

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU MENGGUNAKAN
PICTURE AND PICTURE UNTUK SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

LYDIA UTAMI

NIM. 17129350

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2021

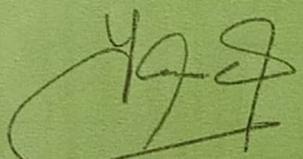
PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU MENGGUNAKAN
PICTURE AND PICTURE UNTUK SISWA KELAS
V SEKOLAH DASAR**

Nama : Lydia Utami
NIM/BP : 17129350/2017
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2021

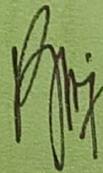
Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Dra. Yetti Ariani, M.Pd

NIP. 196012021988032001

Disetujui Oleh
Pembimbing



Dra. Reinita, M.Pd

NIP. 196306041988022002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada Pembelajaran
Tematik Terpadu Menggunakan *Picture and Picture* untuk Siswa
Kelas V Sekolah Dasar

Nama : Lydia Utami

NIM/BP : 17129350/2017

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 10 November 2021

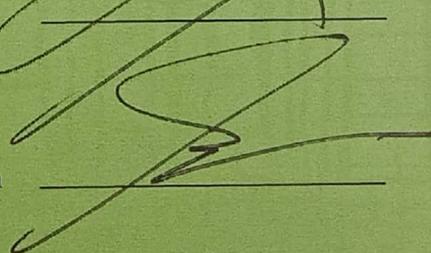
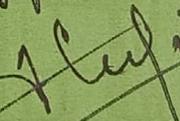
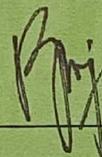
Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Reinita, M.Pd

2. Anggota : Drs. Muhammadiyah, M.Si

3. Anggota : Mansurdin, S.Sn, M.Hum



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lydia Utami
NIM : 17129350
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Picture and Picture* untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya saya sendiri dengan arahan pembimbing dan penguji. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Giri Maju, November 2021

Yang menyatakan



Lydia Utami

NIM. 17129350

ABSTRAK

Lydia Utami. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Picture and Picture* untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh belum adanya media pembelajaran yang dikembangkan sendiri oleh guru, khususnya media pembelajaran dalam bentuk *scrapbook*. Media pembelajaran yang digunakan guru hanya bersumber dari media siap pakai dan penggunaan media terbatas oleh materi. Hal ini menyebabkan tidak untuk setiap pembelajaran media tersebut dapat digunakan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *picture and picture* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang valid dan praktis.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahap yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media pembelajaran yang dikembangkan diuji kevalidannya oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Produk diuji cobakan di kelas V SDN 23 Luhak Nan Duo dan SDN 22 Luhak Nan Duo. Data penelitian dikumpulkan menggunakan lembar validasi oleh ahli, angket respon guru dan angket respon siswa.

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran *scrapbook* ini diperoleh hasil validitas materi 87,78%, validitas bahasa 82,85%, dan validitas desain 83,33% dengan kategori valid sampai sangat valid. Hasil praktikalitas media pembelajaran oleh guru masing-masing diperoleh 88% dan 92% serta siswa masing-masing 90,47% dan 95,99% yang termasuk ke dalam kategori sangat praktis.

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook*

MOTTO

“ Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al Insyirah : 5-6)

**“Jangan meminta maaf, tak perlu khawatir, tak perlu merasa takut,
sekarang jangan menangis”**

(HUG - Seventeen)

**“Tapi hari ini akan berakhir, ketika menit dan detik saling tumpang tindih,
dunia menahan napas sebentar”**

(00:00 - BTS)

**“Yang baik bagimu belum tentu baik bagi Tuhan, jangan marah ketika
rencana baikmu digagalkan oleh rancangan hebat-Nya. Kamu tidak akan
mengerti akhirnya seperti apa, jadi taatlah dulu baru mengerti”**

(tentang proses 24.00)

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Picture and Picture* untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”**. Selanjutnya, shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada nabi besar umat islam yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan sampai ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat sekarang ini.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setulusnya kepada :

1. Ibu Dra.Yetty Ariani, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku ketua dan sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu

Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberi kemudahan dalam penulisan skripsi ini.

2. Bapak Zuardi, M.Si selaku ketua UPP IV jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberi kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
3. Ibu Dra.Reinita, M.Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Atri Waldi, M.Pd, Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd dan bapak Dr.Desyandri, M.Pd selaku validator yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Drs.Muhammadi, M.Pd dan Bapak Mansurdin, S.Sn.,M.Hum selaku tim dosen penguji yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
7. Ibu Mardiyanti, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 23 Luhak Nan Duo dan Bapak Nuriswan, S.Pd yang telah memberikan izin penelitian.

8. Kedua Orangtuaku Bapak Mukhlis dan Ibu Yunisma serta adikku Fio dan Syifa yang senantiasa memberikan dorongan, semangat, nasehat, dan doa serta memenuhi segala kebutuhan peneliti.
9. Aulia Hana, Annisa Leona, Dian Primalia, Mayang Putri Minalti, Ninna Fitria, Silvia Rosa, Reysa Febrina dan Widya Rezki Maiza selaku sahabat yang telah memberikan dorongan, semangat, saran, nasehat serta membantu peneliti dalam melakukan penelitian.
10. Teman-teman mahasiswa S1 PGSD angkatan 2017 khususnya kelas 17 BKT 11 sebagai teman seperjuangan yang telah memberikan dorongan dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
11. BTS dan Seventeen dengan karya juga variety shownya yang dapat membuat tawa, serta teman-teman ARMY dan Carat yang sudah ada diwaktu semangat dan motivasi mulai turun.
12. Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for just being me at all times.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat

bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan.

