

PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK BERBASIS INQUIRY PADA MATERI FLORA DAN FAUNA DI KELAS IV SD

Devita Yetti Manik¹, Sukmawarti²

^{1,2}PGSD Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Alamat e-mail : 1devitayettimanik@umnaw.ac.id

2sukmawarti@umnaw.ac.id

ABSTRACT

Motivated by the learning media used in the science learning process, especially on Flora and Fauna material, still using printed teaching materials, teaching staff still using the lecture method, lack of students' understanding of flora material. and fauna, decreased interest and motivation for learning, and a lack of use of learning media in the classroom. This researcher aims to design inquiry-based scrapbook media on class IV elementary school flora and fauna material and to determine the feasibility of developing inquiry-based scrapbook media on class IV flora and fauna material SD. Product development in this research uses the ADDIE development model. This method and model was chosen because it aims to produce an inquiry-based scrapbook media product on flora and fauna material in class IV elementary school. The subject of the trial was a class IV teacher at UPT SD Negeri 104211 Marindal with material on flora and fauna. The object of this research was inquiry-based scrapbook media. This research uses a questionnaire as a tool to test the feasibility of inquiry-based scrapbook media through validation by media experts, material experts, teacher responses and student responses. Qualitative data is obtained from the formula used to determine the suitability of media and materials. The data obtained is used as a reference for making revisions to the products being developed. Based on the calculations above, the results of the overall assessment of the material experts reached the instrument used to collect data, namely a questionnaire. The validation results for inquiry-based scrapbook media were media expert validation obtained 76% with appropriate criteria, material expert validation obtained a score of 76% with suitable criteria for use, teacher response obtained a score of 92.5% with very suitable criteria for use and student responses obtained a score of 93.3 % with criteria that are very suitable for use. Based on the data obtained, it can be concluded that inquiry-based scrapbook media can improve learning outcomes for fourth grade elementary school students. Can improve class IV learning outcomes at UPT SD Negeri 104211 Marindal 4

Keywords: Media Development, Scrapbook Media, Inquiry, Flora and Fauna

ABSTRAK

Pengembangan media scrapbook berbasis inquiry pada materi flora dan fauna ini di latar belakang oleh media pembelajaran yang di gunakan dalam proses pembelajaran IPA khususnya pada materi Flora dan Fauna masih menggunakan bahan ajar cetak, tenaga pendidik masih menggunakan metode ceramah, kurangnya pemahaman peserta didik dalam materi flora dan fauna, minat dan motivasi belajar menurun, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas. Peneliti ini bertujuan untuk merancang media scrapbook berbasis inquiry pada materi flora dan fauna kelas IV SD dan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media

scrapbook berbasis inquiry pada materi flora dan fauna kelas IV SD. Pengembangan produk pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode dan model ini di pilih karena bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media scrapbook berbasis inquiry pada materi flora dan fauna di kelas IV SD. Subjek dari uji coba adalah guru kelas IV yang berada di UPT SD Negeri 104211 Marindal dengan materi flora dan fauna. Objek dalam penelitian ini adalah media scrapbook berbasis inquiry. Penelitian ini menggunakan angket sebagai alat untuk menguji kelayakan media scrapbook berbasis inquiry melalui validasi ahli media, ahli materi, respon guru, dan respon siswa. Data kualitatif di peroleh dari rumus yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media dan materi. Data yang diperoleh sebagai acuan untuk melakukan revisi pada produk yang dikembangkan. Berdasarkan perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli materi keseluruhan mencapai instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuesioner. Hasil validasi media scrapbook berbasis inquiry adalah validasi ahli media memperoleh 76% dengan kriteria layak, validasi ahli materi memperoleh skor 76% dengan kriteria layak digunakan, respon guru memperoleh skor 92,5% dengan kriteria sangat layak digunakan dan respon siswa memperoleh skor 93,3% dengan kriteria sangat layak digunakan. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media scrapbook berbasis inquiry untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV sekolah dasar. Dapat meningkatkan hasil belajar kelas IV yang berada di UPT SD Negeri 104211 Marindal.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Media Scrapbook, Inquiry, Flora dan Fauna

A. Pendahuluan

Sekolah sebagai lembaga pendidikan yang mempunyai tanggung jawab besar untuk mencapai tujuan sebagaimana yang telah dipaparkan di atas. Sebab di lingkungan sekolah dikembangkan norma-norma yang berlaku untuk mengatur kedudukan dan peranan seseorang sesuai dengan tujuan pendidikan yang akan dicapai nantinya .

Menurut Sukmawarti & Hidayat (2020), pengembangan kurikulum 2013 di dasarkan pada pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang di perkenalkan pada tahun 2004 dan pengembangan lebih lanjut menuju KTSP 2006 yang menekankan pada pencapaian sikap ,pengetahuan dan keterampilan yang terintegrasi.

