

**PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* PADA MATA PELAJARAN
TEMATIK KELAS V DI MIS MUTIARA INSAN PALANGKA RAYA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

**Desy Fajar Sari
NIM. 1601170060**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
TAHUN 2020 M/1442 H**

PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Desy Fajar Sari
Nim : 1601170060
Jurusan / Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Scrapbook Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V Di MIS Mutiara Insan Palangka Raya**", adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian hasil karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 18 September 2020




Desy Fajar Sari

NIM. 1601170060

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V Di MIS Mutiara Insan Palangka Raya.

Nama : Desy Fajar Sari

Nim : 1601170060

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jenjang : Strata 1 (S 1)

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya.

Palangka Raya, 18 September 2020

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
NIP. 196710031993032001

Muhammad Syabrina, M.Pd.I
NIP. 198907312016090422

Mengetahui:

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Ketua Jurusan Tarbiyah,

NOTA DINAS

Hal : **Mohon Diujikan Skripsi**
An. Desy Fajar Sari

Palangka Raya 18 September 2020

Kepada
Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah
FTIK IAIN Palangka Raya
di-
Palangka Raya

Assalamu'alaikum Wr Wb.

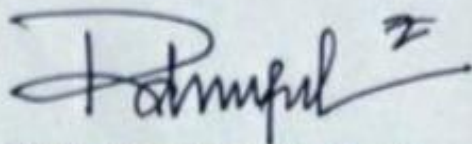
Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : **DESY FAJAR SARI**
NIM : **1601170060**
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK PADA
MATA PELAJARAN TEMATIK KELAS V DI MIS
MUTIARA INSAN PALANGKA RAYA**

Sudah dapat dimunaqasahkan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr Wb.

Pembimbing I,



Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
NIP. 196710031993032001

Pembimbing II,



Muhammad Sabrina, M.Pd.I
NIP. 198907312016090422

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V Di MIS Mutiara Insan Palangka Raya.

Nama : Desy Fajar Sari

Nim : 1601170060

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

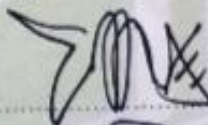
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 16 Oktober 2020 M / 29 Safar 1442 H

TIM PENGUJI

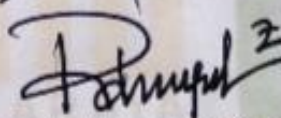
1. Setria Utama Rizal, M.Pd
(Ketua/Penguji)



2. Dr. H. Mazrur, M.Pd
(Penguji Utama)



3. Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
(Penguji)



4. Muhammad Syabrina, M.Pd.I
(Sekretaris/Penguji)



Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya



Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd.
NIP. 19671003 199303 2 001

PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* PADA MATA PELAJARAN TEMATIK KELAS V DI MIS MUTIARA INSAN PALANGKA RAYA

ABSTRAK

Latar Belakang penelitian ini yaitu hendaknya setiap guru berupaya mengembangkan sendiri pengembangan media pembelajaran sederhana yang dapat dikembangkan oleh guru sehingga dapat meningkatkan keprofesionalan guru. Melihat dari permasalahan tersebut, maka perlu adanya inovasi pembuatan media yang sesuai dengan materi dan lingkungan belajar siswa. Rumusan masalah penelitian ini adalah (1) bagaimana pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah (2) Bagaimana kelayakan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. Dengan tujuan penelitian (1) Mendeskripsikan pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah (2) Mendeskripsikan kelayakan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah.

Tahap-tahap penelitian menggunakan model ADDIE, yaitu : *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan angket (ahli media, materi, uji coba perorangan dan kelompok yang dilakukan di MIS Mutiara Insan)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli media menyebutkan bahwa jumlah skor hasil penilaian yang diperoleh adalah 76 dan presentase kelayakannya adalah 95% kriteria “Sangat Layak”. Penilaian ahli materi menyebutkan bahwa jumlah skor hasil penilaian yang diperoleh adalah 45 dan presentase kelayakannya adalah 90% kriteria :Sangat Layak”. Tanggapan siswa berdasarkan uji coba perorangan skor yang diperoleh adalah 41 dan presentase kelayakannya adalah 82% kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan uji coba kelompok skor yang diperoleh adalah 173 dan presentase kelayakannya adalah 96,11% kriteria “Sangat Layak”. Media telah divalidasi oleh ahli media dan materi dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

KATA KUNCI: *Pengembangan, Media Scrapbook, Kelas V MIS*

THE DEVELOPMENT OF *SCRAPBOOK* IN 5 GRADE OF THEMATIC LESSON AT MIS MUTIARA INSAN PALANGKA RAYA.

ABSTRACT

The background from this research is that every teacher should strive to develop their own simple learning media that can be developed by the teacher so that it can improve teacher professionalism. Judging from these problems, it is necessary to have an innovation in making media that is in accordance with the material and student learning environment. The formulation of the research problems are (1) How is the development of scrapbook media in the 5 grade of thematic lesson at Madrasah Ibtidaiyah (2) How is the appropriateness of scrapbook media in 5 grade of thematic lesson at Madrasah Ibtidaiyah. With the aims from this research are (1) Describing the development of scrapbook media on Thematic lesson in 5 grade at Madrasah Ibtidaiyah (2) Describing the feasibility of scrapbook media in 5 grade of Thematic lesson at Madrasah Ibtidaiyah.

The stages from this research used the ADDIE model, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The analysis in this study uses qualitative and quantitative analysis. The instruments used in this study were observation, documentation and questionnaires (media validator, material validator, individual and group trials conducted at MIS Mutiara Insan).

The results showed that the developed media has qualified the requirements to be used as a learning media. Based on the assessment of the media validator, the total score of the results obtained is 76 and the percentage of eligibility is 95% for the criteria of "Very Eligible". The material validator's assessment states that the total score of the results obtained is 45 and the percentage of eligibility is 90% for the criteria of "Very Eligible". Student responses based on individual trials, the score obtained was 41 and the percentage of eligibility was 82% for the criteria of "Very Eligible". Based on the group trial, the score obtained was 173 and the appropriate percentage was 96.11% for the criteria of "Very Eligible". The media has been validated by media and material experts and declared very feasible to be used as a Thematic learning media for 5 grade Madrasah Ibtidaiyah.

KEYWORDS : *Development, Scrapbook Media, 5 Grade MIS*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V Di MIS Mutiara Insan Palangka Raya”. Shalawat serta salam dihaturkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabat beliau yang telah memberikan bimbingan dari alam kegelapan menuju Islam yang penuh dengan keimanan dan tali kasih sesama umat.

Pada penulisan skripsi ini peneliti telah banyak mendapatkan bantuan dan masukan dari berbagai pihak, karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, terutama kepada:

1. Rektor IAIN Palangka Raya bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag, yang telah menerima saya untuk kuliah di IAIN Palangka Raya.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd yang telah memberikan izin penelitian.
3. Wakil Dekan Bidang Akademik ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd yang telah memberikan izin dan membantu dalam proses persetujuan munaqasah skripsi.
4. Ketua Jurusan Tarbiyah IAIN Palangka Raya ibu Sri Hidayati, MA yang telah menyetujui judul dan menetapkan pembimbing.

5. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd sebagai pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan petunjuk motivasi serta arahan dalam penulisan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Muhammad Syabrina, M.Pd,I sebagai pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan petunjuk motivasi serta arahan dalam penulisan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
7. Ibu Hj. Mila, M.Pd selaku pembimbing akademik yang telah membimbing saya dari awal sampai terbentuknya skripsi ini.
8. Bapak H. Abdul Aziz, M.Pd sebagai validator ahli media yang mau meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi masukan dan saran dalam pembuatan media saya.
9. Bapak Muhammad Rapykhi, S.Ag, M.Pd,I kepala sekolah MIS Mutiara Insan Palangka Raya yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
10. Bapak Andy Wahyudi, S.Pd Guru kelas V MIS Mutiara Insan Palangka Raya sebagai validator materi yang telah mengizinkan saya sehingga dapat melakukan penelitian di kelas V a dan telah meluangkan waktunya serta memberikan penilaian kritik dan saran sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
11. Guru-guru dan siswa-siswa kelas V a atas partisipasinya dalam proses penelitian.
12. Semua pihak yang memberikan motivasi dan dukungan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi kita semua. Semoga Allah selalu meridhoi dan memberikan kemudahan disetiap urusan kita *amin ya rabbal a'lam.*

Palangka Raya, 16 Oktober 2020

Penulis

Desy Fajar Sari



MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ ۱۱

Artinya: Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. (QS. Ar-Ra'd [13]:

11) (Kementerian Agama RI, 2015: 250)

PERSEMBAHAN

“ Karya ini ku persembahkan untuk orang tuaku Bapak Haidir dan Ibu Hartati yang sangat kusayangi, kucintai dan kuhormati, atas segala sesuatu yang telah diberikan khususnya doa dan dukungan yang telah diberikan untukku”

“Orang-orang hebat yang telah mengukir banyak kenangan dan memberikan banyak pengalaman dalam hidup saya, sampai pada tahap selesainya skripsi ini”

“Keluarga besar PGMI IAIN Palangka Raya, teman-teman PGMI angkatan 2016, dan semua pihak yang telah membantu serta memotivasi saya dalam penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan”

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
NOTA DINAS.....	iv
PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
MOTTO	xi
PERSEMBAHAN	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
I. Definisi Operasional	12
J. Sistematika Penulisan Skripsi	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Pengembangan Media Pembelajaran	14
1. Pengertian Pengembangan	14
2. Prinsip Pengembangan	14
B. Media Pembelajaran.....	15
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	20
3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	20
4. Klasifikasi dan Macam-macam Media Pembelajaran.....	21
5. Prinsip pemanfaatan Media Pembelajaran	23
C. <i>Scrapbook</i>	25
1. Pengertian <i>Scrapbook</i>	25
2. Kelebihan dan Kelemahan <i>Scrapbook</i>	26
D. Model Desain Pembelajaran ADDIE	27
E. Pembelajaran Tematik.....	28
F. Hasil Penelitian yang Relevan	28
G. Kerangka Berfikir.....	32

BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Metode Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	35
D. Teknik Analisis Data.....	37
E. Uji Produk	39
1. Desain Uji Coba Produk.....	39
2. Subjek Uji Produk.....	39
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	41
A. Pengembangan Media <i>Scrapbook</i> Pada mata pelajaran Tematik Kelas V di MIS Mutiara Insan Palangka Raya.....	41
1.Tahap Analisis	42
2.Tahap Perancangan.....	43
3.Tahap Pengembangan.....	46
4.Tahap Implementasi	50
5.Tahap Evaluasi	50
B. Kelayakan Media <i>Scrapbook</i> Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V di MIS Mutiara Insan Palangka Raya	59
1.Kelayakan Media Menurut Ahli Media.....	59
2.Kelayakan Media Menurut Ahli Materi	67
3.Uji Coba Perorangan	69
4.Uji Coba Kelompok Sedang.....	69
C. Pembahasan.....	70
BAB V PENUTUP	77
A. Simpulan	77
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN-LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Mapping Orisinalitas	31
Tabel 3.1	Model ADDIE	34
Tabel 3.2	Skala Presentase Penilaian.....	38
Tabel 4.1	<i>Flowchart</i> Pengembangan Media <i>Scrapbook</i>	45
Tabel 4.2	<i>Storyboard</i> Pengembangan Media <i>Scrapbook</i>	46
Tabel 4.3	Gambaran Pengembangan Media <i>Scrapbook</i>	49
Tabel 4.4	Hasil Penilaian Ahli Media Pada Validasi Pertama Pengembangan Media <i>Scrapbook</i> Mata Pelajaran Tematik Kelas V	52
Tabel 4.5	Hasil Penilaian Ahli Media Pada Validasi Kedua Pengembangan Media <i>Scrapbook</i> Mata Pelajaran Tematik Kelas V	53
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Ahli Materi Pada Validasi Pertama Pengembangan Media <i>Scrapbook</i> Mata Pelajaran Tematik Kelas V	55
Tabel 4.7	Hasil Penilaian Ahli Materi Pada Validasi Kedua Pengembangan Media <i>Scrapbook</i> Mata Pelajaran Tematik Kelas V	56
Tabel 4.8	Penilaian Hasil Uji Coba Perorangan	58
Tabel 4.9	Penilaian Hasil Uji Coba Kelompok Sedang	59
Tabel 4.10	Saran Perbaikan dan Rekomendasi validasi ahli media	62
Tabel 4.11	Saran Perbaikan dan rekomendasi Validasi Ahli Materi	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap Pengembangan Model Pembelajaran ADDIE.....	27
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	32
Gambar 4.1 Sebelum Direvisi.....	63
Gambar 4.2 Sesudah Direvisi.....	63
Gambar 4.3 Sebelum Direvisi.....	64
Gambar 4.4 Sesudah Direvisi.....	64
Gambar 4.5 Sebelum Direvisi.....	65
Gambar 4.6 Sesudah Direvisi.....	65
Gambar 4.7 Sebelum Direvisi.....	66
Gambar 4.8 Sesudah Direvisi.....	66
Gambar 4.9 Sebelum Direvisi.....	67
Gambar 4.10 Sesudah Direvisi.....	67

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan termasuk salah satu masalah yang sangat menentukan kelangsungan kehidupan masyarakat atau suatu bangsa kearah yang lebih maju. Oleh karenanya pendidikan selayaknya harus mendapat perhatian yang sungguh-sungguh dari berbagai pihak, baik itu dari masyarakat, keluarga, lebih-lebih lagi dari pihak pemerintah.

