuai dengan cuaca berawan. Penyajian materi dikemas dengan sistem buka tutup untuk menampilkan pengertian dari cuaca berawan. Penggunaannya yaitu dengan mengangkat ke atas bagian awan yang bawah sehingga muncul pengertian dari cuaca berawan.



Gambar 3.9 Pengertian Cuaca Hujan

Bagian ini menampilkan visualisasi yang sesuai dengan cuaca hujan. Sistem buka tutup masih digunakan dalam menyuguhkan materi cuaca hujan. Penggunaannya yaitu dengan mengangkat ke atas tulisan “cuaca hujan” sehingga muncul pengertian dari cuaca hujan.



Gambar 3.11 Perubahan Cuaca

Pada bagian ini memaparkan penjelasan mengenai perubahan cuaca. Penyajian materi dikemas dengan sistem buka tutup seperti jendela. Penggunaannya yaitu dengan membuka kedua sisi seperti jendela untuk menampilkan penjelasan mengenai perubahan cuaca.

3. Tahap Pengembangan

Sugiyono (2015:38) "*Development* adalah suatu kegiatan pembuatan dan pengujian produk hasil pengembangan". Tahap pengembangan merupakan sebuah

realisasi atau perwujudan dari tahap desain. Pada tahap desain telah dirancang gambaran media visual scrapbook kemudian dikembangkan menjadi media visual yang memperhatikan warna, bentuk dan tekstur.

Langkah-langkah dalam merancang produk *scrapbook* sebagai berikut.

- a. Pemilihan judul media harus disesuaikan dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator.
- b. Membuat desain media pembelajaran scrapbook dengan memperhatikan bentuk, warna, dan tekstur yang akan dibuat.
- c. Membuat bentuk menyerupai kado/undangan dengan berbagai materi.
- d. Membuat berbagai bentuk desain pada scrapbook agar siswa dapat tertarik

Pengembangan media scrapbook pada materi perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia siswa kelas III SDN 1 Gemenggeng Kabupaten Nganjuk kemudian dievaluasi oleh ahli media dan ahli materi dengan revisi materi maupun media. Setelah dievaluasi dan revisi kemudian dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Tujuan dari validasi tersebut untuk menyesuaikan antara media yang dibuat dan materi. Hasil validasi akan memperoleh saran dari ahli materi dan ahli media yang dapat digunakan untuk memperbaiki media dan selanjutnya akan diterapkan di lapangan.

4. Tahap Implementasi

Sugiyono (2015:38) "*Implementation* adalah kegiatan menerapkan atau menggunakan produk pada objek uji coba." Tahap implementasi dapat dikatakan sebagai tahap penerapan media scrapbook pada materi perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia siswa kelas III SDN 1 Gemenggeng Kabupaten Nganjuk. Pada tahap ini, produk disiapkan untuk diuji cobakan pada kelompok kecil (terbatas) dan kelompok besar (luas).

Uji coba terbatas berjumlah 10 siswa kelas III SDN 1 Gemenggeng. Kemudian dilakukan uji coba luas berjumlah 21 siswa kelas III SDN 1 Gemenggeng. Setelah itu dilakukan evaluasi dan revisi agar didapatkan produk yang benar-benar telah siap dan layak digunakan dalam pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi

Sugiyono (2015:38) "*Evaluation* adalah kegiatan mengevaluasi atau menilai produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum". Tahap evaluasi adalah tahap penilaian produk yang dikembangkan sebagai hasil akhir dari tahap analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Tahapan ini digunakan untuk mengetahui media yang dikembangkan bisa digunakan atau tidak.

Setelah melakukan evaluasi akhir, maka diperoleh sebuah produk media scrapbook pada materi perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia siswa kelas III Sekolah Dasar.

1

C. Lokasi dan Subyek Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDN 1 Gemenggeng Kabupaten Nganjuk. Berikut ini merupakan profil SDN 1 Gemenggeng Kabupaten Nganjuk.

- a. Nama Sekolah : SD Negeri 1 Gemenggeng Kabupaten Nganjuk
- b. Alamat Sekolah : Jl. Arjuna Desa Gemenggeng Kecamatan Pace,
Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur
- c. Kabupaten/Kota : Nganjuk / Jawa Timur

SD Negeri 1 Gemenggeng Kabupaten Nganjuk dipilih sebagai tempat dilaksanakannya penelitian karena pada kegiatan pembelajaran di kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap

kehidupan manusia hanya menggunakan media buku sebagai sumber belajar dengan metode ceramah.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah subjek yang dijadikan percobaan dalam penelitian. Subjek yang digunakan oleh peneliti adalah siswa kelas III SDN 1 Gemenggeng Kabupaten Nganjuk dengan jumlah siswa 22 anak.

D. Validasi Produk

Validasi produk adalah proses penilaian dari seorang ahli yang bertujuan untuk menentukan kelayakan produk yang akan dikembangkan. Produk media *Scrapbook* yang akan divalidasi terdiri atas dua bagian yaitu validasi media dan validasi materi. Adapun dosen validator yang berperan dalam memvalidasi produk ini, yaitu SUTRISNO SAHARI, M.Pd. selaku dosen dari Prodi PGSD UN PGRI Kediri sebagai validator media dan KHARISMA EKA PUTRI, M.Pd selaku dosen dari Prodi PDSG UN PGRI Kediri sebagai validator materi.

E. Uji Coba Model / Produk

Uji coba produk media scrapbook dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas.

1. Desain Uji Coba Produk

a. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan untuk mengujicobakan produk media *scrapbook* yang telah dikembangkan untuk kelompok kecil. Uji coba terbatas berjumlah 11 siswa kelas III SDN 1 Gemenggeng Kabupaten Nganjuk. Uji coba dilakukan dengan melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *scrapbook* dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi “Cuaca” pada subtema “Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia” pada siswa kelas III SDN 1 Gemenggeng Kabupaten Nganjuk.

b. Uji Coba Luas

Uji coba luas dilaksanakan untuk mengujicobakan sekaligus mengetahui berhasil atau tidaknya produk media *scrapbook* sebagai produk pengembangan yang telah dibuat. Tahap uji coba luas dilakukan kepada seluruh siswa kelas III SDN 1 Gemenggeng Kabupaten Nganjuk yang berjumlah 22 siswa.

