

PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 5 SUBTEMA 2 KELAS 3 DI SDN DEKET KULON

Rouhilla Miftahul Jannah, Musa'adatul Fitriyah

Universitas Islam Lamongan

illatarilla@gmail.com, saadahsyafie@unisla.ac.id

ABSTRACT

The development of scrapbook learning media in thematic learning is based on several things including: 1) Learning that is only centered on thematic subject books, 2) teacher-centered learning, 3) In the learning process only using blackboard media so that students feel bored. To overcome this, it is necessary to develop the right media. Therefore, researchers in this study used scrapbook learning media so that students did not feel bored in participating in learning and could attract the attention of students to take part in the learning process, especially thematic subjects. The objectives of this study include: 1) Produce development products in the form of scrapbook learning media, 2) Describe the development of scrapbook learning media, 3) Describe the level of attractiveness of scrapbook media for third grade students at SDN Deket Kulon. The sample used in this study was class III students at SDN Deket Kulon totaling 21. The research method used in this study was the research and development method with the Borg and Gall development model and used 9 steps of the 10 steps of the development process including: 1) Research and information gathering, 2) Planning, 3) Product Development, 4) Initial Trial, 5) Revision, 6) Field Trial, 7) Revision, 8) Field Test, 9) Final Product Revision. The results of this study, the first on the development of scrapbook learning media, language validation got a value of 92.5% (Valid), the results of media validation got a value of 97.5% (Valid), the results of material validation got a value of 87.5% (Valid). Second, at the level of student attractiveness with a total of 21 students, the score was 95.7%. It can be concluded that scrapbook media development products can be used in thematic learning and attract and motivate third grade students in the learning process.

Keywords: development, interest, scrapbook.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia secara umum memberikan peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara. Pendidikan dimaknai sebagai upaya yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan melalui cara mendidik dan proses pelatihan. Keberhasilan pendidikan adalah landasan bagi perkembangan sosial masyarakat. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pada uraian tersebut pendidikan sangatlah penting bagi setiap manusia dan pendidikan juga harus ditanamkan sejak usia dini supaya nanti bisa berguna bagi nusa, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan kata kunci dalam mengembangkan kualitas dan pengetahuan kemampuan masyarakat. Menurut Supardi juga berpendapat pendidikan bisa diartikan

sebagai usaha sadar yang disengaja, terpolo, terencana dan bisa dievaluasi yang diberikan kepada peserta didik oleh pendidik supaya tercapai kemampuan yang optimal. Oleh sebab itu pendidikan bagi manusia adalah kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat, karena tanpa pendidikan mustahil manusia bisa hidup berkembang, maju, bahagia dan sejahtera. Oleh sebab itu orang yang berilmu hendaknya mengamalkan ilmunya kepada orang lain seperti guru. Guru sebagai orang yang berilmu harus bisa memberikan pembelajaran yang baik kepada peserta didiknya guna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran yang digunakan pada saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum merupakan rancangan pendidikan yang merangkum semua pengalaman belajar yang disediakan bagi peserta didik di sekolah. Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik, diantaranya memuat pembelajaran tematik, agama, dan muatan lokal. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa materi pelajaran atau beberapa mata pelajaran. Dalam proses pembelajaran tematik peserta didik akan memahami pembelajaran dengan berdasarkan pada pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan realita yang ada dilingkungan sekitar.

Guru harus mempunyai kemampuan menciptakan suasana kelas yang kondusif, riang, senang tanpa harus meninggalkan proses belajar sehingga peserta didik akan belajar dengan keadaan senang, tanpa paksaan sehingga tujuan dari pembelajaran yang sudah tercantum dalam kompetensi dasar mampu terlaksana dengan baik. Pembelajaran tematik dilaksanakan melalui berbagai usaha yang telah dilakukan guru dalam membelajarkan pembelajaran tematik walaupun banyak guru yang merasa kesulitan untuk mendapatkan media yang cocok. Pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran tematik selama ini masih banyak ditemui kesulitan dan hambatan, diantaranya guru kurang memanfaatkan media dalam pembelajaran tematik, sehingga peserta didiknya kurang aktif, bosan dan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan.

