Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains (BIOEDUSAINS)
Volume 8, Nomor 6, November-Desember 2025
e-ISSN: 2598-7453
DOI: https://doi.org/10.31539/tck95193

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SDN 112 KABUPATEN SELUMA

Juwita Melati Sukma[1], Riswanto[2], Rini Pupitasari[3]
Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu[1,2,3]
Juwitamelatisukma17@gmail.com[1], riswanto@mail.uinfasbengkulu.ac.id[2]
rinipuspitasari@mail.uinfasbengkulu.ac.id[3]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *media pembelajaran* berupa *scrapbook* guna meningkatkan *motivasi belajar* siswa dalam mata pelajaran *Pendidikan Agama Islam* di SDN 112 Kabupaten SelumaMetode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model *Four-D (4-D)* yang meliputi empat tahap utama, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 112 Kabupaten Seluma, dan data dikumpulkan melalui *observasi*, *wawancara*, *angket*, serta *dokumentasi*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kevalidan *media scrapbook* berdasarkan hasil uji validasi oleh para ahli yaitu ahli *media* 85%, ahli *materi* 81%, dan ahli *bahasa* 88%, dengan kriteria sangat valid; (2) kepraktisan *media pembelajaran scrapbook* berdasarkan respons peserta didik rata-rata 93%, dengan kriteria sangat praktis; dan (3) minat belajar siswa terhadap *media pembelajaran scrapbook* rata-rata 89%, dengan kriteria sangat tinggi. Simpulan, *media pembelajaran scrapbook* dapat meningkatkan *motivasi belajar* siswa kelas V di SDN 112 Kabupaten Seluma.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam, *Scrapbook*, Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study aimed to develop a learning media in the form of a scrapbook to enhance students' learning motivation in the Islamic Religious Education subject at SDN 112, Seluma Regency. The method used is Research and Development (R&D) with the Four-D (4-D) model, which consists of four main stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. The research subjects were fifth-grade students of SDN 112 Seluma, and data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results show that: (1) the validity of the scrapbook media based on expert validation was 85% for media experts, 81% for material experts, and 88% for language experts, categorized as very valid; (2) the practicality of the scrapbook learning media based on student responses averaged 93%, categorized as very practical; and (3) students' interest in the scrapbook

learning media averaged 89%, categorized as very high. In conclusion, the scrapbook learning media can improve the learning motivation of fifth-grade students at SDN 112 Seluma.

***Keywords**: Islamic Religious Education, Learning Media*, *Learning Motivation*, *Scrapbook*, *Elementary School*

PENDAHULUAN

Motivasi sangat diperlukan dalam pelaksanaan aktivitas manusia karena motivasi merupakan hal yang dapat menyebabkan, menyalurkan dan mendukung perilaku manusia supaya giat belajar dan antusias untuk mencapai hasil yang optimal. Sardiman mengemukakan "motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai" (Amir, 2015). Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu keadaan yang terdapat pada diri seorang individu untuk memulai suatu kegiatan atau aktifitas belajar atas kemauannya sendiri atau minat individu dalam menyelesaikan tugas tepat waktu, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh individu tersebut dapat tercapai. Oleh sebab itu, media pembelajaran sangat penting apa lagi dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam membahas materi berkenaan Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Nabi Sulaiman karena sistem pembelajarannya terbilang monoton sehingga membuat mereka merasa jenuh terhadap pembelajaran dan buku cetak yang disediakan memiliki bacaan penjelasan panjang dan rumit akibatnya siswa sulit untuk memahami bacaan karena materi yang terlalu padat, siswa terkesan mau tidak mau menghafal materi, terbatasnya media pembelajaran, dan penguasan guru akan materi lemah maka dari itu inovasi harus dilakukan agar pemahaman mereka dapat dirubah (Amir, 2015).