2. Subjek Uji Coba

Dalam penelitian pengembangan ini siswa kelas III SDN 1 Gemenggeng Kabupaten Nganjuk dilibatkan sebagai subjek uji coba. Subjek uji coba kelompok kecil (terbatas), siswa kelas III SDN 1 Gemenggeng Kabupaten Nganjuk sebanyak 11 siswa. Subjek uji coba kelompok besar (luas), seluruh siswa kelas III SDN 1 Gemenggeng Kabupaten Nganjuk yang berjumlah 22 siswa.

11
F. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2016:102), Instrumen penelitian adalah alat bantu berupa instrumen digunakan untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan. Instrumen pada penelitian ini digunakan untuk mengukur kevalidan media *Scrapbook* dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi “Cuaca” pada subtema “Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

1. Pengembangan Instrumen

a. Lembar Angket Validasi Media

Lembar angket validasi media merupakan kegiatan untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan. Lembar angket ini berfungsi sebagai alat untuk mengukur kelayakan atau validitas media. Selain itu Validasi ahli media dilakukan oleh ahli media *Scrapbook* Cuaca. Dosen ahli media yang akan melakukan validasi dalam penelitian ini adalah SUTRISNO SAHARI, M.Pd selaku dosen dari Prodi PDSG UN PGRI Kediri.

b. Lembar Angket Validasi Materi

Angket validasi materi merupakan kegiatan untuk mengetahui validitas materi yang diajarkan kepada siswa. Dalam angket validasi materi ini dilakukan oleh ahli materi Bahasa Indonesia. Dosen ahli materi yang akan melakukan validasi dalam penelitian ini adalah KHARISMA EKA PUTRI, M.Pd. selaku dosen dari Prodi PGSD UN PGRI Kediri.

c. Lembar Angket Kepraktisan

Pada instrumen ini berfungsi untuk mengukur kepraktisan dari produk media *Scrapbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Lembar ini berisi lembar observasi atau lembar penguatan yang diberikan kepada guru. Uji kepraktisan ini dilakukan oleh guru kelas III SD Negeri 1 Gemenggeng Nganjuk. Dalam penelitian ini, guru yang akan melakukan uji validasi media adalah Bapak NURKHOLIK, S.Pd. SD selaku guru dari kelas III SD Negeri 1 Gemenggeng Nganjuk.

d. Lembar Angket Soal

Lembar soal berisikan soal-soal berkarakteristik pemahaman materi yang digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan pemahaman hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Scrapbook* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi “Cuaca” pada subtema “Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Hasil belajar siswa diketahui berdasarkan hasil *post test*. *Post test* digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media *Scrapbook*.

2. Validasi Instrumen

Menurut Sugiyono (2016:121) menjelaskan bahwa “Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data (pengukuran) itu valid. Valid artinya instrumen ini bisa digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”. Validasi instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk. Aspek yang

dinilai pada media *Scrapbook* antara lain kualitas media *Scrapbook*, kualitas penggunaan bahasa, kejelasan materi, kemudahan penggunaan dan penyajian media *Scrapbook*. Hasil persentase validasi ahli terhadap materi Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia. Validasi instrumen dapat dikatakan valid atau tidaknya apabila validasi instrumen tersebut memiliki ketepatan serta kecermatan dalam mengukur aspek yang akan diukur dan beberapa kriteria tertentu.

a. Lembar Angket Validasi Media

Lembar angket validasi media merupakan kegiatan untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan. Lembar angket validasi media ini digunakan sebagai alat untuk mengukur kelayakan dan validitas media. Selain itu, lembar angket ini berupa angket validasi yang akan dilakukan oleh ahli media pembelajaran.

1
Tabel 3. 1 Angket Validasi Media Scrapbook

No	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Media visual menggunakan elemen yang sederhana					
2	Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks)					
3	Ketepatan dan kejelasan dalam penyajian visual					
4	Keterpaduan elemen pada media saling terkait dan menyatu					
5	Teks dalam media dapat terbaca dan mudah dibaca					
6	Warna yang digunakan realistik					
7	Penggunaan warna digunakan untuk membedakan komponen-komponen					
8	Penggunaan gambar yang melukiskan perbedaan konsep-konsep					
9	Ketepatan dalam memilih media					
10	Kemenarikan media					
11	Usabilitas (mudah digunakan)					
12	Fokus pada pokok pembahasan atau materi yang diajarkan					
Jumlah						
Skor maksimal						
Rata-rata						

Diadaptasi dari: Ritonga, Maisaroh, 2020

b. Lembar Angket Validasi Materi

Angket validasi materi merupakan kegiatan untuk mengetahui kelayakan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Dalam angket validasi materi ini dilakukan oleh ahli materi.

1
Tabel 3.2 Angket Validasi Materi

No	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan indikator pelajaran					
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
3	Keruntutan alur pikir					
4	Aktualitas materi yang disajikan					
5	Kemudahan materi untuk dipahami					
6	Kesesuaian gambar yang mendukung materi					
7	Ketepatan dalam menggunakan istilah dan pernyataan					
Jumlah Skor						
Skor maksimal						
Rata-rata						

Diadaptasi dari: Ningsih, Erma Wahyu, 2021 (telah dimodifikasi)

c. Lembar Angket Validasi Kepraktisan

Pada instrumen ini berfungsi untuk mengukur kepraktisan dari produk media Scrapbook yang telah dikembangkan oleh peneliti. Lembar ini berisi lembar observasi atau lembar penguatan yang diberikan kepada guru. Uji kepraktisan ini dilakukan oleh guru kelas III SDN 1 Gemenggeng Kabupaten Nganjuk.

1
Tabel 3. 3 Angket Uji Kepraktisan Guru

No	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Media scapbook mudah digunakan saat kegiatan pembelajaran					
2	Cara penggunaan media scrapbook sangat mudah					
3	Pada tampilan media yang menarik siswa menjadi paham terhadap materi yang diajarkan					
4	Media scrapbook dapat meningkatkan minat belajar Siswa					
5	Kepraktisan penggunaan media scrapbook untuk siswa kelas III					
6	Media scrapbook memiliki tampilan yang menarik bagi siswa					
7	Media scrapbook mudah dipahami oleh siswa					
8	Media scrapbook cocok digunakan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar					
Jumlah Skor						
Skor maksimal						
Rata-rata						

Diadaptasi dari: Ambaryani, 2017 (telah dimodifikasi)

d. Lembar Validasi Soal

Soal diberikan oleh validator soal terlebih dahulu sebelum soal diberikan kepada siswa. Kemudian peneliti dapat memberikan soal-soal tes untuk mengukur kemampuan pemahaman materi “Cuaca” pada subtema “Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Tujuannya untuk mengetahui valid atau belumnya soal-soal yang telah dirancang oleh peneliti. Soal tersebut digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *scrapbook*. Adapun aspek-aspek penilaian soal, diantaranya