Padang, 8 November 2021

Peneliti

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI	i
PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan.....	7
D. Spesifikasi Produk.....	7
E. Manfaat Pengembangan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan.....	8
G. Definisi Istilah.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	12
3. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	13
4. Fungsi Media Pembelajaran.....	13
B. <i>Scrapbook</i>	14
1. Pengertian <i>Scrapbook</i>	14
2. Manfaat <i>Scrapbook</i>	15
3. Keunggulan.....	16
4. Langkah-Langkah Pembuatan.....	16
C. Pembelajaran Tematik Terpadu.....	17

1. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu.....	17
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu	18
D. Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Picture and Picture</i>	19
1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif.....	19
2. Kooperatif Tipe <i>Picture and Picture</i>	20
a. Gambar.....	20
b. Model Pembelajaran Tipe <i>Picture and Picture</i>	21
E. Karakteristik Siswa Usia Sekolah Dasar.....	26
F. Penelitian yang Relevan	27
 BAB III METODE PENGEMBANGAN	 29
A. Model Pengembangan	29
B. Prosedur Pengembangan	30
C. Uji Coba Produk	34
1. Subjek Uji Coba	34
2. Jenis Data	34
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	34
4. Teknik Analisis Data.....	35
a. Analisis Data Validitas Media	35
b. Analisis Data Praktikalitas Media.....	37
 BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	 39
A. Penyajian Data Uji Coba.....	39
a. Hasil Tahap <i>Analysis</i>	39
b. Hasil Tahap <i>Design</i>	39
c. Hasil Tahap <i>Development</i>	43
d. Hasil Tahap <i>Implementation</i>	53
e. Hasil Tahap <i>Evaluation</i>	53
B. Analisis Data.....	59
1. Analisis Data Uji Coba Ahli	59
2. Analisis Data Uji Praktikalitas	62
C. Revisi Produk.....	63
1. Revisi Berdasarkan Saran Dari Ahli Materi.....	63
2. Revisi Berdasarkan Saran Dari Ahli Bahasa.....	63
3. Revisi Berdasarkan Saran Dari Ahli Desain	64
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	 66
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	66

B. Saran Pemanfaatan,Diseminasi Produk, Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut	67
DAFTAR RUJUKAN	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Penskoran Validitas Media	36
Tabel 2. Kategori Validitas Media Pembelajaran	36
Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru dan Siswa.....	37
Tabel 4. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran	38
Tabel 5. Daftar Nama Validator	44
Tabel 6. Hasil Validasi Media Pembelajaran pada Aspek Materi Sebelum Revisi ...	44
Tabel 7. Hasil Validasi Media Pembelajaran pada Aspek Materi Sesudah Revisi....	46
Tabel 8. Hasil Validasi Media Pembelajaran pada Aspek Bahasa Sebelum Revisi ..	48
Tabel 9. Hasil Validasi Media Pembelajaran pada Aspek Bahasa Sesudah Revisi ...	48
Tabel 10. Hasil Validasi Media Pembelajaran pada Aspek Desain Sebelum Revisi	49
Tabel 11. Hasil Validasi Media Pembelajaran pada Aspek Desain Sesudah Revisi	50
Tabel 12. Daftar Hasil Revisi Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar	52
Tabel 13. Hasil Pengisian Angket Respon Guru SDN 23 Luhak Nan Duo terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar	54
Tabel 14. Hasil Pengisian Angket Respon Guru SDN 22 Luhak Nan Duo terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar	55
Tabel 15. Hasil Pengisian Angket Respon Siswa SDN 23 Luhak Nan Duo terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar	56
Tabel 16. Hasil Pengisian Angket Respon Siswa SDN 22 Luhak Nan Duo terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar	58
Tabel 17. Revisi Validator Ahli Materi	63
Tabel 18. Revisi Validator Ahli Bahasa.....	63

Tabel 17. Revisi Validator Ahli Desain	65
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Langkah Pembuatan Media <i>Scrapbook</i>	17
Gambar 2. Bagan Langkah Pengembangan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	30
Gambar 3. Bagan Skema Pengembangan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	33
Gambar 4. Desain <i>Cover</i> Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	44
Gambar 5. Revisi Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> Aspek Bahasa.....	64
Gambar 6. Revisi Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> Aspek Desain	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Gambaran Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	73
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	78
Lampiran 3 Lembar Instrumen Validasi Media (Konten/Isi)	93
Lampiran 4 Lembar Instrumen Validasi Kebahasaan	101
Lampiran 5 Lembar Instrumen Validasi Desain	109
Lampiran 6 Instrumen Lembar Praktikalitas Angket Respon Guru.....	117
Lampiran 7 Instrumen Lembar Praktikalitas Angket Respon Peserta Didik	119
Lampiran 8 Responden Siswa.....	125
Lampiran 9 Hasil Pengisian Angket Respon Guru	127
Lampiran 10 Surat Permohonan Validator	128
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian.....	131
Lampiran 12 ACC untuk Melakukan Penelitian	132
Lampiran 13 Dokumentasi	133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran tematik terpadu merupakan perpaduan semua mata pelajaran menjadi satu dan terikat dalam sebuah tema. Pembelajaran tematik terpadu sangat memfokuskan pada mengarahkan siswa untuk aktif terlibat saat pembelajaran berlangsung dan meningkatkan keikutsertaan siswa dalam proses belajar (Reinita, 2020). Untuk dapat merangsang partisipasi siswa, dapat dilakukan inovasi dalam pembelajaran agar siswa lebih menaruh minat dan aktif dalam pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan guru adalah dengan penggunaan media yang dapat dijadikan sebagai penunjang keberhasilan proses pembelajaran dan meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Disamping guru merancang pembelajaran dengan baik, dalam melaksanakannya pun guru hendaknya juga didukung dengan penggunaan media agar dapat berjalan dengan baik pula. Tidak hanya dalam menggunakan media pembelajaran, namun juga dalam mengembangkan media yang dapat merangsang partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan proses interaksi antara siswa dengan guru dalam pembelajaran (Sudjana & Rivai, 2019). Pentingnya penggunaan media

dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang juga dapat mempengaruhi kondisi pembelajaran serta pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran di Indonesia, tuntutan pasar global dan kurikulum pendidikan.

Kehadiran media pembelajaran akan sangat membantu siswa sekolah dasar, karena pada usia sekolah dasar merupakan tahap dimana siswa berpikir konkret ke abstrak. Idealnya media pembelajaran sekolah dasar disesuaikan dengan cara berpikir siswa, perkembangan dan potensi siswa namun juga tidak melupakan karakteristik dari materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Manfaat yang akan didapatkan jika menggunakan media yaitu siswa lebih menaruh minatnya dalam pembelajaran dan menumbuhkan motivasi belajarnya, sehingga siswa dapat lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran (Sudjana & Rivai, 2019). Dengan demikian, siswa dapat memahami pembelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dan dengan media yang dikembangkan sendiri oleh guru, media dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, melalui media yang dikembangkan pun siswa mampu memahami materi yang telah disesuaikan sedemikian rupa oleh guru serta dapat mengurangi ketidak-tepatan.

Media yang dapat dikembangkan sendiri oleh guru dapat bermacam-macam. Salah satunya media yang memanfaatkan teknologi, namun terdapat hambatan bagi guru yang akan mengembangkan media

berbasis teknologi seperti dari segi fisik yaitu kurang memadainya sarana dan prasarana, maupun dari segi non-fisik yaitu rasa percaya diri yang kurang dari guru.

Menurut hasil penelitian Seth Spaulding (dalam Sudjana & Rivai, 2019) tentang bagaimana siswa belajar melalui media visual berupa gambar-gambar yang salah satu hasilnya adalah ilustrasi gambar merupakan perangkat pengajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif. Hal ini juga dapat menjadi alternatif pengembangan media pembelajaran yang valid dan praktis karena dalam mengembangkannya pun cukup sederhana dan dapat dengan mudah diikuti guru.

Dalam penggunaan media pun dapat berpengaruh terhadap penggunaan metode pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pembelajaran jika melibatkan media akan lebih bervariasi dan kegiatan siswa pun tidak hanya mendengarkan penjelasan guru (Sudjana & Rivai, 2019). Maka dari itu, guru hendaknya juga mampu membuat atau mengembangkan media dalam proses pembelajaran.

Seperti yang telah diuraikan di atas, media sangat erat kaitannya dengan strategi dan metode pembelajaran yang digunakan. Salah satunya adalah model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media penyampai informasi atau pesan dengan memasang gambar secara sistematis dan logis yang biasa disebut dengan *picture and picture* (Suprijono, 2009).

Namun kenyataannya terdapat banyak kesenjangan-kesenjangan yang terjadi. Pertama, media yang tersedia baik dari segi jumlah maupun ragamnya masih kurang, maka diperlukan adanya pengembangan. Namun, guru banyak kurang terampil dalam hal mengembangkan media. Alasannya jika harus membuat media terlebih dahulu akan memakan banyak waktu. Dan guru tidak memiliki waktu untuk dapat membuat media pembelajaran tersebut.

Kedua, pengoperasian media yang terlalu rumit. Guru bahkan kurang mengerti cara penggunaan media siap pakai yang disediakan oleh sekolah. Untuk media pembelajaran yang sedikit rumit, guru tidak mengetahui secara pasti bagaimana cara penggunaan yang benar dari media. Akibatnya guru menjadi malas menggunakan media yang sudah tersedia.

Ketiga, sikap resistensi, guru hanya berfokus pada menuntaskan materi pembelajaran. Akibatnya media yang tersedia di sekolah hanya terpajang saja di dalam kelas tanpa digunakan.

Dampak yang akan dirasakan jika proses pembelajaran yang kaku dan monoton tanpa media akan menurunkan semangat belajar siswa, siswa tidak berkonsentrasi dan akan merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Tentu hal ini akan berdampak pada tingkat pemahaman siswa yang kurang dengan materi pembelajaran. Jika siswa kurang paham dengan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran yang diharapkan pun tidak akan tercapai.

Survei kebutuhan dilakukan di SDN 23 Luhak Nan Duo Kabupaten Pasaman Barat. Hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa dalam pembelajaran tematik terpadu sudah menggunakan media di dalam proses pembelajaran namun media yang digunakan hanya mampu menjangkau sedikit dari materi pembelajaran serta guru belum mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran. Tidak untuk setiap pembelajaran guru menggunakan media serta guru pun kebingungan tentang media apalagi yang harus digunakan agar mencakup keseluruhan materi pembelajaran.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media gambar yang disajikan dalam bentuk *scrapbook*. *Scrapbook* berasal dari kata *scrap* yang berarti sisa atau potongan dan *book* yang berarti buku. *Scrapbook* dapat didefinisikan sebagai seni menempel gambar atau foto pada media kertas dan menghiasnya menjadi karya kreatif. Selain berisikan gambar atau foto, *scrapbook* juga dapat memuat potongan catatan penting yang berkaitan dengan gambar (Damayanti, 2017). *Scrapbook* juga dapat diartikan sebagai album foto spesial yang halamannya tidak hanya diisi dengan tulisan, tetapi juga dengan memorabilia dan dekorasi seperti stiker, *die-cut*, *rubber-stamping* dan gambar (Solomon dalam Widiyanto, dkk., 2015).