Pembelajaran di perlukan dalam mempersiapkan siswa menghadapi era resolusi industri 4-0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni

berpikir kreatif,berpikir kritis,berkomunikasi,dan berkolaborasi (Sukmawarti dkk,2022). Secara Kognitif siswa di bebani dengan banyaknya informasi yang akan mereka temui (Hidayat dkk, 2021).

Sekolah Dasar merupakan tempat yang memberikan pendidikan dasar yang menyelenggarakan proses pemberian ilmu pengetahuan dan karakter kepada siswa. Pengetahuan tersebut akan menjadi dasar untuk mengembangkan peserta didik yang dimiliki pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Menurut Hidayat (2018), perangkat pembelajaran merupakan keharusan mutlak bagi guru. Perangkat pembelajaran merupakan bagian dari proses pembelajaran.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan Ilmu yang berhubungan dengan

gejala-gejala alam dan kebendaan secara sistematis dan tersusun secara teratur. Melalui pembelajaran IPA peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dalam berpikir, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan berkomunikasi.

Sehingga pembelajaran IPA perlu untuk diterapkan kepada peserta didik untuk yang bertujuan untuk mampu mengasah kemampuan peserta didik dalam jenjang sekolah dasar maupun jenjang sekolah menengah. Selain itu

Pembelajaran IPA merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimen, penyimpulan, penyusunan, teori agar siswa mempunyai pengetahuan gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan, dan penyajian-penyajian gagasan-gagasan.

Media pembelajaran merupakan salah satu masalah yang sering dialami oleh kebanyakan sekolah sehingga diperlukannya suatu media yang mempermudah guru dalam menjelaskan suatu materi (Dewi & Yuliana, 2018). Selain itu media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat mengirimkan pesan dari sumbernya secara terencana dan dapat menciptakan kondisi lingkungan belajar yang aman dan nyaman dimana penerimanya bisa sangat nyaman dalam melakukan proses pembelajaran dengan efektif dan efisien. Ada banyak macam media yang bisa dipakai dalam menambah efektivitas pembelajaran, salah satunya scrapbook. Peneliti memilih scrapbook karena dinilai sangat cocok untuk dikembangkan dan merupakan media yang dapat

menunjukkan sebuah gambar dan keterangan. Media pembelajaran sangat berguna untuk menciptakan suasana kelas dan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran dan media juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Media salah satu media pembelajaran komponen sistem pembelajaran yaitu mempunyai peran dan fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran berlangsung. Karena tanpa adanya media pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik.

Adapun permasalahan yang ditemukan di kelas IV SD yaitu Media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran IPA khususnya pada materi Flora dan Fauna masih menggunakan bahan ajar cetak, tenaga pendidik masih menggunakan metode konvensional (metode ceramah) tanpa melibatkan peserta didik sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan, kurangnya pemahaman peserta didik dalam materi flora dan fauna, minat dan motivasi belajar menurun, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran seharusnya memperhatikan beberapa pertimbangan agar tercapainya tujuan pembelajaran yaitu :

- 1) Media dirancang sederhana mungkin sehingga jelas dipahami oleh siswa
- 2) Media hendaknya dirancang sesuai dengan pokok bahasan yang akan diajarkan
- 3) Media hendaknya dirancang tidak terlalu rumit dan tidak membuat anak-anak bingung
- 4) Media hendaknya dari bahan sederhana mudah didapat dan tidak mengurangi fungsinya

5) Media dapat berupa model, gambar, dan lain-lain. (Supriyono, 2018).

Media pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah media *scrapbook* alat bantu pembelajaran di kelas dan dapat memecahkan masalah minat peserta didik karena dapat menyajikan tulisan, gambar-gambar menarik serta warna yang beraneka ragam sehingga dapat memicu ketertarikan peserta didik dalam belajar dan mempermudah pendidik dalam memberikan materi saat proses belajar mengajar di dalam kelas juga membantu memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Menurut Rahmawanti et al (2020), *Scrapbook* adalah Buku yang berbeda dengan buku yang lainnya, pada buku ini terdapat seni menempel foto atau gambar di media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif. Buku ini berisi catatan kecil yang mudah di pahami siswa dengan kertas dan model unik.

Dengan demikian Media *scrapbook* merupakan sebuah album yang berisi gambar-gambar yang disertai dengan penjelasan keterangan dibawahnya dengan menggunakan ilustrasi, warna dan menata huruf tulisan sesuai dengan kesukaan peserta didik. Hal ini dapat menjadikan media *scrapbook* salah satu media alternatif yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Keunggulan Media *Scrapbook* (buku tempel) ini tidak hanya berupa buku tempel, gambar-gambaran atau hiasan saja, melainkan yang berisi keterangan materi flora dan fauna yang akan membangun konsep pengetahuan peserta didik menjadi lebih mudah dipahami.