Berkaitan dengan pernyataan diatas maka peneliti melaksanakan observasi dan wawancara di SDN Deket Kulon. Hasil observasinya yaitu banyak peserta didik yang masih kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan terlihat bosan. Guru juga hanya menggunakan papan tulis dan buku siswa sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi hasil belajar siswa, dengan jumlah siswa 30 yang mendapatkan nilai tuntas dengan kriteria ketuntasan minimal 70 yaitu 11 siswa dan siswa yang belum tuntas ada 19 siswa. Melihat dari permasalahan yang terjadi, maka perlu

adanya media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran, agar peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penelitian ini merujuk pada beberapa penelitian terdahulu, diantaranya penelitian dari Tyaz Hasthishita dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Tema 7 Subtema 1 Pada Siswa Kelas 4 SDN 036 Tarakan”. Hasil penelitian dengan hasil angket respon kemenarikan peserta didik dalam uji coba terbatas mencapai presentase 90% dengan kategori sangat baik dan hasil angket respon kemenarikan peserta didik dalam uji coba lapangan mencapai presentase 95% dengan kategori sangat baik. Sehingga penggunaan media pembelajaran Scrapbook bermanfaat dalam melatih keaktifan dalam berkelompok, kemandirian dalam diri peserta didik dan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik didalam kelas.

Selanjutnya penelitian dari Aulia Fatwa Amalina dengan judul “Pengembangan Media Scrapbook Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian respon kemenarikan peserta didik terhadap media Scrapbook dengan 17 responden sebesar 89,83% dengan kategori sangat baik. Uji keefektifan media Scrapbook pada Uji t didapatkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $6,1704 > 2,8273$ terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sehingga penggunaan media Scrapbook dalam pembelajaran lebih efektif dan membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif berpartisipasi dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media Scrapbook layak digunakan dan membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan referensi peneliti yang telah dilakukan sebelumnya, penelitian pengembangan media Scrapbook penting dilakukan karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan media pembelajaran masih belum maksimal. Selain itu, penelitian pengembangan ini penting dilakukan karena sudah seharusnya ada pembaharuan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton. Mengingat pentingnya pembaharuan dalam penggunaan media pembelajaran dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dengan mengembangkan media pembelajaran scrapbook. Akan tetapi yang menjadi pembeda adalah media scrapbook ini dikembangkan mencakup semua materi dari

pembelajaran 1 sampai pembelajaran 6 dengan konsep pembelajaran tematik. Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 2 Kelas 3 di SDN Deket Kulon.”

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development), yakni proses mengembangkan serta memvalidasi produk. Sedangkan model pengembangan yang digunakan adalah model Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah diantaranya 1) penelitian dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan format produk awal, 4) uji coba awal, 5) revisi produk, 6) uji coba lapangan, 7) revisi produk, 8) uji lapangan, 9) revisi produk akhir dan 10) penyebaran serta implementasi.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDB Deket Kulon, Kecamatan Deket, Kabupaten Lamongan

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2021 – Juni 2022.

3. Target/Sasaran Penelitian

Target/sasaran penelitian ini yaitu peserta didik kelas III SDN Deket Kulon, Kecamatan Deket, Kabupaten Lamongan. Peneliti menargetkan agar penelitian yang dilakukan mencapai hasil yang diinginkan yakni mencapai kevalidan dan kemenarikan dari produk yang dikembangkan.

4. Subjek Penelitian

a. Validator Ahli

Sebelum uji coba, media pembelajaran scrapbook terlebih dahulu dievaluasi oleh para ahli. Validator yang dipilih merupakan dosen yang berkompeten serta paham tentang media pembelajaran dengan pendidikan minimum S2.

