

**PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK QUIZ* IPA KELAS IV MATERI  
METAMORFOSIS SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat**

**Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd )**

**Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri**



**Disusun Oleh:**

**DEWI WULAN ARUM**

**18.1.01.10.0018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**TAHUN 2023**

Skripsi Oleh :

**DEWI WULAN ARUM**

**NPM 18.1.01.10.0018**

**JUDUL:**

**PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK QUIZ IPA KELAS IV MATERI  
METAMORFOSIS SEKOLAH DASAR**

Telah ditujukan untuk diajukan kepada  
panitia ujian / sidang prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 5 Januari 2023

Pembimbing 1



Erwin Putera Permana, M.Pd.

NIDN. 0706128701

Pembimbing 2



Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.

NIDN. 0730098803

**Skripsi Oleh :**

**DEWI WULAN ARUM**

**NPM : 18.1.01.10.0018**

**Judul :**

**PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK QUIZ* IPA KELAS IV MATERI  
METAMOERFOSIS SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal:16 Januari 2023

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

**Panitia Penguji :**

- |               |                                  |
|---------------|----------------------------------|
| 1. Ketua      | : Erwin Putera Permana, M.Pd     |
| 2. Penguji I  | : Wahyudi, M. Sn                 |
| 3. Penguji II | : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd |



Mengetahui



**Dr. Mumuk Nurmilawati, M.Pd.**  
NIDN. 0006096801

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dewi Wulan Arum  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/ tgl Lahir : Kediri, 22 Juli 1999  
NPM : 18.1.01.10.0018  
Fak/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenar – benarnya , bahwa dalam skripsi yang saya buat ini tidak terdapat karya lain yang sama untuk diajukan agar memperoleh gelar sarjana diperguruan tinggi lain dan sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang diterbitkan orang lain, kecuali secara sengaja dan tertulis pada daftar pustaka.

Kediri, 29 Desember 2022

Yang Menyatakan



**Dewi Wulan Arum**

**NPM.18.1.01.10.0018**

## **MOTTO**

### **Selalu Berpikir Positif**

Kupersembahkan karya ini untuk :

1. Keluarga tercinta yang selalu mendokan dan mendukung dalam proses pembuatan karya ilmiah ini
2. Terimakasih untuk kakakku dan kakak ipar yang turut menyemangati aku
3. Dan terimakasih untuk teman-teman semua yang telah memberikan motivasi, penyemangat, dukungan agar saya peneliti cepat-cepat selesai dalam proses pembelajaranku dalam membuat karya ilmiah ini.

## ABSTRAK

**Dewi Wulan Arum** : Pengembangan Media *Scrapbook Quis* IPA Kelas IV Materi Metamorfosis Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri,

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi dengan mewawancarai guru kelas IV dan pengamatan di SDN 3 TANJUNGTANI, terdapat permasalahan yang terjadi guru dalam pembelajaran IPA dalam penyampaian materi yang hanya berpusat pada bahan ajar yang dimilikinya hal tersebut menjadikan kegiatan proses belajar mengajar menimbulkan kebosanan dan kurang menyenangkan. Hal ini menyebabkan siswa pasif kurang aktif dalam pembelajaran IPA. Sebagai solusi permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik untuk pendukung pembelajaran. Tujuan yang di capai dalam penelitian ini ialah 1) Untuk mengetahui kevalidan media *Scrapbook Quis* pada materi Metamorfosis pada kelas IV SD 2) Untuk mengetahui kepraktisan media *Scrapbook Quis* pada materi Metamorfosis pada kelas IV SD 3) Untuk mengetahui keefektifan media *Scrapbook Quis* pada materi Metamorfosis pada kelas IV SD. Penelitian ini adalah pengembangan *Research and Development (R&D)* model pengembangan ADDIE terdapat 5 yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pengembangan media *Scrapbook Quis* ini dapat dipegang oleh tangan yang bentuknya seperti buku berisikan keterangan atau penjelasan materi dan disajikan ada gambar juga disertai hiasan dan gambar pendukung. Media *Scrapbook Quis* ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, hasilnya sudah memenuhi kriteria valid boleh digunakan, validasi media memperoleh mendapat 84% sedangkan validasi materi memperoleh 82%. Jadi rata-rata presentase skor validasi media dan materi memperoleh 83% termasuk dalam katagori sangat valid. Diperoleh hasil data kepraktisan dari guru kelas mendapatkan 86% yang menyatakan sangat praktis, kemudian dari data kepraktisan siswa 6 siswa memperoleh presentase 88% dan yang 17 siswa memperoleh presentase 90% yang artinya sangat praktis. Data Keefektifan media *Scrapbook Quis* ini dapat diketahui dari hasil ketuntasan belajar siswa kelas IV berupa nilai tes yang diujikan pada siswa berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal ) sebesar 75. Dari hasil uji coba kelompok kecil sebanyak 6 siswa mendapatkan nilai dari hasil mengerjakan pre-test dengan nilai rata-rata 76,66 dengan siswa yang mencapai KKM mendapatkan presentase 66,6%. Sedangkan nilai dari hasil mengerjakan post-tes mendapatkan nilai rata-rata 83,3 dengan siswa mencapai KKM medapatkan presentase 83%. Dari hasil uji coba kelompok besar sebanyak 17 siswa mendapatkan nilai dari hasil mengerjakan pre-test dengan nilai rata-rata 82,35 dengan siswa yang mencapai KKM mendapatkan presentase 88,35%. Sedangkan nilai post- test memperoleh nilai rata-rata 83,52 dan siswa mencapai KKM mendapatkan presentase 88,2%. Dari nilai diatas menunjukkan presentase ketuntasan  $\geq 75$  siswa kelas IV materi IPA Metamorfosis memenuhi kriteria ketuntasan munimal ( KKM ).