Berdasarkan observasi pada magang III di SDN 104211 Marindal, ternyata sekolah-sekolah

masih banyak fasilitas dan prasarana yang kurang memadai dan mendukung, seperti saat mengajar tenaga pendidik kurang dalam keterampilan dasar mengajar, kurangnya keterampilan saat menjelaskan, kurangnya keterampilan membuka dan menutup pelajaran dan tenaga pendidik hanya menggunakan bahan ajar buku saja tidak dengan media pembelajaran.

Pengembangan Media *Scrapbook* ini dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dan tenaga pendidik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi Flora dan Fauna dengan adanya referensi flora dan fauna yang menarik sehingga peserta didik dapat memahami materi dan membaca beranekaragaman tentang flora dan fauna.

B. Metode Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah Pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode R&D dapat diketahui sebagai salah satu jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk dengan menggunakan langkah-langkah yang sistematis sehingga produk yang dihasilkan tervalidasi dan teruji kelayakannya.

Dalam Pengembangan (R&D) memiliki model pengembangan. Model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model ADDIE Model ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki lima tahap, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), and Evaluasi (*Evaluation*), namun peneliti hanya menggunakan sampai Implementasi (Implementasi). Subjek penelitian dari pengembangan *scrapbook* adalah

ahli Media, ahli materi, ahli Dosen, ahli Guru dan Siswa kelas IV Sekolah Dasar. Objek dalam penelitian ini adalah Media *Scrapbook* berbasis *Inquiry* diciptakan untuk membantu guru dalam pembelajaran kelas IV SD. Prosedur pengembangan yang dilakukan menggunakan desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah-langkah pengembangan bahan ajar yang ditempuh dalam penelitian ini melalui tiga tahap, antara lain Analysis, Design, Development .

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling utama dalam melakukan sebuah penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data (Sugiyono, 2016). Instrumen pada penelitian menggunakan angket yang berupa kisi-kisi yang akan dilakukan para validasi .

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif yang merupakan data yang diperoleh dari hasil pernyataan lembar observasi oleh ahli media, ahli materi, ahli dosen, ahli guru dan ahli siswa .

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Analysis (Analisis)

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti pada tahap analisis adalah dengan melakukan observasi di kelas IV SD Negeri 104211 Marindal. Dari hasil observasi yang dilakukan, diketahui bahwa media *scrapbook* dalam bentuk buku album foto belum pernah digunakan pada saat proses pembelajaran, khususnya pada materi flora dan fauna. Maka dari pertemuan pada saat melakukan observasi, peneliti tertarik untuk

mengembangkan sebuah media *scrapbook* berbentuk buku album foto pada materi flora dan fauna yang akan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 104211 Marindal. Berikut beberapa tahapan analisis yang dilakukan sebagai berikut :

A. Analisis Kebutuhan Siswa

Salah satu langkah awal untuk melakukan pengembangan suatu produk adalah analisis kebutuhan siswa. Dalam hal ini, analisis kebutuhan siswa yang peneliti lakukan adalah observasi secara langsung di SD Negeri 104211 Marindal. Pada saat observasi akan didapatkan beberapa masalah dari masalah tersebut yang paling dominan adalah siswa kesulitan dalam memahami suatu materi dikarenakan hanya menggunakan bahan ajar berupa buku cetak dan menggunakan metode konvensional (metode ceramah) pada saat proses pembelajaran berlangsung. Analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran di kelas IV, khususnya pada materi flora dan fauna. Dari hasil analisis kebutuhan peneliti berpendapat bahwa siswa kelas IV SD Negeri 104211 Marindal membutuhkan suatu media pembelajaran berupa *scrapbook* untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran .

B. Analisis Tujuan Pembelajaran

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah salah satu dari mata pelajaran yang digunakan lembaga-lembaga pendidikan untuk mengenal dan menambah wawasan yang ada di sekitarnya. Tingkat satuan Pendidikan di berikan keleluasan dalam menyusun pengembangan kurikulum yang ada di lembaga pendidikan dengan melihat kemampuan atau kompetensi dalam

menyesuaikan keadaan lingkungan suatu pendidikan. Hal ini dimaksudkan agar lembaga tersebut dapat mengoptimalkan sumber daya yang ada.