Para validator bertugas memberi penilaian, saran, dan komentar untuk penyempurnaan media pembelajaran scrapbook yang dikembangkan. Penilaian validasi pada pengembangan media pembelajaran scrapbook ini terdiri dari 3 validator, diantaranya adalah ahli bahasa yaitu Bapak Abdul Kholiq, M.Pd, ahli

media yaitu Ibu Dr. Yulia Pramusinta, M.Pd.I, serta ahli materi yaitu Ibu Silviana Nur Faizah, M.Pd.I.

b. Siswa Kelas III SDN Deket Kulon

Siswa kelas III SDN Deket Kulon berjumlah 30 siswa. Siswa adalah salah satu subyek penelitian yang berfungsi menilai tingkat kemenarikan media pembelajaran scrapbook yang telah dihasilkan.

Subyek uji coba perorangan dilakukan oleh 3 siswa siswi kelas III SDN Deket Kulon dan subyek uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 6 siswa kelas III SDN Deket Kulon yang masing-masing dipilih berdasarkan hasil belajar dengan tiga kategori yakni siswa kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Sedangkan untuk subyek uji coba oprasional dilakukan oleh seluruh siswa kelas III SDN Deket Kulon yang berjumlah 21 siswa.

5. Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan model Borg and Gall ada 10 tahap, tetapi peneliti hanya menggunakan 9 tahap pada pengembangan media pembelajaran scrapbook, diantaranya sebagai berikut:

a. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah untuk pemecahan masalah atau kebutuhan pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di kelas. Melalui hasil observasi dan wawancara bisa ditemukan permasalahan mengenai kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan maka dibutuhkan media pembelajaran.

2) Review Literatur

Hal pertama yang dilakukan dalam review literatur yaitu mencari jurnal referensi mengenai pengembangan media pembelajaran. Dalam penelitian ini jurnal referensi yang digunakan penulis dapat dilihat pada bab 2 dibagian kajian pustaka.

3) Persiapan Membuat Laporan Terkini

Tahap terakhir dalam pengumpulan informasi yaitu membuat laporan mengenai data yang diperoleh. Diperoleh data suatu permasalahan yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pada saat proses

pembelajaran tematik. Maka dari itu berdasarkan tahapan analisis kebutuhan dan review literatur maka pada tahap ini akan dibuat laporan terkini mengenai produk yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu media Scrapbook untuk pembelajaran tematik kelas 3 tema 5 subtema 2.

b. Perencanaan

Tahap selanjutnya yaitu perencanaan. Pada tahap ini meliputi perencanaan mata pelajaran yaitu mata pelajaran tematik tema 5 subtema 2 kelas 3 SD, kompetensi inti, kompetensid dasar, indikator, dan rancangan pengembangan media pembelajaran scrapbook.

c. Pengembangan Format Produk Awal

Pengembangan format produk awal yaitu melakukan tahap pengembangan media scrapbook sesuai dengan materi yang telah ditentukan yaitu tematik tema 5 subtema 2 kelas 3 SD.

d. Uji Coba Awal

Tahap pengujian awal adalah untuk mendapatkan umpan balik awal tentang kelayakan produk yang dikembangkan. Uji coba awal yang dilaksanakan peneliti dilakukan sebelum suatu produk yang dikembangkan diterapkan dalam proses pembelajaran. Pengujian awal dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Uji coba awal dilakukan oleh para ahli validator untuk memvalidasi media Scrapbook yang telah dikembangkan. Validasi yang dilakukan sebagai berikut:

1) Validasi Ahli

Pengembangan ini menggunakan validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Seseorang yang menjadi validator memiliki krteria sebagai berikut:

- a) Pendidikan minimal S2 khususnya seseorang itu memiliki keahlian dalam bidang materi, bidang desain (media) dan bidang bahasa.
- b) Bersedia menjadi validator pengembangan media Scrapbook Tema 5 Subtema 2.