Meskipun namanya “*scrap*” atau sisa, namun kini bahan pembuatan *scrapbook* semakin berkembang (Damayanti, 2017). Bahan pembuatan *scrapbook* tidak selalu hanya menggunakan bahan dari barang

bekas, namun dapat juga menggunakan bahan khusus untuk *scrapbook*. Dengan harapan guru dapat dengan mudah mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* dalam pembelajaran.

Media gambar (*picture and picture*) dianggap sangat membantu menyampaikan materi pembelajaran terlebih jika objek tidak dapat diamati secara langsung. Pembelajaran *Picture and Picture* adalah satu diantara model pembelajaran aktif menggunakan gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang sistematis, seperti menyusun gambar secara berurutan, menunjukkan gambar (Suprijono, 2009). Pembelajaran *Picture and Picture* adalah satu diantara model pembelajaran kooperatif yang bertujuan agar siswa dapat bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu untuk berprestasi dan melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik (Reinita & El Fitri, 2019).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dan untuk mengatasi masalah yang terjadi, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Picture and Picture* untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *picture and picture* yang valid digunakan dalam pembelajaran?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *picture and picture* yang praktis digunakan dalam pembelajaran?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *picture and picture* yang valid digunakan dalam pembelajaran.
2. Mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *picture and picture* yang praktis digunakan dalam pembelajaran.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media *scrapbook* dalam penyajiannya lebih dominan menampilkan gambar dengan keterangan yang singkat namun lengkap. Gambar disajikan semenarik mungkin dalam item, sehingga mampu menarik minat siswa dalam mencari informasi dengan menarik dan membuka setiap item yang disajikan dalam setiap halaman.

E. Manfaat Pengembangan

Pengembangan ini dirancang guna menghasilkan media pembelajaran *scrapbook* yang dapat mempermudah penyampaian materi oleh guru dan pemahaman materi oleh siswa serta menarik minat belajar siswa. Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi siswa

Penerapan media *scrapbook* dapat merangsang partisipasi aktif siswa dan dapat meminimalisir kebosanan siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Bagi guru

Penggunaan media *scrapbook* dapat membantu guru meningkatkan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini merupakan sebuah pengalaman baru bagi peneliti untuk mengembangkan sebuah media, meningkatkan motivasi untuk pengembangan media yang menarik dan bermanfaat, serta menambah pengetahuan dalam pengembangan media.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian yang dilaksanakan ini adalah media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis *picture and picture* dan dapat diuji validitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran pada para ahli

dengan cara melihat hasil pengisian angket respon guru dan peserta didik terhadap praktikalitas bahan ajar yang dikembangkan.

Pembatasan penelitian pengembangan yang dilakukan adalah penelitian ini terbatas pada materi Tema 9, dan hanya untuk satu pembelajaran saja. Kemudian, penelitian ini hanya sampai pada validitas dan praktikalitas saja, untuk efektifitas tidak dilakukan karena mengingat dan menimbang keterbatasan waktu dan lainnya.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan mendorong siswa memperoleh informasi baru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Hamid, dkk., 2020).
2. *Scrapbook* adalah sekumpulan memorabilia, foto, cerita, narasi, puisi, catatan, kliping, *quote*, dan lain sebagainya yang dirangkai dan disusun dalam sebuah album atau *hand-made book* (John Poole dalam Damayanti, 2017).
3. *Picture and picture* adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau mengurutkan menjadi urutan logis (Suprijono, 2009).
4. Validitas adalah derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya dengan data yang dikumpulkan (Sugiyono, 2019). Kegiatan validitas dilakukan dengan cara memberikan produk media kepada para ahli dan

praktisi beserta lembar validasinya sehingga diperoleh bahan ajar yang valid digunakan.

5. Praktikalitas berarti bersifat praktis, artinya mudah dan senang menggunakannya (Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, 2003).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara bahasa, media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara. Dengan demikian media pembelajaran merupakan sarana penyalur informasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan mendorong siswa memperoleh informasi baru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. (Hamid, dkk., 2020). Secara umum kedudukan media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: (a) Alat bantu, (b) Alat penyalur pesan, (c) Alat penguatan, dan (d) Wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik.

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Hamid, dkk., 2020). Kedudukan media pengajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya (Sudjana & Rivai, 2019).

Kedudukan media dalam pembelajaran sangatlah penting, sehingga media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yaitu menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.

Berdasarkan pengertian media dan kedudukan media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat perantara informasi dalam proses pembelajaran, wakil guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan sebagai alat bantu penguatan materi pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran di sekoah dasar yang dijabarkan oleh Riyana (2012) antara lain: (a) Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak. Konsep yang dirasa masih abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung dapat disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. (b) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sulit dibawa ke dalam lingkungan belajar dapat digantikan dengan gambar atau program televisi. (c) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. (d) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat dapat digantikan dengan media video.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam secara umum antara lain: Media Audio adalah media pembelajaran yang mengandung dalam bentuk audio atau suara; Media Visual adalah media pembelajaran yang menampilkan gambar diam; Media Audiovisual adalah media yang menampilkan suara maupun gambar (Asyhar, 2011).