2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Isi media *scrapbook* berbasis *inquiry* di rancang semenarik mungkin dan menggunakan bahasa yang mudah di pahami oleh siswa sehingga siswa menjadi efektif dan dapat mudah memahami isi materi dari media yang akan di kembangkan. Pemilihan warna juga diperhatikan untuk menambah kemenarikan isi media *scrapbook* yang terdiri dari sampul media, isi materi, dan latihan. Merancang isi media *scrapbook* ini berdasarkan kreatif peneliti yang memanfaatkan bahan-bahan yang telah tersedia

A. Penyusunan Kerangka

Langkah pertama pada penyusunan kerangka, pengembang menentukan alur pengembangan media *scrapbook* pada materi flora dan fauna dan penilaian yang akan di buat. Adapun penyusunan kerangka yang dilihat pada *Storyboard/Sketsa* sebagai berikut:

Tabel 1. *Storyboard/Sketsa*

No	Item	Deskripsi
1	Bingkai Media <i>scrapbook</i> menggunakan kertas <i>Ivory</i>	Cover tampilan depan media <i>scrapbook</i>
2	Menggambar <i>Background</i> dengan mendesain tulisan pada pembukaan media <i>scrapbook</i>	Bagian pertama berisi kata pengantar dalam media <i>scrapbook</i>
3	Mendesain tulisan dengan mencari animasi yang cocok untuk menyesuaikan	Bagian kedua berisi Kompetensi Inti, KD dan Indikator

	alur materi pada media <i>scrapbook</i>	
3	Mendesain tulisan pada media <i>scrapbook</i>	Bagian ketiga berisi tujuan pembelajaran
4	Menggambar <i>Background</i> media bagian keempat media serta mendesain tulisan bagian ke empat media dan menyusun gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian ke empat media <i>scrapbook</i> .	Bagian ke empat media berisi pengertian flora dan fauna
5	Menggambar <i>Background</i> media bagian kelima media serta mendesain tulisan bagian ke lima media dan menyusun gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kelima media <i>scrapbook</i> .	Bagian ke lima media berisi karakteristik flora dan fauna
6	Menggambar <i>Background</i> media bagian keenam media serta mendesain tulisan bagian ke enam media dan menyusun gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian ke enam media <i>scrapbook</i> .	Bagian Ke enam media berisi Faktor-Faktor yang mempengaruhi persebaran flora dan fauna
7	Menggambar <i>Background</i> media bagian ke tujuh media serta mendesain tulisan bagian ke tujuh media dan menyusun gambar yang sesuai dengan alur materi pada	Bagian ketujuh media berisi Jenis-jenis flora dan fauna di Indonesia

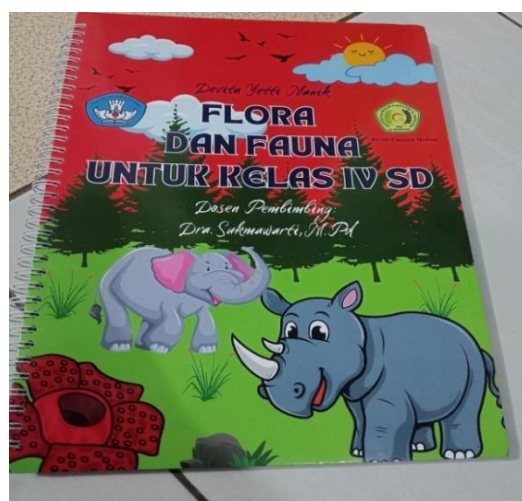
- bagian ke tujuh media *scrapbook*.
- 8 Menggambar *Background* media bagian ke delapan media serta mendesain bagian ke delapan media dan menyusun gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian kedelapan media *scrapbook*. Bagian ke delapan media berisi Manfaat flora dan fauna bagi kehidupan Manusia
- 9 Menggambar *Background* media bagian ke sembilan media serta mendesain bagian ke sembilan media dan menyusun gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian ke sembilan media *scrapbook*. Bagian ke sembilan media berisi penyebab kerusakan flora dan fauna
- 10 Menggambar *Background* media bagian ke sepuluh media serta mendesain bagian ke sepuluh media dan menyusun gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian ke sepuluh media *scrapbook*. Bagian ke sepuluh media berisi Upaya Pelestarian flora dan fauna
- 11 Menggambar *Background* media bagian ke sebelas media serta mendesain bagian ke sebelas media dan menyusun gambar yang sesuai dengan alur materi pada bagian ke sebelas media *scrapbook*. Bagian ke sebelas media berisi latihan soal

B. Perancangan (media *scrapbook*)

Isi media *scrapbook* di rancang semenarik mungkin dan menggunakan bahasa yang mudah di pahami oleh siswa sehingga siswa dapat menggunakan media *scrapbook* berbentuk buku album foto ini secara mudah. Pemilihan warna juga di perhatikan guna menambah kemenarikan isi media *scrapbook* yang terdiri dari sampul media *scrapbook*, isi materi, dan soal latihan .

