

## Pengembangan Media Scapbook Berbasis Pemecahan Masalah pada Materi Struktur tumbuhan

Nova Lestari\*, Titi Anjarini, Nur Ngazizah

Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia

\*Corresponding Author: lestarinova803@email.com

### Abstract

*Problem-solving-based scrapbook media can improve the quality of learning, to improve concrete operational development in students. This development research aims to (1) find out the stages in developing scrapbook media (2) determine the feasibility of problem solving based scrapbook media as seen from the validity of learning media, practicality of learning media and effectiveness of learning media Scrapbook learning media was developed using the ADDIE model, namely, analyze, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were fourth grade students at SDN Tegalrejo. Data collection techniques are interviews, observations, questionnaires. The research instruments used were interview sheets, validation sheets, observation sheets, and student response questionnaires. Data analysis, validity analysis, practicality analysis. The results of the research on the development of problem-solving-based scrapbook media: (1) products in the form of scrapbook learning media that can be used as reference sources and media for learning. (2) the results of the validation carried out by media experts got a percentage of 94.16% with very valid criteria, material experts got a percentage of 89.58% with very valid criteria, and teachers got a percentage of 89.01% with very valid criteria. Then the students' responses are limited to get a percentage of 80% and in the field test get a percentage of 80% with practical criteria. While the implementation sheet gets an average of 99.15% with practical criteria.*

**Keywords:** scrapbook; troubleshooting; concrete operations

### Abstrak

Media scrapbook yang berbasis pemecahan masalah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, untuk meningkatkan perkembangan operasional kongkrit pada peserta didik. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk (1) Mengetahui tahapan dalam mengembangkan media scrapbook (2) Mengetahui kelayakan dari media scrapbook berbasis pemecahan masalah yang dilihat dari kevalidan media pembelajaran, kepraktisan media pembelajaran dan keefektifan media pembelajaran Media pembelajaran scrapbook dikembangkan menggunakan model ADDIE yaitu, analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SDN Tegalrejo. Teknik pengumpulan data wawancara, observasi, angket. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar wawancara, lembar validasi, lembar observasi, lembar angket respon peserta didik. Analisis data, analisis validitas, analisis kepraktisan. Hasil penelitian pengembangan media scrapbook berbasis pemecahan masalah: (1) produk berupa media pembelajaran scrapbook yang dapat digunakan sebagai referensi sumber dan media untuk belajar. (2) hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media mendapat presentase 94,16% dengan kriteria sangat valid, ahli materi mendapat presentase 89,58% dengan kreteria sangat valid, dan guru mendapatkan presentase 89,01% dengan kriteria sangat valid. Kemudian respon peserta didik secara terbatas mendapatkan presentase 80% dan pada uji lapangan mendapatkan presentase 80% dengan kriteris praktis. Sedangkan lembar keterlaksanaan mendapatkan rata-rata 99,15% dengan kriteria praktis.

**Kata Kunci:** scrapbook; pemecahan masalah; operasional kongkret

### Article History:

Received 2022-02-25

Revised 2022-04-18

Accepted 2022-04-30

### DOI:

10.31949/educatio.v8i2.2220

## PENDAHULUAN

Pembelajaran pada kurikulum 2013 menuntut guru untuk mengembangkan sebuah pembelajaran agar peserta didik mudah menerima proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan

menyenangkan harus didukung dengan adanya media pembelajaran yang menarik. Hal ini sejalan dengan pembelajaran IPA, pada pembelajaran IPA sering adanya percobaan dan praktik sehingga peserta didik dituntut untuk aktif dalam pembelajaran, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala alam dan segala perubahan yang terjadi pada alam tersebut. Karakteristik pembelajaran IPA dapat dipandang dari dua sisi, yaitu pembelajaran IPA sebagai suatu produk hasil kerja ilmuwan, dan pembelajaran IPA sebagai suatu proses sebagaimana ilmuwan bekerja agar menghasilkan ilmu pengetahuan. (Fitriyati et al., 2017:27)

