

Tersedia secara online di

PISCES**Proceeding of Integrative Science Education Seminar**Beranda prosiding : <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>

Artikel

Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII SMP/MTsDana Ainal Hasan^{1*}, Dita Safarosarita², Fabrianti Novitasari³^{1,2,3}IAIN Ponorogo, Ponorogo**Corresponding Address: danaainalhasan0879@gmail.com***Info Artikel**

2nd AVES
Annual Virtual Conference of
Education and Science 2022

Kata kunci:

Scrapbook
Kontekstual
Validasi
Pendidik

ABSTRACT

Pembelajaran terjadi melalui hubungan timbal balik antara guru dan siswa, yang mengoptimalkan pendidikan baik guru dan siswa. Maka media yang kami gunakan berupa scrapbook dengan pendekatan kontekstual. Tujuan penelitian yaitu agar mengetahui pengaruh kualitas media scrapbook dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada media ini. Metode penelitian lainnya adalah metode pengembangan 3D, dimana lingkungan pembelajaran dikembangkan dalam bentuk scrapbook dengan menggunakan penelitian pengembangan 3D yaitu identifikasi, perencanaan dan pengembangan. Setelah diketahui hasil dari semua evaluator, hasil evaluasi kelayakan pers dan ahli materi rata-rata poin dengan kriteria baik untuk semua aspek scrapbook di atas. Proses validasi materi dan media meliputi kontribusi dan saran perbaikan agar lebih baik dan lebih user friendly. Hasil penelitian mengkonfirmasi bahwa hasil rerata penilaian validasi oleh ahli media pembelajaran bagi dosen adalah 3,5 dan guru adalah 3,15. Sedangkan siswa Memilih sangat setuju. Dengan media ini, siswa dapat menggabungkan bagian gambar dengan deskripsi singkat gambar untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang topik tersebut. Hasil penilaian yang divalidasi ke draf dalam bentuk scrapbook, disajikan untuk menarik perhatian siswa dan mendorong pembelajaran.

© 2022 Dana Ainal Hasan, Dita Safarosarita , Fabrianti Novitasari

PENDAHULUAN

Belajar adalah tugas terpenting seorang guru. Pembelajaran terjadi melalui hubungan timbal balik antara guru dan siswa, yang mengoptimalkan pendidikan baik guru dan siswa. Maka dibutuhkan dalam pembelajaran yang dapat membantau dalam mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, aktif, kreatif sesuai dengan bakat, kemampuan, minat, dan tingkat fisiknya. dan siswa dan ruang yang cukup untuk kemandirian. Pembelajaran Pengembangan Siswa digunakan sebagai cara untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Menggunakan media kreatif dapat mendorong siswa untuk menikmati

pembelajaran (Wardhani, 2018). Guru harus mengembangkan metode pengajaran yang efektif untuk membantu siswa mengatasi kesulitan dalam mengasimilasi materi. Lingkungan belajar yang lebih konkrit dan menyenangkan. Salah satu inovasi yang mungkin dilakukan adalah media scrapbook dengan pendekatan kontekstual. Dengan menggunakan media yang dikemas dengan menarik, siswa dapat menggabungkan segmen gambar yang berbeda dengan deskripsi gambar singkat untuk lebih memahami materi pelajaran. Fungsinya adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan akademik. Perilaku dan proses informasi yang dipelajari dapat ditransmisikan dari sumber informasi ke penerima informasi melalui berbagai model dan media. (Amalina, 2020).

Kualitas pendidikan saat ini dapat ditingkatkan dengan lingkungan belajar yang baik atau sumber daya yang tersedia bagi siswa. Media adalah salah satu sarana atau alat yang digunakan untuk menyajikan materi pendidikan. Penggunaan media pendidikan dalam proses belajar siswa dapat mengatasi keterbatasan spasial, temporal dan sadar dengan menggunakan fasilitas pendidikan yang sesuai dan beragam untuk mengartikulasikan informasi, komunikasi tertulis atau verbal. Mengatasi sikap siswa yang negatif sekalipun kurikulum dan materi pembelajarannya sama untuk semua siswa, hal ini dapat diatasi dengan menggunakan metode-metode yang menangani masalah-masalah khusus siswa dalam campuran yang tepat yang cocok untuk situasi dan pengalaman yang berbeda. Murid yang mengalami kesulitan memahami suatu mata pelajaran dapat didukung dengan alat bantu berupa lingkungan belajar. Untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan, pendidik harus menciptakan lingkungan belajar yang inovatif. Kemampuan pendidik dalam mengimplementasikan lingkungan belajar harus disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa dan materi yang tersedia. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan agar perhatian, minat, dan pemikiran siswa terfokus pada kegiatan pembelajaran yang mencapai tujuan pembelajaran (Mulyani, 2021).

