

PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI GAYA DAN GERAK KELAS IV SD

Alan Hidayat¹⁾, Yuni Krisnawati²⁾, Dedy Firduansyah³⁾

Universitas PGRI Silampari

alanhidayat166@gmail.com¹⁾, yunikrisnawati.stkipgri@gmail.com²⁾,

dedyfirduansyah04@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk pengembangan Media Scrapbook pada Materi Pembelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak Kelas IV SD Negeri Nawangsasi yang sesuai dengan kurikulum 2013 dan menghasilkan media scrapbook yang valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan empat dimensi. Berdasarkan hasil analisis penilaian oleh ketiga ahli yaitu: ahli bahasa 0,75%, ahli media 0,82% dan ahli materi 0,87% menunjukkan bahwa Media *Scrapbook* dalam pembelajaran IPA, materi gaya dan gerak, memenuhi kriteria tinggi. Sedangkan hasil penelitian pada lembar kepraktisan guru diperoleh rata-rata 89,2% dan siswa yang terdiri dari 6 orang diperoleh rata-rata 87,5% bahwa Media Scrapbook dalam pembelajaran IPA materi gaya dan gerak memenuhi kriteria sangat praktis. Dan hasil penelitian keefektifan seluruh siswa kelas IV diperoleh bahwa Media Scrapbook dalam pembelajaran IPA pada materi gaya dan gerak memenuhi kriteria Tinggi dengan skor akhir 0,74, sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Scrapbook dalam pembelajaran IPA pada materi gaya dan gerak memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif serta dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Ilmu Pengetahuan Alam, Media Scrapbook, Pengembangan 4D

ABSTRACT

This study aims to develop a product for developing Scrapbook Media on Natural Science Learning Materials, Materials of Style and Movement for Grade IV SD Negeri Nawangsasi in accordance with the 2013 curriculum and produce scrapbook media that are valid, practical and effective for use in learning. This research is a development research with a four-dimensional development model. Based on the results of the assessment analysis by the three experts, namely: linguists 0.75%, media experts 0.82% and material experts 0.87%, it shows that Scrapbook Media in learning science, material for style and motion, meets the high criteria. While the research results on the teacher's practicality sheet obtained an average of 89.2% and students consisting of 6 people obtained an average of 87.5% that the Scrapbook Media in learning science material on style and motion meets the very practical criteria. And the results of the research on the effectiveness of all fourth grade students obtained that Scrapbook Media in science learning on force and motion material met the High criteria with a final score of 0.74, so it can be concluded that Scrapbook Media in Science learning on force and motion material met the criteria valid, practical and effective and can be used in learning.

Keywords: Natural Sciences, Scrapbook Media, 4D Development

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena dengan pendidikan manusia akan semakin maju dalam peradabannya dan semakin beradab dalam kehidupan sosialnya. Hal ini diperkuat oleh konsep pendidikan yang tertuang dalam UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003, bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Yayan, 2019). Hal tersebut juga dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar (Rohma, 2017). Di sekolah dasar terdapat komponen diantaranya guru sebagai fasilitator dan media sebagai alat bantu materi pembelajaran, terutama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari kehidupan, secara singkat, ipa dapat diartikan pengetahuan yang rasional tentang alam semesta dengan segala isinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Samatowa (Risda, 2021) menyatakan bahwa IPA atau *science* dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan alam, atau ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Pembelajaran IPA lebih sering dilaksanakan melalui praktikum atau pengalaman belajar langsung daripada teori karena berkaitan dengan ilmu alam dan sekitarnya.