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah penggunaan media pembelajaran. Media adalah alat perantara atau pengantar yang berfungsi untuk mengaplikasikan pesan atau informasi dari guru kepada peserta didik. (E. Prasetyo & Hardjono, 2020:112). Media pembelajaran yang menarik dan efektif dapat digunakan untuk meminimalisir kebosan peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Kriteria umum dalam media pembelajaran diantaranya: (1) tujuan pembelajaran; (2) kesesuaian dengan materi; (3) karakteristik peserta didik; (4) gaya belajar peserta didik (auditif, visual, kinestetik); (5) lingkungan, dan; (6) ketersediaan fasilitas pendukung. (Jalius & Ambyar, 2016:15). Media dengan gambar tentunya akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Salah satunya menggunakan media scrapbook. Media scrapbook merupakan media yang diadaptasi dari album foto yang terbuat dari bahan bekas kemudian dihias agar lebih menarik. Scrapbook didesain dengan menggunakan gambar agar peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran (Veronica et al., 2018:260). Media scrapbook adalah sebuah media pembelajaran yang berisi tempelan-tempelan kertas yang kemudian dihias dengan gambar yang kreatif. Sehingga kita dapat menggambarkan konsep materi struktur tumbuhan dan mengemasnya menjadi sebuah buku yang menarik perhatian peserta didik. Kelebihan dari media scrapbook, diantaranya adalah (1) Scrapbook mencerminkan keunikan dari pemikiran, hidup, dan aktivitas penulisnya, (2) Sifatnya kongkrit dan lebih realistis menunjukkan pokok permasalahan yang dibahas, (3) Scrapbook dapat mengatasi ruang dan waktu, (4) Scrapbook dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, (5) Bahan-bahan membuat scrapbook mudah didapat, tanpa menggunakan peralatan khusus. Ciri khas dari media pembelajaran scrapbook yang akan dikembangkan ini yaitu bertemakan lingkungan dan sesuai dengan konteks peserta didik. Jadi, peserta didik akan dilatih untuk belajar menulis karangan deskripsi dan mengenal nama-nama tempat yang berada di sekitar peserta didik (Dewi & Yuliana, 2018:21).

Penelitian-penelitian sebelumnya terkait penggunaan Media scrapbook telah banyak dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Rosidah dan Pamungkas (2018), di mana media pembelajaran berupa Scrapbook dikembangkan menggunakan metode penelitian pengembangan 3D (Three-D) yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), dan develop (pengembangan). Pada tahap define (pendefinisian) dilakukan analisis. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi memperoleh 95%. Selain itu ahli bahasa memperoleh hasil 91 %. Sedangkan ahli media memperoleh hasil 86, 81 %, dengan kategori "Sangat Layak". Media pembelajaran yang telah menjadi produk akhir telah diuji coba terbatas pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar Banjar Agung memperoleh nilai rata-rata 91,55% dengan kategori "Sangat Baik". Penelitian yang dilakukan Amalina (2020) menunjukkan hasil validasi ahli materi memperoleh jumlah skor rata-rata persentase 85% dengan kategori sangat baik. Sedangkan Hasil validasi ahli media memperoleh jumlah skor rata-rata persentase 86% dengan kategori sangat baik. Uji keefektifan media Scrapbook menunjukkan penggunaan media scrapbook lebih efektif dibandingkan dengan tidak menggunakan media scrapbook.

Berbeda dengan penelitian-penelitian di atas, penelitian ini mengembangkan media scrapbook pada mata pelajaran IPA pada Materi Struktur tumbuhan dengan berbasis pembelajaran pemecahan masalah. Metode pemecahan masalah adalah suatu cara menyajikan pelajaran dengan mendorong peserta didik untuk mencari dan memecahkan suatu masalah/persoalan dalam rangka pencapaian tujuan pengajaran. Primayana (2019) menyatakan pembelajaran problem solving bukan hanya sekedar model mengajar, tetapi juga merupakan suatu metode berpikir, sebab dalam problem solving dapat menggunakan metode-metode lainnya yang dimulai dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan (Rokhayatun, 2021; Serusiay, 2020; Sukmawati, 2021). Dengan adanya media pembelajaran berbasis pemecahan masalah diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memecahkan materi pembelajaran yang sukar untuk dipahami.

**METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Research and Development (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Suyitno, 2018:145), dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu Analyzise (Analisis) dengan menganalisis pembelajaran di SD Negeri Tegalrejo yang mengalami kendala dalam proses pembelajaran, Design (Perencanaan) merancang hal apa yang cocok diterapkan untuk menyelesaikan masalah yang muncul dengan memulai merancang media Scrapbook, Develop (Pengembangan) mengembangkan media Scrapbook dan divalidasi oelh ahli media, ahli materi dan guru, Implementation (Implementasi) penerapan media scrapbook di SD Negeri Tegalrejo pada peserta didik kelas IV dengan menarik angket respon peserta didik terhadap media srapbook, dan Evaluation (Evaluasi) mengevaluasi media scrapbook setelah melakukan penelitian dan melakukan revisi kemudian di uji cobakan lagi pada peserta didik kelas IV SD Negeri Tegalrejo.