**Kata Kunci** : Media *Scrapbook Quis*, IPA, Metamorfosis

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran ALLAH Yang Maha Esa atas segala limpahan berkah, rahmat, dan hidayah tak terhingga, sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skrikpsi dengan tepat pada waktunya tanpa ada halangan berarti. Adapun penyusunan skripsi ini memiliki tujuan untuk memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD.

Pada kesempatan yang berharga ini saya ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor UN PGRI Kediri.
2. Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku ketua Prodi PGSD UN PGRI Kediri.
3. Erwin Putera Permana, M.Pd Selaku dosen Pembimbing I yang telah memberikan ilmunya dan memberikan masukan kepada mahasiswanya.
4. Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing kedua yang sudah sabar dalam menjelaskan dan membimbing mahasiswanya.
5. Sutrisno Sahari, S.Pd, M.Pd. Selaku ahli validator media pembelajaran.
6. Kharisma Eka Putri, S.Pd, M.Pd. Selaku ahli validator materi pembelajaran.
7. Kepala sekolah SDN 3 Tanjungtani yang sudah memberikan ijin untuk penelitian.
8. Guru kelas dan siswa kelas IV SDN 3 Tanjungtani yang ikut berpartisipasi saat penelitian berlangsung.

9. Teman-teman saya yang sudah membantu, menyemangati, dan memberikan dorongan agar cepet-cepat lulus.

Disadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu sangat diharapkan adanya kritik, saran yang mendukung agar skripsi ini menjadi lebih baik.

Kediri, 5 Januari 2023



**Dewi Wulan Arum**  
NPM: 18.1.01.10.0018



## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Persetujuan .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Pernyataan .....	iv
Motto.....	v
Abstrak.....	vi
Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel.....	xi
Daftar Gambar .....	xii
Daftar Lampiran .....	xiv
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Idenfikasi Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II : LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
A. Media Pembelajaran .....	8
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	8

2. Fungsi Media Pembelajaran .....	10
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	11
B. Media Scrapbook .....	13
1. Pengertian Scrapbook .....	13
2. Karakteristik Scrapbok .....	14
3. Kelebihan dan kekurangan Scrapbook.....	14
C. Siklus Makhluk Hidup.....	14
1. Siklus Hidup Hewan Tanpa Metamorfosis.....	15
2. Siklus Hidup Hewan dengan Metamorfosis .....	16
D. Kajian Terdahulu .....	20
E. Kerangka Berpikir .....	22
<b>BAB III : METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>23</b>
A. Model Penegembangan.....	23
B. Prosedur Pengembangan.....	24
1. Tahap Analisis .....	24
2. Tahap Perencanaan.....	24
3. Tahap Pengembangan .....	24
4. Tahap Implementasi .....	25
5. Evaluasi .....	25
C. Lokasi dan Subjek penelitian .....	25
D. Uji Coba Modal dan Produk .....	26
1. Desain Uji Coba .....	26
E. Validasi Model/Produk.....	26