Dilihat dari daya liputnya media pembelajaran dapat dibagi menjadi: (a) Media dengan daya liput luas dan serentak, penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang; (b) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu; (c) Media untuk pengajaran individual (Sudjana & Rivai, 2019).

4. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media dalam proses pembelajaran yaitu sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif (Riyana, 2012). Secara umum menurut Riyana (2012) fungsi media dalam proses pembelajaran di sekolah dasar antara lain (a) Mempercepat proses belajar, (b) Meningkatkan proses pembelajaran, (c) Media dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri, (d) Media pembelajaran saling berhubungan dengan komponen pembelajaran lain.

Jadi dapat disimpulkan fungsi dari media pembelajaran bukan sebagai hiburan tetapi sebagai alat untuk mengkonkretkan yang abstrak, mengurangi banyaknya verbalisme, dan mendukung komponen pembelajaran lainnya.

Untuk memaksimalkan fungsi dari media pembelajaran maka media pembelajaran tersebut perlu disesuaikan dengan model pembelajaran yang akan digunakan.

Dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria sebagai berikut: (a) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran; (b) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; (c) Kemudahan memperoleh media; (d) Keterampilan guru dalam menggunakannya; (e) Tersedia waktu untuk menggunakannya; dan (f) Sesuai dengan taraf berpikir siswa sekolah dasar (Sudjana & Rivai, 2019).

Kehadiran media dalam pembelajaran tidak perlu dipaksakan karena akan mempersulit tugas guru, tetapi harus mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran. Dengan demikian, media bukan keharusan tetapi sebagai pelengkap jika dipandang perlu untuk mempertinggi kualitas pembelajaran .

B. Scrapbook

1. Pengertian Scrapbook

Menurut John Poole (dalam Damayanti, 2017) buku tempel atau *scrapbook* adalah sekumpulan memorabilia, foto, cerita, narasi,

puisi, catatan, kliping, *quote*, dan lain sebagainya yang dirangkai dan disusun dalam sebuah album atau *hand-made book*. *Scrapbook* merupakan salah satu karya kreatif, berbentuk seperti buku dan memberikan kesan visual yang menarik karena terdapat kumpulan foto dan hiasan yang beragam.

Solomon (dalam Widiyanto, dkk., 2015) mengemukakan bahwa *scrapbook* adalah album foto spesial yang halamannya tidak hanya diisi dengan tulisan, tetapi juga dengan memorabilia dan dekorasi seperti stiker, *die-cut*, *rubber-stamping* dan gambar.

2. Manfaat *Scrapbook*

Scrapbook saat ini dapat dimanfaatkan sebagai mahar dalam pernikahan, penyalur hobi, hadiah, sampai media pembelajaran jika disusun dengan kreatif dan menarik serta dilengkapi gambar maupun materi yang akan diajarkan (Damayanti, 2017).

Terdapat beberapa manfaat yang yang diperoleh dari *scrapbook*, antara lain: (a) Dapat merekam liburan keluarga dengan mengumpulkan kenangan peristiwa dalam *scrapbook*. (b) *Scrapbook* dapat digunakan untuk merayakan acara seperti pernikahan, ulang tahun, wisuda, dan sebagainya. (c) Jika memiliki banyak foto dari beberapa kegiatan, mereka dapat menampilkannya menggunakan lembar memo dalam *scrapbook* (Widiyanto, dkk., 2015).

Lebih lanjut menurut Damayanti (2017) dalam membuat media *scrapbook* terdapat beberapa karakteristik yang perlu diperhatikan,

diantaranya: (a) Harus dalam bentuk buku, (b) Tema harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, (c) Data yang dimasukkan dalam *scrapbook* harus fokus pada pokok pembahasan atau materi yang diajarkan, dan (d) Tidak telalu banyak hiasan, karena tujuan utamanya adalah sebagai media pembelajaran.

3. Keunggulan

Cara penggunaan media *scrapbook* cukup mudah karena bentuknya yang menyerupai buku. Siswa cukup membukanya seperti buku dan mengikuti perintah yang terdapat dalam media *scrapbook* (Payuk, 2019). Menurut Damayanti (2017:805) *scrapbook* memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

(a) Menarik, karena *scrapbook* disusun dari berbagai foto, gambar, catatan penting, dan lain sebagainya dengan beberapa hiasan, sehingga tampilannya akan terlihat indah dan menarik. (b) Bersifat realistis dalam menunjukkan pokok pembahasan, dengan *scrapbook* dapat menyajikan sebuah objek yang terlihat nyata melalui gambar atau foto. (c) Dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, media *scrapbook* dapat menjadi salah satu solusi mengenai banyaknya peristiwa atau objek yang sulit disajikan secara langsung dan sulit diulang. (d) Mudah dibuat, cara pembuatan *scrapbook* tidaklah sulit hanya perlu menyusun dan memadupadankan antara gambar, catatan, dan hiasan sedemikianrupa. (e) Bahan-bahan yang digunakan mudah untuk didapatkan. (f) Dapat didesain sesuai dengan keinginan pembuat media.