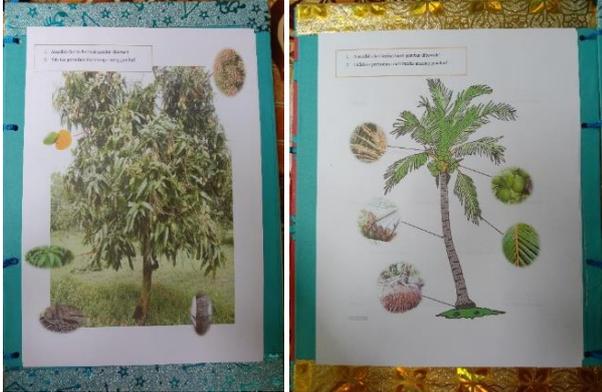
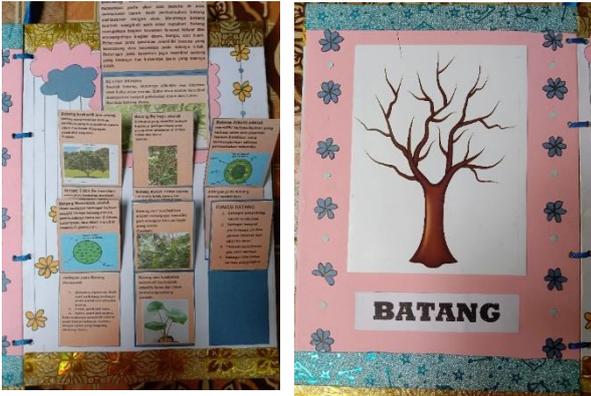
Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pembelajaran 2020/2021. Penelitian dilakukan di SD Negeri Tegalrejo pada kelas IV dengan jumlah peserta didik 17 anak dan mengikuti protokol kesehatan dari pemerintah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode wawancara yang dilakukan pada guru dan peserta didik sebelum melakukan uji coba dilakukan pada tahap Analysis, metode angket yang diambil pada waktu pengambilan data dilakukan pada tahap implemetation, dan observasi/keterlaksanaan pembelajaran dilakukan pada tahap implementation. Instrument penelitian yang digunakan adalah lembar wawancara, lembar validasi, lembar angket, lembar observasi/ keterlaksanaan pembelajaran.

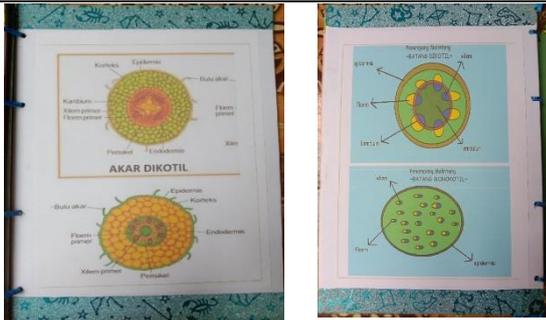
**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media Scapbook berbasis perencanaan masalah yang diterampkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Tegalrejo dapat diuraikan bahwa menggunakan media scapbook dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada anak. Langkah pertama yang dikukan sebelum melakukan penelitian adalah membuat produk. Berikut merupakan gambaran produk pengembangan scapbook.

Tabel 1. Hasil Penegmbangan Media Scapbook

Bagian	Tampilan
Cover	<div data-bbox="363 1361 826 1919" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="842 1400 1385 1500" data-label="List-Group"> <p>Keterangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul Media Dan Materi Pembelajaran</li> <li>2. Kelas Iv</li> </ol> </div>

Bagian	Tampilan	
Isi		Keterangan: 1. Latihan Soal Pohon Kelapa 2. Latihan Soal Pohon Mangga
		Keterangan: 1. Contoh Gambar Batang 2. Penjabaran Pengertian Batang
		Keterangan: 1. Contoh Gambar Daun 2. Penjabaran Tentang Daun  Keterangan: 1. Contoh Gambar Bunga 2. Pengertian Tentang Bunga
		Keterangan: 1. Contoh Gambar Biji 2. Penjabaran Tentang Biji

Bagian	Tampilan
Penutup	

Keterangan:  
 1. Lampiran  
 2. Gambar Akar Dikotil Dan Monokotil

Setelah media Scrapbook dikembangkan, kemudian media divalidasi ke validator. Pada validasi ini dinilai oleh 3 validator yaitu validasi materi, validasi media, dan guru. Berikut merupakan hasil validasi media scapbook.

Tabel 2. Data Hasil Validasi Scrapbook

No.	Aspek yang dinilai	Skor		Jumlah	Validasi	Nilai	Kriteria
		Ahli Materi & Media	Guru				
1.	Penyajian	8	4	12	100 %	4.00	Sangat Layak
2.	Tampilan Menyeluruh	53	52	105	93.8 %	3.75	Sangat Layak
3.	Kesesuaian Tujuan	15	14	29	90.6 %	3.62	Sangat Layak
4.	Kesesuaian Materi	51	34	85	92.4 %	3.69	Sangat Layak
	Rata-rata			57.75	94.2 %	3.76	Sangat Layak

Hasil validasi pada aspek penyajian diperoleh skor 12 sehingga diperoleh nilai 3.75 dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi aspek tampilan menyeluruh diperoleh jumlah skor 105 sehingga memperoleh nilai 3.75 dengan kriteria sangat layak. Aspek kesesuaian tujuan diperoleh jumlah skor 29 sehingga diperoleh nilai 3.62 dengan kriteria sangat layak. Aspek kesesuaian materi diperoleh jumlah skor 85 sehingga diperoleh nilai 3,69 dengan kriteria sangat layak.