1. Validasi Ahli Media .....	27
2. Validasi Ahli Materi.....	27
3. Ahli pembelajaran/Guru Bidang Studi .....	27
F. Intrumen Pengumpulan Data .....	28
1. Pengumpulan Intrumen .....	28
G. Teknis Analisis Data.....	31
1. Kevalidan.....	31
2. Kepraktisan.....	33
3. Keefektifan .....	34
H. Norma Pengujian .....	36
<b>BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
A. Hail Studi Pendahuluan .....	37
B. Hasil Uji Validitas .....	42
C. Hasil Uji Coba Keefektifan Media .....	55
D. Pembahasan Hasil penelitian .....	60
<b>BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....</b>	<b>67</b>
A. Simpulan .....	67
B. Implikasi .....	68
C. Saran	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Lembar Angket Validasi Ahli Media .....	28
Tabel 3.2	Lembar Angket Validasi Ahli Materi .....	28
Tabel 3.3	Lembar Angket Hasil Validasi Oleh Guru Kelas .....	29
Tabel 3.4	Lembar Angket Respon Siswa .....	30
Tabel 3.5	Kriteria Kevalidan Produk .....	32
Tabel 3.6	Kriteria Kepraktisan ( guru ) .....	33
Tabel 3.7	Kriteria Kepraktisan ( siswa ) .....	34
Tabel 4.1	Data Hasil Validasi Media .....	44
Tabel 4.2	Data Hasil Validasi Materi (1) .....	45
Tabel 4.3	Saran Perbaikan dan Komentar .....	46
Tabel 4.4	Data Hasil Validasi Materi (2) .....	47
Tabel 4.5	Saran Perbaikan dan Komentar .....	48
Tabel 4.6	Data Hasil Validasi Materi (3) .....	49
Tabel 4.7	Rekapitulasi Presentase Kevalidan .....	50
Tabel 4.8	Data Hasil Angket Respon Guru .....	51
Tabel 4.9	Data Hasil Angket Respon Siswa (6 siswa) .....	52
Tabel 4.10	Data Hasil Respon Siswa (17 siswa) .....	54
Tabel 4.11	Nilai Pre-tes Sebelum Menggunakan Media (6 siswa) .....	55
Tabel 4.12	Nilai Post-tes Sesudah Menggunakan Media (6 siswa) .....	56
Tabel 4.13	Nilai Pre-tes Sebelum Menggunakan Media (17 siswa) .....	57
Tabel 4.14	Nilai Post-Tes Sesudah Menggunakan Media (17 siswa) .....	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Hidup Kucing .....	15
Gambar 2.2	Siklus Hidup Lebah .....	17
Gambar 2.3	Siklus Hidup Semut.....	18
Gambar 2.4	Siklus Hidup Jangkrik .....	19
Gambar 2.5	Siklus Hidup Belalang.....	20
Gambar 2.6	Kerangka Berpikir .....	22
Gambar 3.1	Bagan Model ADDIE.....	23
Gambar 4.1	Desain Awal Media.....	40
Gambar 4.2	Desain Akhir Media .....	60

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 : Lembar Persetujuan Dosen
- Lampiran 2 : Lembar Berita Acara Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3 : Lembar Hasil Uji Validasi
- Lampiran 4 : Lembar Validasi Media
- Lampiran 5 : Lembar Validasi Materi
- Lampiran 6 : Lembar Perangkat Pembelajaran
- Lampiran 7 : Surat Pengantar Izin Melakukan Penelitian
- Lampiran 8 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 9 : Lembar Respon Guru
- Lampiran 10 : Lembar Respon Siswa
- Lampiran 11 : Lembar Soal Pre-Tes
- Lampiran 12 : Lembar Soal Post-Tes
- Lampiran 13 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 14 : Lembar Observasi Pengamatan dan Wawancara

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

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

Pada pembelajaran IPA di sekolah dasar sebaiknya memberikan kebebasan para peserta didik dalam membuat suatu ide ataupun sebuah penafsiran pada suatu hal dalam sebuah kegiatan pembelajaran untuk merancang serta menemukan sesuatu secara mandiri (S. Khoiriyah, 2021).