4. Langkah-Langkah Pembuatan

Munurut Hardiana (2015:24) langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbentuk *scrapbook*, yaitu:

(a) Siapkan buku yang akan dijadikan media dan gambar-gambar yang akan digunakan, jika memerlukan alas gunakan kertas bermotif. (b) Gunting dengan rapi gambar-gambar yang

akan ditempelkan. (c) Desain tata letak gambar yang akan ditempelkan, setelah dirasa sesuai maka tempelkan. (d) Berikan hiasan secukupnya pada halaman buku yang sudah ditempel gambar-gambar. (e) Lakukan hal yang sama pada halaman buku yang lainnya. (f) Media *scrapbook* pun selesai.



Gambar 1. Langkah Pembuatan Media *Scrapbook*

C. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu

1. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran dengan memadukan beberapa mata pelajaran melalui penggunaan tema (Kemendikbud, 2014). Semua mata pelajaran dipadukan dan menjadi satu serta terikat dalam sebuah tema. Kompetensi yang dicapai terdiri dari tiga ranah yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Pembelajaran tematik terpadu lebih memperhatikan keterlibatan siswa dalam proses belajar atau mengarahkan siswa secara aktif untuk terlibat dalam proses pembelajaran (Reinita, 2020).

Sedangkan menurut Majid (2014) pembelajaran tematik terpadu adalah suatu pendekatan yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek, baik dalam intramata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Sejalan dengan pendapat Majid, Kurniawan (2014) menyatakan bahwa pembelajaran terpadu sebagai suatu pendekatan belajar mengajar yang melihat beberapa bidang studi untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Dapat disimpulkan dari beberapa ahli di atas bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran ke dalam sebuah tema dan setiap mata pelajaran memiliki kaitan satu dengan yang lain.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Karakteristik pembelajaran tematik terpadu antara lain: (a) berpusat pada anak, (b) memberi pengalaman langsung, (c) pemisahan antar mata pelajaran tidak jelas, (d) penyajian berbagai konsep mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran, (e) fleksibel, (f) hasil belajar dapat berkembang sesuai minat dan kebutuhan anak (Kurniawan, 2014).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik terpadu yaitu berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung pada siswa dan terdapat pemaduan antar mata pelajaran namun antar mata pelajaran tersebut tidak terlihat jarak pemisah yang jelas.

D. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and Picture*

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan pada pembelajaran adalah model kooperatif (Reinita & Andrika, 2017). Model *Cooperative Learning* adalah pembelajaran berbentuk kelompok yang terdiri atas empat sampai enam orang yang bekerja sama sehingga dapat merangsang siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran (Isjoni, 2011).

Cooperative Learning merupakan aktivitas pembelajaran berkelompok yang terstruktur oleh prinsip yang menyatakan bahwa pembelajaran didasarkan pada perubahan informasi secara sosial yang setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab terhadap pembelajaran dan dapat meningkatkan pembelajaran anggota lainnya (Huda, 2016). Model pembelajaran kooperatif bertujuan agar siswa dapat bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu untuk berprestasi dan melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik (Reinita & El Fitri, 2019).

Model *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan siswa untuk mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim (Siddiq & Reinita, 2019).

Jadi berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa *Cooperative Learning* merupakan model

pembelajaran yang terdapat kerja sama di dalam kelompok dan ada aturan yang mengatur agar antar anggota dapat saling membantu dalam proses pembelajaran.

2. Kooperatif Tipe *Picture and Picture*

a. Gambar

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*, gambar merupakan bagian yang paling penting. Gambar merupakan media yang paling sering digunakan karena dirasa praktis dan efisien untuk menyampaikan informasi menyangkut indra penglihatan. Dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak, media gambar dianggap sangat memberi kemudahan baik bagi guru maupun bagi siswa dalam proses pembelajaran. Media gambar atau foto bertujuan untuk menarik perhatian, memperjelas materi, mengilustrasikan informasi atau fakta mungkin akan lebih cepat jika diilustrasikan dengan gambar atau foto (Kustandi & Sutjipto, 2019).

Terdapat beberapa keuntungan yang diperoleh dari gambar menurut Sudjana dan Rivai (2019) antara lain: (1) Mudah dimanfaatkan dalam proses pembelajaran karena praktis. (2) Gambar fotografi bisa digunakan dalam banyak hal dan untuk berbagai jenjang pendidikan serta disiplin ilmu. (c) Gambar dapat menerjemahkan konsep atau gagasan yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkret

Selain keuntungan terdapat juga kelemahan dari gambar antara lain: (1) Beberapa gambar sudah cukup baik tetapi ukurannya tidak cukup besar bila digunakan untuk pembelajaran kelompok besar kecuali jika ditampilkan melalui proyektor. (2) Gambar fotografi merupakan media dua dimensi, sehingga sulit untuk menggambarkan bentuk tiga dimensi yang sebenarnya. Kecuali juga dilengkapi dengan foto dari berbagai sudut. (3) Gambar fotografi tidak dapat memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup. Namun terdapat beberapa gambar fotografi yang disusun secara berurutan, sehingga dapat memberikan kesan gerak (Sudjana & Rivai, 2019).

b. Model Pembelajaran Tipe *Picture and Picture*

Model pembelajaran tipe *picture and picture* termasuk dalam pembelajaran kooperatif dan memiliki ciri aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan (Munasaroh, 2017). Pembelajaran tipe *picture and picture* adalah model pembelajaran yang mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran.

Menurut Hamdani (dalam 3A PGSD, 2019) model pembelajaran *picture and picture* adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Model pembelajaran *picture and picture* adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau mengurutkan menjadi urutan logis (Suprijono, 2009).

Jadi dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* adalah model pembelajaran yang menggunakan media gambar untuk mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran dengan cara siswa memasang atau mengurutkan gambar menjadi urutan yang logis.