Berdasarkan masalah dan pemaparan di atas, media pembelajaran yang unik dan menarik dibutuhkan untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Dengan media *scrapbook* dapat menarik motivasi belajar dari membaca hingga memahami isi materi pelajaran Pendidikan Agama Islam. Karena dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Nabi Sulaiman, peserta didik yang minim pemahaman materi dapat menggunakan media yang mudah untuk membuatnya, sehingga peserta didik mampu memahaminya. *Scrapbook* merupakan media berupa tempelan gambar atau hiasan lain yang diaplikasikan di atas kertas. *Scrapbook* merupakan salah satu seni menempel hiasan di atas kertas kemudian menghiasnya dengan karya yang kreatif (Amir, 2015). Sehingga kita dapat menggambarkan konsep materi fisika di dalam *scrapbook* dengan mengemasnya menjadi sebuah buku tempel yang unik sehingga menarik untuk dibaca. Di dalam *scrapbook* akan berisikan materi Pendidikan

Agama Islam pada materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Nabi Sulaiman terdapat gambaran yang menggambarkan konsep kemudian penjelasan inti untuk memahami konsep Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Nabi Sulaiman. Hasil observasi yang dilakukan peneliti dan wawancara di sekolah dengan Ibu Meta Herniati, S.Pd.I selaku guru kelas V di SD Negeri 112 Kabupaten Seluma mengatakan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran diantaranya tidak sempat membuat media karena waktu yang sangat padat dan beliau juga mengatakan kesulitan menggunakan media atau membuat media yang *kongkrit* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga menjadikan materi pembelajaran yang disampaikan sering menggunakan metode ceramah dan aktivitas siswa hanya kelompok (Amir, 2015).

Berdasarkan penjelasan di atas dalam proses pembelajaran mengakibatkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar, siswa tidak terlihat antusias bertanya saat pembelajaran, mengakibatkan siswa tidak menguasai materi yang disampaikan. Dengan demikian peneliti ingin membantu mengurangi permasalahan ini dengan menggunakan media *scrapbook* dalam materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Nabi Sulaiman. Media yang ditawarkan penulis membuat media *scrapbook* pada materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Nabi Sulaiman. Media *scrapbook* merupakan salah satu alternatif untuk menunjang motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Media *scrapbook* berisi tentang buku dimana menempel hiasan di atas kertas dengan gambar, tulisannya timbul dan karya kreatif lainnya. Penggunaan warna-warna dan ilustrasi sesuai karakter siswa sehingga siswa lebih berimajinatif dan menyenangkan dalam membaca *scrapbook* ini. Dengan media *scrapbook* guru dalam menyampaikan tidak membosankan, siswa akan lebih mudah memahami materi karena media *scrapbook* sebuah buku yang unik dan kemasannya menarik (Amir, 2015).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D). Metode R&D merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan ini dilakukan melalui tahapan-tahapan sistematis yang meliputi perancangan, pengembangan, serta pengujian produk agar layak digunakan sesuai dengan tujuan penelitian. Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada proses dan hasil pengembangan suatu produk pendidikan atau pembelajaran (Sugiyono, 2016).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif asosiatif. Pendekatan kuantitatif asosiatif merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih. Hubungan yang dikaji dalam penelitian ini adalah hubungan kausal, yaitu hubungan yang bersifat sebab akibat, di mana satu variabel berperan sebagai

variabel bebas yang memengaruhi variabel lainnya sebagai variabel terikat. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya menganalisis pengaruh atau dampak dari variabel tertentu terhadap variabel lain secara terukur dan objektif (Sugiyono, 2016).

Nilai validitas produk dihitung untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan hasil penilaian para validator. Perhitungan nilai validitas dilakukan menggunakan persamaan (1) berikut:

$$NV = \frac{\sum_{xi}}{\sum_{x}} \times 100\ \% \quad (1)$$

Keterangan: NV = Nilai uji validitas produk
Σ_{xi} = Jumlah yang di peroleh
Σ_{x} = Jumlah Maksimal

Hasil perhitungan nilai validitas (NV) dinyatakan dalam bentuk persentase. Semakin tinggi persentase yang diperoleh, semakin tinggi pula tingkat validitas produk. Nilai ini digunakan untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid, valid, cukup valid, atau tidak valid, sehingga dapat disimpulkan kelayakan produk untuk digunakan atau dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Nilai kepraktisan digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan dan keefektifan produk dalam penggunaannya oleh pengguna. Perhitungan nilai kepraktisan dilakukan dengan menggunakan persamaan (2) sebagai berikut:

$$P = \frac{R}{SM}\ X\ 100\% \quad (2)$$

Keterangan: P = Nilai Kepraktisan
R = Skor yang diperoleh
SM = Skor Maksimum

Nilai kepraktisan (P) yang diperoleh menunjukkan tingkat kepraktisan produk dalam bentuk persentase. Semakin besar nilai persentase, maka produk dinilai semakin praktis untuk digunakan. Hasil ini kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori sangat praktis, praktis, cukup praktis, atau kurang praktis, yang menjadi dasar dalam menilai kesiapan produk untuk diterapkan.