- a) Indikator materi yang sesuai
- b) Format naskah soal (identitas soal dan petunjuk)
- c) Kesesuaian soal dengan indikator kemampuan pemahaman materi

- d) Kisi-kisi yang sesuai
- e) Kunci jawaban dilengkapi dengan penskoran
- f) Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan karakteristik

Tabel 3. 4 Lembar Validasi Soal

No	Aspek Penilaian	Nomor Soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	Aspek Materi										
1	Soal sesuai dengan indikator materi										
2	Materi pada soal sesuai dengan kompetensi yang diukur										
B	Aspek Konstruksi										
1	Terdapat petunjuk pengerjaan soal yang jelas										
2	Kalimat soal singkat, jelas dan tegas										
3	Soal hanya memiliki satu kunci jawaban										
4	Pilihan jawaban pada soal tidak menggunakan kalimat “Semua jawaban benar/salah”										
C	Bahasa										
1	Soal menggunakan Bahasa yang baik dan benar sesuai kaidah Bahasa Indonesia										
2	Kalimat soal menggunakan Bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami siswa										
3	Kalimat soal tidak menggunakan Bahasa daerah yang tabu										

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Soal Post-test

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Nomor
3.3 Menggali informasi tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan,tulisan, visual dan/atau eksplorasi lingkungan.	Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan pengertian cuaca	1
	Disajikan soal, siswa mampu membedakan keadaan cuaca	2
	Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan terjadinya suatu cuaca	3
	Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan manfaat cuaca berdasarkan gambar	4
	Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan keadaan cuaca berdasarkan cuaca	5

4.3 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam bentuk tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	Disajikan soal, siswa mampu membedakan jenis pakaian pada keadaan cuaca	6
	Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan akibat cuaca berdasarkan gambar	7
	Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan dampak perubahan cuaca	8
	Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan dampak perubahan cuaca	9
	Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan perubahan cuaca	10

1 D. Teknik Analisis Data

1. Tahapan – tahapan Analisis Data

Analisis data pada penelitian menggunakan dua teknik, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran untuk memperbaiki produk dari ahli materi pembelajaran sebelum di uji cobakan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor angket (angket validasi ahli, angket respon guru).

a. Kevalidan

Analisis data kevalidan didapatkan dari ahli media dan ahli materi. Pada penelitian ini, skala likert digunakan untuk mengukur kevalidan (kelayakan) media. Skala Likert merupakan sebuah instrumen penelitian yang dapat dibuat bentuk *checklist* (centang) ataupun pilihan ganda (Sugiyono, 2016:93).

1
Tabel 3. 6 Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Kurang Baik	3

Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

(Sugiyono, 2016)

Setelah data diberikan kepada ahli media dan ahli materi, kemudian dianalisis. Langkah-langkah analisis data dari hasil angket yang telah divalidasi oleh para ahli sebagai berikut.

- 1) Menjumlahkan skor yang diperoleh dari setiap validator.
- 2) Menghitung presentase hasil validasi yang diperoleh dari validator media menurut Akbar (2014:78), perhitungan tersebut dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Validasi ahli media} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan :

¹ TSe = total skor empirik (skor yang diperoleh dari validator)

TSh = total skor maksimal

- 3) Kemudian menghitung presentase hasil validasi dari validator materi menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Validasi ahli materi} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan:

¹ TSe = total skor empirik (skor yang diperoleh dari validator)

TSh = total skor maksimal

- 4) Menghitung presentase validasi ahli media dan materi dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Validasi} = \frac{V - ah \text{ media} + V - ah \text{ materi}}{2}$$

- 5) Pada pencapaian skor akan diubah menjadi bentuk kata-kata (kualitatif), berdasarkan tabel ¹beriku ini.

Tabel 3. 7 Kriteria Kevalidan Media dan Materi

No.	Kriteria Pencapaian Nilai (keefektifan)	Tingkat keefektifan validitas
1.	81% - 100%	Sangat valid, sangat baik
2.	61% - 80%	Valid, baik
3.	41% - 60%	Cukup valid, cukup baik
4.	21% - 40%	Tidak valid, tidak baik
5.	0% - 20%	Sangat tidak valid, sangat tidak baik

(Akbar, 2014)

b. Kepraktisan

Kepraktisan produk pada media *Scrapbook* diperoleh dari angket kepraktisan yang diberikan kepada guru. Responden yang diminta untuk memberikan tanda centang pada kolom yang sudah disediakan. Sementara itu, hasil analisis data kuantitatif adalah sebagai berikut.

- 1) Menghitung total skor maksimal yang telah diperoleh dari validasi respon guru, dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Validasi ahli media} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan:

¹TSe = total skor empiric (skor yang diperoleh dari validator)

TSh = total skor maksimal

- 2) Pada pencapaian skor akan diubah menjadi berupa kualitatif yang mengacu pada kategori validasi Akbar (2014:78) sebagai berikut.

Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan Produk Pengembangan

No.	Kriteria Pencapaian Nilai (kepraktisan)	Tingkat kepraktisan
1.	81% - 100%	Sangat Praktis, sangat baik
2.	61% - 80%	Praktis, baik
3.	41% - 60%	Cukup Praktis, cukup baik
4.	21% - 40%	Tidak Praktis, tidak baik
5.	0% - 20%	Sangat tidak Praktis, tidak baik

(Akbar 2014)

c. Keefektifan

Dalam mengukur keefektifan media scrapbook ini dilakukan dengan cara menganalisis hasil belajar siswa, untuk itu perlu melakukan tahapan sebagai berikut.

- 1) Menghitung hasil belajar siswa.
- 2) Menentukan hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus di bawah ini.

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{nilai siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

- 3) Menghitung siswa yang mendapatkan nilai ≥ 61 .
- 4) Mempresentase kelulusan secara klasikal menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Ketuntasan klasikal (\%)} = \frac{\sum \text{Jumlah skor siswa keseluruhan}}{\sum \text{Jumlah siswa}} \times 100$$

- 5) Mencocokkan presentase dengan kriteria uji keefektifan dibawah ini.

