

Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Inbox Pada Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPS di Kabupaten Maros

Development of Scrapbook Inbox Learning Media for Elementary School Students in Social Studies Learning in Maros Regency

Syahriza Azzahra*, Muhammad Irfan, Abdul Rahman

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Penulis Koresponden: SyahrizaAzzahra11@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan yang dihadapi pada mata pelajaran IPS adalah pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung lebih menitikberatkan pada proses menghafal materi dengan model komunikasi satu arah yaitu dari guru ke siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan media Scrapbook in Box pada materi mengenal Negara ASEAN pembelajaran IPS di kelas VI Sekolah Dasar serta mengetahui kevalidan media pembelajaran Scrapbook in Box ini. Jenis Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan atau yang biasa disebut dengan Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan Model ADDIE digunakan sebagai model pengembangan yang terdiri dari lima fase, Analysis, Design, Development, implementation, evaluation. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Serta menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Kata kunci: Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan Model ADDIE

ABSTRACT

The issues faced in the Social Studies (IPS) subject include the management of learning conducted by teachers, which tends to focus more on memorization of content through a one-way communication model from teacher to student. The purpose of this research is to describe the development of the Scrapbook in Box media for learning about ASEAN countries in Social Studies for sixth-grade elementary school students, as well as to determine the validity of this Scrapbook in Box learning media. The research design used is the Research and Development (R&D) design, specifically employing the ADDIE model, which consists of five phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires, and documentation. Both qualitative and quantitative descriptive analysis techniques are utilized

Keywords: Research and Development (R&D) design, specifically employing the ADDIE

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pengalaman belajar dapat diperoleh jika peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan yang disampaikan Nurrita (2018) bahwa jika peserta didik terlibat langsung dan aktif dalam pembelajaran, dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan memberikan pengalaman belajar sehingga peserta didik memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki. Oleh karena itu, pendidikan yang memberikan pengalaman belajar bermakna dapat mengembangkan kreativitas dan potensi peserta didik. Pembelajaran yang bermakna didukung oleh pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran menarik untuk menumbuhkan rasa keingintahuan pada peserta didik sedangkan pembelajaran menyenangkan memberikan kesenangan peserta didik dalam belajar. Pembelajaran seperti ini dapat membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar. Seperti yang tercantum pada Permendikbudristek nomor 16 Tahun 2022 tentang standar proses pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pasal 9 ayat 1 bahwa standar proses pembelajaran diselenggarakan dalam suasana interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis Peserta Didik. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan memerlukan strategi pembelajaran yang tepat diterapkan pada peserta didik. Strategi pembelajaran yang tepat sangat penting untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik dan menumbuhkan minat mereka terhadap pembelajaran. Seels dan Richey (1994) menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan rincian dari seleksi pengurutan peristiwa dan kegiatan dalam pembelajaran, yang terdiri dari metode-metode, Teknik-teknik maupun prosedur-prosedur yang

memungkinkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran, seperti halnya metode yang digunakan pada mata pelajaran IPS.

Pembelajaran inovatif atau bersifat kreatif dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Maka dari itu diperlukan suatu hal yang inovatif dan kreatif itu, seperti halnya dengan melibatkan media pembelajaran. Pengertian media menurut Zahwa dan Syafi'i (2022) adalah wadah yang digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga penerima pesan dapat lebih mudah memahami pesan atau materi yang disampaikan. Dengan menggunakan media, proses pembelajaran akan berlangsung lebih menarik. Selain itu, tujuan pembelajaran akan mudah tercapai dan apa yang diajarkan pendidik atau guru akan jelas serta mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat peserta didik aktif, dan juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih kreatif, efektif, dan menyenangkan. Proses pembelajaran lebih kreatif dan efektif dalam penggunaannya, media pembelajaran dapat memicu peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah. Selain itu proses pembelajaran lebih menyenangkan jika dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik, agar peserta didik dapat lebih termotivasi untuk belajar dan aktif dalam kelas, hal ini dapat meningkatkan minat belajar dan prestasi juga meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik. Seperti yang disampaikan oleh Arikunto (2015), penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan dan mengembangkan keterampilan mereka.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SDN 34 Pakere ditemukan beberapa masalah yang terjadi disekolah dasar salah satunya ialah guru terbatas dalam menggunakan media dan terbatas dalam