Tabel 3. Data Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Aspek	Kelompok			
		I		II	
		1	2	1	2
1	Pendahuluan	25	26	26	26
2	Kegiatan Inti	29	28	30	30
3	Penutup	4	3	4	3
	Jumlah	58	57	60	59
	Presentase%	90,62%	89%	93,75%	92,18%
	Kriteria	Sangat Praktis	Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Pada keterlaksanaan pembelajaran terdapat dua observer setiap kelompok. Tabel. Menunjukkan jumlah rata-rata dari masing-masing setiap kelompok. Kelompok pertama mendapat presentase 90,62% dan 89% dengan kriteria praktis dan pada kelompok kedua mendapatkan presentase 93,75% dan 92,18% dengan kriteria sangat praktis sehingga rata-rata yang didapatkan adalah 99,15% berikut merupakan diagram keterlaksanaan pembelajaran media scrapbook berbasis pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri Tegalrejo menunjukkan bahwa penelitian ini terdapat pengaruh terhadap proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan menggunakan media scapbook dapat berjalan dengan lebih lancar, karena peserta didik akan lebih tertarik apabila guru menjelaskan materi pembelajaran dengan dibantu media/alat. Media dapat dikatakan layak ketika terdapat karakteristik media pembelajaran, setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, baik dilihat dari keunggulannya, cara pembuatannya maupun penggunaannya. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Rosidah & Pamungkas (2018) dan Amalina (2020) yang menunjukkan penggunaan media scrapbook lebih efektif dibandingkan dalam pembelajaran IPA dibandingkan dengan tidak menggunakan media scrapbook.

## KESIMPULAN

Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Pemecahan Masalah pada Materi Struktur Tumbuhan Peserta Didik Kelas IV SDN Tegalrejo, telah menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam belajar mengajar. Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan yaitu ADDIE yang meliputi, Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Kevalidan media pembelajaran media pembelajaran berbasis pemecahan masalah oleh ahli media mendapatkan skor 94,2 dengan kriteria sangat valid, ahli materi mendapatkan skor 89,58% dengan kriteria sangat valid, dan guru mendapatkan skor 89,01% dengan kriteria sangat valid sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Lembar keterlaksanaan pembelajaran berbasis pemecahan masalah dilihat dari lembar observasi mendapatkan rata-rata 99,15% dengan kriteria sangat praktis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalina, A. F. (2020). Pengembangan Media Scrapbook Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Admiration*, 1(5), 468-478.
- Cahyani, H., & Setyawati, R. W. (2016). Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui PBL untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 151-160.
- Fitriyati, I., Hidayat, A., & Munzil. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Penalaran Ilmiah Peserta didik Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pembelajaran Sains*, 1(1), 27-34.
- Ismail, I. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. In Cendekia Publisher.
- Jalius, N., & Ambyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Kencana
- Ofan. (2019). Penerapan Metode Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Tentang Gaya Gravitasi Bumi Di Kelas V Sdn 9 Labuan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 17-26.
- Prasetyo, E., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika (Mtk) Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 53(9), 111-119.
- Primayana, K. H. (2019). Menciptakan Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah Dengan Berorientasi Pembentukan Karakter Untuk Mencapai Tujuan Higher Order Thingking Skilss (HOTS) Pada Anak Sekolah Dasar. Purwadita: *Jurnal Agama Dan Budaya*, 3(2), 85-92. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita>
- Rokhayatun, R. (2021). Penggunaan Metode Pembelajaran Active Learning Guna Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Drama pada Siswa Kelas VIII. 3 SMP Negeri 1 Praya Tahun Pelajaran 2018/2019. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 6(2).

- 
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2018). Pengembangan media pembelajaran scrapbook berbasis konteks budaya Banten pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 35-49.
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Serusiay, C. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Tari Bambu Dan Model Pembelajaran Pemecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kecerdasan Neumerik Siswa. *Ventilasi Edukasi Matematika & Sains (VEMS)*, 4(3), 51-59.
- Sukmawarti, S., Hidayat, H., & Suwanto, S. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 4(1), 10-18.
- Suyitno. (2018). *Metodologi penelitian tindakan kelas eksperimen dan r&d*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Veronica, I., Whyu Pusari, R., & Setiawardana, M. Y. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 258. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16222>