e. Revisi Produk

Revisi produk yaitu sebuah kegiatan peninjauan kembali yang bertujuan untuk dilakukannya perbaikan terhadap obyek yang direvisi. Tahap revisi produk dalam penelitian ini adalah suatu tahap dimana dalam tahap ini produk disempurnakan berdasarkan hasil validasi, saran, dan kritik dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa.

f. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan setelah media divalidasi oleh para ahli dan direvisi oleh peneliti. Uji coba lapangan dilakukan pada peserta didik. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui kemenarikan media scrapbook. Pada tahap uji coba lapangan peneliti melakukan dua cara yaitu:

1) Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan yang terdiri dari 3 peserta didik yang diacak kemampuannya mulai dari yang pintar, sedang, dan rendah.

2) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil diuji cobakan 6 peserta didik. Peserta didik secara acak yang mewakili kriteria kemampuan tinggi, rendah, dan sedang.

g. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan apabila dalam uji coba lapangan hasilnya belum memenuhi kriteria hasil penilaian.

h. Uji Lapangan

Uji lapangan dilakukan untuk menilai tingkat kemenarikan produk yang dihasilkan. Subyek penelitiannya adalah seluruh peserta didik kelas III SDN Deket Kulon sebanyak 21 peserta didik. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui kemenarikan dari produk atau media pembelajaran yang diperoleh dari respon peserta didik kelas III SDN Deket Kulon.

i. Revisi Produk Akhir

Revisi produk akhir dilakukan peneliti berdasarkan hasil kriteria penilaian saat uji lapangan. Berdasarkan tahapan ini peneliti hanya menggunakan sembilan tahap dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu.

6. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen pada pengembangan media pembelajaran scrapbook ini berupa lembar angket validator ahli, dan lembar angket peserta didik. Sedangkan teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi yang bertujuan memperoleh data mengenai kelayakan serta kemenarikan media pembelajaran scrapbook yang dikembangkan.

7. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif, yakni berdasarkan hasil penilaian dan masukan oleh para ahli melalui lembar validasi ahli yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran

scrapbook serta lembar respon peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran scrapbook.

Data tentang pendapat dan tanggapan pada uji media pembelajaran scrapbook yang terkumpul pada angket dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil angket tersebut dianalisis dengan menggunakan skala likert yaitu skor 80-100 dengan kriteria sangat valid, skor 60-79 dengan kriteria valid, skor 40-59 dengan kriteria kurang valid, dan skor 0-39 dengan kriteria tidak valid. Berikut adalah rumus rata-rata skor penilaian:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angket prosentase

Σx = jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

Σxi = jumlah keseluruhan skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Berikut skor penilaian validasi pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1.
Skor Penilaian Validator

Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
80-100	Sangat valid (tidak perlu revisi)
60-79	Valid (perlu revisi sedikit)
40- 59	Kurang valid (perlu revisi)
0 - 39	Tidak valid (revisi total)

Setelah itu untuk mengetahui skor kriteria kemenarikan media pembelajaran scrapbook dihitung dengan rumus rata-rata skor penilaian sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angket prosentase

Σx = jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

Σxi = jumlah keseluruhan skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Berikut kriteria skor penilaian kemenarikan pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2.
Kriteria Skor Kemenarikan

Skor Presentase	Interpretasi
80-100%	Sangat menarik (tidak perlu revisi)
66-79%	Menarik (revisi sedikit)
56-65%	Cukup menarik (perlu revisi)
46-55%	Kurang menarik (sangat perlu revisi)
<45%	Sangat kurang menarik (revisi total)

Pengembangan produk media pembelajaran scrapbook ini akan berakhir jika skor penilaian rata-rata sudah mencapai kriteria kelayakan pada penilaian validator dan kriteria kemenarikan pada penilaian respon peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook

Tahap validasi produk bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran scrapbook pada materi tematik tema 5 subtema 2 kelas III di SDN Deket Kulon yang valid.