Menurut Suprijono (2009) terdapat beberapa macam kegiatan yang dapat diterapkan pada model pembelajaran *picture and picture* antara lain:

1) Menginterpretasikan gambar

Berarti menerangkan maksud dari gambar yang ditampilkan. Dalam kegiatan ini, guru menampilkan gambar dan mengajukan sebuah pertanyaan dan siswa diminta untuk mengemukakan alasannya.

2) Mengelompokkan gambar

Dalam kegiatan ini, siswa mengelompokkan gambar yang sejenis dan memisahkan yang tidak sejenis. Hal ini dilakukan berdasarkan persamaan dan perbedaan yang dimiliki gambar yang disajikan.

3) Memasangkan gambar

Dalam kegiatan ini, guru menyediakan jawaban dalam bentuk gambar dan pertanyaannya kemudian siswa akan memasangkan antara jawaban dengan pertanyaan yang tepat.

4) Mengurutkan gambar

Kegiatan ini adalah kegiatan menyusun gambar menjadi urutan yang sistematis. Dimana guru menyediakan urutan gambar yang acak, maka siswa diminta untuk mengurutkan gambar tersebut dengan benar.

5) Menyusun jaringan gambar

Kegiatan ini hampir mirip dengan mengurutkan gambar hanya saja perbedaannya adalah dalam kegiatan menyusun jaringan gambar, gambar yang akan diurutkan atau disusun memiliki hubungan satu dengan yang lain dan jumlah gambar sedikit lebih banyak.

6) Mensintesa gambar

Maksud dari kegiatan ini mirip seperti menganalisis perbedaan pada gambar, namun pada kegiatan ini jumlah gambar yang disediakan lebih banyak dan siswa diminta untuk menentukan hubungan antargambar.

Menurut Hamdayana (dalam 3A PGSD, 2019) langkah-langkah model pembelajaran *picture and picture* adalah sebagai berikut: (1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. Dengan begitu siswa mengetahui harus sejauh mana dia mengetahui materi yang harus dikuasainya. (2) Menyajikan materi sebagai pengantar. Guru dapat memberikan motivasi serta mensiasati teknik yang baik dalam penyampaian materi. (3) Guru

menunjukkan gambar-gambar kegiatan yang berkaitan dengan materi. Siswa bisa dilibatkan dengan mengamati gambar-gambar tersebut. (4) Guru menunjuk siswa secara bergantian untuk memasang atau mengurutkan gambar dengan benar. Selain dengan menunjuk, akan lebih baik diganti dengan diundi atau siswa yang bersedia melakukannya secara sukarela. (5) Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar yang telah disusun oleh siswa. (6) Dari alasan siswa dan urutan gambar, guru dapat menanamkan konsep serta menekankan hal penting sesuai kompetensi yang ingin dicapai. (7) Kesimpulan atau rangkuman.

Fase-fase yang terdapat dalam model pembelajaran *picture and picture* menurut Suprijono (2009), yaitu: fase I, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa; fase II, guru menyajikan informasi; fase III, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar; fase IV, membimbing kelompok bekerja dan belajar dan belajar sesuai variasi kegiatan *picture and picture*; fase V, Evaluasi; dan fase VI, memberikan penghargaan.

Menurut Istarani (dalam 3A PGSD, 2019) model pembelajaran *picture and picture* memiliki kelebihan antara lain: (1) Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu. (2) Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar

mengenai materi. (3) Dapat meningkatkan daya pikir siswa karena siswa diminta untuk menganalisis gambar yang ada. (4) Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, karena guru menanyakan alasan siswa mengurutkan gambar.

Menurut Hamdani (dalam 3A PGSD, 2019) model pembelajaran *picture and picture* memiliki kelebihan dalam penerapannya, yaitu: (1) Guru lebih mengetahui kemampuan tiap-tiap siswa. (2) Melatih siswa untuk berpikir logis dan sistematis.

Sedangkan kelemahan pembelajaran *picture and picture* diantaranya: (1) Sulit menemukan gambar-gambar yang bagus dan berkualitas serta sesuai dengan materi pembelajaran. (2) Sulit menemukan gambar yang sesuai dengan kompetensi yang dimiliki oleh siswa. (3) Baik guru maupun siswa yang kurang terbiasa dalam menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam membahas suatu materi pelajaran. (4) Tidak tersedianya dana khusus untuk menemukan atau mengadakan gambar-gambar yang digunakan.

Untuk mengatasi beberapa kelemahan tersebut maka pada saat pembelajaran guru meminta siswa melakukan penilaian kelompok dan penilaian antar teman, tujuannya agar anggota kelompok ikut aktif berpartisipasi. Guru juga dapat memberikan penghargaan agar siswa termotivasi dalam pembelajaran.

Pembagian kelompok pun haruslah heterogen agar di dalam kelompok siswa dapat saling membantu. Dalam pembuatan media *picture and picture* dapat menggunakan bahan yang mudah didapatkan di lingkungan sekitar dan memanfaatkan barang bekas. Selain itu, agar tidak memakan waktu yang lama maka guru perlu membatasi waktu pada setiap kelompok ketika menggunakan media *picture and picture*.

Langkah-langkah *picture and picture* yang penulis gunakan dalam pembelajaran adalah langkah *picture and picture* menurut Suprijono (2009) yaitu (1) Penyampaian kompetensi, (2) Presentasi materi, (3) Penyajian gambar, (4) Pemasangan gambar, (5) Penjajakan, (6) Penyajian kompetensi, (7) Penutup.