mengembangkan media pembelajaran disertai dengan pemberian tugas yang membuat peserta didik merasa mudah bosan karena pembelajaran yang monoton. Maka dari itu guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat Piaget (dalam Budiningsih, 2005) mengenai tahap perkembangan kognitif anak bahwa peserta didik kelas VI telah mencapai usia 11 – 12 tahun dimana pada usia ini sudah termasuk pada tahap operasional formal. Lestari (2020) dalam penelitiannya juga menegaskan bahwa tahap operasional formal pada anak usia 11 – 12 tahun ini memiliki perkembangan kognitif yang pesat, sehingga peserta didik memerlukan alat bantu atau media untuk memudahkannya dalam memahami materi pelajaran. Hal ini dikarenakan pada tahap ini kemampuan berpikir yang dimiliki peserta didik sudah berada di tingkat tinggi dalam mengatasi masalah yang sifatnya verbal dan kompleks.

Dengan demikian, penggunaan media dapat mengaktifkan pikiran, membangkitkan semangat, menarik perhatian, dan mendorong keinginan peserta didik untuk mewujudkan terjadinya proses pembelajaran pada dirinya Angkowo dan Kosasih (2007). Sehingga peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan diatas dalam muatan IPS pada materi mengenal Negara ASEAN, dengan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat membantu meningkatkan minat belajar bagi peserta didik, salah satu media yang dapat dikembangkan ialah Scrapbook. Scrapbook berasal dari dua kata yaitu tempat scrap dan book. Scrap didefinisikan sebagai sisa sementara book dapat berarti buku atau lembaran. Irmayanti (2022). Dalam arti luas, scrapbook mengacu pada bidang seni, yaitu kreativitas menempelkan foto pada kertas dan menggunakannya untuk menghias karya kreatif. Scrapbook sebagai alat bantu visual meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, sehingga tidak

monoton dalam memperoleh informasi, serta memudahkan peserta didik mengumpulkan data yang berkualitas serta menumbuhkan atau mengembangkan suatu peristiwa atau objek peristiwa atau informasi. Media pembelajaran scrapbook telah banyak digunakan, tetapi peneliti mengembangkan media pembelajaran Scrapbook dengan variasi yang berbeda yaitu Scrapbook in Box.

Inovasi dari pengembangan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran Scrapbook yang dikemas didalam kotak dengan memadukan gambar serta materi tentang Negara ASEAN. Sebelumnya terdapat beberapa penelitian yang telah mengembangkan media scrapbook ini, salah satunya adalah Saputri dan Suprayitno (2021) dengan judul Pengembangan Media E-Scrapbook Materi Negara – Negara Asean Pada Muatan Pelajaran IPS Kelas VI Sekolah Dasar. Pada penelitian tersebut telah mengembangkan media Scrapbook menjadi media E-Scrapbook Perbedaan dari penelitian yang ada dengan yang akan dilakukan terletak pada bentuk media yang dikembangkan, yaitu pada penelitian sebelumnya telah mengembangkan media media Scrapbook dalam bentuk media digital berupa foto, tulisan, video, ataupun suara yang dikemas ke dalam buku digital, sedangkan yang akan peneliti lakukan mengembangkan media Scrapbook yang dikemas dalam box.

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan atau yang biasa disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Menurut Brog and Gall, penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Richey dan Kelin mengatakan bahwa *R&D* adalah penelitian yang sistematis membuat produk, mengembangkan/menghasilkan model dan mengevaluasi kinerja produk. Berdasarkan pengertian di atas, penelitian dan pengembangan (*R&D*) dapat dikatakan sebagai proses atau metode

untuk kemungkinan perbaikan dalam pengembangan produk yang sudah ada atau dalam pengembangan produk baru. Metode penelitian dan pengembangan juga dapat diartikan sebagai metode ilmiah untuk meneliti, membuat, dan memvalidasi produk yang diproduksi. Dalam bidang pendidikan, (*R&D*) produk yang dapat dibuat adalah media pembelajaran, baik cetak maupun non cetak, strategi, metode, pendekatan pembelajaran, dan apa saja yang mendukung praktik pembelajaran. Media yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media visual 3 dimensi yakni *Scrapbook in Box*.