Tabel 3. 9 Kriteria Keefektifan Produk Pengembangan

No.	Kriteria Pencapaian Nilai (keefektifan)	Tingkat keefektifan validitas
1	81,00% - 100,00%	Sangat efektif bisa digunakan tanpa adanya perbaikan
2	61,00% - 80,00%	Cukup efektif bisa digunakan dengan adanya sedikit perbaikan
3	41,00% - 60,00%	Kurang efektif perlu adanya banyak perbaikan
4	21,00% - 40,00%	Tidak efektif tidak dapat digunakan
5	0,00% - 20,00%	Sangat tidak efektif tidak dapat digunakan

(Akbar2014:107)

2. Norma Pengujian

- 1) Pengembangan media Scrapbook dikatakan valid jika memenuhi tahapan validitas dari ahli ≥ 61 .
- 2) Pengembangan media Scrapbook dinyatakan praktis apabila hasil angket guru ≥ 61 .
- 3) Pengembangan media Scrapbook dinyatakan efektif apabila ketuntasan hasil angket siswa ≥ 61 .

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Analisis Studi Pendahuluan

Kegiatan analisis studi pendahuluan dalam penelitian ini dengan melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Data analisis tersebut diperoleh melalui hasil pengamatan dan wawancara terhadap guru kelas III SD Negeri 1 Gemenggeng. Tujuan dari kegiatan ini untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada materi “Cuaca” pada subtema “Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui dan menjelaskan apakah masalah kinerja yang dihadapi oleh guru. Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III SDN 1 Gemenggeng Kabupaten Nganjuk menunjukkan bahwa guru kelas III kurang menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar hanya menggunakan buku guru dan buku siswa. Penyampaian materi pun menggunakan metode ceramah.

Melalui hasil pengamatan menunjukkan bahwa kurang efektif menguasai sarana dan prasarana yang sudah disediakan sekolah, sehingga pembelajaran yang monoton dan kurang menarik, khususnya pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi “Cuaca” pada subtema “Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia Siswa Kelas

III Sekolah Dasar”. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukannya sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan siswa di SDN 1 Gemenggeng Kabupaten Nganjuk.

b. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan untuk keperluan pembelajaran agar siswa dapat mencapai kompetensi dasar. Dari hasil analisis kinerja dapat diketahui bahwa, dibutuhkan solusi berupa media pembelajaran yang memudahkan siswa memahami materi.

Hasil pengamatan di SD ternyata guru belum menggunakan media pembelajaran sebagai sumber belajar. Selama ini sumber belajar yang digunakan kurang menarik karena hanya berupa teks dan gambar pada buku saja. Sarana dan prasarana yang sudah disediakan di SD tersebut tidak dimanfaatkan dengan baik sebagai bahan belajar seperti LCD dan Proyektor kemungkinan guru belum bisa menguasai alat tersebut, dengan menggunakan LCD dan Proyektor bisa menjadi alat bantu sebagai media, karena siswa membutuhkan media yang konkret agar materi yang di ajarkan dapat tersampaikan dan siswa juga mudah untuk memahami.

2. Interpretasi Hasil Analisis Studi Pendahuluan

Hasil analisis studi pendahuluan yang telah dilakukan di SDN 1 Gemenggeng Kabupaten Nganjuk dapat disimpulkan bahwa masalah dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi “Cuaca” pada subtema “Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia Siswa Kelas III Sekolah Dasar” yaitu dalam proses pembelajaran para guru hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar karena tidak ada media

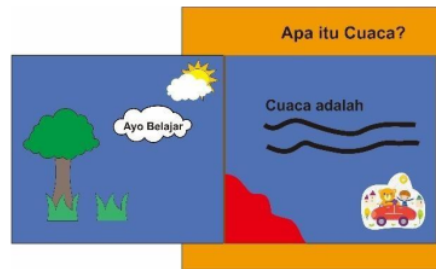
siswa terlihat kurang tertarik untuk belajar. Hal ini perlu ada media konkret untuk digunakan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran yang sesuai berdasarkan hasil analisis kinerja dan analisis kebutuhan, sehingga dapat dikembangkannya media *scarpbook*.

3. Desain Awal Media

Dalam proses pembuatan media Scapbook, peneliti mempersiapkan peralatan untuk mendesain *scrapbook*. Peneliti terlebih dahulu mendownload dan memasang aplikasi mendesain scrapbook yaitu Corel Draw x7. Bahan dibuat scrapbook terdiri dari kertas karton, kertas lipat, ukuran media Panjang 32cm x Lebar 22cm, gambar yang sesuai dengan materi, menyiapkan materi mengenai cuaca. Kemudian mendesain scrapbook sesuai dengan materi yang telah disiapkan sebelumnya secara menarik. Adapun tampilan desain awal media scrapbook yang dikembangkan akan dipaparkan dibawah ini, sebagai berikut.



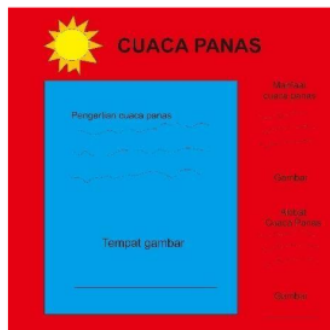
Gambar 4.1 Cover Media Scrapbook



Gambar 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator



Gambar 4.3. Pengertian Cuaca dan Macam-macam Cuaca



Gambar 4.4 Pengertian Cuaca Panas



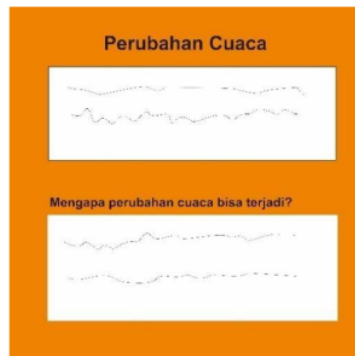
Gambar 4.5 Pengertian Cuaca Cerah



Gambar 4.6 Pengertian Cuaca Berawan



Gambar 4.7 Pengertian Cuaca Hujan



Gambar 4.8 Perubahan Cuaca

B. Hasil Validasi Media

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

Sebelum media scrapbook diimplementasikan pada tahap uji coba, maka perlu dilakukan validasi terlebih dahulu. Validasi produk dilakukan oleh dua validator, yaitu validator ahli media dan ahli materi. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan materi pada media scrapbook yang telah dikembangkan.

a. Hasil Uji Validasi Media

Tahap uji validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan produk media *scrapbook* yang telah dikembangkan. Validasi media ini dilakukan oleh ahli media, yaitu Sutrisno Sahari, M.Pd selaku dosen dari Prodi PGSD UN PGRI Kediri pada hari Selasa, 09 November 2022. Adapun hasil angket penilaian produk adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1 Angket Validasi Media Scrapbook