Scrapbook adalah bentuk seni di mana anda secara kreatif memotong gambar atau menambahkan hiasan ke kertas untuk menciptakan tampilan yang menarik. Tampilan notebook yang menarik menjadi dasar untuk mengubahnya menjadi lingkungan belajar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Ketika materi dicetak dan didistribusikan dalam format thumbnail, siswa lebih termotivasi untuk mempelajari dan memahaminya. Ciptakan lingkungan belajar seperti buku catatan yang tidak hanya berisi teks tetapi juga elemen visual yang dapat menonjolkan berbagai materi pembelajaran yang memerlukan perhatian khusus saat belajar agar tidak akan bosan saat membacanya (Shier.P., 2013). Keuntungan lain dari scrapbook adalah membantu siswa lebih memahami abstraksi dan fakta yang tidak dapat disajikan di kelas. Menggunakan scrapbook dengan pertumbuhan dan standar yang sesuai, kemampuan belajar dan mengajar siswa dinilai baik dan meningkat, dan pemahaman siswa tentang amputasi dinilai sangat dapat dimengerti. Berdasarkan hal tersebut di atas, kegiatan proses pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan model pembelajaran kolaboratif yang didukung dengan scrapbook. Siswa mengharapkan hasil belajar yang lebih baik dari penggunaan model dan media tersebut (Septiani, 2020).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak lingkungan belajar kontemplatif terhadap pemahaman siswa, dan mengembangkan lingkungan belajar scrapbook berkualitas tinggi yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran mencari jawaban oleh siswa dalam penggunaan media belajar scrapbook.

METODE

Metode penelitian ini adalah metode pengembangan 3D, dimana lingkungan pembelajaran dikembangkan dalam bentuk notebook dengan menggunakan penelitian pengembangan 3D yaitu identifikasi, perencanaan dan pengembangan. Pada mengidentifikasi yaitu melakukan analisis potensi dan masalah, mengumpulkan informasi dari pengamatan, dan merumuskan tujuan pembelajaran. Hasil penelitian awal menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah yang buruk disebabkan oleh berbagai model pembelajaran yang tidak baik dan penggunaan media yang tidak optimal. Kemudian perencanaan yaitu Melakukan desain awal, termasuk persiapan kelompok (pengujian dan penelitian), pemilihan media, dan desain media (desain awal lingkungan pembelajaran Macromedia Flash di mana masalah disajikan). Dan yang terakhir adalah pengembangan dengan Melakukan validasi desain, alat dan evaluasi proses.

Subyek penelitian ini adalah buku ajar tentang sistem pencernaan manusia. Tujuan penelitian adalah kualitas lingkungan belajar scrapbook, pengaruh lingkungan belajar terhadap pemahaman materi siswa, dan respon siswa terhadap lingkungan belajar scrapbook. Sumber data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli komunikasi, guru IPA, dan siswa kelas VIII SMP. Walaupun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengukuran dan komunikasi tidak langsung, namun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan pemecahan masalah pada umpan balik guru dan respon siswa terhadap lingkungan belajar.