Penerapan pembelajaran IPA akan lebih bermakna dan akan lebih mudah dipahami ketika siswa belajar sambil melakukan (*learning by doing*) atau dengan memanfaatkan media menyenangkan yang mendorong siswa menjadi aktif dalam pengalaman pelaksanaan pembelajaran secara langsung. Namun, masih sering ditemui pada pembelajaran guru masih memosisikan diri sebagai subjek yang mengakibatkan perkembangan potensi kritis (*chritical thinking*) dan kreativitas (*creativity*) siswa dalam menggunakan konsep untuk memecahkan masalah melalui aktivitas proses pembelajaran belum optimal. Salah satu materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang terdapat pada kelas IV di sekolah dasar yaitu gaya dan gerak. Materi tentang gaya dan gerak memuat tentang hubungan antara gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara pada hari selasa tanggal 02 November 2022 terhadap wali kelas IV SD Negeri Nawangsasi yang bernama Pak Winarka, S.Pd.SD dari beliau diketahui bahwa jumlah siswa kelas IV di SD Negeri Nawangsasi sebanyak 14 siswa dan kurikulum yang diterapkan yaitu kurikulum 2013. Dari beliau juga diperoleh informasi bahwa guru sudah menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran berupa buku paket akan tetapi siswa masih kesulitan dalam memahami materi yang ada dalam buku paket tersebut khususnya pada pembelajaran IPA dikarenakan kurang jelasnya materi yang ada pada buku tersebut, sehingga membuat menurunnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu diperlukan adanya inovasi berupa media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Terdapat banyak media pembelajaran namun media yang cocok untuk pembelajaran IPA pada materi gaya dan gerak adalah media *scrapbook*. Menurut Damayanti dalam Lukmanulhakim (2019) menyatakan bahwa beberapa kelebihan dari media *scrapbook* yaitu: *Pertama*, menarik, *scrapbook* (buku tempel) disusun dari berbagai foto, gambar, catatan penting, dan lain sebagainya dengan beberapa hiasan. *Kedua*, bersifat realistik dalam menunjukkan pokok pembahasan, dengan *scrapbook*, kita dapat menyajikan sebuah objek yang terlihat nyata melalui gambar atau foto. *Ketiga*, dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, media *scrapbook* menjadi salah satu solusi mengenai banyaknya peristiwa atau objek yang sulit disajikan secara langsung dan sulit diulang. *Keempat*, mudah dibuat, cara pembuatan *scrapbook* tidaklah sulit. *Kelima*, bahan yang digunakan untuk membuat *scrapbook* mudah didapatkan. *Keenam*, Dapat dibuat atau didesain sesuai keinginan, *scrapbook* dapat dibuat atau didesain sesuai keinginan pembuatnya. Di dalam media *scrapbook* nantinya memuat materi-materi beserta gambar sehingga dapat menarik perhatian siswa dan lebih aktif dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan 4-D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*) dan penyebaran (*Disseminate*) meliputi Pengembangan Pengembangan Media *Scrapbook* pada Pembelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak Kelas IV SD Negeri Nawangsasi. Penelitian ini dilakukan hingga dihasilkan produk yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Nawangsasi. Adapun hasil dari pengembangan dalam hal ini adalah media *scrapbook* pada pembelajaran IPA. Instrumen penelitian yang digunakan adalah:

Tabel 1
Interpretasi Validitas Aiken's V

Koefisien korelasi	Interpretasi validitas
$> 0,80$	Tinggi
$0,60 \leq V < 0,80$	Cukup Tinggi
$0,40 \leq V < 0,60$	Cukup
$0 \leq V \leq 0,40$	Buruk

Kriteria menyatakan media *scrapbook* memiliki validitas yang baik, jika minimal tingkat validitas yang dicapai adalah tingkat valid $0,40 \leq V < 0,60$. jika tingkat pencapaian validitas dibawah valid, maka perlu dilakukan revisi berdasarkan masukan (koreksi) para validator sampai diperoleh media boneka tangan yang ideal dari ukuran validitas konstruk dan isinya.

Uji kepraktisan dilakukan dengan tujuan untuk menguji produk pengembangan telah praktis dan lembar validasi oleh ahli dan lembar kepraktisan wali kelas IV serta angket respon peserta didik. Data penelitian meliputi, data validitas dan data praktisan.

Uji efektivitas dilakukan menggunakan test yang diberikan pada akhir penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas media *scrapbook*. Dari hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* akan dihitung hasil test dengan rumus *N-gain (g)*

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk memastikan bahwa media *scrapbook* yang akan digunakan bersifat layak/valid berdasarkan penilaian validator. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam analisis validasi adalah sebagai berikut:

Menghitung skor validasitas dari hasil validasi ahli menggunakan rumus

$$V = \frac{\sum S}{[n(c-1)]}$$

Sumber: Riduan dalam Lestari, (2020)