No	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Media visual menggunakan elemen yang sederhana		✓			
2	Visual digunakan untuk menekankan		✓			

	informasi sasaran (yang terdapat teks)					
3	Ketepatan dan kejelasan dalam penyajian visual		✓			
4	Keterpaduan elemen pada media saling terkait dan menyatu		✓			
5	Teks dalam media dapat terbaca dan mudah dibaca	✓				
6	Warna yang digunakan realistik		✓			
7	Penggunaan warna digunakan untuk membedakan komponen-komponen	✓				
8	Penggunaan gambar yang melukiskan perbedaan konsep-konsep	✓				
9	Ketepatan dalam memilih media		✓			
10	Kemenarikan media	✓				
11	Usabilitas (mudah digunakan)	✓				
12	Fokus pada pokok pembahasan atau materi yang diajarkan		✓			
Jumlah Skor		53				

$$\text{Validasi ahli media} = \frac{53}{60} \times 100\% = 88\%$$

Berdasarkan hasil validasi media melalui ahli media diperoleh persentase 88% yang berarti media ini sangat valid untuk digunakan atau layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas III SD. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

16

Tabel 4. 2 Komentar dan Saran Ahli Media

No	Komentar dan Saran
1	Bisa digunakan dalam penelitian dan penugasan
2	Sangat efektif dan dangat baik.

b. Hasil Uji Validasi Materi

Tahap uji validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan materi terkait dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi “Cuaca” pada subtema “Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Validasi materi ini dilakukan oleh ahli media,

yaitu Kharisma Eka Putri, M.Pd. selaku dosen dari Prodi PGSD UN PGRI Kediri pada hari Rabu 09 Desember 2022. Adapun hasil angket penilaian materi adalah sebagai berikut.

1
Tabel 4. 3 Angket Validasi Materi

No	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan indikator pelajaran			✓		
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓		
3	Keruntutan alur pikir		✓			
4	Aktualitas materi yang disajikan		✓			
5	Kemudahan materi untuk dipahami		✓			
6	Kesesuaian gambar yang mendukung materi		✓			
7	Ketepatan dalam menggunakan istilah dan pernyataan		✓			
Jumlah Skor		26				

$$\text{Validasi ahli materi} = \frac{26}{35} \times 100\% = 74\%$$

Berdasarkan hasil validasi media melalui ahli materi diperoleh persentase 74% yang berarti media ini efektif untuk digunakan atau layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas III SD. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan



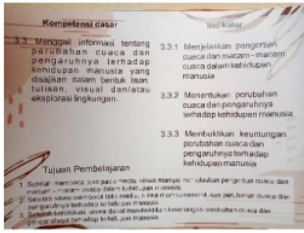
57
Tabel 4. 4 Komentar dan Saran Ahli Materi

No.	Komentar dan Saran
1	Rumuskan indikator (sesuai media), sebagai poin-poin materi dan indikator a. Macam-macam cuaca

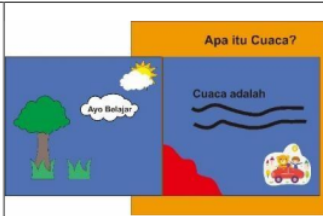
	<ul style="list-style-type: none"> b. Prosesterjadinya cuaca c. Bentuk-bentuk awan d. Perubahan cuaca e. Pengaruh cuaca pada manusia
2	Hendaknya tujuan pembelajaran terdiri dari C-A-B-D atau A-B-C-D.
3	Agar tidak miskonsepsi hendaknya menggunakan gambar yang sesuai dengan lingkungan siswa (Iklim tropis).
4	Indikator lebih diperjelas lagi sehingga pengembangan materi lebih jelas.

2. Desain Akhir (Draft) Media

Tabel 4.5 Gambaran setelah validasi Media dan Validasi Materi

INDIKATOR PERBAIKAN	SEBELUM REVISI	SESUDAH REVISI
Menganti background judul “SCRAPBOOK” menjadi sesuai tema “TEMA 5 CUACA”, menambahkan nama Dosen Pembimbing dan nama penyusun.		
Menambahkan halaman indikator dengan tepat dan tujuan pembelajaran.		

Mengganti desain, background menyesuaikan gambar dengan materi dan menggabungkan materi cuaca dan macam-macam





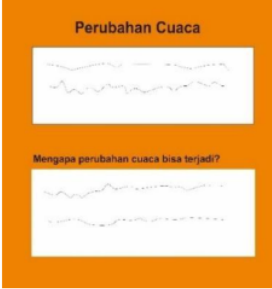







Mengganti desain, background, dan memperbaiki gambar menyesuaikan materi



Mengganti desain, background, dan memperbaiki gambar menyesuaikan materi



<p>Mengganti desain, background, dan memperbaiki gambar menyesuaikan materi</p>		
<p>Mengganti desain, background, dan memperbaiki gambar menyesuaikan materi</p>		
<p>Mengganti desain, background, dan memperbaiki gambar menyesuaikan materi serta teks</p>		
<p>Menambahkan materi pengaruh cuaca pada manusia</p>		

<p>Menambahkan materi tentang kehidupan di daerah pegunungan.</p>		
<p>Menambahkan materi tentang kehidupan di daerah dataran rendah</p>		
<p>Menambahkan materi tentang kehidupan di daerah pantai</p>		

Hasil uji kevalidan diperoleh melalui hasil presentase validasi media sebesar ..% dan validasi materi sebesar ..%. Total hasil dari kedua validasi diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Validasi} &= \frac{V - ah \text{ media} + V - ah \text{ materi}}{2} \\ &= \frac{88 \% + 74 \%}{2} = 81 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh yaitu 81 % dalam presentase tersebut yang berarti media ini sangat valid untuk digunakan atau layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas III SD. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Sehingga media dapat digunakan dengan sedikit perbaikan.

C. Pengujian Uji Coba Terbatas

Sebelum dilaksanakan uji coba terbatas atau kelompok kecil, media scarpbook telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Media yang telah divalidasi dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba terbatas dilaksanakan di SD Negeri 1 Gemenggeng Nganjuk pada tanggal 12 November 2022. Subjek uji coba terbatas ini adalah kelas III sejumlah 11 anak atau siswa.