Kemajuan suatu bangsa atau masyarakat tergantung dengan sejauh mana kualitas atau mutu pendidikan yang dilaksanakan oleh bangsa atau masyarakat itu sendiri. Adapun tujuan Pendidikan Nasional sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional dinyatakan sebagai berikut :

“Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan”(Undang-undang tentang sistem Pendidikan Nasional:2003:4)

Tujuan pendidikan nasional di atas mencerminkan keinginan dan sekaligus harapan masyarakat Indonesia terhadap penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas, baik pendidikan yang bersifat formal maupun informal. Pelaksanaan pendidikan yang dilaksanakan di sekolah diharapkan dapat berjalan secara efektif dan efisien sehingga

dapat memperoleh hasil yang diinginkan. Unsur manusia yang paling menonjol dalam penyelenggaraan pendidikan adalah guru. Dimana guru secara langsung bertanggung jawab memberikan bimbingan dan pembinaan kepada anak didik ataupun murid dalam proses belajar mengajar sehingga anak didiknya menjadi manusia berilmu, terampil dan berakhlak mulia, sebagaimana yang diharapkan dan diinginkan dalam tujuan pendidikan nasional.

Manusia dilahirkan ke dunia dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun. Walaupun telah diberikan pendengaran, penglihatan, hati dan akal. Dengan akal inilah manusia harus melakukan pengembangan pengetahuannya melalui pendidikan. Sebagaimana firman Allah Swt dalam surah An-Nahl ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : *Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati agar kamu bersyukur. (Q.S An-Nahl 78)*

Guru adalah pendidik profesional karenanya secara implisit seorang guru telah merelakan dirinya untuk menerima dan memikul sebagian tanggung jawab pendidikan yang terpikul dipundak orang tua. Para orang tua begitu menyerahkan anak-anaknya ke sekolah sekaligus berarti pelimpahan sebagian tanggung jawab pendidikan anaknya kepada orang tua.

Hendaknya setiap guru dituntut untuk memiliki kemampuan dasar yang dibutuhkan dalam kedudukannya sebagai pendidik dan pengajar. Kemampuan tersebut bisa dilihat atau tergambar pada kompetensi guru sebagai pengajar, dan cara mengajarnya bisa dilihat dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian kemampuan minimal seorang guru yaitu harus menguasai materi yang akan diajarkan atau yang akan guru sampaikan sehingga materi yang diajarkan akan mudah diterima atau dipahami peserta didiknya. Sebaliknya, apabila guru tidak menguasai materi yang akan diajarkan maka peserta didik akan sulit untuk memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Kegiatan proses belajar mengajar terdiri dari beberapa unsur yang saling mendukung, antara lain tujuan, bahan, metode, media dan evaluasi. Unsur media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dalam proses belajar mengajar, karena media dalam proses belajar mengajar dapat membantu atau menciptakan proses belajar mengajar agar lebih hidup dan efektif, selain itu media juga dapat berperan dalam rangka meningkatkan pemahaman dan sekaligus menciptakan prestasi belajar siswa.

Menurut Sumantri (2015:312) berpendapat bahwa kesulitan dan kerumitan bahan yang disampaikan kepada siswa dapat diperjelas melalui bantuan media, karena media dapat digunakan sebagai penentuan sehingga materi atau bahan yang disampaikan menjadi jelas dan siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan

oleh guru. Media pembelajaran dapat dipilih dengan pertimbangan yang tujuannya untuk memberikan dukungan terhadap isi bahan pembelajaran dan kemudahan untuk memperolehnya. Tetapi jika media pembelajaran yang sesuai belum tersedia, maka guru berupaya untuk mengembangkan sendiri pengembangan media pembelajaran sederhana yang dapat dikembangkan oleh guru sendiri, media tersebut meliputi media berbasis visual (gambar).

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah media visual tiga dimensi. Yang mana media visual merupakan media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi gambar atau pengungkapan kata-kata.(Jannah: 2009:55). Salah satu bentuk dari media visual tiga dimensi ini yaitu *scrapbook*. Yang mana media *scrapbook* merupakan media yang berisikan gambar dan cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dapat dibuat dengan kreatif. Dengan menggunakan media tiga dimensi *scrapbook*, maka proses belajar mengajar akan lebih konkret dan lebih realitas, karena menggunakan media visual gambar.

Hal ini dapat dilihat dari beberapa penelitian terdahulu yang meneliti media *scrapbook*. Menurut Irren dengan hasil penelitian bahwa media *scrapbook* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Menurut Liawati dengan hasil penelitian bahwa media *scrapbook* sangat layak digunakan karena media *scrapbook* dibuat

sangat menarik, dan menurut Setyo dengan hasil penelitian media *scrapbook* ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di dalam kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V (13 Februari 2020), dalam proses pembelajaran guru jarang sekali menggunakan media-media yang guru buat dengan sendiri, khususnya pada mata pelajaran Tematik. Guru hanya menggunakan media yang tersedia disekolah seperti buku pelajaran, sesekali guru juga menggunakan media gambar yang guru print sendiri sebagai media pembelajaran. Sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa merasa bosan. Bahkan ada siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya ketika guru menjelaskan. Hal ini dapat dilihat ketika proses pembelajaran akan berakhir, guru melakukan evaluasi lisan kepada peserta didik. Dan banyak siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan yang guru berikan. Hal ini dikarenakan pada saat proses pembelajaran, materi yang guru sampaikan kurang menarik perhatian siswa karena guru tidak menggunakan media yang cukup menarik. Selain itu, pada saat proses pembelajaran guru dominan aktif menjelaskan sehingga siswa pasif mendengarkan penjelasan guru. Pada jenjang sekolah dasar siswa berada pada pemahaman operasional konkret yaitu memahami materi nyata atau benda nyata.

Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul “ **PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* PADA MATA PELAJARAN TEMATIK KELAS V DI MIS MUTIARA INSAN PALANGKA RAYA**”.

B. Identifikasi Masalah

Alasan yang mendorong penulis untuk memilih judul penelitian di atas, dapat didefinisikan permasalahan sebagai berikut:

1. Guru seringkali menggunakan media yang tersedia di sekolah.
2. Kurangnya keaktifan belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Tematik kelas V di MIS Mutiara Insan Palangka Raya.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya sebatas pada pengembangan media *scrapbook*.
2. Hanya dilakukan pada materi pentingnya udara bersih bagi pernapasan Tema 2 Sub Tema 2 Pembelajaran 1.
3. Sebatas validitas/ uji coba produk.
4. Hanya dilakukan di kelas V A MIS Mutiara Insan Palangka Raya.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan dalam pengembangan ini, yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media *scarpbook* pada mata pelajaran Tematik kelas 5 di MIS Mutiara Insan Palangka Raya?
2. Bagaimana kelayakan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik kelas 5 di MIS Mutiara Insan Palangka Raya?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah :

1. Mendeskripsikan pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik kelas 5 di MIS Mutiara Insan Palangka Raya.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan dan media *scarpbook* pada mata pelajaran Tematik kelas 5 di MIS mutiara Insan Palangka Raya.

F. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar untuk berbagai pihak, salah satunya yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan tambahan pengalaman dan mengembangkan khasanah keilmuan terkait dengan pentingnya menerapkan media pembelajaran yang unik dan kreatif dalam proses

pembelajaran, penelitian ini juga diharapkan bisa mengembangkan mutu pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif untuk peserta didik dalam pembelajaran, dapat menambah alat bantu dalam pembelajaran, serta mempermudah peserta didik untuk memahami konsep pembelajaran.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat dipakai oleh guru sebagai salah satu alternatif media pembelajaran agar tercipta suasana pembelajaran yang efektif dan efisien serta agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana pengembangan diri. Serta menambah pengalaman dan pengetahuan peneliti terkait dengan mengembangkan media *scrapbook* sebagai media pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

1. Merupakan media pembelajaran Tematik berbentuk *scrapbook* yang didalamnya terdapat gambar-gambar terkait dengan materi.
2. Spesifikasi media yang dihasilkan adalah media cetak berupa *scrapbook*.

3. Produk yang akan dikembangkan berupa media yang pembelajaran Tematik yang berisi berbagai macam komponen seperti gambar, teks dan warna, dengan ukuran media 60 X 30 cm yang akan diuji cobakan pada uji coba perorangan dan kelompok sedang berjumlah 8 orang siswa.

4. Bahan penarik yang dapat merangsang perhatian siswa antara lain:

- a. Gambar
- b. Teks
- c. Warna

5. Adapun langkah-langkah penggunaan media *scrapbook* ini dapat dilihat dari pendapat Sadiman dalam Nariswari (2014:45-46) terdapat tiga tahapan, adapun tahap tersebut yaitu sebagai berikut :

- a. Persiapan sebelum menggunakan media *scrapbook*.

Tahap ini perlu adanya persiapan yang perlu dilakukan yang menunjang penggunaan media pembelajaran dengan lancar yaitu mempelajari petunjuk tata cara menggunakan media *scrapbook*, perlu mempersiapkan peralatan media yang akan digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar.

1. Guru mempersiapkan peralatan dan media *scrapbook* yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.

2. Guru mempelajari tata cara penggunaan media *scrapbook* sehingga guru mampu menjelaskan materi yang ada di media *scrapbook* kepada peserta didik.

3. Kegiatan selama menggunakan media *scrapbook*.

Tahap ini perlu adanya ruangan yang nyaman dan tenang, sehingga dalam proses kegiatan belajar siswa tidak mengalami gangguan yang dapat mengganggu perhatian dan konsentrasinya. Selain itu kegiatan belajar mengajar dalam menjelaskan tentang pentingnya udara bersih bagi pernafasan. Pada tahap ini siswa dikenalkan dengan gambar-gambar yang berkaitan dengan pentingnya udara bersih bagi pernafasan. Adapun langkah-langkah penggunaan media *scrapbook* dalam pembelajaran pada tahap ini adalah sebagai berikut :

- a. Guru mempersiapkan ruangan yang nyaman dan aman untuk proses kegiatan belajar mengajar.
- b. Guru memberitahukan bahwa hari ini akan menjelaskan tentang pentingnya udara bersih bagi pernafasan.
- c. Siswa diminta untuk menyimak dan memperhatikan petunjuk dan perintah guru, sehingga siswa dapat memahami materi yang akan disampaikan.
- d. Guru menjelaskan cara penggunaan media *scrapbook*.

- e. Guru membuka media *scrapbook* dan menunjukkan gambar-gambar yang berkaitan dengan pentingnya udara bersih bagi pernafasan.
- f. Guru memmberitahu siswa tentang gambar beserta nama-nama yang terdapat pada media *scrapbook* ini.
- g. Siswa diminta mengamati dan menyebutkan apa saja gambar-gambar yang terdapat dalam media *scrapbook* ini.
- h. Kegiatan tindak lanjut.

Tahap ini digunakan untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran telah tercapai, dan memantapkan pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan melalui media *scrapbook*, serta memberikan evaluasi terhadap materi yang telah disampaikan melalui media *scrapbook*.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dari pengembangan ini yaitu memerlukan waktu dan kreatifitas dalam pembuatan produk media *scrapbook*.

I. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber yang terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif

dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

2. *Scrapbook*

Scrapbook yaitu media berupa tempelan gambar atau hiasan lain yang diaplikasikan di atas kertas. Asal kata *scrap* artinya barang sisa. Definisi *scrapbook* merupakan seni menempel gambar di media kertas dan memiliki cerita di dalamnya serta menghiasinya menjadi karya yang kreatif. (Skripsi: Liawati : 2017:41)

3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga diharapkan dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dalam proses pembelajaran tematik, lebih menekankan pada keaktifan siswa sehingga dapat memperoleh pengalaman langsung dan menemukan pengetahuan secara mandiri.