Keterangan:

$$S = r - lo$$

lo = Angka penilaian validitas yang terendah (dalam hal ini = 1)

c = Angka penilaian validitas yang tertinggi (dalam hal ini = 5)

r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai

n = banyak butir pertanyaan

Hasil validasitas yang telah diketahui presentasinya dapat dicocokkan dengan kriteria validitas yang disajikan pada Tabel 1. Media *scrapbook* yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang baik, jika minimal kriteria kevalidan yang dicapai berada pada kategori

$$0,40 \leq V < 0,60$$

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam analisis kepraktisan adalah sebagai berikut:

Menghitung skor kepraktisan dari hasil respon guru dan peserta didik menggunakan rumus:

$$\text{Tingkat Kepraktikalitas} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Total}} \times 100\%$$

(Hidayat, dkk (2017))

Hasil kepraktisan yang telah diketahui presentasinya dapat dicocokkan dengan kriteria kepraktisan yang disajikan pada tabel 2.

Tabel 2
Kriteria Penilaian Kepraktisan Media

Interval Rata-Rata Skor	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

(Hidayat, dkk (2017))

Menghitung rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

(Modifikasi Istiglal, 2017)

Keterangan: \bar{X} = Skor rata-rata seluruh aspek $\sum x$ = Jumlah skor seluruh aspek n = Banyaknya siswa

Dari hasil rata-rata *pre test* dan *post test* akan dihitung hasil test dengan rumus *N-gain* (g).

$$N - gain(g) = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

(Modifikasi Pratiwi dalam Rosidah, 2022)

Keterangan:*N-gain*(g) = *Normalized* S_{post} = Skor *Post Test* (Dalam Rata-rata) S_{maks} = Skor Maksimum S_{pre} = Skor *Pre Test* (Dalam Rata-rata)**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian media *scrapbook* pada pembelajaran IPA untuk siswa kelas IV SD telah dikembangkan dengan mengacu pada model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*) dan penyebaran (*Disseminate*).

Penelitian pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk berupa media *scrapbook* pada pembelajaran IPA kelas IV SD yang diharapkan dapat membantu dalam menjawab soal. Hasil analisis data kevalidan media.

Berdasarkan data uji coba yang telah dipaparkan, berikut ini disajikan hasil uji terhadap media *scrapbook*:

Tabel 3
Analisis Penilaian Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator penilaian	Skor yang diperoleh	Klasifikasi
1.	Kesesuaian penggunaan ejaan pada kata dan kalimat	4	Setuju
2.	Penggunaan kata baku, sesuai dengan tata bahasa baku bahasa Indonesia	4	Setuju
3.	Menggunakan kalimat yang efektif	4	Setuju
4.	Kohesi dan koheren antarkalimat	4	Setuju
5.	Bahasa yang digunakan membangkitkan motivasi belajar peserta didik	4	Setuju
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan emosional peserta didik	4	Setuju

Tabel 4
Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Banyak Butir	Jumlah Nilai Aiken's V	Klasifikasi
Kelayakan Bahasa	6	18	-
	$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$	$V = \frac{\sum s}{n(c-1)} = \frac{18}{6(5-1)} = \frac{18}{6(4)} = \frac{18}{24} = 0,75$	Cukup Tinggi

Tabel 5
Analisis Penilaian Validasi Materi

No	Indikator penilaian	Skor yang diperoleh	Klasifikasi
1.	Kejelasan materi yang disajikan melalui media <i>scrapbook</i>	5	Sangat Setuju
2.	Kesesuaian media <i>scrapbook</i> dengan materi pelajaran	5	Sangat Setuju
3.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	4	Setuju
4.	Keluasan materi mendukung pencapaian Kompetensi Dasar (KD)	4	Setuju
5.	Kesesuaian materi pada tujuan pembelajaran	5	Setuju
6.	Penerapan media <i>scrapbook</i> sangat mempermudah siswa dalam menguasai materi yang disajikan	5	Sangat Setuju
7.	Kemampuan mendorong siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap materi kebersamaan	4	Setuju
8.	Kelengkapan petunjuk pemanfaatan media <i>scrapbook</i>	4	Setuju

Tabel 6
Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Banyak Butir	Jumlah Nilai Aiken's V	Klasifikasi
Kelayakan Bahasa	8	28	-
	$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$	$V = \frac{\sum s}{n(c-1)} = \frac{28}{8(5-1)} = \frac{28}{8(4)} = \frac{28}{32} = 0,87$	Tinggi