Persentase penilaian digunakan untuk mengetahui capaian skor penilaian terhadap suatu aspek yang dinilai dibandingkan dengan skor maksimum yang dapat dicapai. Persentase penilaian dihitung menggunakan persamaan (3) berikut:

$$P = \frac{n}{N}\ x\ 100\% \quad (3)$$

Keterangan: P = Presentase Penilaian %
n = Jumlah Skor Yang Diperoleh
N = Jumlah Skor Maksimum

Persentase penilaian (P) menunjukkan tingkat pencapaian hasil penilaian dalam bentuk persentase. Nilai ini menggambarkan seberapa besar skor yang

diperoleh dibandingkan dengan skor maksimum. Semakin tinggi persentase yang dihasilkan, semakin baik kualitas atau tingkat pencapaian aspek yang dinilai.

HASIL PENELITIAN

Pengembangan Pembelajaran Sebelum Menggunakan Media *Scrapbook* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 112 Kabupaten Seluma

Observasi awal pada siswa kelas V SDN 112 Kabupaten Seluma, pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan tanya jawab. Guru jarang menggunakan media kreatif atau berbasis visual sehingga siswa terlihat kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Untuk itu peneliti melakukan analisis kebutuhan sebagai berikut:

Hasil Analisis Peserta Didik

Hasil analisis peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran scrapbook yang diberikan kepada siswa kelas V SDN 112 Kabupaten Seluma menunjukkan beberapa aspek penting dalam proses pembelajaran. Pada aspek proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa tergolong aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pembelajaran, namun interaksi siswa masih tergolong rendah karena cara belajar yang digunakan kurang menarik dan cenderung membosankan bagi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun siswa memiliki potensi dan keinginan untuk belajar, metode dan media pembelajaran yang digunakan belum mampu memfasilitasi keterlibatan siswa secara optimal.

Pada aspek bahan ajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, bahan yang digunakan masih berupa buku cetak dan soal-soal yang terdapat di dalam buku tersebut, sementara penggunaan media pembelajaran yang menarik pada materi maupun soal-soal belum diterapkan sehingga media pembelajaran yang digunakan masih bersifat monoton. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang tertarik untuk mendalami materi pembelajaran secara mandiri dan berdampak pada rendahnya variasi pengalaman belajar yang diperoleh siswa.

Selanjutnya, pada aspek kriteria media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa, media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dirancang untuk membantu proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa, serta meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang kreatif, menarik secara visual, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, yaitu melalui pengembangan media pembelajaran scrapbook.

Hasil Analisis Guru

Hasil analisis yang dilakukan kepada guru SDN 112 Kabupaten Seluma terhadap media pembelajaran *scrapbook* menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada dasarnya telah berjalan dengan baik, namun peserta didik masih menunjukkan respons yang kurang aktif dalam kegiatan belajar. Guru telah menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam melalui penjelasan kepada peserta didik, tetapi peserta didik belum mampu memahami penjabaran materi yang disampaikan guru dengan baik. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan

oleh guru belum sepenuhnya mampu memfasilitasi kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran serta belum cukup efektif dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 112 Kabupaten Seluma.

Adapun prosedur Penelitian dan pengembangan dilakukan dengan 4 tahap meliputi pendefenisian (*define)*, perancangan (*design*), pengembangan (*develop)*, dan penyebarluasan (*disseminate)*, dan penyebaran (*disseminate)*.

Tahapan Pendefinisian (*Define)*

Hasil Analisis Awal

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 112 Kabupaten Seluma, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V cendrung bersifat konvensional, dimana dalam proses pembelajaran guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa variasi model lain. Selain guru jarang terlihat menggunakan bahan ajar yang inovatif, dimana bahan ajar yang digunakan hanya sebatas buku paket, media karton.