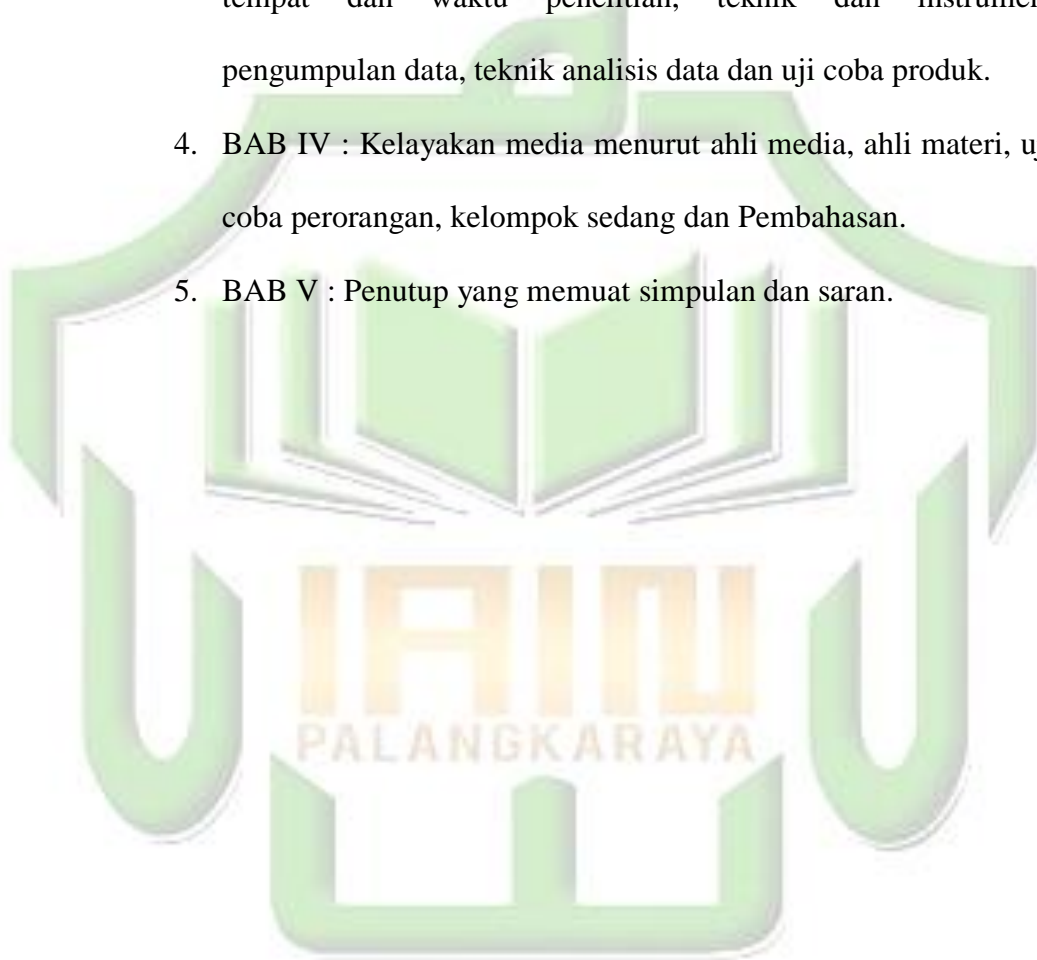
J. Sistematika Penulisan Skripsi

Penelitian ini menggunakan sistematika outline skripsi penelitian pengembangan *R&D* ini yaitu sebagai berikut :

1. BAB 1 : Latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian,

spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan dan sistematika penulisan skripsi.

2. BAB II : Kajian Pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir.
3. BAB III : Metode penelitian yang memuat metode penelitian, tempat dan waktu penelitian, teknik dan instrument pengumpulan data, teknik analisis data dan uji coba produk.
4. BAB IV : Kelayakan media menurut ahli media, ahli materi, uji coba perorangan, kelompok sedang dan Pembahasan.
5. BAB V : Penutup yang memuat simpulan dan saran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media Pembelajaran

1) Pengertian pengembangan

Menurut Nana (2009:164) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk yang sudah atau telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Menurut Sugiyono (2012:4017), metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut.

Pengembangan adalah usaha meningkatkan kualitas seperti yang terdapat dalam proses pembelajaran, baik secara material maupun metode dan substansinya. Secara material, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis (Hamid, 2013:125).

2) Prinsip pengembangan

Amri dan Ahmadi (2010:160) menyebutkan bahwa prinsip pengembangan dalam pembelajaran harus secara berurutan seperti dibawah ini:

- a) Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang kongkret untuk memahami yang abstrak.
- b) Pengulangan untuk memperkuat pemahaman,
- c) Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik,

- d) Motivasi belajar tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar,
- e) Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu.

B. Media pembelajaran

1). Pengertian Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2011:3).

Kata "media" berasal dari Bahasa Latin "medium" yang berarti "perantara" atau "pengantar". Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar (Nunu, 2012:27). Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh semua pihak untuk menyampaikan ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan sampai penerima yang dituju (Lia, 2019:10).

Hamidjojo dalam Latuheru memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau

menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Dikemukakan oleh Gagne dan Briggs dikutip oleh Jennah (2009:2) mengatakan bahwa:

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang didik untuk belajar.

Dikemukakan oleh Sharon dikutip oleh Wahyu (2019:21) menyimpulkan bahwa pengertian media yaitu sebagai berikut:

Media merupakan bentuk jamak dari perantara (*mediun*), yang berarti sarana komunikasi. Berasal dari bahasa latin *medium* “antara”, istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dari sebuah penerima. Enam kategori dasar dari media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*) (benda-benda), dan orang-orang. Tujuan dari media yaitu untuk membantu serta memudahkan komunikasi dan belajar. Media yang paling sering digunakan adalah teks. Teks merupakan karakter alfanumerik yang dapat ditampilkan dalam format apapun. Buku, poster, papan tulis, layar komputer, dan sebagainya.

Sumber, alat dan media pembelajaran pada dasarnya dapat diperoleh dari berbagai macam bentuk apapun, selama didalamnya masih mengandung unsur untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep pembelajaran. Begitu pentingnya media pembelajaran maka perlu dikembangkan sejak dini dengan tujuan agar dapat menjadi peran belajar yang semakin baik.

Seperti yang dikemukakan oleh Jennah (2009:2) bahwasanya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Rusman dikutip oleh Wahyu (2019:20) belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan tujuan untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik atau suatu usaha untuk membuat peserta didik agar belajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah upaya yang dilakukan untuk membuat suatu kondisi dimana siswa dapat belajar. Kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian mungkin agar dapat memberikan pengalaman belajar yang melibatkan fisik dan mental peserta didik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar.

Pembelajaran menggunakan media dalam proses belajar mengajar memiliki dua peran penting, yaitu:

- a) Media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik secara mandiri atau disebut dependet media. Dependent media dirancang secara sistematis agar dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.
- b) Media sebagai alat bantu mengajar atau disebut sebagai dependent media karena posisi disini sebagai alat bantu (efektivitas)

Adapun manfaat yang diperoleh dengan menggunakan media pembelajaran dikemukakan oleh Kemp dan Dayton dikutip oleh Arsyad (2013:25) yaitu:

- a) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap peserta didik yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.
- b) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntunan pesan, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa berpikir, yang kesemuanya media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa.

- d) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- e) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
- f) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimanapun berada atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan yang dapat berupa manusia itu sendiri, materi atau kejadian yang membuat kondisi peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Media pembelajaran pada dasarnya sangat membantu dalam kegiatan proses belajar mengajar didalam kelas. Dengan menggunakan media pembelajaran guru akan mudah membelajarkan peserta didik serta dengan menggunakan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Sehingga dapat memberikan pengalaman yang melibatkan mental dan fisik peserta didik melalui interaksi-interaksi yang dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung.

2). Fungsi Media Pembelajaran

Dikemukakan Hamalik dikutip oleh Arsyad (2012:19) pemakaian media pembelajaran pada proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru dan keinginan, membangkitkan rangsangan kegiatan belajar dan membangkitkan motivasi, dan bahkan membawa pengaruh terhadap psikologis peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

3). Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media pembelajaran menurut Rodhatul (2009: 37-38):

- a) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran.
Artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.
- b) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran.
Artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami pembelajar.
- c) Kemudahan memperoleh media.
Artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidak-tidaknya mudah dibuat oleh pembelajar pada waktu mengajar.
- d) Keterampilan pembelajar dalam menggunakannya.
Apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah pembelajar dapat menggunakannya dalam pembelajaran.

- e) Tersedianya waktu untuk menggunakannya.
Media pembelajaran tersebut dapat bermanfaat bagi pembelajar selama pembelajaran berlangsung.
- f) Sesuai dengan taraf berpikir pembelajar.
Memilih media untuk pembelajaran harus sesuai dengan taraf berpikir pembelajar, sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh para pembelajar.

4). Klasifikasi dan Macam-Macam Media Pembelajaran

Dikutip oleh Sanjaya (2008: 211-213) Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

- a) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
 - 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
 - 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

b) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:

- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya.

c) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:

- 1) Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus, seperti *film proyektor* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan film *slide*, *Over Head Projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
- 2) Media yang tidak dapat diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya.

Pengelompokan media juga dikemukakan oleh Anderson yang dikutip oleh Sanjaya (2008:213) yang terbagi menjadi kelompok media dan media intruksioanal yaitu sebagai berikut :

- a. Kelompok media terdiri dari media audio, cetak, audio-cetak, proyeksi visual diam, proyeksi visual dengan audio, visual gerak, visual gerak dengan audio serta benda.
- b. Adapun media intruksional dari kelompok media audio yaitu seperti pita audio (rol atau kaset) dan radio, kelompok media cetak seperti buku teks terprogram dan buku pegangan atau manual, kelompok media audio-cetak seperti buku latihan dilengkapi kaset dan gambar atau poster (dilengkapi audio), kelompok media proyeksi visual diam seperti film bingkai (*slide*) dan film berangkai (berisi pesan verbal), kelompok media proyeksi visual diam dengan audio seperti film bingkai (*slide*) suara dan film rangkai suara, kelompok media gerak seperti film bisu dengan judul (*caption*), kelompok media visual gerak dengan audio seperti film suara dan video, kelompok media benda seperti benda nyata dan modl tiruan (*mock-up*), serta kelompok media computer seperti media berbasis computer : CAI (Computer Assited Intrucsional) & CMI (Computer Managed Intrucsional).

5). Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran

Menurut Asnawir (2002: 19-18) Media pembelajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya antara lain:

1. penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu system pengajaran dan bukan hanya

sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan.

2. Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
3. Guru hendaknya benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran.
4. Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan media pengajaran.
5. Penggunaan media pembelajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunakannya.
6. Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari macam media, maka guru dapat memanfaatkan *multimedia* yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsang siswa dalam belajar.

Beberapa syarat umum yang harus dipenuhi dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Asnawir (2002:20) adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dapat merespon siswa belajar.
2. Media pembelajaran tersebut merupakan media yang dapat dilihat dan didengar.
3. Media pembelajaran juga harus sesuai dengan kondisi atau lingkungan peserta didik.
4. Media pembelajaran tersebut merupakan perantara (*medium*) dalam proses pembelajaran siswa.
5. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

C. Scrapbook

1). Pengertian *Scrapbook*

Menurut Liawati (Skripsi:2017:41) *scrapbook* merupakan media berupa tempelan gambar yang diaplikasikan di atas kertas. Definisi *scrapbook* adalah seni menempel gambar di media kertas dan memiliki cerita didalamnya serta menghiasinya menjadi karya yang kreatif.

Pengembangan media *scrapbook* merupakan pembuatan media visual gambar sebagai alat bantu peserta didik dalam memahami konsep atau informasi yang sedang diajarkan. Media *scrapbook* tidak hanya berupa potongan gambar, tetapi dalam proses pembuatannya sudah memperhatikan desain tata letak gambar akan ditempelkan serta informasi berdasarkan tampilan gambar. (Skripsi Karisma :2019:24-26).

Dikemukakan oleh Damayani dikutip oleh Rispa (2019:30) berpendapat bahwa saat ini *scrapbook* dapat dimanfaatkan sebagai mahar dalam pernikahan, sarana penyalur hobi, hadiah dalam cara ulang tahun, *anniversary* dan kelahiran. *Scrapbook* juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran jika disusun dengan kreatif dan menarik serta dilengkapi gambar dan materi yang akan diajarkan. Dalam membuatnya dapat menggunakan bahan-bahan yang ada dilingkungan sekitar.

Lebih lanjut menurut Damayani dikutip oleh Rispa (2019:30) dapat membuat media *scrapbook* terdapat beberapa karakteristik yang perlu diperhatikan yang dapat menjadi acuan antara lain:

- a) *Scrapbook* harus berbentuk buku.
- b) Tema harus sesuai dengan tujuan pembelajaran
- c) Harus fokus pada pokok pembahasan atau materi yang diajarkan.
- d) Tidak terlalu banyak hiasan.

Cara penggunaan media *scrapbook* cukup mudah karena bentuknya yang menyerupai buku. Peserta didik cukup membukanya. Dalam penggunaan *scrapbook* harus hati-hati agar gambar pada *scrapbook* tidak mudah rusak.