Penelitian ini dilakukan di SDN 34 Pakere Jl. H. Bohari, Kecamatan Simbang, Kabupaten Maros, Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu Penelitian ini dilakukan dari tahap analisis hingga tahap evaluasi dimulai pada Februari 2023 hingga juli tahun 2023. Tahap analisis berupa observasi dilakukan pada february 2023. Kemudian pada seminar proposal dilakukan pada maret 2023, selanjutnya dilakukan tahap pembuatan media *Scrapbook in Box*, setelah divalidasi oleh para ahli lanjut ketahap implemntasi produk yang dilakukan pada April hingga Mei 2023 Pada kelas VI SDN 34 Pakere, selanjutnya dilakukan penyusunan hasil penelitian. Subjek penelitian dan pengembangan media *Scrapbook in Box* pada pembelajaran IPS kelas VI Sekolah Dasar ini dilakukan di sekolah SDN 34 Pakere Kabupaten Maros. Untuk Uji coba produk diberikan kepada seluruh peserta didik kelas VI SDN 34 Pakere pada tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 16 orang peserta didik. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 3-4 siswa. Sedangkan uji kelompok besar dilakukan oleh 16 siswa. Model yang akan digunakan dalam Pengembangan media ini adalah model penelitian ADDIE. Model ADDIE digunakan sebagai model pengembangan yang terdiri dari lima fase, yaitu (1) Analisis (*Analysis*) Fase ini meliputi analisis kebutuhan, (2) Perancangan (*Design*) Pada fase ini dilakukan perancangan media pembelajaran berdasarkan permasalahan, (3) Pengembangan (*Development*) Tahap ini meliputi standar kompetensi, identifikasi kompetensi dasar, indikator

pembelajaran, penciptaan media pembelajaran dan validasi ahli media dan materi, (4) pelaksanaan (*implementation*) pelaksanaan pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan, (5) evaluasi (*evaluation*) melakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan. Adapun teknik pengumpulan yang digunakan yaitu Observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrument atau alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian yaitu lembar observasi, pedoman wawancara dan angket. Sedangkan Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualiatatif pada penelitian ini diperoleh saat melakukan observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh data di SDN 34 Pakere, kemudian observasi dilakukan pada saat implementasi media disekolah yakni saran dan masukan dari para validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran sebagai acuan peneliti pada saat revisi media yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dengan menganalisis angket yang dikumpulkan dari angket validasi media, angket validasi materi, angket validasi pembelajaran serta angket pengguna

Tabel 1. Pedoman penilaian angka angket validasi

Skala	Kriteria terhadap media
1	Sangat kurang setuju/ Sangat kurang baik/ Sangat kurang sesuai/ Sangat kurang mudah
2	Kurang setuju/ Kurang baik/ Kurang sesuai/ Kurang mudah
3	Cukup setuju/ Cukup baik/ Cukup sesuai/ Cukup mudah
4	Setuju/ Baik/ Sesuai/ Mudah
5	Sangat setuju/ Sangat baik/ Sangat sesuai/ Sangat mudah

sumber: Sugiyono :2015)

Cara mengetahui data kuantitatif terhadap seberapa besar presentase hasil kelayakan produk yang akan dikembangkan menggunakan rumus presentase 100% menurut Sugiyono (2019) yaitu :

Keterangan :

- Nilai kenyataan : hasil dari instrument yang telah diisi Oleh validator/Responden
- Nilai yang diharapkan : hasil skor dari instrument dengan asumsi Setiap butir dijawab sangat baik(SB) atau Skor 4

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengembangan

Kegiatan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook in Box* Pada Pembelajaran IPS di Kelas VI SDN 34 Pakere Kabupaten Maros” telah dilaksanakan pada bulan Mei 2023 dengan subjek penelitian 16 orang yang dari kelas VI SDN 34 Pakere. Jenis penelitian yang dilaksanakan ialah penelitian pengembangan menggunakan modifikasi model ADDIE.