Penilaian angket validator yang digunakan yaitu skala 1 sampai 4. Hasil penilaian dianalisis berdasarkan rata-rata hasil skor yang diperoleh melalui uji kevalidan oleh validator ahli bahasa, validator ahli media, dan validator ahli materi. Validasi oleh ahli bahasa yang mencakup penilaian tentang penggunaan bahasa, penulisan kalimat, dan tanda baca pada media pembelajaran scrapbook. Hasil yang diperoleh dari validasi ahli bahasa yaitu 92,5% dengan kriteria sangat valid. Selanjutnya validasi ahli media yang mencakup penilaian tentang tampilan, sistematika serta fisik dari produk media pembelajaran scrapbook. Hasil yang diperoleh dari validasi ahli media yaitu 97,5% dengan kriteria sangat valid. Kemudian validasi ahli materi mencakup penilaian mengenai aspek cakupan materi, kesesuaian materi, dan teknik penyajian materi mengenai materi tematik tema 5 subtema 2 kelas 3. Hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi yaitu 87,5% dengan kriteria sangat valid. Hasil penilaian validator ahli terhadap produk yang telah dikembangkan dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3.
Rekapitulasi Penilaian Validator Terhadap Produk

No.	Validator	Skor Rata-Rata	Kriteria
1.	Validator Bahasa	92,5%	Sangat Valid
2.	Validator Media	97,5%	Sangat Valid
3.	Validator Materi	87,5%	Sangat Valid

Berdasarkan penilaian diatas, diketahui bahwa secara keseluruhan hasil penilaian dari validator diperoleh rata-rata penilaian produk media pembelajaran scrapbook berada pada kategori sangat valid. Selain penilaian dari validator, peneliti juga menganalisis masukan berupa kritik dan saran pada lembar validasi sebagai penyempurnaan pada media pembelajaran scrapbook yang dikembangkan.

2. Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran Scrapbook

Kemenarikan media pembelajaran scrapbook dapat dilihat dari angket siswa melalui uji perorangan, uji kelompok kecil maupun uji lapangan. Peneliti mengambil 3 siswa untuk uji coba perorangan, 6 siswa untuk uji coba kelompok kecil, dan 21 siswa untuk uji lapangan.

Hasil uji coba respon siswa diantaranya, uji coba perorangan mendapatkan nilai 98% dengan kriteria sangat menarik, uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 94,6% dengan kriteria sangat menarik, dan uji lapangan mendapat presentase nilai 95,7% dengan kriteria sangat menarik, sehingga media pembelajaran scrapbook berada dalam kategori sangat menarik bagi siswa.

Berikut hasil uji coba siswa yang ditunjukkan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4.

Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Terhadap Produk

No.	Uji Coba	Skor Rata-Rata	Kriteria
1.	Perorangan	98%	Sangat Menarik
2.	Kelompok Kecil	94,6%	Sangat Menarik
3.	Lapangan	95,7%	Sangat Menarik

Berdasarkan penilaian diatas, diketahui bahwa secara keseluruhan hasil penilaian dari uji coba siswa diperoleh rata-rata penilaian produk media pembelajaran scrapbook berada pada kategori sangat menarik. Selain penilaian dari respon siswa, peneliti juga menganalisis masukan berupa kritik dan saran pada lembar angket respon siswa sebagai penyempurnaan pada media pembelajaran scrapbook yang dikembangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, terdapat beberapa kesimpulan diantaranya; penelitian pengembangan ini telah menghasilkan media pembelajaran scrapbook dengan mengikuti langkah-langkah Borg and Gall dan telah melewati proses validasi oleh beberapa ahli yakni ahli bahasa dengan perolehan rata-rata 92,5% dengan kategori sangat valid, ahli media dengan rata-rata 97,5% dengan kategori sangat valid, dan ahli materi dengan rata-rata 87,5% dengan kategori sangat valid. Sehingga media pembelajaran scrapbook berada dalam kategori sangat valid. Media pembelajaran scrapbook memiliki tingkat kemenarikan yang sangat baik, dilihat dari hasil angket respon kemenarikan siswa dengan uji coba perorangan mendapatkan nilai