2). Kelebihan dan kelemahan *scrapbook*

Kelebihan yang dimiliki oleh media *scrapbook* diantaranya, yaitu:

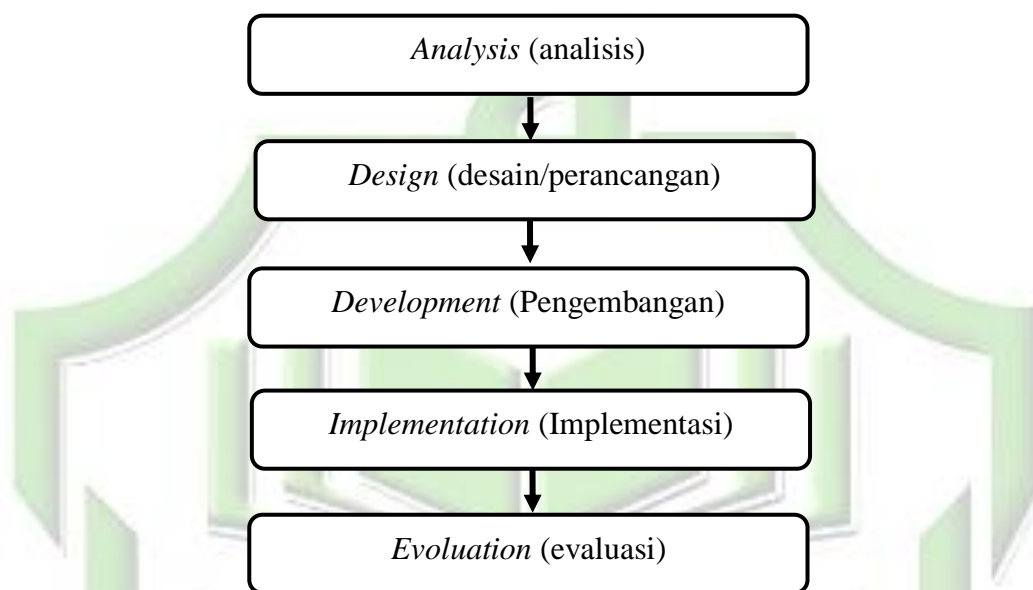
- a. Mencerminkan keunikan dari pemikiran dari pembuatnya.
- b. Sifatnya konkret dan lebih realitas karena menggunakan media visual gambar.
- c. Bahan mudah ditemukan dan bahan yang digunakan pun aman.

Adapun kelemahan yang dimiliki oleh media *scrapbook* diantaranya, yaitu:

- a. Menekankan pada indera penglihatan
- b. Gambar yang disajikan terlalu kompleks sehingga kurang efektif
- c. Memerlukan waktu yang cukup lama.
- d. Keterbatasan sumber dan keterampilan kejelian untuk dapat memanfaatkannya.

D. Model Desain Pembelajaran ADDIE

Model ADDIE yaitu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik. ADDIE muncul pada 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Model ini menggunakan lima tahap pengembangan sebagai berikut:(Novan :2013:42)



Gambar 2.1. Tahap Pengembangan Model Pembelajaran ADDIE

Masing-masing langkah pada tahapan di atas dideskripsikan sebagai berikut:

- a. Pertama, analisis. Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik yaitu melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan).
- b. Kedua, desain. Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. Pada tahap desain ini diperlukan perumusan tujuan pembelajaran. Di samping itu, perlu dipertimbangkan pula sumber pendukung lain, seperti lingkungan belajar yang kondusif.
- c. Ketiga, pengembangan. Pengembangan merupakan proses untuk mewujudkan desain yang dibuat menjadi kenyataan.
- d. Keempat, Implementasi. Implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dibuat. Hal ini berarti bahwa pada tahap ini semua yang telah dikembangkan dan dipersiapkan sesuai

dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Misal jika memerlukan *software* tertentu maka *software* tersebut harus diinstal.

- e. Kelima, evaluasi. Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah pengembangan yang dibuat berhasil atau tidak, sesuai dengan harapan awal atau tidak (Novan :2013:43-44).

E. Pembelajaran Tematik

“Menurut Rusman (2015:139-140) dalam kurikulum 2014 kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar klas I sampai kelas VI dilakukan dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Sedangkan dalam kurikulum Tahun 2006 (KTSP) pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan di kelas I sampai kelas III. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan dan diintegrasikan. Tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada anak didik secara menyeluruh. Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam unit-unit atau satuan-satuan yang utuh sehingga membuat pembelajaran sarat akan nilai, bermakna dan mudah dipahami oleh siswa”.

F. Hasil Penelitian yang Relevan

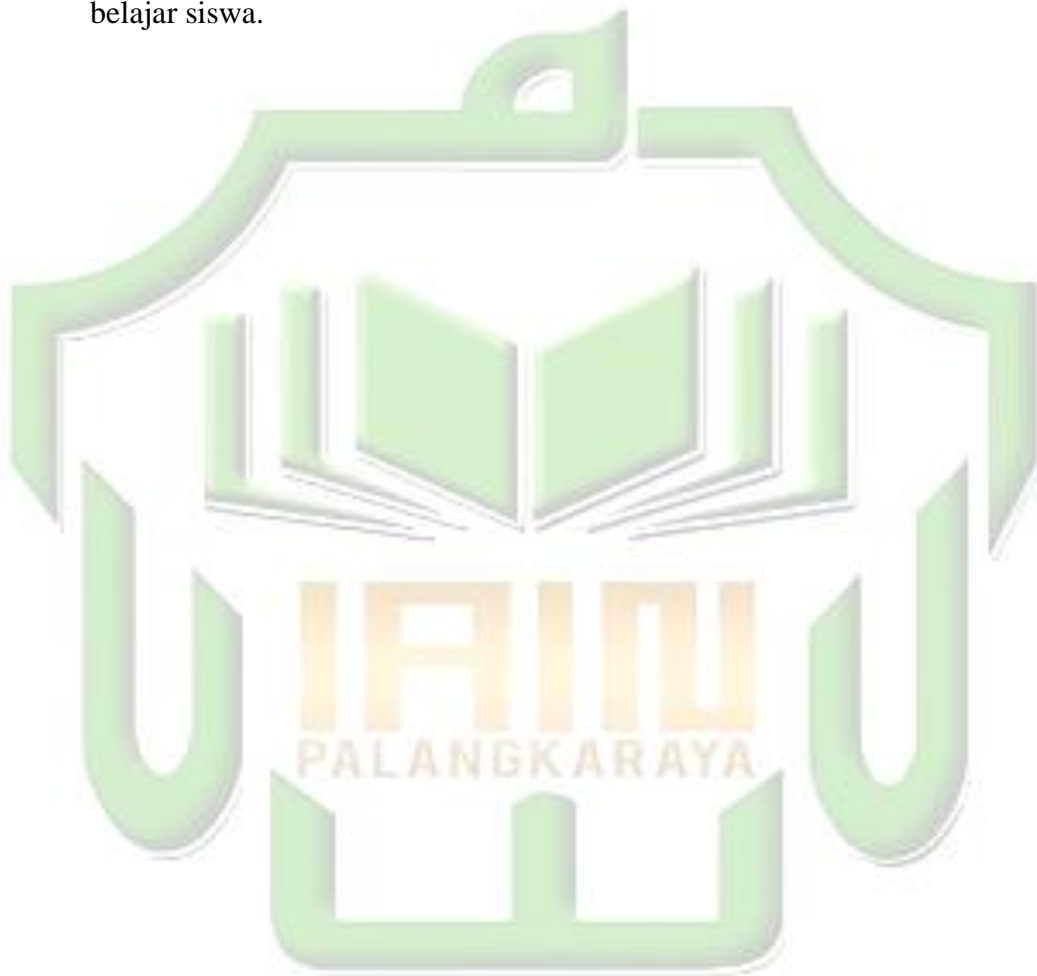
Ada beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan fokus yang sama, diantara para peneliti tersebut adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Irren dengan fokus penelitian yang menunjukkan bahwa apakah ada pengaruh media pembelajaran *scrapbook* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IX Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016 serta bagaimanakah pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Dan tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh Irren ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media *scrapbook* terhadap hasil belajar kognitif siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Liawati dengan fokus penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Scrapbook*

pada materi tata surya serta mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* pada materi tata surya. Peneliti menggunakan media *scrapbook* pada penelitian ini karena media yang digunakan oleh guru dari 2 sekolah yang menjadi tujuan peneliti yaitu hanya menggunakan media yang disediakan sekolah seperti LKS dan buku paket yang membuat siswa kurang berminat untuk melakukan pembelajaran. Sehingga rasa keingintahuan siswa dalam pembelajaran berkurang karena sudah tidak berminat untuk membaca uraian buku yang begitu panjang dan rumit. Dengan adanya masalah tersebut maka peneliti ini ingin menggunakan media pembelajaran yang unik dan menarik untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik melalui media *scrapbook*. Dengan menggunakan media *scrapbook* diharapkan dapat menarik minat belajar dari membaca hingga memahami isi materi pelajaran fisika. Karena dalam pembelajaran fisika pada materi tata surya, peserta didik yang minim pemahaman materi dapat menggunakan media yang mudah untuk membuatnya, sehingga peserta didik mampu memahaminya.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Setyo dengan fokus penelitian yang menunjukkan bahwa adanya permasalahan yang ada didalam proses pembelajaran adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA pada pengelompokan hewan. Faktor yang menyebabkannya salah satunya yaitu cara mengajar masih berpusat pada guru dan media yang digunakan kurang menarik perhatian siswa. Berdasarkan masalah tersebut

maka peneliti memilih menggunakan media *scrapbook* dalam pelajaran IPA materi pengelompokan hewan. Peneliti menggunakan media *scrapbook* pengelompokan hewan karena, media ini merupakan jenis media konkret yang dikemas dalam bentuk sebuah buku yang menarik. Dengan penyajian yang menarik diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

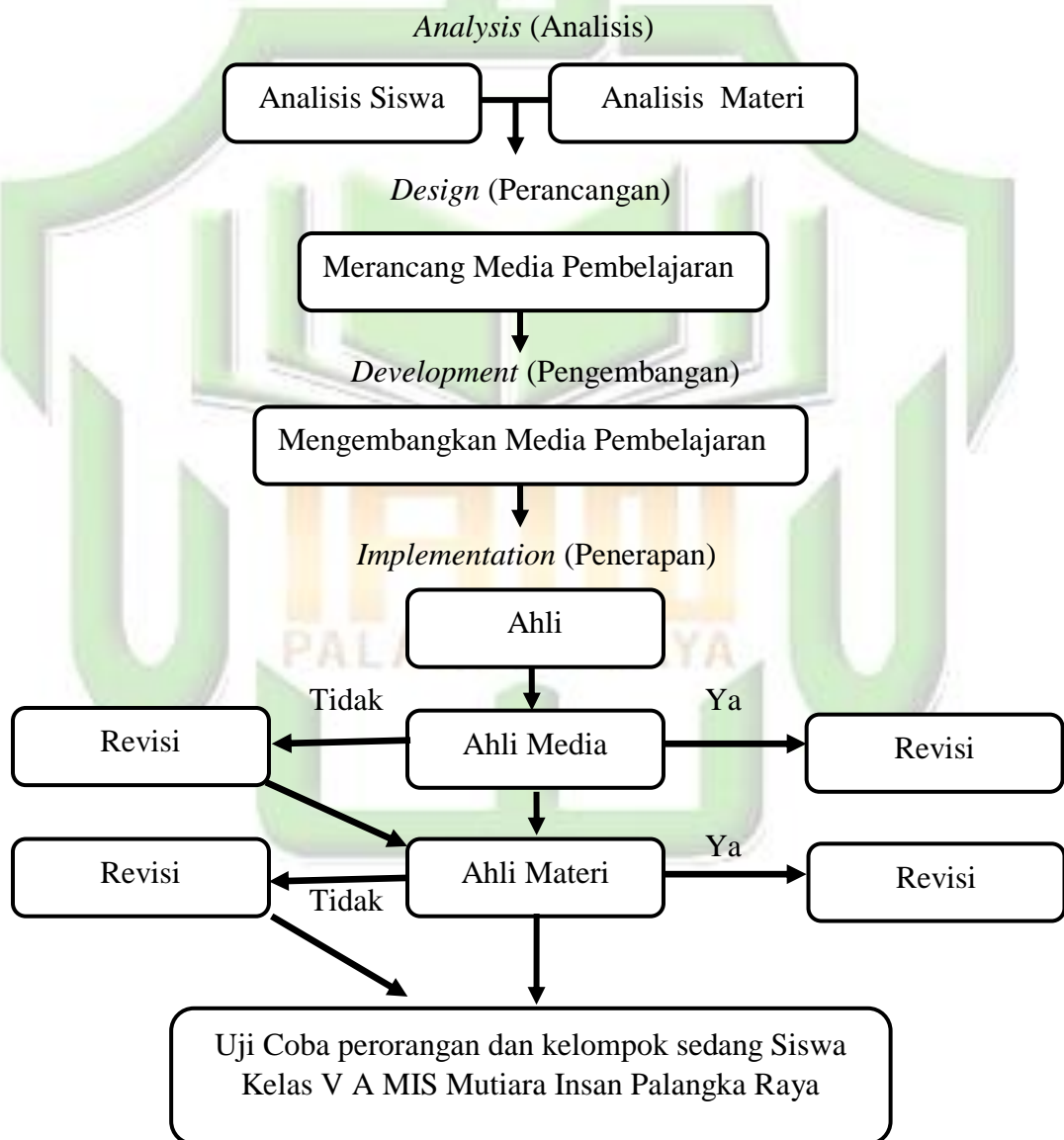


Tabel. 2.1 Mapping Orisinalitas

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Irren Syahritanti dengan judul Pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar IPS SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016, Skripsi. Mahasiswa Universitas Lampung Bandar Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.	1. Media <i>Scrapbook</i>	1. Jenjang Penelitian 2. Metode penelitian 3. Tujuan penelitian 4. Mata Pelajaran Penelitian	Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media <i>scrapbook</i> pada mata pelajaran Tematik kelas V MIS Mutiara Insan Palangka Raya
2	Liawati Permata Sari dengan judul Pengembangan Media Scrapbook dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Tata Surya Tahun Pelajaran 2017/2018. Skripsi. Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Bandar Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan	1. Penelitian menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) 2. Pengembangan media scrapbook 3. Mengetahui kelayakan media <i>scrapbook</i>	1. Tempat Penelitian 2. Jenjang penelitian 3. Materi Penelitian 4. Model yang digunakan dalam penelitian	
3	Setyo Wahyu Wardani dengan judul Pengembangan media Scrapbook pada materi Pengelompokan Hewan untuk siswa kelas 3 Sekolah Dasar, Jurnal. Mahasiswa Universitas PGRI Semarang.	1. Penelitian menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) 2. Penelitian menggunakan model ADDIE 3. Pengembangan media <i>scrapbook</i>	1. Teknik pengumpulan data penelitian 2. Tujuan penelitian	

Dari persamaan dan perbedaan yang telah disebutkan diatas, maka penelitian relevan / sebelumnya hanya dijadikan sebagai pedoman penelitian untuk mengembangkan topik utama pembahasan, sehingga tidak dapat dikatakan sebagai duplikasi dan plagiasi.

G. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R & D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013:297).

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik kelas V di MIS Mutiara Insan Palangka raya.

Menurut Sugiyono (2015:28) penelitian dan pengembangan (R & D) berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangka produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru yang sebelumnya belum pernah ada.

Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE. Menurut ADDIE (2013:42), Tahap pengembangan yang digunakan pada model ini ada lima, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development*

(pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Prosedur model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada tabel berikut:

Tahap Pengembangan	Aktivitas
<i>Analysis</i> (analisis)	<ul style="list-style-type: none"> • Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan. • Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/ materi pembelajaran,
<i>Design</i> (perancangan)	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang konsep produk baru. • Merancang <i>flowchart</i> dan <i>storyboard</i> untuk pengembangan media.
<i>Development</i> (Pengembangan)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan perangkat produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya (materi/bahan dan alat) yang sesuai dengan struktur model.
<i>Implementation</i> (Implementasi)	<ul style="list-style-type: none"> • Memulai menggunakan media produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan nyata. • Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi.
<i>Evaluation</i> (evaluasi)	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara kritis. • Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk • Mengukur apa yang telah mampu dicapai sasaran. • Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik

Tabel 3.1 Model ADDIE

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan Di MIS Mutiara Insan Palangka Raya Kalimantan Tengah. Sekolah ini dipilih sebagai penelitian karena ingin mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik kelas V Di MIS Mutiara Insan Palangka raya Kalimantan Tengah.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan data untuk mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai sumber dan berbagai cara teknik pengumpulan data media *Scarpbook* yaitu:

1. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner.

Di kutip oleh Sugiyono (2015:214) bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dan berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Observasi dilakukan saat pembelajaran berlangsung. Observasi disini dilakukan secara langsung dalam rangka untuk mengetahui kelayakan dari

produk pengembangan. Melalui teknik ini diperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran Tematik Kelas V MIS Mutiara Insan Palangka Raya.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mengumpulkan data melalui dokumen-dokumen yang ada hubungannya dengan penelitian, menurut Arikunto (2006:206) mengemukakan pengertian dokumentasi sebagai berikut:

“Dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, rapat, agenda dan sebagainya.”

Menurut Hikmawati (2017:84) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.

Data yang diperoleh melalui dokumentasi ini adalah:

- a. Silabus
- b. RPP
- c. Buku Guru dan Buku Siswa terkhusus pada Sub Tema 2 Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan Pembelajaran 1.
- d. Daftar nama guru
- e. Daftar nama siswa

Selain itu, dokumentasi (foto) juga sebagai bukti dilakukannya uji coba di sekolah pada pembelajaran Tematik Kelas V Di MIS Mutiara Insan Palangka Raya.

3. Angket atau Kuisisioner

Angket atau kuesioner adalah pertanyaan tertulis yang memerlukan tanggapan baik kesesuaian maupun ketidaksesuaian dari sikap testi. Pertanyaan dan pernyataan tertulis pada angket berdasarkan indikator yang diturunkan pada setiap variable tertentu (Kasmadi : 2014:70)

Menurut Sugiyono (2015:216) angket atau kuesioner yaitu instrumen untuk pengumpulan data, dimana partisipan atau responden mengisi pertanyaan atau pernyataan yang diberikan oleh peneliti. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien yang bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung maupun melalui pos. Data yang diperoleh dari koesioner tertutup adalah data kuantitatif yang berupa skoring

D. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui kualitas produk pengembangan yang dihasilkan. Data berupa saran maupun kritik dari para ahli dan siswa dianalisis dengan pendekatan kualitatif, sedangkan data mengenai kelayakan media akan dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif

Selanjutnya data melewati beberapa tahapan analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan tabulasi/ rekapitulasi data hasil penelitian.
2. Menghitung skor rata-rata dan instrumen dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata.

$\sum x$ = Jumlah Skor.

N = Jumlah subjek uji coba.

Sumber : Sudaryono (2014:138-139)

Selain di atas, dapat pula ditentukan kriteria kelayakan media pembelajaran Tematik secara keseluruhan yaitu dengan mengalikan skor penilaian dengan jumlah indikator yang diukur di tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan. Digunakan teknik presentase dalam menganalisis data dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan tiap aspek (\%)} = \frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor ideal}} \times 100\%$$

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan presentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk presentase, langkah selanjutnya mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Kesesuaian aspek dalam pengembangan media pembelajaran dapat menggunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.2 Skala Presentase Penilaian

Presentase Penilaian	Interpretasi
81 – 100%	Sangat Layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Cukup Layak
21 – 40%	Kurang Layak
0 – 20%	Tidak Layak

Sumber : Arikunto (2010: 44)

Pada di atas disebutkan kriteria presentase penilaian dan intrepretasi. Untuk mengetahui kelayakan digunakan tabel diatas sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari ahli materi, ahli media dan uji coba perorangan(2 orang) dan uji coba kelompok sedang(8 orang).

E. Uji Produk

1. Desain Uji Coba Produk

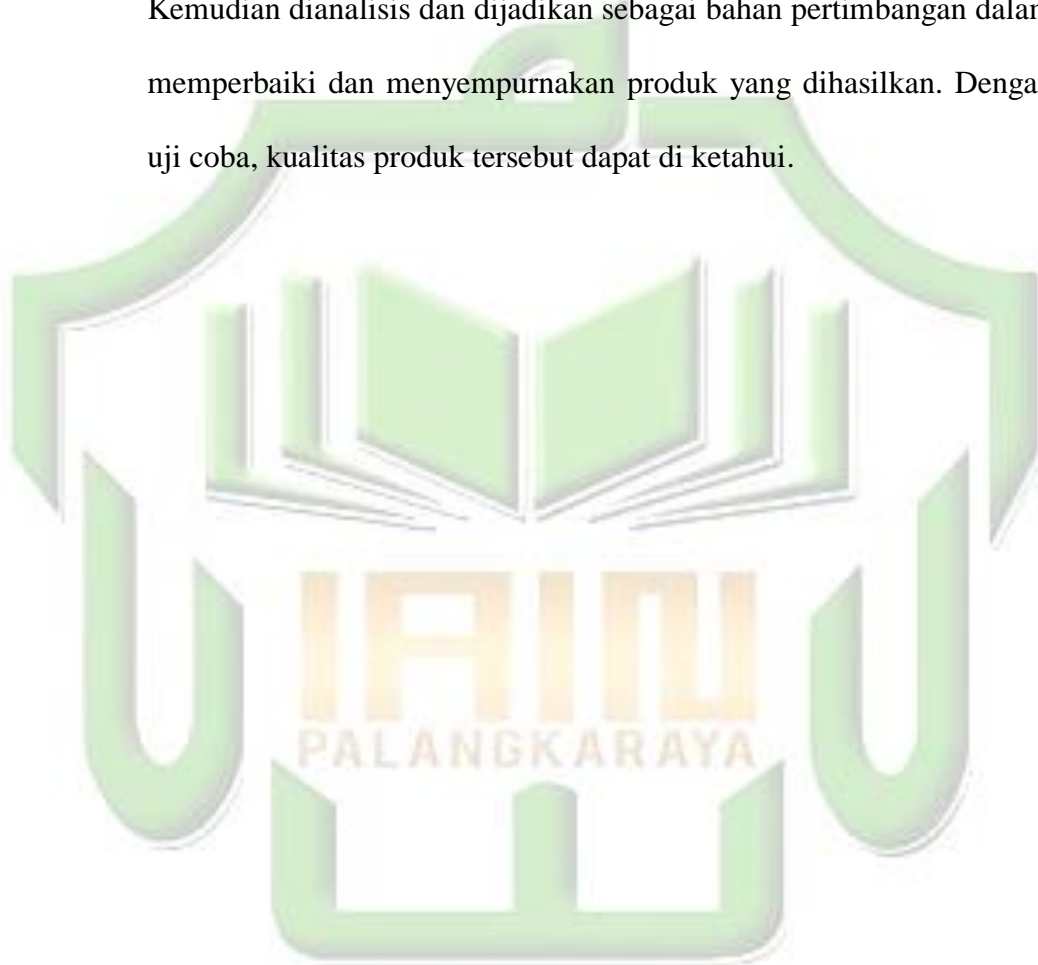
Uji produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kelayakan dari produk yang dihasilkan. Produk berupa media *scrapbook* sebagai hasil dari pengembangan ini diuji kelayakannya. Tingkat kevalidan dan keefektifan media pembelajaran Tematik diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji produk yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni:

- a. Uji validitas oleh pakar ahli media dan ahli materi.
- b. Uji lapangan di sekolah pada uji coba perorangan dan uji coba kelompok sedang untuk melihat kelayakan media *scrapbook*.

Dalam kegiatan pengembangan, pengembang hanya melewati uji validitas oleh pakar media dan materi sampai uji coba perorangan dan kelompok sedang untuk melihat kelayakan media.

2. Subjek Uji Produk

Uji coba ini perlu dilakukan untuk mendapatkan data tentang kualitas media pembelajaran Tematik berupa media *scrapbook* di Madrasah Ibtidaiyah Kelas V yang diuji coba pada perorangan berjumlah 2 orang dan uji coba kelompok sedang berjumlah 8 orang. Kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dihasilkan. Dengan uji coba, kualitas produk tersebut dapat di ketahui.



BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V di MIS Mutiara Insan Palangka Raya.

Pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Bentuk dan sistem pendidikan yang ditawarkan sangat mempengaruhi tingkat penerimaan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahwa pembelajaran pada saat ini tidak hanya berfokus pada aspek metode ceramah saja dengan sistem yang monoton dan membosankan, melainkan juga perlu untuk mengasah keterampilan dan pemahaman peserta didik melalui aspek visualnya sehingga dapat berfikir dan berimajinasi. Media pembelajaran diakui sebagai satu factor keberhasilan belajar. Dengan media, peserta didik dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna (Muhibudin, 2015:24)

Berdasarkan hasil observasi yang merupakan langkah awal dari model pengembangan. Telah diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru jarang sekali menggunakan media yang guru buat sendiri, khususnya pada mata pelajaran Tematik. Guru hanya menggunakan media yang tersedia di sekolah seperti buku pelajaran, sesekali guru juga menggunakan media gambar yang guru print sendiri sebagai media pembelajaran, namun pada saat pembelajaran masih kurang efektif karena

masih ada siswa yang kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Dengan adanya kenyataan tersebut, media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan ini sangat berperan penting dalam menjawab permasalahan di atas.

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *scrapbook* sub tema pentingnya udara bersih bagi pernapafasan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa MIS Mutiara Insan Palangka Raya kelas V Semester 1. Media pembelajaran Tematik ini adalah media cetak berupa *scrapbook* yang didalamnya terdapat gambar-gambar yang berhubungan dengan materi pembelajaran.

Sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Rancangan media pembelajaran tematik yang dikembangkan dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu cover, bagian 1, bagian 2, bagian 3 dan bagian 4. Materi sendiri terdiri dari gabungan beberapa mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia dan IPA. Urutan materi ini sesuai dengan materi yang ada di buku dan KD yang ada.

1. Tahap Analisis

a. Analisis Karakteristik Siswa

Dalam penelitian ini diperlukan analisis karakteristik siswa, ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sifat ataupun watak

siswa pada saat proses belajar. Adapun hasil identifikasi dapat dikemukakan bahwa sifat atau karakteristik siswa pada kelas V adalah operasional konkret (memahami sesuatu yang nyata atau benda sebenarnya). (Rusman:258-259).