Hasil Analisis Peserta Didik

Hasil analisis peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *scrapbook* yang diberikan kepada siswa kelas V SDN 112 Kabupaten Seluma menunjukkan beberapa aspek penting. Pada aspek proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa tergolong aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Namun demikian, interaksi siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah karena cara belajar yang digunakan kurang menarik dan cenderung membosankan bagi siswa. Pada aspek bahan ajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, bahan ajar yang digunakan masih berupa buku cetak beserta soal-soal yang terdapat di dalamnya. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, baik pada penyajian materi maupun soal-soal, belum diterapkan sehingga media pembelajaran yang digunakan masih bersifat monoton. Selanjutnya, pada aspek kriteria media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa, media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dirancang untuk membantu proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa, serta meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil Analisis Guru

Hasil analisis yang dilakukan kepada guru SDN 112 Kabupaten Seluma terhadap media pembelajaran *scrapbook* menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada dasarnya telah berjalan dengan baik, namun respons peserta didik dalam kegiatan pembelajaran masih tergolong kurang aktif. Guru telah menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam melalui penjelasan kepada peserta didik, tetapi peserta didik belum mampu memahami penjabaran materi yang

disampaikan dengan baik. Selain itu, pada aspek kriteria media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa, pengembangan media pembelajaran dinilai penting untuk memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar secara aktif serta menumbuhkan minat belajar.didik belajar secara aktif untuk menumbuhkan minat belajar.

Hasil Analisis Tugas

Analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik berupa penguasaan materi yang disesuaikan dengan materi dan jenjang kurikulum yang berlaku.

Hasil Analisis Konsep

Pada tahap analisis konsep maka dapat mengidentifikasi capaian pembelajaran pada produk yang akan dikembangkan. Analisis konsep meliputi materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Nabi Sulaiman a.s. Analisis konsep ini bertujuan untuk menentukan konsep materi pokok pada media yang akan dikembangkan.

Perumusan Tujuan Pembelajaran

Ketika semua analisis dilakukan maka akan dilakukan analisis perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan hasil yang telah didapatkan dari hasil permasalahan yang ada. Dalam perumusan tujuan pembelajaran ini disesuaikan dengan modul ajar guru dan dikembangkan.

Tahapan Design (*Desain)*

Pada tahap perancangan (*design*), kegiatan diawali dengan penyusunan kerangka media pembelajaran yang akan dikembangkan, yang meliputi halaman *cover*, gambar-gambar materi, model *scrapbook*, model buku, kompetensi dasar, serta materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s. dan Nabi Sulaiman a.s. Pada pengembangan produk ini, peneliti menggunakan kertas asturo, kertas HVS, dan kertas stiker sebagai bahan utama. Tahap perancangan tersebut meliputi beberapa langkah, yaitu a) penyusunan konten, media pembelajaran yang dikembangkan berisi materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s. dan Nabi Sulaiman a.s. yang ditujukan untuk siswa kelas V SDN 112 Kabupaten Seluma, dengan materi yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran; b) pemilihan media, media yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, di mana pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap media yang digunakan oleh guru saat pembelajaran berlangsung untuk mengetahui perbedaan dan pengembangan yang akan dilakukan; c) pemilihan format, yang meliputi penentuan sumber materi serta pemilihan tulisan, *background*, warna, dan gambar, dengan sumber materi diperoleh dari berbagai referensi, seperti buku Pendidikan Agama Islam Kementerian Agama tahun 2020 dan Al-Qur'an, sedangkan penyusunan materi, pemilihan tulisan, *background*, warna, dan gambar disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar produk layak digunakan sebagai media pembelajaran; d) pembuatan *flowchart* (bagan alur), yaitu penyusunan alur rancangan media yang

disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, mulai dari bagian awal, inti, hingga akhir; e) perancangan awal (*storyboard*), yang berfungsi untuk menggambarkan alur penyajian media secara garis besar dari awal, tengah, hingga akhir, sehingga memudahkan penyampaian ide atau pesan serta membantu perencanaan proses pembelajaran.

***Development* (Pengembangan)**

Pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran scrapbook Pada Materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Nabi Sulaiman a.s. Setelah bahan ajar yang dikembangkan sudah jadi selanjutnya akan di validasi oleh validator ahli media dan ahli materi dan Bahasa yang kemudian direvisi dan dievaluasi untuk memperoleh media pembelajaran yang valid.