C. Halaman cover judul Peneliti

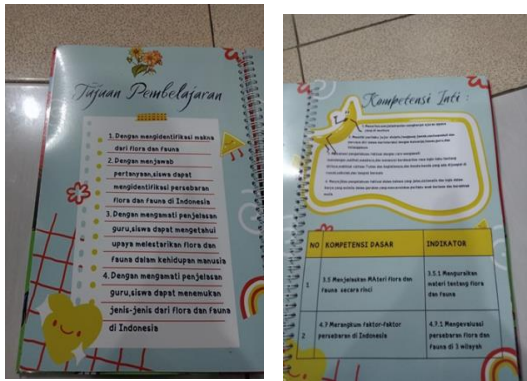
Untuk merancang cover judul peneliti agar lebih menarik ,peneliti menggunakan tampilan warna dan tulisan yang menarik dari Microsoft word dan menggunakan *background, font size, dan font color*. Tampilan halaman cover judul peneliti dapat di lihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 1 Halaman Cover Judul peneliti

D. Halaman Kompetensi Inti, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran

Kompetensi yang di capai berupa kompetensi dasar di sesuaikan dengan hasil yang di peroleh pada tahap analisis, kompetensi inti, indikator, dan tujuan pembelajaran.



Gambar 3 Halaman Tujuan Pembelajaran

Rancangan Isi Media Scrapbook

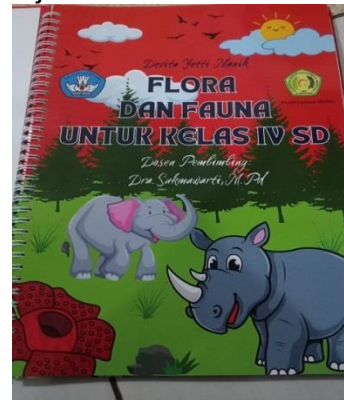
Isi media scrapbook berbasis *inquiry* di rancang semenarik mungkin dan menggunakan bahasa yang mudah di pahami oleh siswa sehingga siswa dapat menggunakan media scrapbook ini secara mudah. Pemilihan warna atau tampilan tulisan juga diperhatikan untuk menambah kemenarikan isi media scrapbook yang terdiri dari sampul media scrapbook, Isi materi, dan latihan. Merancang isi media scrapbook ini berdasarkan kreatif peneliti yang memanfaatkan bahan-bahan yang ada.

1. Sampul media scrapbook

Sampul media scrapbook dengan materi flora dan fauna yang ada di dalam media scrapbook. Fungsi tema dalam sebuah scrapbook adalah untuk mengarahkan dalam visualisasi gambar dan keterangan dengan berbagai tampilan warna. Sehingga, dengan tema tersebut dapat di peroleh isi pesan dari apa yang akan di sampaikan agar dapat menambah wawasan dari suasana yang akan di rancang dengan memperjelas dan memberikan gambaran kepada siswa terhadap materi yang akan di sampaikan .

Perancangan dalam membuat suatu scrapbook dengan mencari gambar dan animasi dari internet dan materi yang menarik. Pada tahap ini di

lakukan koreksi terhadap gambar dan keterangan setiap kata yang akan di buat di buku album foto yang telah di desain sesuai dengan materi pembelajaran.



Gambar 4. Halaman Sampul Media Scrapbook

2. Isi Materi

Racangan isi materi di tampilkan melalui kata-kata dan gambar pada isi materi berisikan tentang pengertian flora dan fauna, karakteristik flora dan fauna, faktor-faktor yang mempengaruhi persebaran flora dan fauna, jenis-jenis flora dan fauna di Indonesia, Manfaat flora dan fauna bagi kehidupan Manusia, penyebab kerusakan flora dan fauna, dan upaya pelestarian flora dan fauna



Gambar 5 Rancangan Halaman Latihan

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap *development* (Pengembangan) merupakan tahap dalam mengembangkan produk berupa media scrapbook dari bentuk desain menjadi produk sesungguhnya.

Pada tahap ini peneliti melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing dan validator instrument sebelum di validasi oleh ahli media, ahli materi dan uji penggunaan. Pengembangan ini di fokuskan dalam tiga kegiatan yaitu validasi ahli media, ahli materi, dan uji coba pengguna dengan menggunakan angket terhadap media *scrapbook* berbasis *inquiry*.

Tahap Implementation(Implementasi)

Pada tahap *Implementation* (Implementasi) merupakan tahap dalam menerapkan media yang telah di kembangkan ke pada siswa kelas IV SD.

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi pada saat, guru mengajarkan siswa kelas IV SD di kelas dengan menggunakan media yang telah di kembangkan sesuai dengan materi yang telah peneliti susun tentang Flora dan Fauna.