Kemudian merencanakan dan memilih jenis media pembelajaran yang akan digunakan. Media pembelajaran *scrapbook* ini diolah dengan menggunakan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat media kemudian didesain berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa yang dapat digunakan untuk pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk lebih ingin mengetahui dan termotivasi untuk focus belajar.

b. Analisis Materi

Menganalisis materi Tema 2 udara bersih bagi kesehatan sub tema 2 pentingnya udara bersih bagi pernafasan pada pembelajaran 1 di kelas V MI sesuai dengan KI dan KD untuk disampaikan melalui media *scrapbook* serta tujuan pembelajarannya. Pada pembelajaran 1 terdapat beberapa kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia dan IPA. Adapun KI dan KD pada sub tema 2 pentingnya udara bersih bagi pernafasan sebagai berikut:

Kompetensi Inti	Komptensi Dasar
<p>KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.</p> <p>KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.</p> <p>KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam Bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis dalam Gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.</p>	<p>Bahasa Indonesia</p> <p>a. Mengklasifikasikan informasi yang didapat dari buku ke dalam aspek:apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan dimana.</p> <p>a. Menyajikan hasil klasifikasi informasi yang didapat dari buku yang dikelompokkan dalam aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana menggunakan kosa kata baku.</p> <p>IPA</p> <p>3.2 Menjelaskan organ pernafasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernafasan.</p>

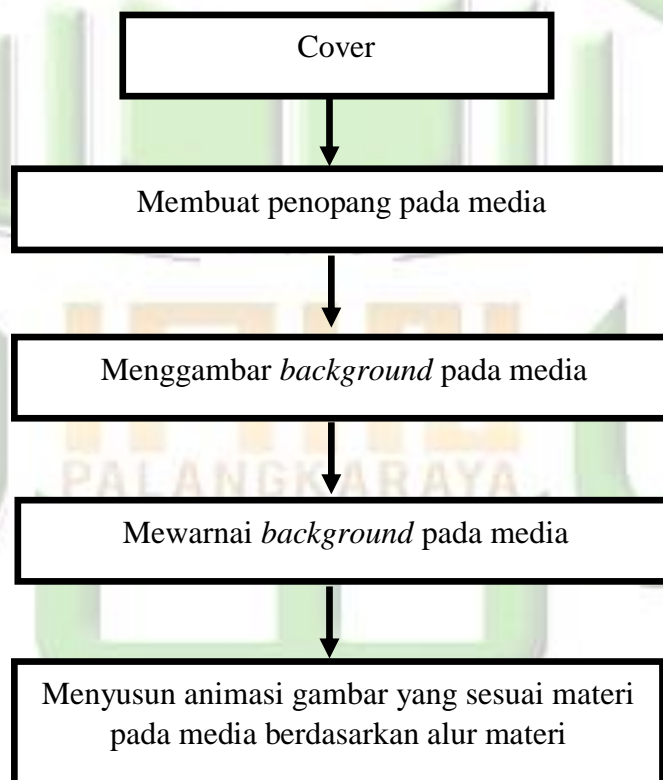
2. Tahap Perancangan

Pada tahap desain yaitu tahap pembuatan desain media yang akan dikembangkan. Pada tahap desain ini peneliti menentukan unsur-unsur yang akan dimuat dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan.

a. Penyusunan Kerangka

Langkah pertama ini pada penyusunan kerangka, pengembang melakukan penentuan alur pengembangan media *scrapbook* Pada Mata Pelajaran Tematik dan penilaian produk yang akan dibuat. Adapun penyusunan kerangka dapat dilihat pada sistemtika *Flowchart* pengembangan media *scrapbook* dan *Strotyboard* pengembangan media *scrapbook* di bawah ini:

Tabel 4.1. Flowchart Pengembangan Media *Scrapbook*



Tabel 4.2. Stroyboard Pengembangan Media *Scrapbook*

No	Item	Penjelasan
1	Bingkai Media Pembuatan bingkai media menggunakan kayu dan cat kayu	Cover Tampilan depan media <i>scrapbook</i>
2	Menggambar Background media bagian pertama media serta mewarnai bagian pertama media dan menyusun atau menempelkan gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian pertama media <i>scrapbook</i> .	Bagian pertama media Berisi gambar-gambar media perkotaan yang lingkungan dan udaranya bersih dan sehat
3	Menggambar Background media bagian kedua media serta mewarnai bagian kedua media dan menyusun atau menempelkan gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kedua media <i>scrapbook</i> .	Bagian kedua media Berisi gambar perubahan lingkungan akibat tangan manusia yang mengakibatkan berbagai factor.
4	Menggambar Background media bagian ketiga media serta mewarnai bagian ketigamedia dan menyusun atau menempelkan gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian ketiga media <i>scrapbook</i> .	Bagian ketiga media Berisi gambar perubahan alam akibat perbuatan manusia yang tidak bertanggung jawab

5	Menggambar Background media bagian keempat media serta mewarnai bagian keempat media dan menyusun atau menempelkan gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian keempat media <i>scrapbook</i> .	Bagian keempat media Berisi gambar hal-hal yang dapat dilakukan agar lingkungan dan udara kembali bersih dan sehat
---	---	---

b. Penentuan Sistematika

Langkah kedua penentuan sistematika, peneliti membuat alur yang merupakan garis besar isi produk media pembelajaran tematik secara umum yang meliputi desain media dan materi serta merencanakan isi dalam penyajian media dan mengumpulkan komponen-komponen yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *scrapbook*.

3. Tahap Pengembangan




Tahap ini merupakan proses pembuatan media pembelajaran tematik itu sendiri. Langkah pertama pada tahap ini dalam pengembangan produk media *scrapbook*, pengembang terlebih dahulu menentukan alur materi yang akan dimasukkan ke media. Setelah itu menentukan materi tambahan, gambar-gambar animasi yang sesuai dengan materi. Setelah itu pengembang mulai mendesain media di atas bahan yang diperlukan. Tujuan adanya penentuan alur yang tepat disini yaitu supaya proses pengembangan produk dapat dengan mudah dipahami dan dilalui secara menyeluruh dan bermakna.

Langkah kedua pengembang melanjutkan dengan pembuatan media dan mendesain media yang akan dibuat. Selain itu, hal-hal yang dilakukan antara lain : menggambar background pada media sesuai dengan materi dan menempelkan gambar-gambar animasi yang ada dalam materi pentingnya udara bersih bagi pernafasan. Selanjutnya pengembang membuat cover pada media dengan bekerjasama dengan tukang kayu agar media bisa berdiri dengan tegak dengan membuat penopang dibagian depan media *scrapbook*.

Langkah ketiga disini pengembang melakukan penyempurnaan media yang akan dihasilkan dengan melalui tahap validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. **Revisi I** dilakukan setelah adanya penilaian, komentar dan saran dari ahli media terhadap media pembelajaran yang sudah diproduksi oleh pengembang yang berupa media cetak, selanjutnya dilanjutkan **Revisi II** setelah mendapat penilaian, komentar dan saran dari ahli materi terhadap media pembelajaran yang sudah diproduksi oleh pengembang yang berupa media cetak. Setelah dilakukan penilaian dan revisi kemudian diuji cobakan pada siswa dalam uji coba perorangan berjumlah 2 orang dan kelompok sedang yang berjumlah 8 orang siswa. Adapun gambaran dari media *scrapbook* yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3. Gambaran Pengembangan Media Scrapbook

No	Tampilan	Penjelasan
1		Bagian Depan Media
2		Bagian Pertama Media
3		Bagian Kedua Media

<p>4</p>		<p>Bagian Ketiga Media</p>
<p>5</p>		<p>Bagian Keempat media</p>
<p>6</p>		<p>Proses pembuatan bingkai media</p>

4. Tahap Implementasi

Media *scrapbook* yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak oleh bapak H. Abdul Aziz, M.Pd dosen ahli media dan bapak Andy Wahyudi, S.Pd guru kelas V A MIS Mutiara Insan Palangka Raya sebagai ahli materi pada revisi I dan revisi II. Selanjutnya diuji cobakan kepada para siswa melalui uji coba perorangan yang berjumlah 2 orang dan uji coba kelompok sedang yang berjumlah 8 orang siswa. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan media *scrapbook* setelah diuji cobakan pada ujian coba perorangan dan kelompok sedang. Hal ini bertujuan untuk mengetahui segi kelayakan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik kelas V di MIS Mutiara Insan Palangka Raya.

5. Tahap Evaluasi

a. Ahli Media

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media adalah media pembelajaran yang sudah diproduksi oleh pengembang yang berupa media cetak. Berikut ini penilaian kelayakan media yang dikembangkan menurut ahli media. Berikut ini hasil penilaian ahli media ditinjau dari kriteria (Arikunto, 2010:44) :

Tabel 4.4. Hasil Penilaian Ahli Media Pada Validasi pertama Pengembangan Media *Scrapbook* Mata Pelajaran Tematik Kelas V.

Variabel	Indikator	Skor	Kriteria
Penyajian	1. Penyajian media pembelajaran tematik dilakukan secara runtut/sistematis.	4	Layak
	2. Dukungan cara penyajian media pembelajaran tematik terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran	4	Layak
Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran	3. Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.	5	Sangat layak
	4. Kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik siswa.	4	Layak
	5. Kemudahan penggunaan media	4	Layak
	6. Dukungan media pembelajaran bagi kemandirian belajar siswa.	4	Layak
	7. Kemampuan media pembelajaran mengembangkan motivasi siswa	4	Layak
	8. Kemampuan media pembelajaran memperluas wawasan siswa.	4	Layak
	9. Kemampuan media pembelajaran sebagai stimulus belajar.	4	Layak
	10. Kemampuan media pembelajaran menarik perhatian siswa.	4	Layak
	11. Kesesuaian media pembelajaran dengan penilaian dalam pembelajaran.	4	Layak
	12. Kesesuaian media pembelajaran dengan lingkungan belajar.	4	Layak
	13. Keamanan media pembelajaran bagi siswa.	4	Layak
	14. Kemenarikan media pembelajaran.	4	Layak

	15. Keteraturan desain media pembelajaran.	3	Cukup Layak
	16. Pemilihan gambar pada media menjadi lebih menarik	3	Cukup Layak
	17. Ukuran media.	4	Layak
	18. Pemilihan warna	4	Layak
Total Skor		71	
Rerata Skor		3,9	

Hasil Penilaian oleh ahli media pada validasi pertama pengembangan media scrapbook pada mata pelajaran Tematik Kelas V ditinjau dari acuan Arikunto (2010 :44) mendapat total skor 71.

Tabel 4.5. Hasil Penilaian Ahli Media Pada Validasi Kedua Pengembangan Media Scrapbook Mata Pelajaran Tematik Kelas V.

Variabel	Indikator	Skor	Kriteria
Penyajian	1. Penyajian media pembelajaran tematik dilakukan secara runtut/sistematis.	4	Layak
	2. Dukungan cara penyajian media pembelajaran tematik terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran	4	Layak
Efek Media Terhadap Pembelajaran	3. Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.	5	Sangat layak
	4. Kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik siswa.	4	Layak
	5. Kemudahan penggunaan media	4	Layak
	6. Dukungan media pembelajaran bagi kemandirian belajar siswa.	4	Layak
	7. Kemampuan media pembelajaran mengembangkan motivasi siswa	5	Sangat Layak
	8. Kemampuan media pembelajaran memperluas wawasan siswa.	4	Layak

	9. Kemampuan media pembelajaran sebagai stimulus belajar.	5	Sangat Layak
	10. Kemampuan media pembelajaran menarik perhatian siswa.	5	Sangat Layak
	11. Kesesuaian media pembelajaran dengan penilaian dalam pembelajaran.	4	Layak
	12. Kesesuaian media pembelajaran dengan lingkungan belajar.	4	Layak
	13. Keamanan media pembelajaran bagi siswa.	4	Layak
Penampilan Menyeluruh	14. Kemenarikan media pembelajaran.	4	Layak
	15. Keteraturan desain media pembelajaran.	4	Layak
	16. Pemilihan gambar pada media menjadi lebih menarik	4	Layak
	17. Ukuran media.	4	Layak
	18. Pemilihan warna	4	Layak
Total Skor		76	
Rerata Skor		4,2	

Hasil Penilaian oleh ahli media pada validasi kedua pengembangan media scrapbook pada mata pelajaran Tematik Kelas V ditinjau dari acuan Arikunto (2010 :44) mendapat total skor 76.

b. Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi adalah media pembelajaran yang sudah diproduksi oleh pengembang yang berupa media cetak. Berikut ini penilaian kelayakan media yang dikembangkan menurut ahli materi. Berikut ini hasil penilaian ahli materi ditinjau dari kriteria *skala likert* :

Tabel 4.6. Hasil Penilaian Ahli Materi Pada Validasi Pertama Pengembangan Media *Scrapbook* Mata Pelajaran Tematik Kelas V.

No.	PERNYATAAN	Skor	Kriteria
1.	Media pembelajaran tematik sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) Tujuan Pembelajaran	5	Sangat Baik
2.	Keterkaitan contoh materi telah tepat dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar.	5	Sangat Baik
3.	Ketertarikan materi dan contoh untuk mengembangkan kemandirian belajar siswa sudah tepat	5	Sangat Baik
4.	Alur cerita pada media mendukung siswa memahami materi.	5	Sangat Baik
5.	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi.	5	Sangat Baik
6.	Materi sesuai dengan muatan aspek kognitif, psikomotor dan afektif pada materi yang dipelajari.	5	Sangat Baik
7.	Penyajian materi telah sesuai	4	Baik
8.	Kemudahan memahami materi	5	Sangat Baik
9.	Kesesuaian kedalaman materi dengan karakteristik peserta didik.	4	Baik
Total Skor		43	
Rerata Skor		4,7	

Hasil Penilaian oleh ahli materi pada validasi pertama Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V ditinjau dari acuan Skala *Likert* (2011 :12) mendapat total skor 43.