98% dengan kriteria sangat menarik, uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 94,6% dengan kriteria sangat menarik, serta uji coba lapangan mendapat presentase nilai 95,7% dengan kriteria sangat menarik. Sehingga media pembelajaran scrapbook berada dalam kategori sangat menarik bagi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan pada segenap Dosen dan Mahasiswa PGMI Universitas Islam Lamongan yang telah membantu terlaksananya penelitian dan pengembangan ini. Terima kasih juga peneliti haturkan kepada Kepala dan guru kelas 3 di SDN Deket Kulon Lamongan yang telah memperkenankan peneliti melakukan penelitian di SDN Deket Kulon Lamongan.

REFERENSI

- Amalina, Aulia Fatma. "Pengembangan Media Scrapbook Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar." *Syntax Admiration* 1, no. 5 (2020). <https://jurnalsyntaxadmiration.com/index.php/jurnal/article/view/90/117>.
- Anggraini, Kiky Chandra Silvia. "Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kepekaan Sosial Terhadap Lingkungan Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Lamongan." *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Volume 1 N (2017). <https://journalfai.unisla.ac.id/index.php/at-thulab/article/download/78/72>.
- Dick, Walter, and Lou Carey. *The Systematic Design Of Instruction*. USA: Scot Foresman and Company, 2015.
- Fithriyah, Musa'adatul. "Pendekatan-Pendekatan Dalam Mengembangkan Kurikulum Pendidikan Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Volume 1 N (2017). <http://journalfai.unisla.ac.id/index.php/at-thulab/article/download/87/81>.
- Hastishita, Tyaz, Kartini, and Agustinus Toding Bua. "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Tema 7 Subtema 1 Pada Siswa Kelas Iv Sdn 036 Tarakan." *Jurnal Pendidikan Borneo* 01, no. 1 (2020): 94–102.
- Malawi, Ibadullah, and Ani Kadarwati. *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)*. Magetan: CV. Ae Media Grafika, 2017. https://www.google.co.id/books/edition/PEMBELAJARAN_TEMATIK/tq9yDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1.
- Miftah, Mohammad. *Studi Analisi Kebutuhan Dan Studi Kelayakan*. Bandung: Phoenix Group Publisher, 2022. https://www.google.co.id/books/edition/PENGEMBANGAN_MODEL_E_LEARNING_Studi_Anal/isldEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+analisis+kebutuhan&pg=PA53&printsec=frontcover.

- Muhardi. "Kontribusi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Bangsa Indonesia." *eJournal Unisba XX*, no. 4 (2004): 15.
- Munasik. "Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Menerapkan Pembelajaran Tematik Di Sekolah." *Jurnal Pendidikan* 15, no. 2 (2015): 105–113.
- Salam Hidayat, Abdul, and Firmansyah Dlis. *Pengembangan Model Pembelajaran*. Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung, 2021. https://www.google.co.id/books/edition/PENGEMBANGAN_MODEL_PEMBELAJARAN_ATLETIK/z-8fEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=uji+coba+awal+adalah&pg=PA24&printsec=frontcover.
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Supardi U. S. "Arah Pendidikan Di Indonesia Dalam Tataran Kebijakan Dan Implementasi." *Jurnal Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 2, no. 2 (2012): 111–121.
- Yaumi, Muhammad. *Desain Pembelajaran*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2013. https://www.google.co.id/books/edition/Prinsip_Prinsip_Desain_Pembelajaran_Dise/gDu2DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+revisi+produk&pg=PA293&printsec=frontcover.
- Yusuf, Munir. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018.
- "Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003," n.d.