Tahap Penyebaran (*disseminate*)

Pada tahap ini media pembelajaran yang akan dikembangkan sudah dinyatakan valid oleh ahli validator yang kemudian akan di implementasikan ke sekolah dasar yaitu di kelas V SDN 112 Kabupaten Seluma.

Kevalidan Media Pembelajaran *Scrapbook* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 112 Kabupaten Seluma

Hasil Data Kevalidan Media Pembelajaran Scrapbook Data hasil kevalidan diperoleh dari validator ahli media, ahli materi,dan ahli bahasa. Berikut merupakan hasil validasi para ahli:

Ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Prof. Andang Sunarto, Phd hasil presentase validasi oleh ahli disajikan dalam bentuk tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Validasi Ahli Media

Aspek	Jumlah Item	Skor Maksimal	Skor Penilaian Validator	Presentase	Kriteria	Keterangan
Aspek Desain Media	4	16	13	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Aspek Fungsional Media	3	12	10	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Aspek Inovasi dan Kreativitas	3	12	10	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Aspek Kesesuaian dengan Materi	2	8	8	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Total Item	12					
Skor Maksimal	48					
Total Penilaian Validator	41					
Presentase	100%					
Kriteria	Sangat Valid					

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus persentase kevalidan, uji validitas media pembelajaran *scrapbook* pada materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s. dan Nabi Sulaiman a.s. oleh ahli media menunjukkan nilai kevalidan sebesar 85%, yang termasuk dalam kriteria sangat valid, sehingga media pembelajaran *scrapbook* dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Ahli Materi

Ahli materi bertugas memastikan bahwa isi materi pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan standar keilmuan dan kurikulum yang berlaku, sehingga materi yang disampaikan kepada siswa valid dan akurat (Utami, 2017). Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Dr. Dayun Riadi, M.Ag hasil presentase validasi oleh ahli materi disajikan dalam bentuk tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah Item	Skor Maksimal	Skor Penilaian Validator	Presentase	Kriteria	Keterangan
Kesesuain Materi	4	20	18	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Kedalaman dan Keluasan Materi	2	10	8	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Kejelasan Penyajian Materi	3	15	14	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Motivasi Belajar	3	15	13	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	2	10	8	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Total Item	15					
Skor Maksimal	75					
Total Penilaian Validator	61					
Presentase	100%					
Kriteria	Sangat Valid					

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus persentase kevalidan, penilaian materi media pembelajaran *scrapbook* pada materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s. dan Nabi Sulaiman a.s. oleh validator ahli materi menunjukkan nilai kevalidan sebesar 81%, yang termasuk dalam kriteria sangat valid.

Ahli Bahasa

Peran ahli bahasa dalam penelitian pengembangan adalah memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya tepat secara isi, tetapi juga tepat dan efektif secara bahasa sehingga dapat diterima dan digunakan secara optimal oleh sasaran pengguna. Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Bapak M. Arif Rahman Hakim, Dip. TEFL, Ph.D hasil presentase validasi oleh ahli materi disajikan dalam bentuk tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Jumlah Item	Skor Maksimal	Skor Penilaian Validator	Presentase	Kriteria	Keterangan
Aspek Bahasa	5	25	22	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Aspek Kesesuian dengan Materi	2	10	9	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Aspek Kreativitas Bahasa	2	10	9	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Total Item	9					
Skor Maksimal	45					
Total Penilaian Validator	40					
Presentase	100%					
Kriteria	Sangat Valid					

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus persentase kevalidan, penilaian media pembelajaran *scrapbook* pada materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s. dan Nabi Sulaiman a.s. oleh validator ahli bahasa menunjukkan nilai kevalidan sebesar 88%, yang termasuk dalam kriteria sangat valid.

Kepraktisan Media Pembelajaran *Scrapbook* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 112 Kabupaten Seluma

Media scrapbook pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Nabi Sulaiman a.s oleh semua ahli media, materi, bahasa selanjutnya dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media.

