

**ARTIKEL**

**PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK PADA MATERI  
MENGIDENTIFIKASI UNSUR CERITA (TOKOH, TEMA, LATAR,  
AMANAT) KELAS V SDN NGADIREJO 5 TAHUN PELAJARAN  
2016/2017**

***DEVELOPMENT OF SCRAPBOOK MEDIA IN MATERIALS  
IDENTIFYING THE ELEMENTS OF STORIES (FIGURES, THEME,  
SCENE, MESSAGE) CLASS V SDN NGADIREJO 5 ACADEMIC YEAR  
2016/2017***



**Oleh:**

**DIANA MEGA PUSPITA**

**NPM: 13.1.01.10.0055**

**Dibimbing oleh :**

- 1. SUTRISNO SAHARI, S.Pd., M.Pd.**
- 2. ABDUL AZIZ HUNAIFI, S.S., M.A.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
TAHUN 2018**

## SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018


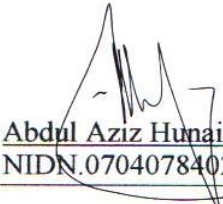

**Yang bertanda tangan di bawah ini:**

Nama Lengkap : Diana Mega Puspita  
NPM : 13.1.01.10.0055  
Telepon/HP : 082298400024  
Alamat Surel (Email) : dianamegapuspita@gmail.com  
Judul Artikel : Pengembangan Media *Scrapbook* pada Materi Mengidentifikasi Unsur Cerita (Tokoh, Tema, Latar, Amanat) Kelas V SDN Ngadirejo 5 Tahun Pelajaran 2016/2017  
Fakultas – Program Studi : FKIP - PGSD  
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri  
Alamat Perguruan Tinggi : Jln. KH. Ahmad Dahlan No. 76, Mojoroto. Kota Kediri, Jawa Timur

Dengan ini menyatakan bahwa:

- a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi dan bebas plagiarisme;
- b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 30 Januari 2018
Pembimbing I  <u>Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd.</u> NIDN.0713037304	Pembimbing II  <u>Abdul Aziz Hunafi, S.S., M.A.</u> NIDN.0704078402	Penulis,  <u>Diana Mega Puspita</u> NPM. 13.1.01.10.0055

## PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* PADA MATERI MENGIDENTIFIKASI UNSUR CERITA (TOKOH, TEMA, LATAR, AMANAT) KELAS V SDN NGADIREJO 5 TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Diana Mega Puspita

13.1.01.10.0055

FKIP - PGSD

dianamegapuspita@gmail.com

Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd dan Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

### ABSTRAK

**Diana Mega Puspita:** Pengembangan Media *Scrapbook* pada Materi Mengidentifikasi Unsur Cerita (Tema, Tokoh, Latar, Amanat) Kelas V SDN Ngadirejo 5 Tahun Pelajaran 2016/2017, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2017.

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi awal di SDN Ngadirejo 5 yang menunjukkan pembelajaran Bahasa Indonesia pada kompetensi dasar mengidentifikasi unsur cerita (tema, tokoh, latar, amanat) kelas V SD guru belum menggunakan media pembelajaran. Hal itu menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak memahami materi yang diajarkan. Hasilnya, nilai yang diperoleh siswa rata-rata di bawah KKM. Karena itu dikembangkan media *Scrapbook* untuk meningkatkan minat belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa dapat mengembangkan dan menyerap materi yang diajarkan dengan baik. Tujuan dari penelitian ini ialah (1) untuk mendeskripsikan prosedur media *Scrapbook* pada materi mengidentifikasi unsur cerita (tema, tokoh, latar, amanat) V SDN Ngadirejo 5 dan (2) untuk menjelaskan produk hasil pengembangan media *Scrapbook* pada materi mengidentifikasi unsur cerita (tema, tokoh, latar, amanat) V SDN Ngadirejo 5 berdasarkan pemenuhan kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE dalam Sugiyono (2015: 38) yang terdiri atas lima tahap prosedur pengembangan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Produk media *Scrapbook* yang dihasilkan berukuran 30cm x 25cm yang terbuat dari kertas manila, kertas karton dan kertas linen dengan berjumlah 7 lembar atau halaman. Media *Scrapbook* setelah melakukan validasi pada ahli perangkat pembelajaran, media, dan soal. Hasilnya sudah memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan tabel kriteria kevalidan 3.6 dari validator perangkat pembelajaran memperoleh 83, validator 1 memperoleh nilai 84 dan validator 2 memperoleh nilai 91. Validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 87,5 dan validasi soal mendapat nilai 83. Berdasarkan hasil uji coba terbatas dan uji coba luas di SDN Ngadirejo 5, diperoleh data hasil uji kepraktisan dengan skor kuantitatif dari guru dan siswa sebanyak 90 dan 93, yang berada pada rentang skor kualitatif 81-100 dengan keterangan sangat praktis. Sedangkan hasil uji keefektifan media pada siswa dengan menggunakan soal evaluasi memperoleh rata-rata nilai kuantitatif 84 dari total 30 siswa, dengan rincian 25 siswa memperoleh nilai  $\geq$  KKM 75, dan 5 siswa memperoleh nilai  $<$  KKM 75.