Tabel 7
Analisis Penilaian Validasi Ahli Media

No	Indikator penilaian	Skor yang diperoleh	Klasifikasi
1.	Perpaduan warna pada media <i>scrapbook</i>	5	Sangat Setuju
2.	Desain media <i>scrapbook</i> yang menarik	4	Setuju
3.	Ukuran media <i>scrapbook</i> sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4	Setuju
4.	Ukuran gambar sesuai dengan ukuran papan	4	Setuju
5.	Ukuran huruf pada media sesuai dengan ukuran papan	5	Sangat Setuju
6.	Kesesuaian pemilihan media <i>scrapbook</i> dengan materi yang disajikan	4	Setuju
7.	Penyajian Media dilakukan secara sistematis	4	Setuju

Tabel 8
Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Banyak Butir	Jumlah Nilai Aiken's <i>V</i>	Klasifikasi
Kelayakan Bahasa	7	23	-
$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$		$V = \frac{\sum s}{n(c-1)} = \frac{23}{7(5-1)} = \frac{23}{7(4)} = \frac{23}{28} = 0,82$	Tinggi

Tabel 9
Hasil Rekapitulasi Seluruh Validator

No	Ahli	Nama Validator	Skor yang diperoleh	Interpretasi Validitas
1.	Bahasa	Dr. M. Syahrudin Effendi, M.Pd	0,75	Cukup Tinggi
2.	Materi	Winarka, S.Pd.SD	0,87	Tinggi
3.	Media	Dr. Leo Charli, M.Pd	0,82	Tinggi
Jumlah rata-rata ahli validasi			2,38 : 3 = 0,81	Tinggi

Berdasarkan keseluruhan penilaian kevalidan media *scrapbook* pada pembelajaran IPA yang diberikan oleh 3 ahli yaitu ahli bahasa, materi dan media terhadap media pembelajaran menunjukkan bahwa media *scrapbook* pada pembelajaran IPA yang telah disusun dan dikembangkan sehingga memperoleh skor rata-rata 0,81 dengan tabel interpretasi validasi *Aiken's V* termasuk kedalam > 0,80 dengan kriteria Tinggi.

Tabel 10
Hasil Respon Guru

No	Responden	Nomor Pernyataan						
		1	2	3	4	5	6	7
1.	Winarka, S.Pd.SD	3	4	4	3	4	3	4
Jumlah Skor yang diperoleh					25			
Jumlah Skor Total					28			
Tingkat Kepraktisan					89,2%			
Klasifikasi					Sangat Praktis			

$$\begin{aligned} \text{Tingkat Praktisan} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\% \\ &= \frac{25}{28} \times 100\% = 89,2\% \end{aligned}$$

Tabel 11
Hasil Respon Siswa Pada Uji Kelompok Kecil

No	Kode Siswa	Nomor Pernyataan							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1.	S-1	4	3	4	3	4	4	3	25
2.	S-2	4	3	3	4	3	4	3	24
3.	S-3	3	4	4	4	3	4	5	25
4.	S-4	4	4	4	3	4	3	4	26
5.	S-5	3	3	4	3	4	3	3	23
6.	S-6	4	3	4	3	4	3	3	24
Jumlah skor yang diperoleh									147
Jumlah skor total									168
Rata-rata									87,5%
Sangat Praktis									

$$\begin{aligned} \text{Tingkat Praktisan} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\% \\ &= \frac{147}{168} \times 100\% = 87,5\% \end{aligned}$$

Tabel 12
Hasil Seluruh Kepraktisan Media Scrapbook

No	Penilai	Jumlah Skor Total	Jumlah Skor yang diperoleh	Persentase	Klasifikasi
1.	Winarka, S.Pd.SD	28	25	89,2%	Sangat Praktis
2.	6 siswa kelas IV SD Nawangsasi	168	147	87,5%	Sangat Praktis
Rata-rata				88,65%	Sangat Praktis

Berdasarkan rekapitulasi penilaian respon guru dan siswa terhadap media *scrapbook* pada pembelajaran bahasa indonesia memperoleh skro rata-rata 88,65% dan termasuk dalam interval 81%-100% dengan klasifikasi sangat praktis.