Uji Coba Skala Kecil

Media *scrapbook* pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Nabi Sulaiman a.s yang dikembangkan kemudian diajarkan kepada siswa kelas V SD Negeri 112 Kabupaten Seluma yang berjumlah 5 orang siswa. Uji coba media scrapbook pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Nabi Sulaiman a.s bertujuan untuk melihat respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Hasil uji kepraktisan dapat dilihat sebagai berikut Tabel 4:

Tabel 4. Hasil Angket Uji Coba Respon Siswa Kelompok Kecil

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Presentase
1	Nisa Ayu Arvita	48	96%
2	Anggel Monica	49	98%
3	Riski Alboyari	50	100%
4	Sogi	49	98%
5	Juprianto	46	92%
	Jumlah Skor	242	

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus persentase kepraktisan, penilaian siswa pada uji coba skala kecil terhadap media pembelajaran *scrapbook* menunjukkan nilai kepraktisan sebesar 96%, yang termasuk dalam kriteria sangat praktis, sehingga media *scrapbook* dapat digunakan tanpa perbaikan dan layak untuk diuji cobakan pada uji coba skala besar.

Uji Coba Skala Besar

Pada tahap ini dilakukan uji coba kelompok besar atau penerapan produk yang telah dikembangkan, yaitu media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SDN 112 Kabupaten Seluma. Uji coba ini melibatkan 15 orang siswa sebagai peserta. Hasil uji kepraktisan dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Angket Uji Coba Respon Siswa Kelompok Besar

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Presentase
1	Angel Monica	48	96%
2	Aqila Dzakiya Pebriani	49	98%
3	Aurel Bilqis Cantika	50	100%
4	Celara Aupa Kumatra	49	98%
5	Diana	46	92%
6	Juprianto	45	90%
7	Nazril Ilham Anugrah	44	88%
8	Niken Anjani	44	88%
9	Nissa Ayu Arvita	42	84%
10	Raditiya Ramadhani	50	100%
11	Raisa Syafitri	46	92%
12	Resu Giono	50	100%
13	Riski Al-Bogari	50	100%
14	Rosita Rama dani	40	80%
15	Yeki Lorezia	46	92%
	Jumlah Skor	699	

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus persentase kepraktisan, uji coba kelompok besar terhadap media pembelajaran *scrapbook* menunjukkan nilai kepraktisan sebesar 93%, yang termasuk dalam kriteria sangat praktis, sehingga media pembelajaran *scrapbook* dapat digunakan tanpa perbaikan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena dinilai menarik bagi peserta didik kelas V SDN 112 Kabupaten Seluma.

Media Pembelajaran Scrapbook pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V SDN 112 Kabupaten Seluma

Angket Minat Belajar siswa berisi tentang tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan. Angket motivasi belajar diberikan setelah pengembang memberikan kegiatan pembelajaran hingga akhir. Siswa diminta mengisi angket guna mengetahui apakah meningkatnya motivasi belajar siswa terhadap

penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* pada saat proses pembelajaran di kelas. Hasil uji minat belajar dengan cara penyebaran angket kepada siswa dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Angket Uji Motivasi Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Presentase
1	Angel Monica	91	91%
2	Aqila Dzakiya Pebriani	95	95 %
3	Aurel Bilqis Cantika	89	89%
4	Celara Aupa Kumatra	92	92%
5	Diana	87	87%
6	Juprianto	78	78%
7	Nazril Ilham Anugrah	83	83%
8	Niken Anjani	92	92%
9	Nissa Ayu Arvita	82	82%
10	Raditiya Ramadhani	99	99%
11	Raisa Syafitri	90	90%
12	Resu Giono	99	99%
13	Riski Al-Bogari	99	99%
14	Rosita Rama dani	89	89%
15	Yeki Lorezia	79	79%
	Jumlah Skor	1344	

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan persentase penilaian motivasi belajar, diperoleh nilai sebesar 89% yang termasuk dalam kriteria sangat tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 112 Kabupaten Seluma.

PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 112 Kabupaten Seluma

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Scrapbook*. Pada produk pengembangan ini dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan dengan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagaranja namun dimodifikasi menjadi 3D. Pengembangan 3D ini terdiri dari define (pendefenisian), design (perancangan), dan develop (pengembangan). Pemilihan model pengembangan 4D mengacu pada alasan bahwa tahapan tersebut lebih urut dan lebih jelas. Sejalan dengan penelitian sebelumnya (Risa, 2020).