Validator instrumen

Tabel 2. Hasil Penilaian Validator instrumen

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kejelasan	1. Kejelasan judul lembar angket				√	
	2. Kejelasan Butir Pernyataan				√	
	3. Kejelasan petunjuk pengisian angket				√	
Ketepatan Isi	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang di harapkan		√			
Relevansi	1. Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian				√	
	2. Pernyataan sesuai dengan aspek yang di capai				√	

Ketepatan Isi	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar	√
Bahasa	1. Bahasa yang di gunakan mudah di pahami	√
	2. Bahasa yang di gunakan efektif	√
	3. Penulisan sesuai dengan EYD	√

Melalui hasil validator instrumen di ketahui bahwa dari 5 butir aspek dari 10 kategori penilaian “BAIK” sebanyak 9 kategori dan 1 kategori memiliki nilai

“ CUKUP BAIK ”.

Validator Instrumen menyimpulkan bahwa angket yang akan di nilai ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran pada media *scrapbook* berbasis *inquiry*

“ LAYAK ” di gunakan dengan memiliki komentar/saran yaitu perlu di sempurnakan pernyataan no.5 (Model *inquiry* membuat saya lebih efektif dalam pembelajaran IPA) pada ahli respon siswa dengan presentase 98 %.

Ahli Media

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media Aspek Ukuran Media

1. Ukuran

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
1	Kesesuaian ukuran media <i>scrapbook</i> dengan ukuran 33 x 22 cm	√			
2	Kesesuaian ukuran dengan media <i>scrapbook</i>	√			

2. Desain Sampul Media

No	Pernyataan	SL	L	KL	TL
1	Penataan unsur tata letak sampul media sesuai sehingga memberikan		√		

	kesan irama yang baik					1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator yang ingin dicapai pada materi Flora dan Fauna	√
2	Kontraks yang baik	√						
3	Komposisi unsur tata letak secara proporsional dengan tata letak isi		√			2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi Flora dan Fauna	√
4	Ukuran dan tata letak penulisan sesuai dengan ukuran media	√						
5	Unsur warna memiliki tata letak yang harmonis sehingga dapat memperjelas materi	√				3	Keakuratan Materi Ketepatan judul materi dengan isi materi yang disampaikan pada materi Flora dan Fauna	√
3.Huruf yang Sederhana (Komunikatif)						4	Pemilihan materi yang disajikan sesuai dengan pembelajaran pada materi Flora dan Fauna	√
No	Pernyataan	SL	L	KL	TL	5	Kesesuaian materi pembelajaran yang disajikan berdasarkan lingkungan peserta didik	√
1	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf	√				6	Contoh-contoh gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang disampaikan pada materi Flora dan Fauna	√
2	Tidak menggunakan dekorasi dalam huruf	√				7	Kemudahan Kemuktahiran Materi dalam memahami materi Flora dan Fauna	√
3	Sesuaikan dengan jenis huruf untuk isi/mteri	√				8	Keruntunan materi Flora dan Fauna	√
Melalui hasil validasi ahli media,di ketahui bahwa dari 10 pernyataan terdapat 8 kategori penilaian “ SANGAT LAYAK ” dan 2 kategori penilaian “LAYAK”.						9	Kesesuaian Kesesuaian Perkembangan Peserta Didik Kesesuaian tampilan ilustrasi/gambar yang disajikan pada materi sesuai dengan tingkat perkembangan	Dengan √
Ahli media menyimpulkan bahwa media <i>scrapbook</i> sebelum di isi angket yang telah di sediakan peneliti bahwa adanya revisi dalam bentuk, ukuran dan desain dengan memiliki skor presentase adalah 96 %.								
Tabel 4..Hasil Penilaian Ahli Materi								
No	Aspek yang dinilai	Skor						
		1	2	3	4	5		
	Penyajian Materi							

	peserta didik pada materi Flora dan Fauna		3	Media pembelajaran mudah dioperasikan	√
10	Adanya interaksi langsung dengan peserta didik dalam penggunaan media pada materi Flora dan Fauna	√	4	Pembelajaran akan lebih mudah di pahami oleh siswa dengan menggunakan media <i>scrapbook</i> berbasis <i>inquiry</i>	√
11	Gambar animasi pada media sesuai dengan materi Flora dan Fauna	√	5	Dengan menggunakan media <i>scrapbook</i> berbasis <i>inquiry</i> menjadi lebih menyenangkan	√
12	Gambar animasi yang digunakan dalam media bervariasi sehingga membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran	√	6	Media pembelajaran memiliki tampilan yang rapi dan sistematis	√
13	Pemilihan huruf pada materi Flora dan Fauna	√	7	Menggunakan media <i>scrapbook</i> lebih menghemat biaya dalam melakukan kegiatan pembelajaran	√
			8	Pembelajaran dengan menggunakan media <i>scrapbook</i> berbasis <i>inquiry</i> berjalan lebih efisien	√

Melalui hasil validasi ahli materi di ketahui bahwa dari 13 butir pernyataan terdapat 10 kategori penilaian “BAIK” dan 3 kategori penilaian “CUKUP BAIK”.