1. Angket Kepraktisan Guru

Hasil uji angket kepraktisan guru perlu diukur untuk kepraktisan dari produk media *Scrapbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Uji kepraktisan ini dilakukan oleh Bapak Nurkholik, S.Pd. selaku guru kelas III SD Negeri 1 Gemenggeng pada tanggal 12 Desember 2022. Adapun hasil angket kepraktisan guru terhadap media *Scrapbook* ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 6 Angket Kepraktisan Guru

No	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Media scapbook mudah digunakan saat kegiatan pembelajaran	✓				
2	Cara penggunaan media scrapbook sangat mudah	✓				
3	Pada tampilan media yang menarik siswa menjadi paham terhadap materi yang diajarkan		✓			
4	Media scrapbook dapat meningkatkan minat belajar Siswa		✓			
5	Kepraktisan penggunaan media scrapbook untuk siswa kelas III		✓			
6	Media scrapbook memiliki tampilan yang menarik bagi siswa		✓			
7	Media scrapbook mudah dipahami oleh siswa		✓			
8	Media scrapbook cocok digunakan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar	✓				
Jumlah Skor		35				
Maksimal		40				
presentase		87%				

$$\text{Angket Kepraktisan Guru} = \frac{35}{40} \times 100\% = 87\%$$

Berdasarkan hasil angket kepraktisan guru terhadap media *Scrapbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti, maka diperoleh persentase sebesar 87% yang berarti media ini sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas III SD. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

2. Hasil *Post Test* Siswa Uji Coba Terbatas

Hasil uji coba terbatas diperoleh setelah terkumpulnya nilai *post test* pada siswa yang telah menggunakan media tersebut. Apabila hasil *post test* lebih besar

dari hasil *pre test*, maka media pembelajaran dapat dikatakan efektif. Instrumen tes yang terdiri dari 10 soal. Jika soal benar akan mendapatkan 1 poin, maka diperoleh 10 poin skor maksimal, nilai maksimal 100. Rumus yang digunakan sebagai berikut.

Tabel 4. 7 Data Hasil Post Test Siswa Uji Coba Terbatas

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Post Test</i>	Ket.
1	Abyl Divayo	90	T
2	Adila Dwi Putri Andini	80	T
3	Alvi Khoirun Na'im	90	T
4	Dhista Khairunnisa Nur Aqila	90	T
5	Vandi Ahmad Bagaskara	90	T
6	Moch. Choiril Azam	80	T
7	Moch. Ferdiyan	80	T
8	Muhammad Almas Mu'alfa Al Firdaus	90	T
9	Muhammad Febri Maulana	90	T
10	Mutiara Caca Anjarsari	80	T
Total		860	
Skor maksimal		1000	
Rata-rata		86	

$$\begin{aligned} \text{Nilai siswa} &= \frac{860}{100} \times 100\% \\ &= 86\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata kelas III SD Negeri 1 Gemenggeng Nganjuk memperoleh hasil *post test* dengan persentase sebesar 86% yang berarti media ini sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas III SD sesuai dengan kriteria pencapaian nilai (keefektifan) yang telah ditetapkan.

3. Refleksi Dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas

Setelah mengetahui hasil uji coba terbatas, peneliti melakukan refleksi tindak lanjut berupa evaluasi. Hasil evaluasinya adalah penggunaan *scrapbook* sebagai media pembelajaran dalam uji coba terbatas atau kelompok kecil. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil nilai *post test* siswa setelah menggunakan media *scrapbook* dalam kegiatan pembelajaran dengan presentase sebesar 86%. Selain itu, media *scrapbook* juga dinyatakan sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil angket kepraktisan guru terhadap media *Scrapbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti, maka diperoleh persentase sebesar 87%.

Berdasarkan uraian diatas, maka media *scrapbook* direkomendasikan untuk diimplementasikan pada uji coba luas. Tujuannya adalah untuk mengetahui efektifitas dan sangat baik digunakan pada kelompok besar.

D. Hasil Uji Coba Luas

Uji coba luas dilaksanakan di SD Negeri 1 Gemenggeng Nganjuk pada tanggal 17 Desember 2022. Subjek uji coba luas ini adalah kelas III sejumlah 22 anak atau siswa.

1) Hasil Uji Coba Post Test

Efektifitas pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dapat diketahui melalui hasil *post test* siswa kelas III. Nilai *post test* pada ujicoba luas mendapatkan hasil yang baik dibandingkan dengan kriteria ketuntasan maksimal. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata *pos test* siswa yang memperoleh skor. Adapun hasil *post test* uji coba luas sebagai berikut.

Tabel 4. 8 Data Hasil Post Test Siswa Uji Coba Luas

No.	Nama Siswa	Nilai Post Test	Ket.
-----	------------	-----------------	------

1	Abyl Divayo	90	T
2	Adila Dwi Putri Andini	90	T
3	Alvi Khoirun Na'im	90	T
4	Dhista Khairunnisa Nur Aqila	90	T
5	Vandi Ahmad Bagaskara	90	T
6	Moch. Choiril Azam	100	T
7	Moch. Ferdiyan	100	T
8	Muhammad Almas Mu'alfa Al Firdaus	90	T
9	Muhammad Febri Maulana	90	T
10	Mutiara Caca Anjarsari	100	T
11	Raisya Zulva Aulya	100	T
12	Rangga Dwi Pangalila	90	T
13	Ronny Normansyah	90	T
14	Salsabilla Aura Pratiwi	100	T
15	Shofia Nurillaila	90	T
16	Tirta Sanjaya	100	T
17	Zalfa Cahya Salsa Sabila	100	T
18	Zazkia Ludfiana Ulfa	90	T
19	Zidha Kusnia	90	T
20	Muhammad Alfian Alfa Riski	90	T
21	Levina Calista Ardelia	100	T
22	Ahmad Muzaqi Dava	90	T
Total		2060	
Skor maksimal		2200	
Rata-rata		93	

$$\begin{aligned} \text{Nilai siswa} &= \frac{2060}{2200} \times 100\% \\ &= 93\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata kelas III SD Negeri 1 Gemenggeng Nganjuk memperoleh hasil *post test* dengan persentase sebesar 93% yang berarti media ini sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas III SD.

2) Refleksi Dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas

Setelah mengetahui hasil uji coba luas, peneliti melakukan refleksi tindak lanjut berupa evaluasi. Hasil evaluasinya adalah penggunaan *scrapbook* sebagai media pembelajaran dinyatakan efektif dalam uji coba luas atau kelompok besar. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil nilai *post test* siswa setelah menggunakan media *scrapbook* dalam kegiatan pembelajaran dengan presentase sebesar 93%. Selain itu, media *scrapbook* juga dinyatakan sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil angket kepraktisan guru terhadap media *Scrapbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti, maka diperoleh persentase sebesar 87%.