Tahap pertama dalam pengembangan ini yakni melakukan analisis kebutuhan. Selanjutnya peneliti melakukan analisis konsep tahap ini peneliti menyusun konsep untuk mengidentifikasi, sumber belajar dan menggabungkan konsep strategi pembelajaran dengan materi pokok yang diberikan kepada peserta didik menggunakan media pembelajaran. Berikutnya peneliti melakukan analisis

capaian pembelajaran dan indikator pembelajaran yang akan dirumuskan menjadi tujuan pembelajaran. Analisi tersebut akan dijadikan sebagai acuan dalam perancangan media pembelajaran *Scrapbook* berdasarkan modul ajar.

Tahap kedua Design, pada tahap ini pengembang menentukan unsur-unsur yang akan dimuat dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan pada tahap ini dilaksanakan dengan menyusun kerangka dari media pembelajaran yang akan dikembangkan antara lain: halaman cover, gambar-gambar materi, model *Scrapbook*, model buku, kompetensi dasar, materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Sulaiman a.s pada pengembangan produk peneliti akan menggunakan, kertas hvs, dan kertas sticker (Putri, Herawati, & Asmendri, 2020).

Tahap ketiga yakni pengembangan, media pembelajaran. Pada tahap ini dimulai melakukan produksi dengan berpedoman pada flowchart dan storyboard media pembelajaran *Scrapbook* yang sudah dirancang. Flowchart merupakan alur program rancangan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang dimulai dari awal, isi hingga akhir sesuai dengan media yang dirancang. Selanjutnya proses editing setelah membuat storyboard yang didalamnya terdapat desain isi media pembelajaran yaitu judul materi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, peta konsep, penjelasan materi, pertanyaan.

Tahapan terakhir yaitu tahap penyebaran (*disseminate*), pada tahap ini peneliti melakukan penyebaran dengan memberikan buku *Scrapbook* yang ketika halamannya dibuka akan muncul gambar berbentuk 3 dimensi dan telah dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat atau memahami materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Sulaiman a.s (Risa, 2020).

Kevalidan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 112 Kabupaten Seluma

Data kevalidan media pembelajaran *scrapbook* pada materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Nabi Sulaiman a.s diperoleh dari angket penilaian validasi oleh validator ahli media, ahli materi dan Bahasa. Berdasarkan hasil penilaian media pembelajaran *scrapbook* oleh ahli media dengan jumlah skor 41 dan skor maksimal 48 dengan persentase kelayakan 85%, dan masuk kategori “sangat valid”. Sedangkan penilaian oleh ahli materi dengan jumlah skor 61 dan skor maksimal 75 dengan persentase kelayakan 81%, dan masuk kategori “sangat valid”. Hasil persentase ahli Bahasa memperoleh skor 40 dan skor maksimal 55 dengan persentase kelayakan 88% maka masuk ke dalam kategori “sangat valid”. Hasil persentase tersebut yang didapatkan dari para validator maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *scrapbook* pada materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Nabi Sulaiman a.s memperoleh kriteria sangat valid. Sehingga media pembelajaran *scrapbook* dapat digunakan pada tahap selanjutnya atau dapat diuji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui keberhasilan media dalam mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas (Risa, 2020).

Kepraktisan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 112 Kabupaten Seluma

Hasil dari uji kepraktisan media pembelajaran *scrapbook* pada materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s dan Nabi Sulaiman a.s diperoleh dari angket respon peserta didik dengan melakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Berdasarkan hasil penilaian media pembelajaran *scrapbook* uji coba skala kecil jumlah skor yang didapat 242 dan skor maksimal 250 dengan persentase kepraktisan 96% masuk kategori "sangat praktis", sedangkan hasil penilaian uji coba skala besar mendapati jumlah skor 699 dan skor maksimal 750 dengan persentase kepraktisan 93% masuk dalam kategori "sangat praktis". Maka dapat disimpulkan hasil persentase media *scrapbook* sangat praktis dan dapat digunakan oleh siswa kelas V SDN 112 Kabupaten Seluma (Risa, 2020).