Tabel 13
Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata		
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>N-gain (g)</i>
1	14	40,71	84,64	0,74

Berdasarkan hasil *N-gain (g)* adalah 0,74 yang termasuk dalam klasifikasi tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* pada pembelajaran IPA materi gaya dan gerak dalam klasifikasi tinggi dengan *N-gain (g)* sebesar 0,74

Media Pembelajaran adalah salah satu faktor pendukung dalam membantu proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media *scrapbook* pada pembelajaran IPA bertujuan untuk membantu proses pembelajaran agar materi yang disampaikan kepada peserta didik berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran IPA dibuat sesuai dengan kurikulum 2013 yang ada di SD Negeri Nawangsasi.

Desain yang ada pada media pembelajaran *scrapbook* yaitu dikaitkan dengan tema 8 materi gaya dan gerak. Setelah media boneka tangan dibuat, langkah selanjutnya pemberian penilaian pada lembar angket yang dalam hal ini akan dinilai oleh para ahli validator yakni ahli bahasa, materi dan media.

Penilaian lembar ahli bahasa bertujuan untuk memberi penilaian terhadap media pembelajaran *scrapbook* dengan tetap memperhatikan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar dan memberikan saran yang diberikan oleh ahli bahasa. Kemudian penilaian lembar ahli materi bertujuan untuk melihat kebenaran isi materi yang sesuai dengan KI dan KD, keruntutan sistematika materi bahasa Indonesia tema 7 kebersamaan, serta tetap memperbaiki saran yang diberikan oleh ahli materi. Selanjutnya penilaian oleh ahli media bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran boneka tangan. Penilaian yang diberikan ahli media yaitu penyajian dan penggunaan media pembelajaran boneka tangan sesuai dengan karakteristik siswa untuk mempermudah memahami materi, dan memperbaiki saran yang diberikan oleh ahli media. Dari penilaian ahli bahasa, ahli materi dan ahli media diketahui bahwa media pembelajaran *scrapbook* valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Langkah selanjutnya yaitu pemberian penilaian pada lembar angket respon siswa pada uji *small group* dan kepraktisan guru. *Small group* yang dilakukan dengan subjek 6 orang siswa pada pengembangan media *scrapbook* ini memiliki tujuan untuk memperoleh masukan awal mengenai media pembelajaran yang dikembangkan, serta pada angket respon guru disini bertujuan untuk mengetahui pemahaman konsep siswa dengan bantuan media *scrapbook*. Dapat disimpulkan dari hasil lembar kepraktisan angket respon siswa *small group* dan guru bahwa media pembelajaran *scrapbook* sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II di SD Negeri 36 Lubuklinggau, dapat disimpulkan Pengembangan ini menghasilkan sebuah media *scrapbook* yang dibuat menggunakan prosedur model pengembangan 4D dengan tahapan pendefinisian (*Define*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), dan Penyebaran (*Disseminate*). Hasil uji validasi pra ahli bahasa sebesar 0,75%, ahli materi sebesar 0,87, dan ahli media sebesar 0,81% sehingga memperoleh rata-rata dari ketiga ahli sangat valid. Hasil uji kepraktisan uji coba kelompok kecil terhadap 6 siswa diperoleh sebesar 0,87%, dan hasil kepraktisan terhadap guru diperoleh sebesar 89,2% sehingga dapat dinyatakan media *scrapbook* sangat praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji efektifitas pengembangan media *scrapbook* dilakukan sebanyak 2 kali yaitu tes pertama sebelum menggunakan media *scrapbook* (*Pretest*) dan tes kedua setelah menggunakan media *scrapbook* (*Posttest*). Pada tahap uji keefektifan berjumlah 14 siswa. Berdasarkan hasil nilai tes kedua (*Posttest*) terjadi peningkatan yaitu rata-rata nilai pada *pretest* adalah 40,71 sedangkan nilai rata-rata pada *posttest* sebesar 84,64 dan hasil *N-gain* (*g*) adalah 0,74 yang termasuk dalam klasifikasi tinggi. Media *scrapbook* dapat dikatakan sangat efektif sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66-72.
- Amini, R., & Saniyah, S. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Picture And Picture di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 835-841.
- Hidayat, A. (2017). Pengembangan LKS Berbasis RME dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Jurnal Cendekia*, 1(2), 51-63.
- Lukmanulhakim, L., & Uswatun, D. A. (2019). Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Keterampilan Menulis Puisi di Kelas Tinggi. *Ummi*, 13(1), 53-66. Matematika Siswa. *Jurnal Cendekia*, 1(2), 51-63.
- Rohmah, N., A. (2017) Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Jurnal.stitaf.ac.id*, 9 (02), 196.