**Kata kunci:** pengembangan media *Scrapbook*, materi mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat).

## I. LATAR BELAKANG

Belajar merupakan aktivitas penting dalam kehidupan manusia dan setiap orang mengalami belajar dalam hidupnya. Setiap manusia perlu proses pendewasaan, baik pendewasaan secara fisik maupun psikis atau kewajiban. Pendewasaan pada diri seseorang tidak bisa sempurna tanpa didukung dengan pengalaman berupa pelatihan, pembelajaran, dan pengenalan sikap. Musfiqon (2012: 2) menjelaskan bahwa

Belajar adalah sesuatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya, sejak dilahirkan hingga manusia mati. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dan lingkungan sekitarnya. Belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang, yang disebabkan telah terjadi perubahan pada tingkat pengetahuan, ketrampilan, atau sikapnya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, secara lisan maupun tulisan. Fungsi utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi, yaitu alat untuk mengungkapkan pikiran, gagasan, ide, pendapat, persetujuan, keinginan, serta untuk menyampaikan informasi tentang suatu peristiwa.

Berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran di SDN Ngadirejo 5 kota Kediri guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dengan didukung penggunaan buku lembar kerja siswa. Seperti pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 dengan kompetensi dasar mengidentifikasi unsur cerita ditemukan bahwa masih menggunakan metode pembelajaran klasik yaitu ceramah dan tanya jawab. Hal tersebut membuat siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, kurang menarik perhatian siswa untuk belajar, dan membuat siswa mudah bosan dalam belajar, sehingga siswa kurang memahami materi yang dijelaskan. Berdasarkan penjelasan di atas, maka dalam penelitian ini diambil judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Mengidentifikasi Unsur Ceritan (Tokoh, Tema, Latar, Amanat) Kelas V SDN Ngadirejo 5 Tahun Pelajaran 2016/2017.

## II. METODE

### 1. Model Pengembangan

Menurut Sugiyono (2013:530) *Research & Development*, terdiri atas dua kata yaitu:

*Research* (Penelitian) and *Development* (Pengembangan). Kegiatan utama adalah: pertama melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah

pengembangan yaitu menguji efektivitas, validitas rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas.

Model pengembangan yang dipakai adalah model pendekatan ADDIE

ADDIE merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Impelementation, dan Evaluation*. Pendekatan terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu *(A)nalysis, (D)esain, (D)eveloptment, (I)mplementation, (E)valuation*.

## 2. Validasi Produk

Menurut Sugiyono (2009:203) Validitas adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya media pembelajaran yang digunakan dengan menggunakan kriteria-kriteria yang telah ditentukan. Validasi produk dilakukan dengan melibatkan beberapa validator, antarlain validator perangkat pembelajaran, validator media, dan validator soal.

## 3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini didapat dengan menggunakan angket, dan evaluasi. Angket disini terbagi atas angket untuk validator perangkat

pembelajaran, validator media, validator soal, siswa dan guru.