Berdasarkan uraian diatas, maka media *scrapbook* dinyatakan valid dan sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran dan diimplementasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi “Cuaca” dengan subtema “Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia”.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Spesifikasi Media

Spesifikasi media pada berfokus pada pengembangan media *scrapbook* yang valid (layak) digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi “Cuaca” dengan subtema “Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia”. Adapun spesifikasi media *scrapbook* sebagai berikut.

- a) Media *scrapbook* dibagian awal berisi cover dari *scrapbook* itu sendiri.

- b) Media *scrapbook* berisi Kompetensi Dasar dan Indikator
- c) Media *scrapbook* berisi kumpulan materi.
- d) Media *scrapbook* berisi ilustrasi yang sesuai dengan materi yang disuguhkan.

2. Kevalidan Media *Scrapbook* Sebagai Media Pembelajaran

Hasil kevalidan pada media *scrapbook* diperoleh sebesar 88% dari ahli media dan 74% dari ahli materi, bahwa nilai rata-rata kevalidan dari ahli validator yaitu 81%. Media *scrapbook* ini memiliki kelebihan pada bagian tampilan gambar media *scrapbook* yaitu, teks dalam media mudah dibaca, penggunaan warna digunakan untuk membedakan komponen-komponen, penggunaan gambar yang melukiskan perbedaan konsep-konsep, kemenarikan media, *usabilitas* (mudah digunakan).

Menurut teori, media visual sebagai acuan pembelajaran media *scrapbook* yang harus memuat aspek keterpaduan berdasarkan kesederhaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, garis, tekstur, warna. (Maisaroh, 2020:4-6).

Selain itu dalam memilih *scrapbook* harus melatarbelakangi karakteristik yaitu, *scrapbook* harus berbentuk buku, tema harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, kreatif dan inovatif, harus fokus pada pokok pembahasan atau materi yang diajarkan, tidak terlalu banyak hiasan. (Rispa:2019:30).

Peneliti menggunakan hasil penelitian terdahulu sebagai bahan referensi dalam mengembangkan media yaitu penelitian dilakukan oleh Ira Tia Soleha (2020) dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Kebudayaan Jawa Timur Untuk Pembelajaran Tema 1 Indahnya Kebersamaan Untuk Kelas IV Sekolah Dasar”. Dengan hasil penelitian adalah media *scrapbook* pada pembelajaran tema 1 kelas IV dinyatakan valid atau layak digunakan Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kualitas media *scrapbook* yang dikembangkan termasuk dalam kategori

sangat layak berdasarkan presentasi dari ahli materi 94,4%, ahli media yaitu 91,7% dan ahli pembelajaran yaitu 82,7%. Sedangkan pada media scrapbook pada materi “Cuaca” kelas II Sekolah dasar diperoleh nilai rata-rata sebesar 81% yaitu dari ahli media sebesar 88% dari dan dari ahli materi 74%. Adapun keunggulan dari media pada media scrapbook pada materi “Cuaca” akan dipaparkan pada sub bab selanjutnya yakni pada sub bab prinsip-prinsip, kelemahan dan keunggulan.

3. Kepraktisan Media *Scrapbook* Sebagai Media Pembelajaran

Kepraktisan media *scrapbook* diketahui melalui hasil uji angket kepraktisan guru. Analisis data dari uji angket kepraktisan guru menunjukkan hasil presentase sebesar 87%. Kriteria kepraktisan menurut Akbar (2014), apabila presentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat praktis. Sedangkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ira Tia Soleha (2020) dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Kebudayaan Jawa Timur Untuk Pembelajaran Tema 1 Indahnya Kebersamaan Untuk Kelas IV Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil angket respon guru mendapatkan presentase 93,4%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* sangat praktis untuk digunakan.

Pada uji luas didapat saran dari guru bahwa hasil penelitian yang dianjurkan untuk pembuatan media lebih dari satu bertujuan guna mempermudah proses pembelajaran yang maksimal. Serta terdapat kemenarikan pada media *scrapbook* pada desain media yang menonjol pada gambar yang sesuai dengan materi.

Kepraktisan media pembelajaran dapat ditinjau dari keterlaksanaan media pembelajaran dalam tanggapan guru terhadap media pembelajaran, tanggapan siswa terhadap media pembelajaran.

4. Keefektifan Media *Scrapbook* Sebagai Media Pembelajaran

Keefektifan media *scrapbook* diketahui melalui hasil *post test* siswa. Hasil

nilai rata-rata *post test* siswa adalah 86%. Kriteria kepraktisan menurut Akbar (2014), apabila presentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat efektif. Sedangkan hasil dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ira Tia Soleha (2020) dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Kebudayaan Jawa Timur Untuk Pembelajaran Tema 1 Indahya Kebersamaan Untuk Kelas IV Sekolah Dasar”. Dengan hasil penilaian *posttest* siswa yaitu nilai rata-rata 94%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

5. **Prinsip-Prinsip, Kelemahan Dan Keunggulan Media**

a. Prinsip-Prinsip Media *Scrapbook* Sebagai Media Pembelajaran

Prinsip-prinsip penggunaan media *scrapbook* sebagai berikut :

- 1) Media *scrapbook* dapat digunakan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi “Cuaca” dengan subtema “Perubahan Cuaca dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia Siswa”.
- 2) Media pembelajaran *scrapbook* jenis media visual yang bisa dioperasikan langsung oleh siswa.
- 3) Siswa dapat membuka, menarik, menggeser, dan melipat bagian media sesuai petunjuk
- 4) Media *scrapbook* memiliki ukuran panjang 32cm x lebar 22cm sehingga dapat dilihat semua siswa dan memiliki ukuran yang praktis dapat digunakan maupun di bawa kemana saja.

b. Keunggulan Media *Scrapbook* Sebagai Media Pembelajaran

Selain memiliki kelemahan, tentunya media *scrapbook* memiliki keunggulan juga antara lain:

- 1) Scrapbook tampak indah dan menarik untuk sebagai media pembelajaran karena scrapbook terdiri dari beberapa gambar, foto dan informasi untuk memperluas wawasan siswa.
- 2) Materi berisi tentang konsep cuaca yang ada di kehidupan nyata.
- 3) Materi yang dipaparkan di media scrapbook memiliki bentuk gambar cuaca yang dapat dipahami oleh siswa.
- 4) Penampilan media scrapbook ini dapat meningkatkan keaktifan, kemandirian, dan rasa ingin tahu siswa.
- 5) Meningkatkan rasa ingin tau siswa melalui media scrapbook.
- 6) Bentuk dan desain yang menarik membuat antusias siswa menjadi meningkat.