Ahli materi menyimpulkan bahwa media *scrapbook* “layak di gunakan tanpa ada revisi” tanpa ada komentar dan saran dengan memiliki hasil presentase yaitu 76 %

Uji coba pengguna

Tabel 5. Hasil Penilaian Respon Guru

No	Aspek yang di nilai	SS	S	TS	STS
1	Tampilan media pembelajaran menarik untuk di pelajari oleh siswa	√			
2	Tampilan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	√			

Melalui hasil validasi ahli pembelajaran yang di ketahui ada dari respon guru dan respon siswa di ketahui bahwa dari respon guru memiliki 8 butir pernyataan terdapat 5 kategori penilaian “ SANGAT SETUJU ” dan 3 kategori

“ SETUJU ” sedangkan respon siswa memiliki 6 pernyataan dengan memiliki 6 kategori penilaian “ SETUJU ”. Ahli pembelajaran menyimpulkan bahwa media *scrapbook* berbasis *inquiry* pada

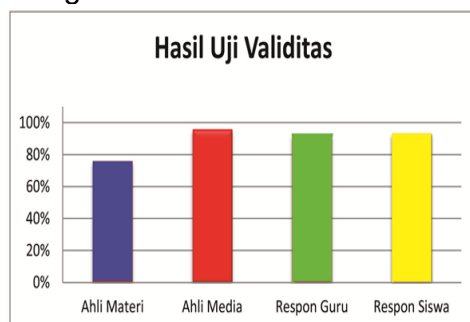
materi flora dan fauna di kelas IV SD “ layak di gunakan tanpa ada revisi ” tanpa ada komentar dan saran dengan memiliki hasil presentase dari ahli guru 92,5 % dan ahli respon guru yaitu 93,3 %.

Revisi Produk

Revisi produk di lakukan untuk memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan komentar perbaikan yang telah di berikan oleh ahli media, dan revisi itu meliputi perbaikan-perbaikan aspek-aspek yang di rasa masih kurang efektif dalam media *scrapbook* tersebut. Revisi produk pada penelitian dan pengembangan media *scrapbook* di laksanakan hanya sebanyak 1 kali.

Revisi ini merupakan revisi yang telah di lakukan setelah ahli media memberikan saran dan komentar perbaikan pada media yang di buat oleh peneliti.

Berdasarkan diagram hasil uji validasi sebagai berikut :



Gambar 6. Diagram Hasil Validasi

PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang di kembangkan dalam penelitian ini yaitu sebuah produk buku album foto pada materi flora dan fauna. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation*

(Evaluasi). Namun di karenakan keterbatasan waktu ,peneliti hanya melakukan sampai pada tahapan ke-3 yaitu tahap *development* (Pengembangan).

Pengembangan media *scrapbook* untuk materi flora dan fauna dimulai dengan menganalisis kebutuhan siswa dan menganalisis tujuan pembelajaran. Dari analisis kebutuhan yang di lakukan, peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas IV SD Negeri 104211 Marindal membutuhkan suatu bahan ajar sebagai alat pendukung dalam kegiatan proses pembelajaran, khususnya pada materi flora dan fauna . Dari analisis tujuan pembelajaran peneliti mulai menentukan media pembelajaran yang akan di kembangkan.

Setelah peneliti mendapatkan hasil dari tahap analisis, peneliti melanjutkan prosedur pada tahap desain. Pada tahap ini peneliti mulai merancang isi dari materi yang akan di bahas guru saat di lapangan. Hal ini dilakukan karena peneliti menyesuaikan materi yang di buat sesuai kompetensi dasar dan indikator dari sebuah materi flora dan fauna kelas IV SD Negeri 104211 Marindal. Untuk mencari sebuah materi peneliti mencari sumbernya dari internet dan juga buku cetak. Selanjutnya, setelah materi di susun, peneliti mulai merancang desain sampul (cover) dan juga gambar-gambar dan keterangan yang berkaitan dengan materi . Gambarnya di cari di internet dan diedit kontraksi atau cahaya dari gambar tersebut beserta tampilan warna setiap kata dengan penuh pilihan yang menarik dan siswa menjadi bersemangat dalam belajar dan membuat bentuk atau ukuran buku dengan ukuran A4.

Setelah penyelesaian pengembangan buku *scrapbook* dengan gambar dan tulisan lengkap,

langkah berikutnya adalah menyerahkan scrapbook yang telah dikembangkan kepada beberapa validator ahli, yaitu validator ahli media, ahli materi, dan uji pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menghubungkan kegiatan pembelajaran dengan realitas, memotivasi, meningkatkan kreativitas, dan mengembangkan kecerdasan emosional. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang tepat, di mana siswa dapat mengkonstruksi ide-ide dan mengungkapkannya secara lisan. Oleh karena itu, diperlukan strategi, metode, bahan, dan media pengajaran yang tepat.