1) *Analysis*

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dengan studi Pustaka dan studi lapangan, studi lapangan dengan observasi dan wawancara di SDN 34 Pakere pada tanggal 01 Februari 2023

Hasil dari wawancara yaitu sarana prasarana yang ada di SDN 34 Pakere di kelas VI belum terpenuhi, seperti sarana media pembelajaran yang masih kurang, karena guru di SDN 34 Pakere hanya menggunakan buku paket serta menggunakan media gambar saja waktu saat pembelajaran. Tetapi di SDN 34 Pakere sudah memiliki prasarana yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yaitu ruang kelas sedangkan hasil observasi bahwa pada proses pembelajaran menggunakan media yang membuat siswa cepat merasa bosan dan hanya menggunakan buku paket, sehingga pembelajaran tidak bisa memenuhi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Guru juga hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga siswa menjadi tidak menarik dalam belajar. SDN 34 Pakere ini belum full day, tetapi sudah menerapkan Kurikulum 2013. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Sekolah Dasar tersebut bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yaitu Media Scrapbook in Box materi Mengenal Negara ASEAN. Media ini dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi Mengenal Negara ASEAN. Media Scrapbook in Box materi Mengenal Negara ASEAN ini bersifat tahan lama dan mudah dipahami siswa sehingga mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

2) *Design*

Tahap design merupakan lanjutnya dari tahap analysis, pada tahap ini peneliti akan menentukan materi yang akan digunakan dalam pembelajaran IPS yaitu Materi Mengenal Negara ASEAN. Setelah menentukan materi pembelajaran peneliti membuat rancangan sesuai kebutuhan di SDN 34 Pakere, peneliti membuat media pembelajaran sesuai dengan analisis kebutuhan yang ada di SDN 34 Pakere sehingga peneliti mengembangkan media yang lebih menarik yaitu Scrapbook in Box materi mengenal Negara ASEAN. Selanjutnya peneliti membuat desain Scrapbook in Box supaya mempermudah pembuatan media Scrapbook in Box. Berikut desain media Scrapbook in Box materi mengenal Negara ASEAN.

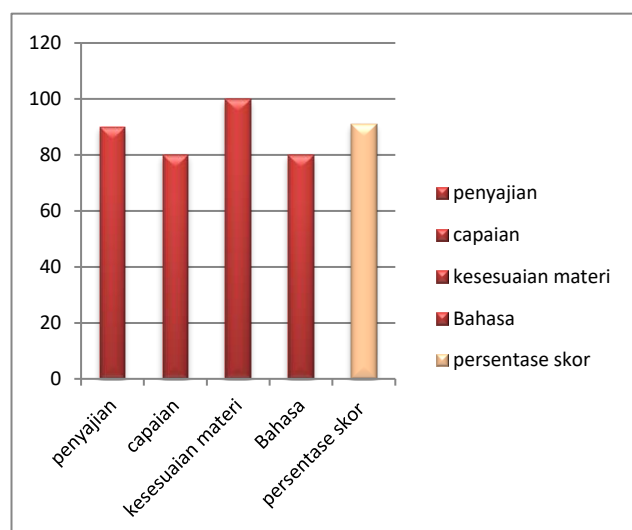
3) *Development*

Tahap development merupakan tindak lanjut dari tahap design, maka dari peneliti selanjutnya mengembangkan media pembelajaran dan tahap validasi oleh para ahli. Pada media sebelumnya yang peneliti ketahui bahwa media scrapbook sudah cukup menarik berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Namun peneliti ingin mengembangkan media scrapbook menjadi lebih menarik dan menyenangkan untuk proses belajar siswa yaitu dengan menggunakan media scrapbook in Box materi mengenal Negara ASEAN yang menarik dari segi tampilan, bentuk serta

menumbuhkan rasa keingintahuan siswa. Berikut adalah hasil pengembangan dari scrapbook in Box materi mengenal Negara ASEAN.

Hasil Pengembangan Media scrapbook in Box materi mengenal Negara ASEAN Gambaran kevalidan Produk media *scrapbook in Box* materi mengenal Negara ASEAN telah selesai 100% maka perlu adanya validasi dari para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran untuk mengetahui apakah media tersebut sudah layak untuk diimplementasikan atau perlu adanya perbaikan lagi. Adapun penilaian hasil validasi menggunakan skala penilaian dari 5-1 yang dinyatakan dengan SB (Sangat Baik), B (Baik), CB (Cukup Baik), KB (Kurang Baik), dan SKB (Sangat Kurang Baik).

Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 02 april 2023 kepada ahli materi ibu Dr.Widya Karmila Sari Achmad, S.Pd., M.Pd. .validator memberikan nilai terhadap materi yang ada pada media *Scrapbook in Box* materi mengenal Negara ASEAN yang sudah peneliti kembangkan. Penilaian yang diberikan memiliki beberapa aspek yaitu, penyajian, isi materi, Bahasa dan ketepatan sasaran materi. Hasil penilain yang diberikan validator sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram hasil validasi materi

Berdasarkan dari hasil validasi ahli materi pembelajaran, bahwa media *Scrapbook in Box* materi

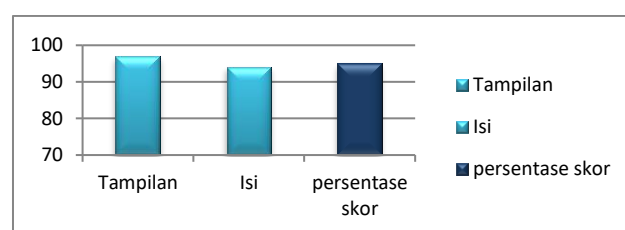
mengetahui mengenal negara ASEAN mendapatkan persentase 91,1% dengan keterangan layak digunakan dengan saran tambahan. Berikut adalah saran yang diberikan oleh validator materi.

Tabel 2. Saran masukan dari validator materi

No	Saran
1	Disarankan untuk dibuatkan buku manual prosedur untuk penggunaan media yang dibuat

Validasi media pembelajaran dilakukan pada tanggal 03 April 2023 oleh ahli media pembelajaran yaitu bapak Hartoto, S.Pd., M.Pd. Validator memberikan nilai terhadap media *Scrapbook in Box* yang sudah peneliti kembangkan. Penilaian yang diberikan memiliki beberapa aspek yaitu, tampilan dan isi media *Scrapbook in Box*. Hasil penilaian yang diberikan validator sebagai berikut :

Berdasarkan dari hasil validasi ahli media pembelajaran, bahwa media *Scrapbook in Box* materi mengenal negara ASEAN mendapatkan persentase 95% dengan keterangan layak digunakan dengan saran tambahan. Berikut adalah saran yang diberikan oleh validator media.



Gambar 2. Diagram hasil validasi Media

Tabel 3. Saran masukan dari validator media

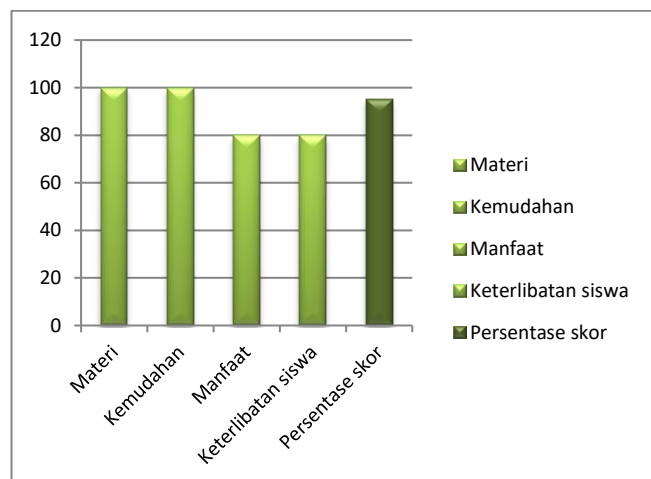
No	Saran
1	Disarankan untuk dibuatkan buku panduan untuk guru
2	Sempurnakan dengan aktivitas pembelajaran kooperatif

Berdasarkan saran yang diberikan oleh validator ahli media, kemudian peneliti membuat manual book penggunaan media untuk guru serta petunjuk

aktivitas pembelajaran kooperatif sesuai yang disarankan oleh validator media.

1) Validasi ahli Pembelajaran

Validasi media pembelajaran dilakukan pada tanggal 04 Mei 2023 oleh ahli pembelajaran yaitu Ibu Haryani, S.Pd.SD. Validator memberikan nilai terhadap media *Scrapbook in Box* yang sudah peneliti kembangkan. Penilaian yang diberikan memiliki beberapa aspek yaitu, materi media, kemudahan, manfaat pembelajaran, keterlibatan siswa menggunakan media *Scrapbook in Box*. Berdasarkan dari hasil validasi ahli pembelajaran, bahwa media *Scrapbook in Box* materi mengenal negara ASEAN mendapatkan persentase 95% dengan keterangan layak digunakan tanpa revisi.