c. Kelemahan Media Scrapbook Sebagai Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka media *scrapbook* memiliki beberapa kelemahan, antara lain:

- 1) Pembuatan scrapbook membutuhkan waktu yang relatif lama tergantung dari kerumitan penyusunannya.
- 2) Media pembelajaran ini rawan rusak/ sobek dikarenakan menggunakan bahan pokok dari kertas.
- 3) Dalam menggunakan media ini dapat mempengaruhi pemahaman siswa sehingga guru harus menjelaskan materi secara kompleks dan jelas.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Scrapbook meningkatkan kemampuan memahami materi perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia. Tingkat validitas produk pengembangan media scrapbook pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cuaca adalah sangat valid dengan nilai rata-rata sebesar 81% yaitu dari ahli media sebesar 88% dan dari ahli materi 74%. Tingkat kepraktisan produk pengembangan media scrapbook pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cuaca adalah sangat praktis dengan nilai sebesar 87%. Tingkat keefektifan produk pengembangan media scrapbook pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cuaca adalah sangat efektif dengan nilai rata-rata 94%.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dapat dikemukakan secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Implikasi Teoritis

Media *Scrapbook* ini dapat meningkatkan media pembelajaran untuk guru dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam mengajar. Dengan adanya Media *Scrapbook* ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memperluas wawasan siswa kelas III pada materi Perubahan Cuaca Dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Manusia.

2. Implikasi Praktis

Media Scrapbook Berbasis Saintifik dapat dijadikan penunjang belajar dalam memahami materi Perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia pada kelas III. Selain itu, media *Scrapbook* dapat memberikan motivasi untuk guru dalam mengembangkan dan menggunakan media dalam pembelajaran dengan kreatif dan inovatif sesuai perkembangan teknologi.

C. Saran

1. Untuk Guru

Dalam meningkatkan proses pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan cara yang inovatif dan menggunakan media pembelajaran. Dengan guru menggunakan media, kegiatan pembelajaran menjadi lebih kreatif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa. Guru diharapkan mampu meningkatkan kemampuan penggunaan sarana dan prasarana serta teknologi untuk membuat media yang bisa meningkatkan kemampuan belajar siswa

2. Untuk Peneliti

Penelitian dan pengembangan media Scrapbook ini memiliki beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatannya, kelimahan, dan keunggulan media scrapbook. Pada pengembangan media Scrapbook ini membutuhkan waktu yang cukup lama, sebaiknya untuk pengembangan media Scrapbook diperlukan waktu yang baik.

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	3%
2	portaluniversitasquality.ac.id:55555 Internet Source	2%
3	eprints.umm.ac.id Internet Source	2%
4	ejurnal.univalabuhanbatu.ac.id Internet Source	2%
5	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
6	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	1%
7	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
8	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
9	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1%

10	eprints.umg.ac.id Internet Source	1 %
11	eprints.uny.ac.id Internet Source	1 %
12	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
13	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
14	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
15	www.scribd.com Internet Source	<1 %
16	123dok.com Internet Source	<1 %
17	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1 %
18	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
19	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
20	Submitted to Universitas Muhammadiyah Purwokerto Student Paper	<1 %

21	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
22	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
23	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1 %
24	core.ac.uk Internet Source	<1 %
25	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
26	repository.ummat.ac.id Internet Source	<1 %
27	repository.unja.ac.id Internet Source	<1 %
28	docobook.com Internet Source	<1 %
29	jurnal.umk.ac.id Internet Source	<1 %
30	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
31	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	<1 %
32	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	<1 %

33	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
34	mrrakib.wordpress.com Internet Source	<1 %
35	Submitted to IAIN Langsa Student Paper	<1 %
36	hes-gotappointment-newspaper.icu Internet Source	<1 %
37	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	<1 %
38	suaraguru.wordpress.com Internet Source	<1 %
39	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
40	D Destrinelli, Dwi Kurnia Hayati, Endang Sawinty. "Pengembangan Media Konkret Pada Pembelajaran Tema Lingkungan Kelas III Sekolah Dasar", Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 2018 Publication	<1 %
41	ariadiarman24.blogspot.com Internet Source	<1 %
42	bahasaarabcintaallah.blogspot.com Internet Source	<1 %

repo.itera.ac.id

43

Internet Source

<1 %

44

setyono.blogspot.com

Internet Source

<1 %

45

www.anekapendidikan.com

Internet Source

<1 %

46

www.medialmupengetahuan.com

Internet Source

<1 %

47

Dwi Mungallamah, Much Fuad Saifuddin.
"Pengembangan Media Pop-up Book Materi
Kingdom Animalia untuk Siswa Sekolah
Menengah Pertama", Journal of Learning and
Instructional Studies, 2021

Publication

<1 %

48

docplayer.info

Internet Source

<1 %

49

ejournal.unsri.ac.id

Internet Source

<1 %

50

es.scribd.com

Internet Source

<1 %

51

id.123dok.com

Internet Source

<1 %

52

jurnal.untan.ac.id

Internet Source

<1 %

kelasips.com

53	Internet Source	<1 %
54	pasca.um.ac.id Internet Source	<1 %
55	qdoc.tips Internet Source	<1 %
56	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	<1 %
57	repositori.unsil.ac.id Internet Source	<1 %
58	www.ejurnal.bunghatta.ac.id Internet Source	<1 %
59	anyflip.com Internet Source	<1 %
60	doaj.org Internet Source	<1 %
61	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	<1 %
62	topelectroniccigaretteblog.com Internet Source	<1 %
63	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
64	Ester Stasya Lawalata, Alwi Smith, S Liline. "PERBEDAAN HASIL BELAJAR IPA BIOLOGI	<1 %

MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DAN
GROUP INVESTIGATION (GI)", BIOPENDIX:
Jurnal Biologi, Pendidikan dan Terapan, 2020
Publication

65

Haris Munandar, Muhammad Fath Azzajjad,
Dewi Satria Ahmar. "Application of Treffinger
Learning Model Combined With Audio Visual
Media To Improve Basic Chemistry Learning
Outcomes STKIP PI Makassar Students",
EduLine: Journal of Education and Learning
Innovation, 2021

Publication

<1 %

66

Juli Asima Rambe, Erika Erika, Nancy Angelia
Purba. "Pengaruh Penggunaan Media
Scrapbook terhadap Motivasi Belajar Peserta
Didik pada Mata Pelajaran PKn Sekolah Dasar
Islam Terpadu", Jurnal Basicedu, 2022

Publication

<1 %

67

moam.info

Internet Source

<1 %

68

syafrialmi.wordpress.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off