IPA merupakan sebuah usaha manusia dalam memahami serta mempelajari ilmu alam semesta melalui sebuah pengamatan yang tepat terhadap sasaran serta menggunakan berbagai prosedur yang dijelaskan juga dengan suatu penalaran maupun pemahaman sehingga mendapatkan hasil atau sebuah kesimpulan (Widiana et al., 2019). Dari beberapa pendapat para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPA berkaitan dengan cara memahami alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya sebatas penguasaan kumpulan pengetahuan (produk ilmu) yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi lebih sebagai proses penemuan. Pendidikan/pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungannya, serta prospek pengembangan lebih lanjut dengan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran IPA hendaknya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi menjelajahi dan memahami alam secara ilmiah. Pembelajaran IPA diarahkan pada inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih bermakna tentang alam sekitar. Dari beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa Pendidikan/pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungannya, serta prospek pengembangan lebih lanjut dengan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.



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

Hal tersebut menjadikan siswa kurang memahami pembelajaran yang diberikan guru kurang maksimal dan pembelajaran juga tidak maksimal. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya nilai KKM dari mata pelajaran IPA. Khususnya materi Siklus Makhlik Hidup yang ada disekitar dengan baik. Dari 23 siswa terdapat 55% atau 14 siswa yang di bawah KKM dan 45% atau 9 siswa yang diatas KKM. KKM di SDN 3 Tanjungtani untuk mata pembelajaran IPA adalah 75. Untuk mengatasi permasalahan diatas, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik karena siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam proses pembelajaran dikelas untuk menarik perhatian siswa sesuai dengan materi yang diajarkan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu ataupun sebuah hal yang dapat menyampaikan informasi dan dapat di modifikasi, dilihat, didengar, dibaca atau

didiskusikan untuk merangsang suatu pikiran, minat atau bakat, perhatian, serta emosi siswa yang ada di dalam sebuah kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Nurdiana et al., 2018). Media pembelajaran memiliki macam-macam jenis seperti media pembelajaran audio, media pembelajaran visual, dan media pembelajaran multimedia.

Media pembelajaran yang cocok digunakan pada siswa kelas IV di SDN 3 Tanjungtani yaitu menggunakan media pembelajaran visual berupa *Scrapbook Quis*. Media pembelajaran *Scrapbook Quis* ini memiliki kelebihan yaitu, digunakan sebagai media pembelajaran untuk menarik siswa untuk berkonsentari dalam pembelajaran, bersifat nyata/konkrit dalam menunjukkan pokok pembahasan melalui foto/gambar, dan mudah disimpan dan dibawa kemana-mana karena ukuran yang seperti buku. Untuk menguatkan teori diatas terdapat beberapa penelitian terdahulu, yaitu penelitian (Sari:2021) bahwa menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dapat dijadikan pembelajaran lebih menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Scrap Book*. Hasil rata-rata validasi media 80% dan materi 90% . Menunjukkan bahwa media pembelajaran *Media Scrap Book* pada Materi Tata Surya Siswa Kelas VI SD, terbukti valid. Sedangkan Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh (Wardhani:2018) menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dapat dijadikan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Scrapbook*. Hasil rata-rata validasi

media 84% dan materi 80% serta respon siswa 96%. Menunjukkan bahwa media pembelajaran Media *ScrapBook* pada Materi Pengelompokan Hewan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar, terbukti valid. Perbedaan media pembelajaran yang digunakan berupa *Scrapbook* ini dalam penelitian terdahulu medianya berbentuk menyerupai buku dan alas yang digunakan disesuaikan dengan materi yang digunakan juga hanya terdapat materi dan didukung gambar/foto yang mendukung, sedangkan media yang peneliti sekarang lakukan ini bahwa medianya diberi nama *Scrapbook Quis* karena bentuk medianya menyerupai buku yang dijilid jadi satu yang menyerupai buku isinya materi yang dibahas juga terdapat quis yang mendukung materi tersebut. Maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media *Scrapbook Quis* IPA Kelas IV Materi Metamorfosis Sekolah Dasar“**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah yaitu :