Gambar 3. Diagram hasil validasi pembelajaran

2) Implementation

Tahap implementasi ini merupakan tahap lanjutan dari pengembangan media *Scrapbook in Box*. Tahap implementasi dilakukan seharusnya dimulai pada tanggal 25 April - 25 Mei 2023. Akan tetapi pada Tanggal 8 Mei 2023 sekolah sudah mulai melakukan persiapan ujian nasional untuk kelas VI, sehingga peneliti melakukan implementasi pada tanggal 4 April - 4 Mei 2023. Setelah implementasi peneliti juga membagikan angket respon siswa dan angket respon guru guna untuk mengetahui respon pengguna apakah media *Scrapbook in Box* layak dan menarik digunakan. Berikut adalah penjelasan implementasi

dari media *Scrapbook in Box* materi Mengenal Negara ASEAN.

Angket respon pengguna diberikan kepada peserta didik untuk mengukur respon pengguna terhadap pengembangan media pembelajaran *Scrapbook in Box* materi mengenal Negara ASEAN dengan menggunakan skala *Guttman* yang memiliki jawaban dua jawaban yakni “ya” dan “tidak”. Berikut adalah hasil angket respon siswa.

Tabel 4. Penilaian Respon Siswa

No	Nama Siswa	Jumlah skor 1-8 (Soal)
1	Ahmad Dzaky	7
2	Fatir Gazali	8
3	Hamdan	7
4	Muhammad Al Buhori	7
5	Ismi Mubarak	8
6	Raffi Razak R	8
7	Resky Amelia	7
8	Muhammad farhan	8
9	Naufal Rizkullah	8
10	Nurfadilah	8
11	Putri Maulindri	8
12	Sahira	8
13	Sahril	8
14	Salsabila	7
15	Seli Hasma	8
16	Yunita	8
Jumlah Skor		123
Jumlah skor maksimal		128
Persentase Skor		96%

Berdasarkan penilaian siswa pada saat pengimplementasian produk media pembelajaran *Scrapbook in Box* mendapatkan respon positif dari pengguna, jumlah penilaian adalah 123 dari jumlah total maksimal 128 penilaian. Jumlah skor tersebut dipersentasikan sehingga menjadi 96% dapat dikatakan media *Scrapbook in Box* memenuhi aspek Kepraktisan. Media *Scrapbook in box* mendapatkan respon dari 16 siswa kelas VI SDN 34 Pakere, mereka tertarik dan menganggap bahwa media ini sebagai variasi dalam pembelajaran. Penggunaan media ini juga membuat siswa tertarik dalam belajar, terlihat

dari pengalaman yang dilakukan saat uji coba siswa senang, tertarik dan aktif membaca dan memahami pada pembelajaran menggunakan media *Scrapbook in Box*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media *Scrapbook in Box* sebagai bahan ajar IPS mendapat respon yang baik dari siswa berdasarkan hasil uji coba lapangan. Maka media scrapbook sebagai bahan ajar disekolah dinyatakan sangat menarik atau praktis.

3) Evaluation

Tahap evaluasi pada model ADDIE dijelaskan sebagai proses yang akan dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap program pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan sejak dari proses perencanaan pembuatan produk media *Scrapbook in Box* yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, dan implementasi. Kegiatan evaluasi dilakukan setiap kali ada masukan dan saran dari berbagai pihak untuk memperbaiki penyempurnaan produk media yang dibuat oleh peneliti.

Pada tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang dibutuhkan oleh siswa beserta kendala yang ada pada sekolah dan mencari solusi dari kendala tersebut. Evaluasi yang dilakukan pada tahap analisis yaitu setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara di SDN 34 Pakere. Selanjutnya, pada tahap perencanaan peneliti membuat rancangan media *Scrapbook in Box* materi mengenal Negara ASEAN yang menentukan desain yang sudah dirancang dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk melihat keterkaitan kompetensi dasar dan indikator terhadap media yang peneliti kembangkan. Selanjutnya pada tahap pengembangan yaitu peneliti menghasilkan produk media *Scrapbook in Box* materi mengenal Negara ASEAN dan evaluasi yang akan dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran. Hasil dari evaluasi yaitu kritik dan saran yang didapat dari angket ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran untuk mengetahui kelayakan media *Scrapbook in Box* materi mengenal Negara ASEAN sebelum diimplementasikan. Pada tahap implementasi yang dilakukan pada tahap ini adalah peneliti menggunakan angket peserta didik. Tujuannya untuk

mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan oleh peneliti yang berbasis media scrapbook mengenal Negara ASEAN.