Tabel 4.7. Hasil Penilaian Ahli Materi Pada Validasi Kedua Pengembangan Media *Scrapbook* Mata Pelajaran Tematik Kelas V.

No.	PERNYATAAN	Skor	Kriteria
1.	Media pembelajaran tematik sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) Tujuan Pembelajaran	5	Sangat Baik
2.	Keterkaitan contoh materi telah tepat dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar.	5	Sangat Baik
3.	Ketertarikan materi dan contoh untuk mengembangkan kemandirian belajar siswa sudah tepat	5	Sangat Baik
4.	Alur cerita pada media mendukung siswa memahami materi.	5	Sangat Baik
5.	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi.	5	Sangat Baik
6.	Materi sesuai dengan muatan aspek kognitif, psikomotor dan afektif pada materi yang dipelajari.	5	Sangat Baik
7.	Penyajian materi telah sesuai	5	Sangat Baik
8.	Kemudahan memahami materi	5	Sangat Baik
9.	Kesesuaian kedalaman materi dengan karakteristik peserta didik.	5	Sangat Baik
Total Skor		45	
Rerata Skor		5	

Hasil Penilaian oleh ahli materi pada validasi kedua Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V ditinjau dari acuan Skala *Likert* (2011 :12) mendapat total skor 45.

c. Uji Coba Perorangan

Data rekapitulasi mengenai pendapat siswa dalam angket pada uji coba perorangan dapat dilihat pada tabel 4.8 Hasil Penilaian Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V.

d. Uji Coba Kelompok Sedang

Data rekapitulasi mengenai pendapat siswa dalam angket pada uji coba kelompok sedang dapat dilihat pada tabel 4.9 Hasil Penilaian Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V.



Tabel 4.8. Penilaian Hasil Uji Coba Perorangan

No	Indikator	Responden		$\sum x$	Rerata	%
		n1	n2			
1	Gambar yang digunakan pada media dapat dipahami	3	3	6	3	60%
2	Media menambah pengetahuan anda	5	4	9	4,5	90%
3	Media mendorong rasa ingin tahu anda	4	4	8	4	80%
4	Media menambah rasa semangat dalam belajar	5	5	10	5	100%
5	Media menambah wawasan anda	4	4	8	4	80%
Total Skor 41						
Rerata Skor 8,2						

Tabel 4.9. Penilaian Hasil Uji Coba Kelompok Sedang.

No	Indikator	Responden								$\sum x$	Rerata	%
		n1	n2	n3	n4	n5	n6	n7	n8			
1	Gambar yang digunakan pada media dapat dipahami	4	3	3	3	5	3	4	3	28	3,5	70%
2	Media menambah pengetahuan anda	5	5	4	4	5	3	5	5	36	4,5	90%
3	Media mendorong rasa ingin tahu anda	5	4	5	4	4	4	4	5	35	4,37	87,5%
4	Media menambah rasa semangat dalam belajar	5	5	4	5	5	5	5	5	39	4,87	97,5%
5	Media menambah wawasan anda	5	4	4	4	5	5	4	4	35	4,37	87,5%
Total Skor 173												
Rerata Skor 34,6												

Hasil Penilaian berdasarkan uji coba kelompok sedang pada Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V ditinjau dari acuan Skala *Likert* (2011 :12) mendapat total skor 34,6.

B. Kelayakan Media *Scrapbook* Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V di MIS Mutiara Insan Palangka Raya.

1. Kelayakan Media Menurut Ahli Media

Presentase kelayakan pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran tematik kelas V berdasarkan penilaian ahli media pada validasi pertama adalah sebagai berikut:

Di Ketahui :

$$\sum \text{Skor Total} = 71$$

$$\sum \text{Skor tertinggi} = 80$$

Presentase Kelayakan :

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\sum \text{Skor Penilaian}}{\sum \text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{71}{80} \times 100 \%$$

$$\text{Presentase Kelayakan} = 88,75 \% \text{ (Sangat Layak)}$$

Berdasarkan penilaian ahli media di atas, Hasil perhitungan presentase kelayakan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik kelas V adalah 88,75%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010:44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

Presentase kelayakan pengembangan media *scrapbook* Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V berdasarkan penilaian ahli media pada validasi kedua adalah sebagai berikut :

Di Ketahui :

$$\sum \text{Skor Total} = 76$$

$$\sum \text{Skor tertinggi} = 80$$

Presentase Kelayakan :

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\sum \text{Skor Penilaian}}{\sum \text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{76}{80} \times 100 \%$$

$$\text{Presentase Kelayakan} = 95 \% \text{ (Sangat Layak)}$$

Berdasarkan penilaian ahli media di atas, Hasil perhitungan presentase kelayakan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik kelas V adalah 95%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010:44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”. Sehingga tidak perlu direvisi.

Berdasarkan data kualitatif, mengenai masukan yang diberikan oleh ahli media pada produk pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran tematatik kelas V terdapat beberapa masukan yang perlu diperbaiki.

Tabel 4.10. Saran Perbaikan dan Rekomendasi validasi ahli media.

Komentar
1. Media sudah cukup bagus, namun masih harus diperbaiki.
2. Gambar pendukung perlu dipilih yang sesuai dan lebih bagus lagi.
3. Perlu motivasi untuk atribut penopang media sehingga tidak selalu dipegang oleh guru.

Berdasarkan masukan dari ahli media pengembang melakukan perbaikan, sebagai berikut :

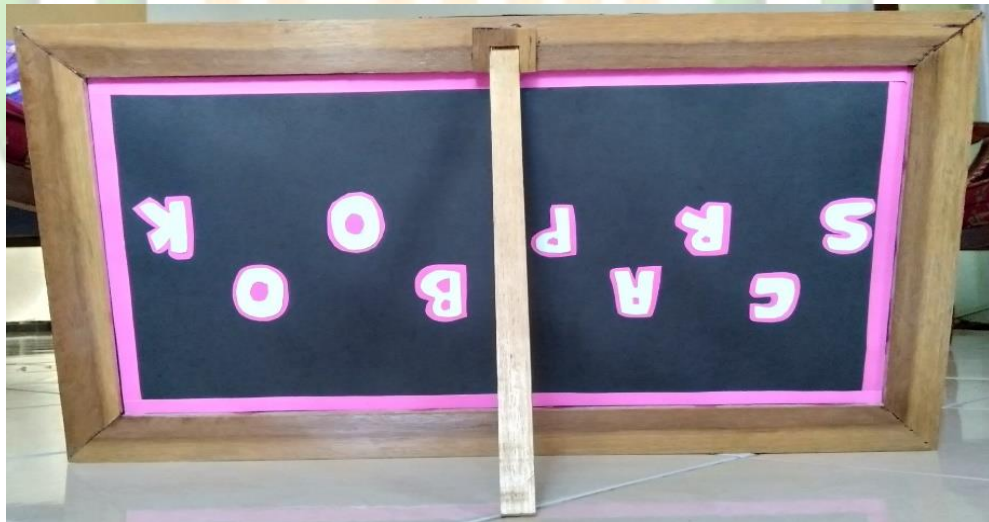


1) Tidak ada penopang pada bagian depan media



Gambar. 4.1 (Bingkai Media)

Sebelum Direvisi



Gambar 4.2 (Bingkai Media)

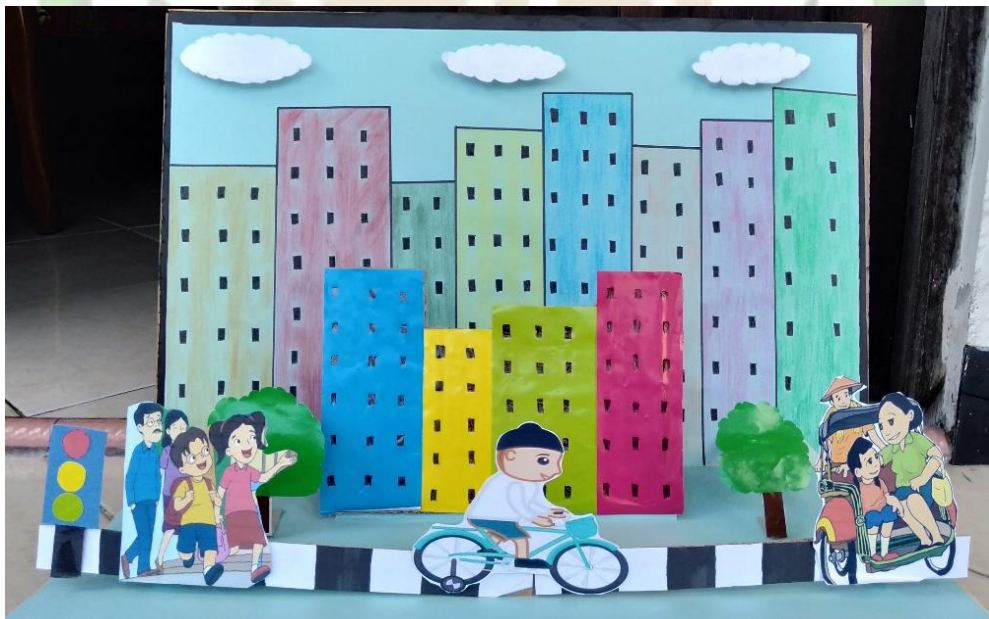
Sesudah Direvisi

2) Gambar pendukung perlu dipilih yang sesuai



Gambar 4.3 (Bagian pertama media)

Sebelum Direvisi



Gambar 4.4 (Bagian pertama media)

Sesudah Direvisi

3) Gambar Pendukung perlu dipilih yang lebih bagus lagi.



Gambar 4.5 (Bagian kedua media)

Sebelum Direvisi



Gambar 4.6 (Bagian kedua media)

Sesudah Direvisi

4) Warna Pada Background harus lebih terang



Gambar 4.7 (Bagian ketiga media)

Sebelum Direvisi



Gambar 4.8 (Bagian ketiga media)

Sesudah Direvisi

5) Gambar Perlu Diperbanyak



Gambar 4.9 (Bagian keempat media)

Sebelum Direvisi



Gambar 4.10 (Bagian keempat media)

Sesudah Direvisi

2. Kelayakan Media Menurut Ahli Materi

Presentase kelayakan pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran tematik kelas V berdasarkan penilaian ahli materi pada validasi pertama sebagai berikut:

Di Ketahui :

$$\sum \text{Skor Total} = 43$$

$$\sum \text{Skor tertinggi} = 50$$

Presentase Kelayakan :

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\sum \text{Skor Penilaian}}{\sum \text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{43}{50} \times 100 \%$$

$$\text{Presentase Kelayakan} = 86 \% \text{ (Sangat Layak)}$$

Berdasarkan penilaian ahli materi di atas, Hasil Perhitungan presentase kelayakan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik Kelas V adalah 86 %. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010:44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

Presentase kelayakan pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik kelas V berdasarkan penilaian ahli materi sebagai berikut :

Di Ketahui :

$$\sum \text{Skor Total} = 45$$

$$\sum \text{Skor tertinggi} = 50$$

Presentase Kelayakan :

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\sum \text{Skor Penilaian}}{\sum \text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kelayakan} = 90\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Berdasarkan penilaian ahli materi di atas, Hasil Perhitungan presentase kelayakan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik Kelas V adalah 90%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010:44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”. Sehingga tidak perlu direvisi.

Berdasarkan data kualitatif, mengenai masukan yang diberikan oleh ahli materi pada produk pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran tematik kelas V terdapat beberapa masukan yang perlu diperbaiki.

Tabel 4.11. Saran Perbaikan dan rekomendasi Validasi Ahli Materi.

Komentar
<ul style="list-style-type: none"> Media sudah bagus, ditingkatkan lagi supaya mahir membuat media sejenis ini, biar bisa ditularkan nanti ilmunya kepada bapak/ibu guru di MIS Mutiara Insan Palangka Raya.

3. Uji Coba Perorangan

Presentase kelayakan pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik kelas V berdasarkan uji coba perorangan adalah sebagai berikut :

Di Ketahui :

$$\sum \text{Skor Total} = 41$$

$$\sum \text{Skor tertinggi} = 50$$

Presentase Kelayakan :

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\sum \text{Skor Penilaian}}{\sum \text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{41}{50} \times 100 \%$$

$$\text{Presentase Kelayakan} = 82 \% \text{ (Sangat Layak)}$$

Berdasarkan hasil dari uji coba perorangan di atas, Hasil Perhitungan presentase kelayakan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik Kelas V adalah 82 %. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010:44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”. Sehingga tidak perlu direvisi.

4. Uji Coba Kelompok Sedang

Presentase kelayakan pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik kelas V berdasarkan uji coba kelompok sedang adalah sebagai berikut :

Di Ketahui :

$$\sum \text{Skor Total} = 173$$

$$\sum \text{Skor tertinggi} = 180$$

Presentase Kelayakan :

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\sum \text{Skor Penilaian}}{\sum \text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{173}{180} \times 100 \%$$

$$\text{Presentase Kelayakan} = 96,11 \% \text{ (Sangat Layak)}$$

Berdasarkan hasil dari uji coba kelompok sedang di atas, Hasil Perhitungan presentase kelayakan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik Kelas V adalah 96,11%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010:44) masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”. Sehingga tidak perlu direvisi.

C. PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk yang sudah atau telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Nana 2009:164). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2012:40). Pengembangan adalah usaha meningkatkan kualitas seperti yang terdapat dalam proses pembelajaran, baik secara material maupun metode dan substansinya. Secara material, artinya dari aspek bahan ajar

yang diserasikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis (Hamid, 2013:125).

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Jannah 2009:2). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual verbal (Arsyad, 2011:3). Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah media visual tiga dimensi (Jannah:2009:55). Salah satu bentuk dari media visual tiga dimensi ini yaitu *scrapbook*. *Scrapbook* merupakan media yang berisikan gambar dan cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dapat

dibuat dengan kreatif. Dengan menggunakan media *scrapbook*, maka proses belajar mengajar akan lebih konkret dan lebih realitas, karena menggunakan media visual gambar (Skripsi Liawati:2017:41).

Pengembangan media *scrapbook* ini melalui berbagai tahap yang menggunakan model ADDIE, Yaitu: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. (Novan:2013:42). Tahap *analysis* terbagi menjadi dua tahap yang mana pada tahap pertama pengembang melakukan analisis terhadap karakter siswa, ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sifat ataupun watak siswa pada saat proses belajar. Kemudian merencanakan dan memilih jenis media pembelajaran yang akan digunakan. Media pembelajaran *scrapbook* ini diolah dengan menggunakan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat media kemudian didesain berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Tahap kedua pada analisis ini yaitu analisis materi, materi yang dianalisis yaitu materi tema 2 subtema 2 Pembelajaran 1 Pentingnya Udara bersih bagi pernafasan kelas V sesuai dengan KI dan KD untuk disampaikan melalui media *scrapbook*. Tahap *Design*, pada tahap ini pengembang menentukan unsur-unsur yang akan dimuat dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini terdiri dari dua langkah, langkah pertama yaitu penyusunan kerangka, pengembang melakukan penentuan alur pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik. Adapun alur dari penyusunan kerangka yaitu : cover, membuat penopang pada

media, menggambar *background* pada media , mewarnai *background* pada media dan menyusun animasi gambar yang sesuai materi pada media berdasarkan alur materi. Langkah kedua yaitu penentuan sistematika, pada langkah ini pengembang membuat alur yang merupakan garis besar isi produk media pembelajaran tematik secara umum yang meliputi *desain* media dan serta merencanakan isi dalam penyajian media dan mengumpulkan komponen-komponen yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *scrapbook*. Tahap *Development*, tahap ini merupakan proses pembuatan media pembelajaran itu sendiri, langkah pertama pada tahap ini pengembang terlebih dahulu menentukan alur materi yang akan dimasukkan ke media. Setelah menentukan materi tambahan, gambar-gambar animasi yang sesuai dengan materi, pengembang mulai mendesain di atas bahan yang diperlukan. Tujuan adanya penentuan alur yang tepat disini yaitu supaya proses pengembangan produk dapat dengan mudah dipahami dan dilalui secara menyeluruh dan bermakna. Langkah kedua pada tahap ini yaitu pengembang melanjutkan dengan pembuatan media dan mendesain media yang akan dibuat. Selain itu, hal-hal yang dilakukan antara lain : menggambar *background* pada media sesuai dengan materi dan menempelkan gambar-gambar animasi yang ada dalam materi pentingnya udara bersih bagi pernafasan. Selanjutnya pengembang membuat cover pada media dengan bekerjasama dengan tukang kayu agar media bisa

berdiri dengan tegak dengan membuat penopang dibagian depan media *scrapbook*. Langkah ketiga disini pengembang melakukan penyempurnaan media yang akan dihasilkan dengan melalui tahap validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. **Revisi I** dilakukan setelah adanya penilaian, komentar dan saran dari ahli media terhadap media pembelajaran yang sudah diproduksi oleh pengembang yang berupa media cetak, selanjutnya dilanjutkan **Revisi II** setelah mendapat penilaian, komentar dan saran dari ahli materi terhadap media pembelajaran yang sudah diproduksi oleh pengembang yang berupa media cetak. Tahap *Implementation*, pada tahap ini pengembang melakukan uji validitas oleh pakar media dan materi dan melakukan perbaikan media sesuai masukan dari ahli media dan materi. Tahap *Evaluation* setelah dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi selanjutnya diuji cobakan kepada para siswa melalui uji coba perorangan dan kelompok sedang.

Setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi didapat hasil bahwa media *scrapbook* yang dikembangkan oleh pengembang dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi dengan melakukan perbaikan pada media sebelum diuji cobakan pada uji coba perorangan dan kelompok sedang.

Hasil penilaian oleh ahli media pada validasi pertama pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik kelas V

ditinjau dari acuan Arikunto yaitu mendapat total skor 71 dan hasil penilaian ahli media pada validasi kedua pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik Kelas V ditinjau dari acuan Arikunto yaitu mendapat total skor 76 dan jumlah presentase kelayakannya adalah 95%. Hasil penilaian oleh ahli materi pada validasi pertama pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik kelas V ditinjau dari acuan *skala likert* mendapat total skor 43 dan hasil penilaian ahli materi pada validasi kedua pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik kelas V ditinjau dari acuan *skala likert* mendapat total skor 45 dan jumlah presentase kelayakannya adalah 90%. Tanggapan siswa pada pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik kelas V berdasarkan hasil uji coba perorangan ditinjau dari acuan *skala likert* mendapat total skor 41 dan jumlah presentase kelayakannya adalah 82% dan hasil uji coba kelompok sedang ditinjau dari acuan *skala likert* mendapat total skor 34,6 dan jumlah presentase kelayakannya adalah 96,11%.

Peneliti melakukan perbandingan terhadap peneliti terdahulu atau penelitian sebelumnya yang berjudul *Pengembangan Media Scrapbook dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Tata Surya Tahun Pelajaran 2017/2018* dengan hasil penelitian menurut ahli media yaitu mendapatkan rerata skor 4,63 (Sangat Baik), menurut ahli materi yaitu mendapatkan rerata skor 4,19 (Sangat Baik) dan tanggapan siswa terhadap

pengembangan media *scrapbook* dalam pembelajaran fisika materi tata surya yaitu mendapatkan rerata skor 4,6 (Sangat Baik). Sedangkan hasil penelitian yang pengembang lakukan dengan judul *Pengembangan Media Scrapbook pada mata pelajaran Tematik Kelas V di MIS Mutiara Insan Palangka Raya* mendapatkan hasil penelitian menurut ahli media yaitu mendapatkan total skor 76 dan jumlah presentase kelayakannya adalah 95%, menurut ahli materi mendapatkan total skor 45 dan jumlah presentase kelayakannya adalah 90% dan tanggapan siswa terhadap pengembangan media ini pada uji coba perorangan 41 dan jumlah presentase kelayakannya adalah 82%, pada uji coba kelompok sedang mendapatkan total skor 173 dengan jumlah presentase kelayakannya adalah 96,11%

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik kelas V di MIS Mutiara Insan Palangka Raya ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik Kelas V di MIS Mutiara Insan Palangka Raya ini telah melewati beberapa tahap pengembangan yaitu *analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Tahap analisis yaitu melakukan analisis terhadap karakter siswa, kemudian merencanakan dan memilih jenis media pembelajaran yang akan digunakan. Analisis materi, materi yang dianalisis yaitu materi tema 2 subtema 2 Pembelajaran 1 Pentingnya Udara bersih bagi pernafasan kelas V sesuai dengan KI dan KD untuk disampaikan melalui media *scrapbook*. Tahap Perancangan, pada tahap ini pengembang menentukan unsur-unsur yang akan dimuat dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap pengembangan, tahap ini merupakan proses pembuatan media pembelajaran itu sendiri, pengembang terlebih dahulu menentukan alur materi yang akan dimasukkan ke media. Setelah menentukan materi tambahan, gambar-gambar animasi yang sesuai dengan materi, pengembang mulai mendesain di atas

bahan yang diperlukan agar pengembangan produk dapat dengan mudah dipahami. Tahap implementasi, pada tahap ini pengembang melakukan uji validitas oleh pakar media dan materi yang selanjutnya melakukan revisi sesuai saran dan komentar dari ahli media dan ahli materi. Tahap evaluasi, setelah dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi selanjutnya diuji cobakan kepada para siswa melalui uji coba perorangan dan uji coba kelompok sedang.

2. Kelayakan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik Kelas V Di MIS Mutiara Insan Palangka Raya. Hasil Penilaian oleh ahli media adalah 95%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik ini masuk pada kategori “ Sangat Layak “. Hasil penilaian oleh ahli materi adalah 90%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik ini masuk pada kategori “ Sangat Layak”. Hasil uji coba perorangan adalah 82% kategori “sangat layak” dan hasil uji coba kelompok sedang adalah 96,11% kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil penilaian ini, artinya pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran Tematik Kelas V di MIS Mutiara Insan Palangka Raya ini sangat layak untuk digunakan sebagai pembelajaran Tematik Tema 2 Sub Tema 2 Pembelajaran 1” Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernafasan” pada uji coba perorangan dan kelompok sedang.

B. Saran

Pihak sekolah sebaiknya lebih meningkatkan kualitas dan kuantitas media pembelajaran agar dapat mendukung siswa dalam proses belajar mengajar. Dan pihak sekolah hendaknya selalu memberikan semangat bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat membuat siswa agar lebih aktif dalam proses belajar mengajar

Guru dapat menggunakan media *scrapbook* ini pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan tujuan agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu perlu adanya penelitian lebih lanjut seperti penelitian pengembangan untuk benar-benar mengukur kelayakan produk dan memperbanyak fakta uji coba lapangan sehingga diperoleh lebih banyak bahan untuk memperbaiki produk dan pada akhirnya produk yang dihasilkan akan lebih baik lagi. Guru kelas hendaknya meningkatkan kembali keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pokok dan menggunakan variasi yang berbeda-beda. Dan media *scrapbook* ini dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran di sekolah agar lebih menambah semangat belajar peserta didik.

Produk pengembangan media *scrapbook* ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti selanjutnya dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran tematik dengan suasana atau pendekatan yang lebih baik sesuai dengan karakteristik bidang studi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ardy, Novan. 2013. *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Depok: Ar-Ruzz Media.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Al-Qur'an terjemah. 2016. Kementrian Agama Republik Indonesia.
- Dimiyati. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Palangka Raya.
- Hamid, Hamdani. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia*, Bandung : Pustaka Setia.
- Hikmawati, Fenti. 2017. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Kasmadi. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2011. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sudaryono. 2014. *Aplikasi Statistika Untuk Penelitian*. Jakarta : Lentera Ilmu Cendekia.
- Rusman. 2010. *Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2015. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Prenadamedia.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung : Alfabeta.

Sukmadinata. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Sumantri, Syarif Muhammad. 2003. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Sinar Grafika.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional 2003 beserta penjelasannya. Jakarta : Cemerlang.

Skripsi

Irren, Syahritanti. 2016. *Pengaruh Media Scrapbook terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung*. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id>

Novitasari, Karisma. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang. <http://etheses.uin-malang.ac.id>

Payuk, Rispa. 2019. *Pengembangan Media Scrapbook Sebagai Media Pembelajaran Picture and Picture Pada Materi Plantae Untuk Kelas X SMA*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta.

Sita, Rahajeng. 2014. *Pengembangan Media Buku Pop-Up Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Klaten*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta. <http://journal.student.uny.ac.id>

Permatasari, Liawati. 2018. *Pengembangan Media Scrapbook dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Tata Surya*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandar Lampung. UIN Raden Intan. <http://core.ac.uk>

Ramlah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Flowchart Berbasis Drill Pada Pembelajaran Biologi Pokok Bahasan Sistem Pernafasan Siswa Kelas VII MTS Negeri Balang-Balang Kab. Gowa*. Skripsi tidak diterbitkan. Makasar. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id>

Santosa, Wahyu. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Sub Tema Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat Berbasis Adobe Flash Di Kelas V MIN 3 Kotawaringin Barat*. Skripsi tidak diterbitkan. Palangka Raya.

Tesis

Syabrina, Muhammad. 2014. *Pengembangan Buku Ajar Tematik Karakter Tema "Makananku Sehat dan Bergizi" Untuk Kelas IV SD Islam As-Salam*. Tesis tidak diterbitkan. Malang.

Jurnal

- Nunu, M. 2010. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)*: Jurnal pemikiran Islam, 37(1) <http://ejournal.uin-suska.ac.id> diakses Oktober 2020.
- Muhibuddin, F. 2015. *Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas IV Sekolah dasar*: Jurnal dimensi Pendidikan dan pembelajaran, 3(1) <http://journal.umpo.ac.id> diakses Oktober 2020.
- Pradilasari, L. 2019. *Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi koloid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA*: Jurnal Pendidikan sains Indonesia (Indonesia Journal of Science Education), 07(01).<http://journal.umpo.ac.id> diakses Oktober 2020.
- Wahyu, Setyo. *Pengembangan media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan hewan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar*. Semarang. <http://jurnal.unimed.ac.id>