Media Pembelajaran Scrapbook pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V SDN 112 Kabupaten Seluma

Hasil uji motivasi belajar siswa terhadap media pembelajaran *Scrapbook* diperoleh melalui respon siswa dilakukan dengan penyebaran angket minat belajar diberikan setelah pengembang memberikan kegiatan pembelajaran hingga akhir. Siswa diminta mengisi angket guna mengetahui apakah meningkatnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* pada saat proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil penilaian media *scrapbook* terhadap motivasi belajar siswa jumlah skor yang didapat 1344 dan skor maksimal 1500 dengan persentase yaitu 89%, hasil tersebut masuk dalam kriteria "sangat tinggi", dan dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* pada mata pelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V SDN 112 Kabupaten Seluma (Risa, 2020; Putri, Herawati, & Asmendri, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran scrapbook sebagai bahan ajar Pendidikan Agama Islam dengan materi Kisah Keteladanan Nabi Daud a.s. dan Nabi Sulaiman a.s. untuk siswa kelas V SDN 112 Kabupaten Seluma dapat disimpulkan bahwa media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media scrapbook yang dikembangkan dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Selain itu, media pembelajaran scrapbook juga tergolong sangat praktis digunakan oleh peserta didik, sebagaimana ditunjukkan melalui respons positif siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media scrapbook pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga

media ini efektif sebagai alternatif bahan ajar yang mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Adha, A., Neviyarni, N., & Nirwana, N. (2023). Studi literatur: Peran motivasi dalam proses belajar mengajar. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan, 1*(2), 433–445.

Agussuprijono. (2018). *Cooperative learning*. Pustaka Pelajar.

Ahyat, N. (2017). EDUSIANA: Jurnal manajemen dan pendidikan Islam. *Edusiana: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam, 4*(1), 24–31.

Al-Qur'an dan terjemahannya. (n.d.). Surah An-Nahl ayat 125.

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.

Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.

Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.

Asrulla, A., Risnita, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan sampling (kuantitatif), serta pemilihan informan kunci (kualitatif) dalam pendekatan praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 7*(3), 26320–26332.

Aulia, P., Herawati, S., & Asmendri, A. (2020). Pengembangan media flowchart berbasis Microsoft Visio pada mata pelajaran Fiqih materi ketentuan zakat kelas VIII di MTsN 6 Tanah Datar. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam, 1*, 1–24.

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.

Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Djaali. (2021). *Psikologi pendidikan*. Pustaka Pelajar.

Elvira, N. Z., et al. (2022). Studi literatur: Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan, 1*(2), 350–359. https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767

Fajri, K., & Taufiqurrahman, T. (2017). Pengembangan buku ajar menggunakan model 4D dalam peningkatan keberhasilan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia, 2*(1), 1–15.

Fransiska, D., & Darwis, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Articulate Storyline 3 berorientasi PAIKEM pada tema Kayanya Negeriku kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu, 4*(1), 104–115.

Hardiana, I. (2015). *Terampil membuat 50 kreasi scrapbook cantik pada frame*. Gramedia Pustaka Utama.

Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan media pembelajaran komik matematika pada materi himpunan kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika, 10*(1), 91–100.

Kustandi, C., & Sujipto, B. (2017). *Media pembelajaran manual dan digital*. Ghalia Indonesia.

Made Wena. (2022). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*. Bumi Aksara.

Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap definisi dalam Four-D model pada penelitian R&D alat peraga edukasi ular tangga. *Intersections, 6*(1), 23–33. https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589

Nazarudin Rahman. (2020). *Manajemen pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Pustaka Felicha.

Narutama, Y. A. (2022). Pengembangan media scrapbook "Petualangan Luar Angkasa" materi tata surya untuk siswa sekolah dasar. *AJBE: Journal of Basic Education, 7*(1), 11–23.

Ramayulis. (2019). *Metodologi pengajaran agama Islam*. Kalam Mulia.

Ridha, M. (2020). Teori motivasi McClelland dan implikasinya dalam pembelajaran PAI. *Palapa, 8*(1), 1–16. https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.673

Sadirman. (2020). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.

Slameto. (2018). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan*. Alfabeta.

Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Bumi Aksara.

Utami, R. P. (2017). Pentingnya pengembangan media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar. *Jurnal Dharma Pendidikan, 12*(2), 62–81.

Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan, dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141

Wina Sanjaya. (2019). *Strategi pembelajaran*. Kencana.

Zaenah, S., Darma, Y., & Hodiyanto. (2019). Pengembangan media scrapbook bermuatan problem posing terhadap kemampuan pemecahan masalah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi II*, 7–14.