3.2. Pembahasan

Pengembangan Media *Scrapbook in Box* materi mengenal Negara ASEAN Untuk Pembelajaran IPS kelas VI Sekolah Dasar Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media *Scrapbook in Box* materi mengenal Negara ASEAN. Peneliti menggunakan model ADDIE karena model ini menggunakan evaluasi pada setiap proses sehingga dapat mengetahui dan meminimalisir kesalahan dan kekurangan yang ada pada produk yang dikembangkan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Tegeh,dkk. (2014) yaitu pemilihan model ADDIE disusun secara sistematis dengan langkah-langkah pengembangan produk yang mudah dipahami dan mudah digunakan. Selain itu, model ADDIE memiliki penilaian pada setiap langkahnya, yang berdampak positif terhadap kualitas produk yang dikembangkan. Terdapat 5 tahapan model ADDIE yaitu tahap analyze (analisis), design (perencanaan), development (pengembangan), implementation (penerapan), dan yang terakhir yaitu tahap evaluation (evaluasi).

Tahap yang pertama adalah tahap analyze (analisis) bertujuan untuk mengetahui kondisi nyata yang ada dilapangan dan kendala yang ada di kelas VI SDN 34 Pakere. Ada tiga aspek pada tahap analisis yaitu kebutuhan, materi pembelajaran dan lingkungan. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap wali kelas VI untuk mengetahui media apa yang digunakan disaat pembelajaran berlangsung. Peneliti menemukan masalah yaitu disetiap proses pembelajaran guru menggunakan hanya menggunakan buku paket dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan khususnya pada pembelajaran IPS materi ASEAN. Berdasarkan permasalahan diatas peneliti memutuskan untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif karena dengan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, proses pembelajaran yang menarik dapat terlaksana.

Menurut Hamalik (2010) bahwa Media pembelajaran dapat merangsang minat dan keinginan siswa dengan mendorong mereka untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran membantu meningkatkan pemahaman siswa dan mempermudah akses siswa terhadap informasi.

Tahap kedua yaitu design (perencanaan), tahap ini adalah lanjutan dari tahap analisis didalamnya membuat rancangan produk yang sesuai dengan analisis kebutuhan siswa kelas VI SDN 34 Pakere. Berdasarkan analisis kebutuhan yang peneliti peroleh, peneliti merancang media scrapbook in Box materi mengenal Negara ASEAN pada pembelajaran IPS yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang sudah ditentukan. Merancang media dengan mendesain media atau prototype media Scrapbook in Box mulai dari menentukan materi, menyusun materi, hingga menentukan alat dan bahan yang akan digunakan. Media dibuat untuk menciptakan media yang menarik sehingga materi pembelajaran bisa tersampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pada tahap yang ketiga yaitu tahap development (pengembangan) pada tahap ini peneliti mengembangkan media yang berbentuk nyata yaitu media Scrapbook in Box materi mengenal Negara ASEAN. Media yang dikembangkan berisikan materi ASEAN pada pembelajaran IPS.

1) Hasil Penilaian Ahli Media

Validasi yang dilakukan ahli media mencakup dua aspek. Yaitu tampilan dan isi. Penilaian mengenai tampilan berpatokan warna, font, dan pemilihan gambar. Sedangkan penilaian terhadap isi mencakup Bahasa, kemenarikan, kemudahan, dan kemampuan mendorong serta menarik keingintahuan siswa. Pada hasil validasi oleh ahli media yang mendapatkan rata-rata sebesar 95%. Yang berarti media ini "Sangat baik/valid digunakan".

2) Hasil Penilaian Ahli Materi

Pada validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi terdiri dari aspek isi yang dinilai yaitu:

Penyajian, kesesuaian materi, indikator, dan kompetensi yang ingin dicapai, kebenaran, kejelasan materi, Bahasa, penjabaran materi dan kesesuaian gambar. Validasi ini mendapatkan skor sebesar 91,1%, berdasarkan tingkat kevalidan skor 91,1% tersebut dalam kategori "sangat baik" dan materi dapat dinyatakan sesuai dengan media Scrapbook in Box yang dikembangkan.