Produk yang telah dikembangkan kemudian akan diuji kelayakannya melalui validasi dan uji coba produk, dengan tujuan untuk menilai sejauh mana peningkatan belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran pada materi flora dan fauna. Setelah melakukan analisis data dari validasi oleh ahli materi dan ahli media, yang dilakukan dalam dua tahap dengan satu kali revisi, diperoleh kesimpulan bahwa media scrapbook berbasis inquiry dengan materi flora dan fauna yang dikembangkan telah mengalami perkembangan yang signifikan dalam meningkatkan kualitasnya dan layak untuk diuji coba. Hal ini terbukti dari penilaian yang mengalami peningkatan dari produk awal hingga produk yang telah direvisi.

Dengan penggunaan media *scrapbook* berbasis *inquiry* pada materi flora dan fauna di kelas IV SD, diharapkan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media scrapbook berbasis inquiry agar menghasilkan

media pembelajaran yang mudah dipelajari dan efektif.

Analisis Kelayakan Produk Media Scrapboo

Setelah produk media pembelajaran yang menggunakan media scrapbook pada materi flora dan fauna selesai divalidasi oleh dosen dan ahli, produk tersebut direvisi sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli. Setelah tahap revisi selesai, produk tersebut diuji coba secara terbatas. Validasi oleh dosen dan ahli, serta penilaian dari siswa, menjadi acuan utama dalam menilai kelayakan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Komponen yang telah dianalisis untuk mengukur tingkat kelayakan mencakup komponen materi/isi, penyajian, dan tampilan.

Oleh karena itu, pengembangan produk media scrapbook untuk materi flora dan fauna perlu dilakukan melalui validasi dan uji coba di kelas IV SD Negeri 104211 Marindal. Berdasarkan kriteria kelayakan produk yang tertera pada bab III, di mana batas nilai kelayakan berada pada kategori "CUKUP BAIK," dapat disimpulkan bahwa produk pembelajaran media scrapbook untuk materi flora dan fauna sangat baik dan layak digunakan bagi siswa kelas IV SD.

D. Kesimpulan

Media scrapbook berbasis inquiry dirancang untuk mengajarkan materi tentang flora dan fauna kepada siswa kelas IV SD. Dalam pengembangannya, model ADDIE digunakan, yang mencakup lima tahap penting: Analysis (Analisis), Design (Perencanaan), dan Development (Pengembangan). Meskipun demikian, dalam penelitian ini, peneliti hanya fokus sampai pada

tahap *Implementation* (Implementasi) yang mencakup perancangan media dan kontennya. Hasil akhir dari pengembangan ini adalah sebuah Album Foto yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Evaluasi kelayakan media dilakukan melalui proses validasi oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Hasil dari evaluasi ini menunjukkan bahwa media yang telah dirancang layak digunakan sebagai alat pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar, karena telah memenuhi berbagai aspek penilaian yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat,Sukmawarti,N (2022).*Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD dengan Menggunakan CHIP Bilangan*.Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan
- Sukmawarti,Aprieni,J.P (2020).*Pengembangan Bahan Ajar Matematika SD Bernuansa Rumah Adat Melayu*:Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA.Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan.
- Sukmawarti,Siti.K (2020).*Desain Asesmen Alternatif Matematika SD*.Kerja sama antara Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia (UPMI) dan Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan (STOK) Bina Guna
- Sukmawarti,Batubara.D.L (2014).*Analisis Penalaran dalam Soal Ujian Nasional Matematika SMP/MTs Tahun Ajaran 2012/2013*:Jurnal Serambi Ilmu.FKIP UMN Alwashliyah Medan
- Sukmawarti,Hidayat (2021).*Workshop Asesmen Alternatif Berbasis Budaya Pada Guru SD Negeri 064034 Medan*:Seminar Nasional Hasil Pengabdian.Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan
- Hidayat.Sukmawarti (2021).*Workshop Joyfull Mathematic Learning Pada Guru SD Negeri 064034 Medan*:Seminar Nasional Hasil Pengabdian.Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan
- Nursyahria Hijjah,Samsul Bahri (2022).*Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di kelas V SD Negeri 064970 Medan* Denai : Jurnal Penelitian Pendidikan. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1150/746>
- Ame Prilla Amanda,Dinda Yurshal (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Digital Tema Perkembangan Teknologi di kelas III SD : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JPT/article/view/2179/1340>
- Ain Muzid,Safrida Napitupulu (2022). *Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Budaya Batak dalam Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV di SD Swasta Islam Nur Ihsan : Jurnal Penelitian Pendidikan*. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1755/1140>