1. Pada proses pembelajaran IPA guru menyampaikan materi belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran.
2. Guru masih berpusat pada bahan ajar yang dimilikinya
3. Siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih kekinian
4. Tidak kreatif dalam menyampaikan karena cara guru menyampaikan pembelajaran hanya monoton terpusat satu arah.
5. KKM rendah karena siswa sulit memahami materi Metamorfosis yang dijelaskan guru di sekolah sekitar 14 siswa yang nilai dibawah KKM.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media *Scrapbook Quis* pada materi Metamorfosis kelas IV Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana Kepraktisan media *Scrapbook Quis* pada materi Metamorfosis kelas IV Sekolah Dasar ?
3. Bagaimana Keefektifan media *Scrapbook Quis* pada materi Metamorfosis kelas IV Sekolah Dasar ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan pengembangan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui Kevalidan media *Scrapbook Quis* pada materi Metamorfosis kelas IV Sekolah Dasar ?
2. Untuk mengetahui Kepraktisan media *Scrapbook Quis* pada materi Metamorfosis kelas IV Sekolah Dasar ?
3. Untuk mengetahui Keefektifan media *Scrapbook Quis* pada materi Metamorfosis kelas IV Sekolah Dasar ?

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Peneliti

Manfaat yang benar-benar dirasakan dari penelitian ini adalah peneliti semakin bertambah ilmu dan wawasannya mengenai media scrapbook dan bagaimana mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan scrapbook.

b. Bagi Peserta Didik

1. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi alternatif untuk peserta didik dalam pembelajaran IPA khususnya materi metamorfosis.
2. Dapat menambah alat bantu dalam pembelajaran IPA
3. Mempermudah peserta didik untuk memahami konsep yang ada pada pelajaran IPA khususnya materi metamorfosis.

c. Bagi Pihak Lokasi Penelitian

Mendukung media pembelajaran di dalam kelas lebih menarik dan inovatif menggunakan media *Scrapbook Quis*. Serta dapat menjadikan media sebagai salah satu alat penyampaian ketika kendala keterbatasan buku yang ada di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar , Sa'dun. 2015. Inrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Annisa, N., & Simbolon, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(2), 217-229.
- Asih, P. K., Hawanti., & Wijayanto, O. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Keterampilan Membaca. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 87-100.
- Azhar, Arsyad. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- DAUR HIDUP HEWAN. 2019. (Online). (<https://nurruwaida.wordpress.com/daur-hidup-hewan/>) Accessed on 9th juli 2022
- Departemen Agama RI. 2001. Bahan Penataran ( Modul Metodologi Pendidikan Agama Islam) Jakarta: Direktorat Jendral Pembinaan Kelembagaan Agama Islam.
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. ( 2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Krangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1)
- Iskandar, I. (2017). Siklus Hidup Pelestarian Hewan dan Tumbuhan Langka. Jakarta: Kemdikbud, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan.
- Kartikasari, M. D., Dimyat, M., & Sukarno, H. (2018). Pengaruh Green Marketing dan Pengetahuan Terhadap Keputusan Pembelian Dengan Mediasi Minat Membeli konsumen Sariayu Martha Tilaar di Kota Jember. *Journal Ekonomi dan Akutansi*, 2, 172-177
- Khoiriyah, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Jarmavis ( Jaring-Jaring Makanan Virtual System ) Berbasis Augmented Reality Untuk Siswa Kelas V: Penelitian Desain dan Pengembangan di Kelas V Pada Pembelajaran IPA. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nurdiana, I., & Murjainah. (2018). Hubungan Penggunaan Media Scrapbook Dengan Motivasi Belajar Geografi Siswa Kelas Vii Di Smp Negara 41 Palembang. *Edutech*, 16(3), 274-287

- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*, Bandung: Alfabeta
- Rohani, R. ( 2019). *Media Pembelajaran*.
- Rusyadi,A & Abdillah, (2018). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Ke Dua*. Depok ; PT Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, A. Dkk. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatnya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014), 73-75.
- Sari, L. P., Patimah, S.,& Yusandika, A.D. (2019). *Pengembangan Scrapbook Sebagai Media Pembelajaran Fisika*. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), 270-276.
- Sari, Novita Kumala. (2021).*Pengembangan Media Scrap Book Pada Materi Tata Surya Siswa Kelas VI SD*.(43-47)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, 2016
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Wardhani, S.W.(2018). *Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. *JS ( Jurnal Sekolah )*, 2(2), 124-130.
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). *Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA*. *Journal Of Education Technology*, 3(4), 314-321.
- Yaumi, Muhammad. ( 2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