## 4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dengan cara teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang dihimpun dari pendapat dan saran dari hasil data validator perangkat pembelajaran, media dan soal. Langkah analisis tersebut akan dijabarkan sebagai berikut.

### a. Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari validator perangkat pembelajaran, media dan soal. Menghitung presentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut Akbar (2015:78), dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Validitas ahli } (V - ah) & \\ &= \frac{TSe}{TSh} \text{ --- } \times 100\% \\ &= \dots \end{aligned}$$

Keterangan:

Tse= Total skor empirik

TSh= Total skor maksimal

Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria presentase sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kevalidan Produk Pengembangan

Presentasi	Kategori validitas	Keterangan
25.00-40.00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41.00-55.00	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
56.00-70.00	Cukup valid	Boleh digunakan setelah direvisi besar
71.00-85.00	Valid	Boleh digunakan setelah direvisi kecil
86.00-100.00	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan

(Akbar, 2015:78)

### b. Kepraktisan

Data kepraktisan yaitu data kepraktisan untuk guru sebagai praktisi, uji coba draf awal produk (kelompok terbatas) dan uji coba produk utama (lapangan). Untuk uji coba lapangan diperoleh dari dua pengguna, yaitu guru dan siswa. Menghitung presentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut Akbar (2015:79), dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Validitas Pengguna (V – pg)

$$= \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

(Akbar, 2015:79)

Keterangan :

Tse= Total skor empirik

TSh= Total skor maksimal

Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria presentase sebagai berikut.

Tabel 3.7 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan Produk Pengembangan

Presentasi	Kategori validitas	Keterangan
25.00-40.00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41.00-55.00	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
56.00-70.00	Cukup valid	Boleh digunakan setelah direvisi besar
71.00-85.00	Valid	Boleh digunakan setelah direvisi kecil
86.00-100.00	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan

(Akbar, 2015:81)

### c. Keefektifan

Data keefektifan diukur menggunakan instrumen tes pada soal evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media *Scrapbook*. Data keefektifan didapat dari rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas. Jika nilai rata-rata kelas V memperoleh  $\geq 75$  (KKM) media ini dianggap efektif, namun jika kurang dari 75, media ini dianggap tidak efektif dan memerlukan revisi.

Adapun rumusnya seperti di bawah ini.

*Validitas audience* =

$$\frac{TSe}{TSh} \times 100 \% =$$

(Akbar, 2015:82)

Keterangan:

TSe = Total skor empirik (nilai hasil uji kompetensi yang dicapaisiswa).

TSh = Total skor maksimal (hasil uji kompetensi maksimal yang diharapkan dapat dicapai siswa).

### III. HASIL DAN KESIMPULAN

#### 1. Hasil Penelitian

Berikut penjabaran hasil pengembangan media *Scrapbook* materi mengidentifikasi unsur cerita berdasarkan 5 tahap pengembangan yang digunakan.

##### a) Analisis

Tahap pertama adalah analisis kinerja atau *performance analysis* dan analisis kebutuhan atau *need analysis*. Pada tahap hasil analisis kerja di SDN Ngadirejo 5 diperoleh data bahwa dalam proses belajar di SDN Ngadirejo 5 guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan media pembelajaran.

##### b) Desain

Setelah melalui tahap analisis selanjutnya yaitu mendesain media yang akan dibuat mulai dari menentukan ukuran, bahan, tema, hiasan pada media, menentukan materi dan cerita anak yang akan dimasukkan pada media.

##### c) Pengembangan

Proses ini merupakan proses pembuatan produk media pembelajaran *Scrapbook* dengan nama mengidentifikasi unsur cerita.