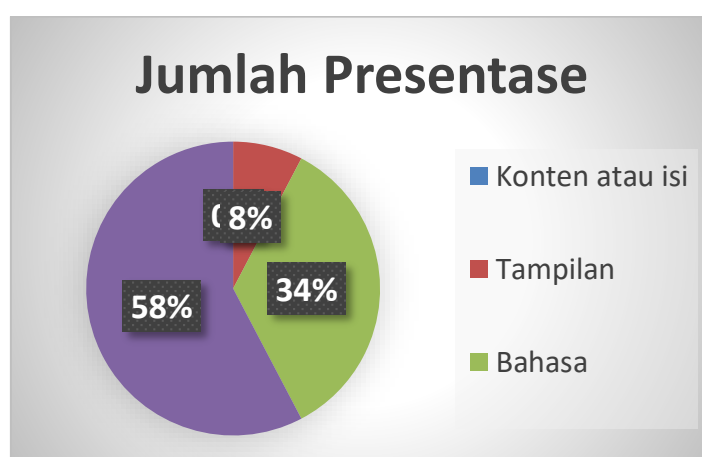
HASIL DAN PEMBAHASAN

Artikel ini menggunakan Media scrapbook pembelajaran sains kelas 8 yang dikembangkan untuk siswa sekolah menengah pertama untuk mendokumentasikan Sistem pernapasan manusia. Pengembangan scrapbook ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey (1996), yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Langkah pertama dalam penelitian untuk pengembangan platform scrapbook adalah tahap analisis, yang tujuannya untuk menganalisis isu-isu terkini dalam pendidikan. Hasil observasi tersebut berkaitan dengan siswa, kurikulum dan bahan ajar. Karena scrapbook tidak memuat semua materi, materi dinilai berdasarkan standar Kompetensi Inti dan Keterampilan Dasar kelas 8.

Langkah kedua adalah menggambar album dengan gambar di atas kertas ukuran (19 x 23 cm). Kemudian dipotong sesuai dengan teknik yang ditentukan. kemudian buatlah penutup berupa selebar kertas/kardus keras, agar scrapbook tidak mudah rusak dan kuat. Lalu rekatkan semua halaman dan gambar. Setelah selesai, draft pertama dari pengembangan media tersebut. Langkah ketiga adalah mengembangkan dukungan scrapbook yang berukuran (19 x 23 cm) yang digambar di atas kertas. Lingkungan scrapbook kedua direncanakan setelah lingkungan notebook dimodifikasi berdasarkan saran dan rekomendasi pengulas. Hasil draf II disetujui oleh supervisor, setelah itu ahli media dan bahan menyetujui lingkungan scrapbook. Kirimkan hasil dan saran anda untuk meningkatkan validator. Media ini membuat produk lebih jelas dan lebih menarik saat mengirimkan materi. Hasil evaluasi yang dikonfirmasi mengarah pada media belajar ketiga berupa scrapbook ini disajikan harus menarik perhatian siswa dan mendorong pembelajaran.

Lingkungan belajar scrapbook dengan tampilan sampul depan. Halaman pertama memiliki keterampilan, statistik, dan petunjuk cara. Kompetensi dan indikator memudahkan pembaca memahami tujuan, rencana dan pelaksanaan pembelajaran yang dikomunikasikan kepada media. Panduan Pengguna memudahkan pembaca untuk mengetahui cara menggunakan lingkungan scrapbook. Halaman berikutnya berisi daftar isi. Siswa dapat menelusuri halaman dokumen dan berinteraksi dengan konten yang tersedia. Pada halaman iii, peta konsep dilengkapi dengan gambar teknik melipat kertas. Peta konsep bertujuan untuk menyusun pemahaman konsep. Teknik melipat kertas foto dengan gambar pencernaan manusia. Pengembangan lingkungan scrapbook bertepatan dengan pengembangan model ADDIE. Lingkungan akuntansi dasar divalidasi untuk menentukan validitas lingkungan yang dikembangkan. Inspeksi dilakukan oleh profesional media, yaitu pendidik dan peneliti. Masukan yang diberikan berupa gambar latar belakang yang tidak sesuai dengan materi yang ditampilkan, serta akurasi dan ukuran cropping gambar sampul masih dibatasi oleh materi di dalamnya.

Validasi media pembelajaran dilakukan oleh dosen Tadris IPA yaitu Aristiawan, M.Pd yang dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2022, hasilnya pada sebagai berikut:



Gambar 1. Data Validasi Ahli Media Pembelajaran

Tabel 1. Persebaran Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Jumlah
1	Konten Atau isi	20
2	Tampilan	35
3	Bahasa	19
4	Penggunaan dan Penyajian	18

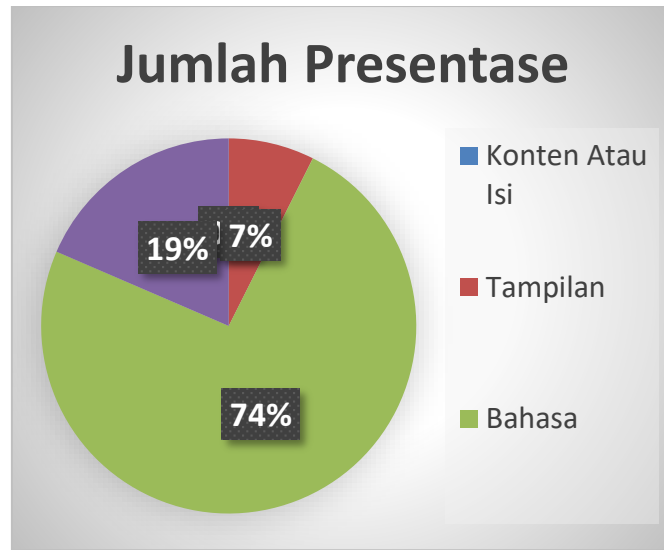
Rerata Penilaian

$$\text{Nilai Akhir} = 92 : 26 = 3,5$$

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Instrumen Media Pembelajaran

Interval Skor	Keterangan
3,26 – X – 4,00	Sangat Baik
2,51 - X – 3,25	Baik
1,76 – X – 2,50	Kurang
1,00 – X – 1,75	Sangat Kurang

Validasi media pembelajaran dilakukan oleh Guru IPA yaitu Yuli Romaiyah, S.Pd yang dilaksanakan pada tanggal 31 Oktober 2022, hasilnya pada sebagai berikut:



Gambar 2. Data Validasi Ahli Media Pembelajaran

Tabel 3. Persebaran Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Jumlah
1	Konten Atau isi	18
2	Tampilan	30
3	Bahasa	15
4	Penggunaan dan Penyajian	19

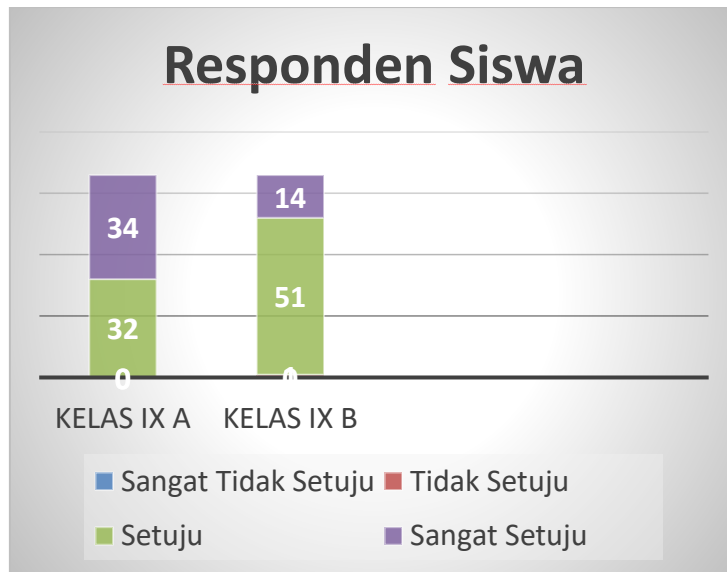
Rerata Penilaian

$$\text{Nilai Akhir} = 82 : 26 = 3,15$$

Tabel 4. Kriteria Kelayakan Instrumen Media Pembelajaran

Interval Skor	Keterangan
3,26 – X – 4,00	Sangat Baik
2,51 - X – 3,25	Baik
1,76 – X – 2,50	Kurang
1,00 – X – 1,75	Sangat Kurang

Gambar diagram batang menggunakan angket responden siswa yang mana hasilnya pada sebagai berikut:



Gambar 3. Data Validasi Responden Siswa

Tabel 5. Persebaran Hasil Angket Responden Siswa

No.	Kelas	Responden Siswa		Jumlah
		Sangat Setuju	Setuju	
1.	Kelas IX A	34	32	66
2.	Kelas IX B	14	51	65

Setelah diketahui hasil dari semua evaluator, hasil evaluasi kelayakan pers dan ahli materi rata-rata poin dengan kriteria baik untuk semua aspek scrapbook di atas. Proses validasi materi dan media meliputi kontribusi dan saran perbaikan agar lebih baik dan lebih user friendly. Hasil penelitian mengkonfirmasi bahwa hasil rerata penilaian validasi oleh ahli media pembelajaran bagi dosen adalah 3,5 (Veronica et al., 2018) dan hasil rerata penilaian validasi oleh ahli media bagi guru IPA adalah 3,15 (Susliana & Wahyuni, 2019). Untuk angket responen siswa kelas IX A dan IXB Terhadap Kelayakan Media Pembelajaran Scrapbook berjumlah 48 untuk sangat setuju, 83 untuk setuju dan 1 untuk tidak setuju. Sedangkan yang Sangat tidak setuju berjumlah 0. Mendokumentasikan hasil tersebut dalam materi sistem pencernaan manusia kelas 8 dengan buku catatan dapat memberikan umpan balik yang positif terhadap materi dan meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran dengan dokumentasi berbasis hasil dari kelas VIII lingkungan dalam sistem pencernaan manusia. Dapat ditegaskan bahwa cocok dan efektif digunakan sebagai alat pengajaran di kelas. Seperti yang dijelaskan dalam Kode UR No. 20 2003 Pada dasarnya sistem pendidikan nasional ingin memaksimalkan potensi belajar peserta didik, sehingga proses belajar mengajar harus dilaksanakan secara efektif agar peserta didik dapat memanfaatkannya. Dan tujuan pendidikan dapat tercapai.

KESIMPULAN

Pembelajaran IPA tidak hanya berdasarkan fakta dan pola, tetapi juga harus memperkuat konsep. Salah satu inovasinya adalah media scrapbook dengan pendekatan kontekstual. Dengan media yang dikemas secara menarik, siswa dapat menggabungkan berbagai bagian gambar dengan deskripsi singkat gambar untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang topik tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh lingkungan belajar kontekstual terhadap pemahaman siswa dan untuk mengembangkan kualitas lingkungan belajar scrapbook yang dapat digunakan untuk kegiatan akademik. Jenis dalam penelitian ini menggunakan metodologi peningkatan. Metode penelitian ini adalah metode pengembangan 3D, dimana lingkungan pembelajaran dikembangkan dalam bentuk notebook dengan menggunakan penelitian pengembangan 3D yaitu identifikasi, perencanaan dan pengembangan. Pada mengidentifikasi yaitu melakukan analisis potensi dan masalah, mengumpulkan informasi dari pengamatan, dan merumuskan tujuan pembelajaran.. Hasil penelitian mengkonfirmasi bahwa hasil rerata penilaian validasi oleh ahli media pembelajaran bagi dosen adalah 3,5, dan hasil rerata penilaian validasi oleh ahli media bagi guru IPA adalah 3,15 Untuk angket responen siswa Terhadap Kelayakan Media Pembelajaran Scrapbook paling berjumlah 48 untuk sangat setuju, 83 untuk setuju dan 1 untuk tidak setuju. Sedangkan yang Sangat tidak setuju berjumlah 0. Lingkungan belajar scrapbook dengan layar sampul depan. Halaman pertama berisi keterampilan, statistik, dan instruksi. Keterampilan dan metrik memudahkan pembaca untuk memahami tujuan pembelajaran, rencana, dan praktik yang disediakan oleh media.

REFERENSI

- Amalina, A. F. (2020). Pengembangan Media Scrapbook Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Admiration*, 468-478.
- Dick and Carey. 1996. The Systematic Design of Instruction. Fourth Edition: *Harper Collins College Publisher*.
- Mulyani, L. &. (2021). KEVALIDAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK PADA MATERI LINGKARAN KELAS VIII SMPN 4 KOTA SOLOK. *THEOREMS. THEOREMS (THE jOuRnal of mathEMatics)*, 91-93.
- Septiani, U. R. (2020). KELAYAKAN SCRAPBOOK SUB MATERI PEMANFAATAN KEANEKARAGAMAN HAYATI INDONESIA. *Jurnal Biologi dan Kependidikan Biologi*, 53-55.
- Shier.P. (2013). *Scrapbooking Project*. Canada: Agriculture Council of Saskatchewan Inc.

Wardhani, S. W. (2018). Pengembangan media scrapbook pada materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III sekolah dasar. *JS (Jurnal Sekolah)*, 124-130.