3) Hasil angket ahli pembelajaran

Angket ahli pembelajaran diambil untuk menilai produk yang dikembangkan dari aspek materi, kemudahan, manfaat, dan keterlibatan peserta didik. Pertimbangan peneliti untuk melibatkan guru dalam menilai produk dikarenakan guru merupakan calon pengguna dan pelaksana pembelajaran. Dari penilaian ini dapat diketahui mendapatkan nilai dengan persentase 95% dengan keterangan "sangat baik".

Media yang sudah jadi yang divalidasi oleh ahli materi yang mendapatkan nilai presentase presentase 91,1% dengan keterangan layak digunakan dengan tambahan saran, validasi ahli media mendapatkan nilai presentase 95% dengan keterangan layak digunakan dengan tambahan saran, pada ahli pembelajaran mendapatkan nilai presentase 95% dengan keterangan layak tanpa revisi. Sehingga media Scrapbook in Box telah layak diuji cobakan di lapangan. Hal ini sesuai dengan pendapat Suwarna, (2005) yang menjelaskan bahwa media dikatakan layak dalam hal praktis berupa media yang digunakan dalam bahan ajar mudah dalam pengoperasiannya sedangkan media dikatakan layak dalam hal teknis yaitu berkaitan dengan kualitas media atau relevansi dengan tujuan pembelajaran dan memberikan kejelasan informasi.

Pada tahap implementasi adalah tahap lanjutan setelah tahap pengembangan pada tahap inilah dilakukan uji coba di lapangan serta peneliti pemberian angket peserta didik. Tujuannya untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media Scrapbook in Box. Uji coba ini dilakukan di SDN 34 Pakere pada 16 siswa yang

mengisi lembar ceklist. Media Scrapbook in Box ini mendapatkan rata-rata penilaian mencapai 95,3 % yang termasuk dalam kategori sangat baik yang berarti produk ini sangat baik digunakan.

Pada tahap evaluasi yaitu pada tahap ini data yang diperoleh sudah menyatakan bahwa media Scrapbook in Box telah layak digunakan atau sudah dapat diujicobakan. Sehingga pada media Scrapbook in Box tidak terdapat kekurangan dan kelemahan maka layak digunakan tanpa revisi.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yaitu Scrapbook in Box Materi Mengenal Negara ASEAN. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan model ADDIE. Media Scrapbook in Box Materi Mengenal Negara ASEAN ini dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik kelas VI Sekolah Dasar yang masih kurang memanfaatkan media pembelajaran. Pengembangan media *Scrapbook in Box Materi Mengenal Negara ASEAN* telah melalui validasi. Hasil uji validasi materi mendapatkan skor presentase 91,1% dengan kriteria (sangat baik), sedangkan hasil uji validasi yang diperoleh dari ahli media mendapatkan skor presentase 95% dengan kriteria (sangat baik),serta hasil dari angket ahli pembelajaran mendapatkan skor 95% dengan kriteria (sangat baik). Hasil respon pengguna yaitu dari peserta didik setelah menggunakan media Scrapbook in Box Materi Mengenal Negara ASEAN pada Pembelajaran IPS kelas VI bahwa pengembangan media sangat membantu dalam proses pembelajaran. Hasil respon siswa untuk mengetahui kepraktisan media Scrapbook in Box Materi Mengenal Negara ASEAN yang telah dikembangkan yang mendapat respon peserta didik mendapatkan skor presentase 96%.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, R. & Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Arikunto, S. 2015. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gall,D & Borg,L. 1983. *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman
- Irmayanti, R. P. 2022. Pengembangan Media Scrapbook Tematik Tema Makanan Sehat Subtema 1 Pembelajaran 2 Peserta didik Kelas V Sd No. 4 Kerobokan Kuta Utara Badung Tahun Ajaran 2021/2022 (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Kemendikbud. 2022. Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pendidikan Anak Usia Dini.
- Lestari, F., Maylita, F., Hidayah, N., & Junitawati, P. D. 2020. *Memahami Karakteristik Anak*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. 1994. *Instructional technology: The definition and domains of the field*. IAP.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. 2022. Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.