E. Karakteristik Siswa Usia Sekolah Dasar

Menurut Septianti dan Afiani (2020) siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkrit, pada tahap tersebut siswa sudah mampu berpikiran logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek konkrit dan mampu melakukan konservasi.

Nasution (dalam Septianti dan Afiani, 2020) mengatakan bahwa masa kelas tinggi sekolah dasar mempunyai beberapa sifat khas sebagai berikut: (1) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkrit, (2) ingin tahu dan ingin belajar, (3) ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, (4) berusaha menyelesaikan tugasnya sendiri, (5) siswa memandang nilai sebagai ukuran prestasi, dan (6) gemar membentuk

kelompok sebaya.

Dengan karakteristik siswa tersebut, guru dalam pembelajaran harus mengemas perencanaan dan pengalaman belajar yang akan diberikan kepadasiswa dengan baik, menyampaikan hal-hal yang ada di lingkungan sehari-hari siswa, sehingga materi pelajaran yang dipelajari tidak abstrak dan lebih bermakna bagi siswa. Siswa juga diberi kesempatan aktif dan mendapatkan pengalaman langsung baik individual atau kelompok. Artinya guru menjadikan karakter siswa sebagai pijakan dalam penentuan strategi dan metode pembelajaran.

F. Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang serupa yang dapat mendukung penelitian ini, antara lain:

1. Alfian (2020), dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Pembelajaran Tematik Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Subtema 1 Hewan Disekitar pada Kelas 2 Sekolah Dasar” menghasilkan media *scrapbook* yang menarik dan valid digunakan dalam pembelajaran tematik.
2. Veronica, dkk. (2019), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN Taman Sari 01 Pati” menghasilkan media *scrapbook* yang valid dan praktis dalam pembelajaran.
3. Hastishita (2020), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Tema 7 Subtema 1 pada Siswa Kelas IV SDN 036

Tarakan” menghasilkan media *scrapbook* yang valid dan praktis dengan kriteria yang sangat layak.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di atas terbukti bahwa media pembelajaran *scrapbook* efektif dan efisien dalam menunjang proses pembelajaran dan mendapatkan respon yang baik dari siswa. Namun, pengembangan oleh peneliti di atas belum ada penelitian pengembangan media *scrapbook* pada pembelajaran tematik terpadu, sehingga peneliti berpikir bahwa jika pengembangan media *scrapbook* dilakukan pada pembelajaran tematik terpadu maka akan isi dari media tersebut akan sangat bervariasi mengingat pembelajaran tematik terpadu menggabungkan beberapa mata pelajaran ke dalam sebuah tema.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk berupa media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan *picture and picture* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Media pembelajaran *scrapbook* ini digunakan sebagai alat penyampai informasi dalam pembelajaran. Model yang digunakan dalam mengembangkan media *scrapbook* ini adalah model ADDIE dengan lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Sebelum media pembelajaran ini dikembangkan, terlebih dahulu dilakukan uji kevalidan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Jika terdapat masukan dan revisi, maka media diperbaiki sesuai komentar dan masukan dari para ahli. Masukan perbaikan dari ahli materi hanya berupa penambahan kunci evaluasi. Masukan dari ahli bahasa berupa perbaikan korelasi bahasa yang digunakan, keterbacaan teks, dan tata bahasa sesuai PUEBI. Masukan dari ahli desain berupa penambahan pernyataan pada instrumen validasi, desain cover disesuaikan dengan tema atau subtema, dan penggunaan kualitas gambar. Setelah media *scrapbook* direvisi dan dinyatakan layak digunakan dengan perolehan persentase dari ahli materi 87,78% kategori sangat valid, ahli bahasa 82,85% kategori valid, dan ahli desain 83,33% kategori valid.

Selanjutnya dilakukan uji praktikalitas pada guru dan siswa.

Peneliti melakukan uji coba pada dua sekolah yaitu SDN 23 Luhak Nan Duo dan SDN 22 Luhak Nan Duo. Dimana perolehan persentase praktikalitas masing-masing yaitu respon guru 88% dan 92% dalam kategori sangat praktis serta respon siswa 90,47% dan 95,99% dalam kategori sangat praktis.

Alasan peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* adalah agar siswa dapat ikut terlibat dalam pembelajaran dan tidak hanya mendengarkan informasi dari guru saja serta agar motivasi siswa untuk belajar meningkat. Keunggulan dari media *scrapbook* ini adalah dapat menarik minat siswa untuk belajar dan meningkatkan motivasi siswa agar berkonsentrasi dalam pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi Produk, Saran Pengembangan

Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal berikut.

1. Saran Pemanfaatan Produk

Guru dapat memanfaatkan media *scrapbook* sebagai pedoman untuk mengembangkan media dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil uji validitas dan uji praktikalitas menyatakan bahwa media pembelajaran *scrapbook* ini layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *scrapbook* ini juga dapat digunakan oleh siswa sebagai media penyalur informasi dan meningkatkan motivasi dalam belajar.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan dapat dipergunakan secara berkelanjutan di sekolah uji coba. Ataupun dapat juga disebarluaskan kesekolah lain dengan penyesuaian terhadap karakteristik sekolah dan siswanya.

3. Saran Pengembangan Produk

Bagi pihak lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* lebih lanjut, dapat disesuaikan dengan kebutuhan dengan menjadikan media *scrapbook* ini sebagai pedoman. Atau bagi peneliti lain yang ingin melakukan jenis penelitian yang berbeda dengan topik yang sama dapat menjadikan media *scrapbook* ini sebagai dasar dari penelitian lain.