##### d) Implementasi

- 1) Siswa diberikan produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Scrapbook*.
- 2) Siswa mengamati media pembelajaran *Scrapbook* dengan seksama.
- 3) Selama proses pembelajaran siswa dapat menggali informasi dan bertanya kepada guru jika ada hal yang belum mengerti.
- 4) Guru di dalam kelas sebagai fasilitator hanya memberikan sedikit ulasan pada kompetensi dasar mengidentifikasi unsur cerita.

e) Evaluasi

Pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan yang meliputi isi/materi, tampilan media *Scrapbook* yang dikembangkan serta terhadap efektifitas dan keberhasilan media *Scrapbook* dari validasi ahli. Hasil dari validator menentukan kelayakan media atau masih membutuhkan revisi untuk diujikan ke siswa.

## 2. Simpulan

Berdasarkan data penelitian di atas, pengembangan media *Scrapbook* pada materi mengidentifikasi unsur cerita kelas V SDN Ngadirejo 5 menggunakan Model penelitian dan pengembangan ADDIE dalam Sugiyono (2015: 38) dengan lima tahapan penelitian. Tahap prosedur pengembangan tersebut antara lain (1) *Analysis* berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi di lingkungan sekolah sehingga dapat ditentukan produk apa yang perlu dikembangkan.. (2) *Design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. (3) *Development* adalah kegiatan

pembuatan dan pengajuan produk.

(4) *Implementasi* adalah kegiatan menggunakan produk, dan (5) *Evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum. Media *scrapbook* yang dikembangkan terbuat dari kertas karton, linen dan manila dengan ukuran 30cm x 25cm yang terdiri atas 7 lembar atau halaman. Dua halaman terdiri atas sampul depan dan belakang dan lima halaman isi. Media *scrapbook* materi mengidentifikasi unsur cerita sudah memenuhi kriteria kevalidan dari validator perangkat pembelajaran, media dan soal sesuai kriteria kevalidan pada tabel 3.6. Hasil uji kevalidan dari validator perangkat pembelajaran sudah valid dengan memperoleh persentase skor kuantitatif 83, dengan kualifikasi skor kualitatif valid disertai revisi kecil. Sedangkan menurut dua ahli media, media *scrapbook* sudah memenuhi criteria kevalidan dengan memperoleh rata – rata skor kuantitatif 87,5, dengan kualifikasi skor kualitatif sangat



valid tanpa adanya revisi, dan dari validator soal mendapat 83. Selain memenuhi kriteria kevalidan, media *scrapbook* juga memenuhi kriteria kepraktisan sesuai pada tabel 3.7. Data hasil uji coba kepraktisan diperoleh dari guru dan siswa pada uji coba awal dan uji coba lapangan utama yang dilakukan di SDN Ngadirejo 5. Hasil uji kepraktisan pada uji coba utama dari guru dan siswa memperoleh skor kuantitatif 90 dan 93 dengan kualifikasi skor kualitatif sangat praktis. Selanjutnya berdasarkan hasil uji coba lapangan utama, media juga memenuhi kriteria keefektian. Hasil uji keefektifan media pada siswa dengan menggunakan soal evaluasi atau kuis memperoleh rata-rata nilai skor kuantitatif 84 dari total 30 siswa, dengan rincian 25 siswa memperoleh nilai  $\geq$  KKM 75, dan atau 5 siswa memperoleh nilai  $<$ KKM 75.

#### IV. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Damayanti, M. 2017. Pengaruh Media *Scrapbook* (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 05 (03).(Onlain). Tersedia: <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/19838.diuunduh> 10 Januari 2017.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Dimiyati. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hardiana, Iva. 2010. *Terampil Membuat 50 Kreasi Scrapbook Cantik Pada Frame*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kosasih, E. 2003. *Ketatabahasa dan Kesusastraan*. Bandung : Yrama Widya.
- Lia, Ratna. 2014. *Mahar Scrapbook*. Surabaya : Tiara Aksa.
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Pribadi, A, Benny. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Dian Rakyat.



Rickards, Maurice. 2000. *The Encyclopedia Of Ephemera*. New York : Routledge.

Sudjana, Nana dan Ahmada Rivai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung :Sinar Baru.

Sugiyono. 2009. *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Bandung :Alfabeta.

Sugiyono. 2013. *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Bandung :Alfabeta.

Sugiyono.2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*.Bandung :Alfabeta.

Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar