

## **Pengembangan Bahan Ajar *Scrapbook* Berbasis Model *Problem Based Learning* pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN 010139 Perkebunan Gunung Melayu**

**Suci Ade Putri<sup>1</sup>, Apiek Gandamana<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Medan

e-mail: [suciadeputri2000@gmail.com](mailto:suciadeputri2000@gmail.com)

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan bahan ajar *scrapbook* berbasis *problem based learning* tema 7 subtema 1 di kelas IV SDN 010139 perkebunan Gunung Melayu. Jenis penelitian ini penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini siswa kelas IV SDN 010139 perkebunan Gunung Melayu sebanyak 21 siswa. Teknik pengumpulan data dengan obeservasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menyatakan bahwa kelayakan bahan ajar oleh ahli materi memperoleh persentase 86,6% kategori "Sangat Valid". Ahli desain memperoleh persentase 94,6% kategori "Sangat Valid", kepraktisan bahan ajar oleh praktisi pendidikan memperoleh persentase 96% kategori "Sangat Praktis". Sedangkan total nilai yang diperoleh dari respon siswa dengan rata-rata persentase 87% kategori "Sangat Praktis"; Keefektifan diperoleh pada uji *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil *pre-test* yaitu 60,95% kategori "Kurang Efektif". Sedangkan hasil uji *post-test* yaitu 84,28% kategori "Sangat Efektif. Berdasarkan data yang ditemukan menunjukkan bahwa bahan ajar *scrapbook* berbasis model *problem based learning* tema 7 subtema 1 di kelas IV SDN 010139 perkebunan Gunung Melayu sudah sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

**Kata Kunci:** *Bahan Ajar, Scrapbook, Problem Based Learning*

### **Abstract**

The aim of this research is to determine the feasibility, practicality and effectiveness of scrapbook teaching materials based on problem based learning theme 7 subtheme 1 in class IV SDN 010139 Gunung Melayu plantation. This type of research is development research (*Research and Development*) with the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). The subjects in this research were 21 students in class IV at SDN 010139 Gunung Melayu plantations. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires, tests and documentation. The research results stated that the appropriateness of teaching materials by material experts obtained a percentage of 86.6% in the "Very Valid" category. Design experts obtained a percentage of 94.6% in the "Very Valid" category, the practicality of teaching materials by educational practitioners received a percentage of 96% in the "Very Practical" category. Meanwhile, the total score obtained from student responses with an average percentage of 87% was in the "Very Practical" category; Effectiveness was obtained in the pre-test and post-test. From the pre-test results, it was 60.95% in the "Less Effective" category. Meanwhile, the post-test results were 84.28% in the "Very Effective" category. Based on the data found, it shows that scrapbook teaching materials based on the problem based learning model theme 7 subtheme 1 in class IV SDN 010139 Gunung Melayu plantation are very suitable for use in the learning process at school.

**Keywords:** *Teaching Materials, Scrapbook, Problem Based Learning*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan krusial dalam kemajuan suatu bangsa, dan mutu pendidikan menjadi faktor kunci yang menentukan perkembangan suatu negara. Keterkaitan yang erat antara mutu pendidikan dan kualitas sumber daya manusia menegaskan betapa pentingnya peran lembaga pendidikan formal dalam menyiapkan generasi berkualitas untuk suatu bangsa. Pendidikan menjadi upaya krusial dalam menghadapi tantangan globalisasi, yang melibatkan keluarga, masyarakat, dan pemerintah dalam kegiatan pengajaran, bimbingan, dan pelatihan, baik melalui pendidikan formal di sekolah maupun pendidikan non formal di luar lingkungan sekolah.

Dalam dinamika pembelajaran saat ini, peran guru lebih terfokus pada menjadi fasilitator dan pembimbing bagi siswa. Kesuksesan proses belajar mengajar di dalam kelas dipengaruhi oleh beragam faktor, dan salah satunya adalah peran guru sebagai pelaksana kegiatan, menjadi fondasi utama yang berinteraksi secara langsung dengan peserta didik. Oleh karena itu, seorang guru diharapkan memiliki keterampilan yang mendukung proses pembelajaran, termasuk kemampuan dalam menciptakan bahan ajar yang efektif, kreatif, dan inovatif. Kunci berhasilnya proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, yang meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, termasuk bahan ajar, dan pemilihan model pembelajaran beragam untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pengembangan kompetensinya. Penggunaan berbagai model dalam konteks pembelajaran tematik berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kompetensi siswa. Bahan ajar, yang merupakan materi yang dirancang secara khusus untuk mendukung proses pembelajaran, memiliki peran sentral dalam memandu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran di kelas. Materi pembelajaran ini terdiri dari sejumlah informasi yang tersusun secara terstruktur, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas sangat bergantung pada kualitas bahan ajar yang menarik dan fleksibel. Bagi pendidik, keberhasilan ini mencakup efisiensi waktu pengajaran, peran sebagai fasilitator, dan penciptaan suasana pembelajaran yang efisien dan interaktif. Di sisi peserta didik, manfaatnya melibatkan pengembangan kemandirian belajar dan peningkatan waktu yang mereka alokasikan untuk belajar, didukung oleh tingginya motivasi belajar.

Melalui evaluasi hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 010139 Perkebunan Gunung Melayu pada tanggal 17 Januari 2023, teridentifikasi beberapa kendala yang terkait dengan pemanfaatan bahan ajar dalam pembelajaran tematik. Dalam proses pembelajaran, terlihat bahwa guru hanya mengandalkan buku teks tematik terpadu dari kurikulum 2013 yang diberikan oleh pemerintah sebagai satu-satunya sumber materi. Selain itu, guru belum pernah membuat bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar, terutama yang bersifat konkret, disebabkan oleh kurangnya kreativitas dan keterampilan guru yang dibatasi oleh keterbatasan waktu.

Kendala lain yang ditemui selama pembelajaran di sekolah adalah bahwa bahan ajar disampaikan dengan cara yang kurang menarik, menyebabkan siswa hanya menjadi pendengar selama penjelasan materi, sehingga pembelajaran cenderung membosankan. Metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti dikte, ceramah, dan latihan, menyebabkan siswa kurang aktif dan tidak terlibat sepenuhnya dalam pembelajaran. Dampak dari permasalahan ini juga terlihat dalam hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara, beberapa siswa di kelas IV SD Negeri 010139 Perkebunan Gunung Melayu belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Data tersebut diuraikan pada tabel berikut:

**Tabel 1.1 Nilai UH Siswa Kelas IV Tema 7 Subtema 1 Semester Genap T.A2022/2023**

| Jumlah Siswa | KKM | Siswa Tuntas |            | Siswa Belum Tuntas |            |
|--------------|-----|--------------|------------|--------------------|------------|
|              |     | Jumlah       | Persentase | Jumlah             | Persentase |
| 26           | 70  | 18           | 69%        | 8                  | 31%        |

Berdasarkan informasi mengenai masalah yang telah diidentifikasi, peneliti bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berformat Scrapbook berbasis model Problem Based Learning pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 5 di kelas IV SD Negeri 010139 Perkebunan Gunung Melayu. Masalah ini dianggap signifikan dan menarik untuk dijelajahi dalam penelitian ini, yang kemudian menjadi judul penelitian "Pengembangan Bahan Ajar Scrapbook Berbasis *Problem Based Learning*" karena memiliki keterkaitan dengan masalah yang dihadapi peserta didik. Pengembangan bahan ajar Scrapbook, khususnya pada tema 7 subtema 1, diharapkan dapat menjadi alat bantu bagi pendidik dalam proses pembelajaran dan dapat mengatasi masalah-masalah yang telah disebutkan sebelumnya.

Scrapbook dapat berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi. Nama "scrapbook" berasal dari kata Inggris "scrap", yang mengacu pada barang-barang yang tertinggal. Pembuatan barang bekas merupakan suatu upaya artistik yang melibatkan pelekatan foto, sisa-sisa, dan berbagai komponen pada suatu media, (Hardiana, 2015, h. 4). Bahan ajar Scrapbook yang akan dikembangkan peneliti khususnya pada tema 7 subtema 1 diharapkan akan menjadi alat bantu pendidik di kelas dalam proses pembelajaran dan dapat mengatasi permasalahan diatas.

Pendidikan Berbasis Masalah adalah metode pendidikan yang menggunakan skenario dari kehidupan yang kurang konfigurasi dan jawaban pasti sebagai kerangka siswa untuk menumbuhkan kemampuan memecahkan masalah dan berpikir kritis keterampilan; sambil memperoleh informasi terkini. Tujuan dari metode pemecahan masalah adalah untuk memfasilitasi konstruksi informasi baru r bagi siswa. Pendidikan Berbasis Masalah.adalah rencana pembelajaran yang melibatkan orang dewasa secara pribadi menghubungkan materi baru dengan struktur pemikiran mereka yang sudah ada (pembelajaran relevansi), dan memasukkannya ke dalam program studi yang ditujukan dalam memecahkan masalah dunia nyata.Strategi ini selanjutnya memfasilitasi pengembangan kemampuan pemecahan masalah dengan memanfaatkan beragam materi pendidikan.

Tidak banyak penelitian yang telah mengeksplorasi topik bahan ajar Scrapbook berbasis model *Problem Based Learning* di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan kekurangan penelitian terdahulu dalam konteks ini, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dan menyelidiki lebih mendalam melalui penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Scrapbook Berbasis Model *Problem Based Learning* Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri 010139 Perkebunan Gunung Melayu T.A 2022/2023". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan bahan ajar scrapbook berbasis model *problem based learning* pada tema 7 subtema 1 kelas IV SD Negeri 010139 Perkebunan Gunung Melayu T.A 2022/2023".

## METODE

Metodologi variabel yang digunakan adalah pendekatan Belajar dan Pengembangan. Dalam bukunya, Sugiyono (2019, h. 396) mengartikan penelitian ilmiah sebagai suatu pendekatan sistematis untuk mengkaji, membuat, memproduksi, dan memverifikasi keefektifan berbagai macam benda. Produk ini dapat berupa benda fisik seperti manual, kelas, dokumenter, serta alat bantu pembelajaran, atau dapat berupa program yang dirancang untuk menangani informasi, pembelajaran, atau tujuan menarik dan pengukuran.

Ibrahim, dkk (2018, h. 154) mendefinisikan Inovasi dan penelitian sebagai metode studi metodis yang bertujuan untuk menciptakan dan memverifikasi barang-barang pendidikan, termasuk perlengkapan untuk pengajaran, alat untuk pengajaran, alat untuk pembelajaran, penyelidikan dan untuk memperoleh sistem pengetahuan untuk kepemimpinan. Investigasi dan perbaikan membedakan dirinya dari penelitian-penelitian yang sudah ada karena tidak hanya menawarkan rekomendasi-rekomendasi untuk perbaikan-perbaikan, namun juga menghasilkan barang-barang nyata yang dapat segera dimanfaatkan.

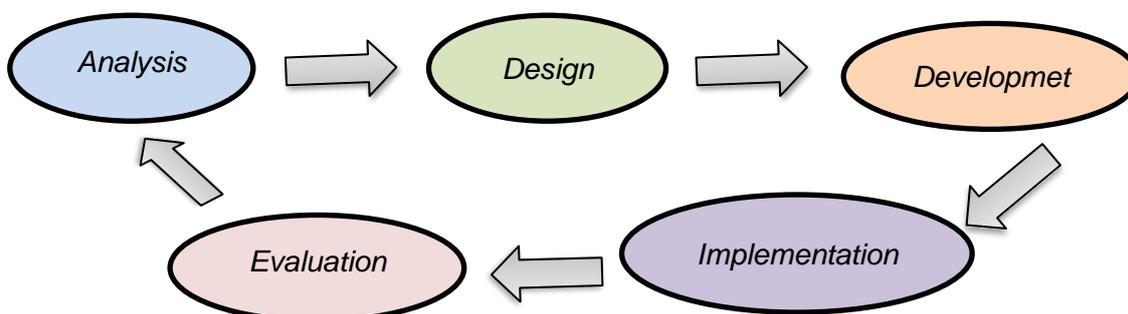
Melakukan studi adalah proses yang bertujuan untuk membuat dan menyempurnakan barang, sekaligus memastikan keandalan dan efisiensinya. Dalam studi

ini, para sarjana menggunakan metodologi studi dan pengembangan untuk menciptakan sumber daya pendidikan dalam instruksi scrapbooking. Materi tersebut dirancang khusus untuk siswa kelas IV SD, dengan fokus pada topik 7 dan subtema 1, serta bertumpu pada paradigma pendidikan *Problem Based Learning*.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 010139 Perkebunan Gunung Melayu, Kecamatan Rahuning, Kabupaten Asahan, Provinsi Sumatera Utara, pada siswa kelas IV Sekolah Dasar pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Penelitian ini mengadopsi metode penelitian pengembangan dengan menerapkan model ADDIE. Model ADDIE, yang dikembangkan oleh Dick and Carey untuk merancang sistem pembelajaran, dipilih karena langkah-langkahnya yang logis dan lengkap dalam pengembangan produk. Kegiatan inti pada setiap tahap pengembangan hampir serupa, membuat model ini dapat diterapkan dalam berbagai konteks pengembangan produk, termasuk model, strategi, metode, media, dan bahan ajar.

Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE dalam penelitian ini mencakup.



**Gambar 3.1** Prosedur Pengembangan Model ADDIE

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, dilakukan evaluasi masalah yang memerlukan pengembangan. Analisis mencakup pemahaman terhadap karakteristik peserta didik dan kebutuhan guru, analisis perangkat pembelajaran, serta analisis kurikulum dan materi.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, peneliti mengembangkan desain media berdasarkan hasil analisis. Proses ini melibatkan penyusunan materi, soal, dan pembahasan yang akan dimasukkan dalam bahan ajar. Materi, soal, dan pembahasan disusun dengan merujuk pada berbagai referensi, dan konten seperti latar belakang, gambar, *font*, dan elemen lainnya dirancang sendiri.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dalam model ADDIE melibatkan pembuatan bahan ajar sesuai dengan desain yang telah dirancang sebelumnya oleh peneliti. Proses ini kemudian melibatkan validasi dari tim ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi.

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, peneliti menjalankan rancangan dan produk yang telah dikembangkan dan dianggap layak ke dalam kelas yang telah ditentukan, yakni siswa-siswi kelas IV SD Negeri 010139.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, dilakukan revisi terakhir terhadap pengembangan bahan ajar. Revisi ini dilakukan berdasarkan hasil evaluasi guna menyempurnakan bahan ajar sehingga menjadi lebih optimal. Jika hasil evaluasi menunjukkan adanya kekurangan, maka langkah awal perbaikan dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas produk.

Subyek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 010139 Perkebunan Gunung Melayu, yang berjumlah 26 siswa terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Sementara itu, objek penelitian ini adalah bahan ajar *scrapbook* berbasis *problem-based learning*.

Pengumpulan data adalah tahap krusial dalam penelitian karena merupakan upaya untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, digunakan teknik pengumpulan data, di antaranya observasi, wawancara, angket dan tes.

Penggunaan data merupakan prosedur metodis untuk memeriksa dan mengkonsolidasikan data yang diperoleh melalui percakapan, catatan dari lapangan dan bahan. Pengolahan data memerlukan kategorisasi data secara sistematis, diikuti dengan pembuatannya dan urutan pengembangannya. Data yang diterapkan tetap kemudian diseleksi, dan temuannya disimpulkan sedemikian rupa sehingga memudahkan pemahaman oleh pihak yang melakukan penelitian dan individu lain (Sugiyono, 2017: h. 335). Uji coba ini melibatkan pemanfaatan teknik kualitatif dan kuantitatif untuk interpretasi data.

Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang diajukan oleh ahli media, ahli materi, guru, dan siswa kelas IV SDN 010139 Gunung Melayu. Data ini kemudian dianalisis untuk memperbaiki dan mengevaluasi kelayakan serta keefektifan produk pengembangan yang dihasilkan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari penghitungan skor pada angket ahli media, angket ahli materi, dan angket tanggapan guru. Analisis kuantitatif ini memberikan gambaran numerik terkait tanggapan dan evaluasi terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

Analisis kuesioner afirmasi dalam penelitian ini menggunakan skala penilaian seperti Likert, yang terdiri dari rentang nilai rata-rata dari 1 sampai 5. Penggunaan sistem penilaian dengan skala Likert memungkinkan konversi faktor-faktor yang dinilai menjadi variabel-variabel yang terkait dengan indikator. Tanda-tanda peringatan ini berfungsi sebagai dasar untuk membuat dokumen instrumen, yang dapat berupa komentar atau pertanyaan dalam survei yang dilaksanakan. Koefisien Likert memfasilitasi kuantifikasi tingkat konsensus atau perselisihan peserta survei dengan setiap orang dalam instrumen, sehingga memungkinkan evaluasi yang lebih komprehensif terhadap topik tertentu yang sedang dipertimbangkan.

$$\text{persentase kelayakan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk menentukan tingkat kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan, dilakukan dengan memberikan angket kepada guru kelas IV SDN 010139 Perkebunan Gunung Melayu. Data yang diperoleh dari angket tersebut kemudian dianalisis untuk menilai sejauh mana tingkat kepraktisan bahan ajar yang telah dikembangkan.

$$\text{persentase praktikalitas} = \frac{\text{jumlah skor yang di peroleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Menilai keefektifan bahan ajar Scrapbook berbasis *Problem Based Learning* dilakukan dengan memperhatikan persentase ketuntasan hasil belajar. Siswa dianggap telah mencapai ketuntasan jika mereka memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal. Persentase ketuntasan hasil belajar yang dihasilkan kemudian dibandingkan dengan kriteria persentase keefektifan.

Berdasarkan analisis efektivitas di atas, bahan ajar yang dihasilkan dianggap efektif apabila ketuntasan tes hasil belajar siswa memenuhi kriteria minimal efektif. Efektivitas bahan ajar dapat dinilai dari peningkatan nilai hasil belajar siswa berdasarkan pre-test dan post-test. Jika terjadi peningkatan nilai setelah menggunakan bahan ajar scrapbook, maka bahan ajar tersebut dianggap efektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian ini dijelaskan dan dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

#### 1. Tahapan Analisis (*Analysis*)

##### a. Analisis Kebutuhan Guru

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sekolah menerapkan kurikulum 2013

dan ketersediaan bahan ajar masih sangat terbatas. Guru hanya menggunakan buku cetak kurikulum 2013 sebagai bahan ajar. Kekurangan ini berasal dari kurangnya kemahiran guru dalam menyusun sumber daya untuk pengajaran, yang dapat dikaitkan dengan keterbatasan waktu.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan bahan ajar *scrapbook* berbasis *problem based learning* yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.

c. Analisis Perangkat Pembelajaran

Analisis perangkat pembelajaran dilakukan pada kelas IV. Adapun yang menjadi perhatian yaitu bahan ajar yang digunakan di dalam kelas. Bahan ajar yang digunakan di dalam kelas yaitu buku tematik siswa dan guru kurikulum 2013.

d. Analisis Materi dan Kurikulum

Hasil analisis menunjukkan bahwa SD Negeri 010139 Perkebunan Gunung Melayu masih menerapkan kurikulum 2013. Materi pembelajaran yang diambil adalah tema 7 subtema 1 pada pembelajaran ke-5.

## 2. Tahapan Desain (*Design*)

Sebelum menyusun materi dan bahan ajar, peneliti perlu menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Peneliti juga menguraikan konten dengan merujuk pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menjelaskan Garis Besar Isi Materi (GBIM). Kemudian peneliti menyusun naskah media untuk menampilkan desain yang akan diimplementasikan pada bahan ajar *scrapbook*, dan sebagai panduan dalam proses produksi bahan ajar tersebut.

## 3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Tabel 4.1 Hasil Produk Bahan Ajar *Scrapbook*

### Deskripsi Bahan Ajar

Tampilan awal media



Tampilan materi yang akan dipelajari



Cover Belakang



1. Validasi Produk

Validasi merupakan tahap evaluasi oleh validator terhadap bahan ajar, mencakup aspek konten, desain, penggunaan dan penyajian, bahasa, muatan materi, serta penyajian materi. Validasi bahan ajar scrapbook berbasis problem based learning dilakukan oleh dua dosen, yakni Bapak Faisal, S.Pd., M.Pd., sebagai ahli materi pada 5 Oktober 2023, dan Bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd., sebagai ahli desain bahan ajar pada 31 Agustus 2023. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut layak untuk diuji coba langsung kepada peserta didik.

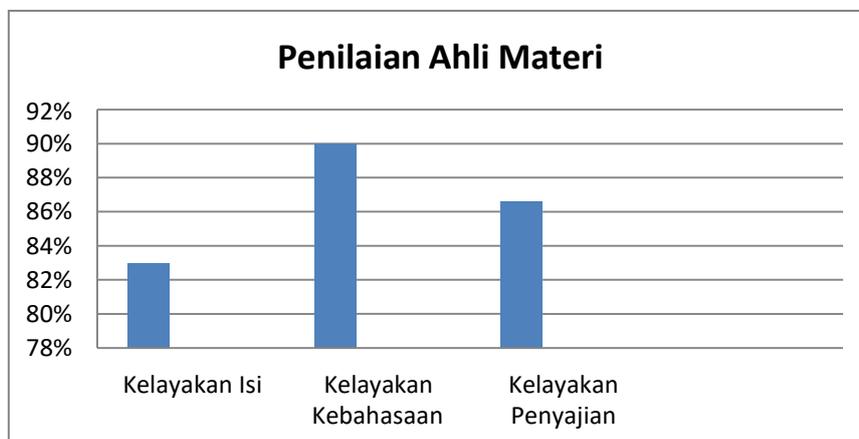
a. Validasi ahli materi

Bahan ajar scrapbook berbasis problem based learning dinilai oleh ahli materi melalui penggunaan angket penilaian. Validasi materi pada bahan ajar tersebut dilaksanakan dalam satu sesi pada tanggal 5 Oktober 2023 oleh Bapak Faisal, S.Pd., M.Pd., yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Medan.

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi

| No. | Aspek                      | Skor  | Rata-rata skor | Keterangan   |
|-----|----------------------------|-------|----------------|--------------|
| 1   | Aspek Kelayakan Isi        | 83%   | 86,6%          | Sangat Valid |
| 2   | Aspek Kelayakan Kebahasaan | 90%   |                |              |
| 3   | Aspek Kelayakan Penyajian  | 86,6% |                |              |

Berdasarkan data pada tabel di atas, hasil penilaian validasi ahli materi menunjukkan skor rata-rata sebesar 86,6%, yang secara kriteria dapat dikategorikan sebagai "Sangat Valid". Secara spesifik, kriteria tersebut mencakup kelayakan isi dengan skor 83% yang juga mendapat penilaian "Sangat Valid". Selanjutnya, aspek kelayakan kebahasaan memperoleh skor 90%, dan aspek kelayakan penyajian mendapatkan skor 86,6%, keduanya dinilai "Sangat Valid".



Gambar 4. 1 Hasil Penilaian Ahli Materi

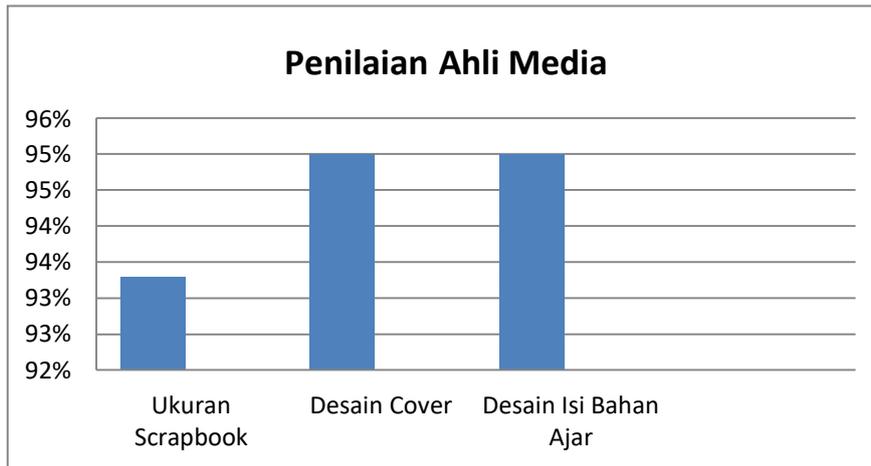
#### b. Validasi Ahli Desain

Angket penilaian yang disertakan digunakan untuk melakukan validasi terhadap desain produk bahan ajar scrapbook berbasis problem based learning oleh ahli desain, Bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd, seorang dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Medan. Berikut adalah hasil data yang diperoleh dari proses validasi tersebut:

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media

| No | Aspek                   | Skor  | Rata-rata Skor | Keterangan   |
|----|-------------------------|-------|----------------|--------------|
| 1  | Ukuran <i>Scrapbook</i> | 93,3% | 94,6%          | Sangat Valid |
| 2  | Desain Cover            | 95%   |                |              |
| 3  | Desain Isi Bahan Ajar   | 95%   |                |              |

Dari tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian dari ahli media terhadap produk bahan ajar scrapbook berbasis problem based learning menunjukkan skor rata-rata sebesar 94,6%, dan hal ini dikategorikan sebagai "Sangat Valid". Penilaian pada aspek ukuran scrapbook mencapai skor 93,3%, dengan kriteria "Sangat Valid". Selanjutnya, desain cover mendapatkan skor 95% dengan kriteria "Sangat Valid". Begitu pula pada aspek desain isi bahan ajar yang memperoleh skor 95% dan dikategorikan sebagai "Sangat Valid".

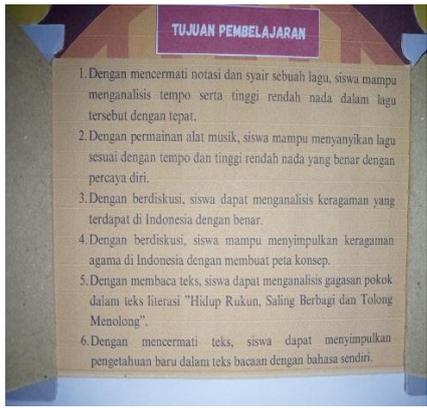
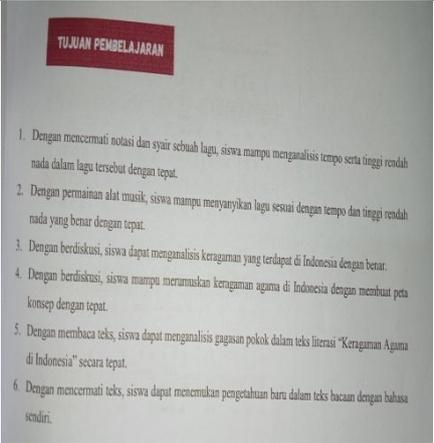


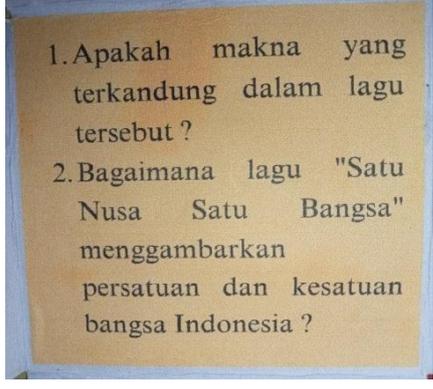
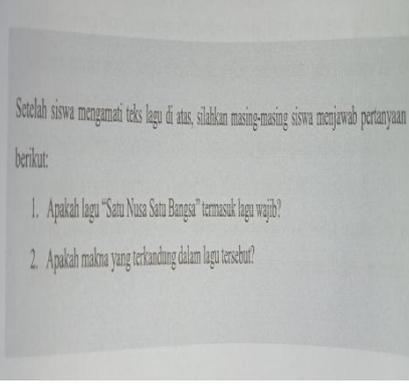
**Gambar 4. 2 Hasil Penilaian Ahli Media**

## 2. Hasil Revisi Produk

Revisi pada produk bahan ajar scrapbook berbasis model problem based learning dilakukan untuk memperoleh hasil yang lebih baik dan memastikan kelayakan penggunaannya. Berikut adalah tabel revisi media yang berasal dari evaluasi oleh ahli media. Selanjutnya, berikut adalah tabel revisi media yang diperoleh dari evaluasi oleh ahli materi.

**Tabel 4. 4 Hasil Revisi Scrapbook Berdasarkan Hasil Validasi Ahli Materi**

| Sebelum Revisi  | Perbaikan  | Hasil Revisi   |
|---|--|--|
|  | <p>Atur agar sesuai dengan prinsip-prinsip perumusan tujuan pembelajaran, yang mengharuskan adanya unsur ABCD.</p> |  |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  <p>1. Apakah makna yang terkandung dalam lagu tersebut ?<br/>2. Bagaimana lagu "Satu Nusa Satu Bangsa" menggambarkan persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia ?</p> | <p>Menyusun ulang pertanyaan agar lebih mudah dipahami dan tidak memiliki ambiguitas</p> |  <p>Setelah siswa mengamati teks lagu di atas, silahkan masing-masing siswa menjawab pertanyaan berikut:<br/>1. Apakah lagu "Satu Nusa Satu Bangsa" termasuk lagu wajib?<br/>2. Apakah makna yang terkandung dalam lagu tersebut?</p> |
|--|--|---|

### Tahan Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merujuk pada penerapan dan uji coba bahan ajar scrapbook berbasis model problem based learning setelah produk melewati proses validasi oleh ahli materi dan media, serta telah mengalami revisi produk media pembelajaran video oleh peneliti. Uji coba dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 010139 Perkebunan Gunung Melayu. Pada tahap ini, peneliti bertujuan untuk mengevaluasi praktikalitas bahan ajar dengan mengumpulkan tanggapan guru dan siswa melalui angket, serta melaksanakan tes untuk mengukur efektivitas bahan ajar. Oleh karena itu, tes yang digunakan akan diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, dan kemampuan tes untuk membedakan tingkat kemampuan siswa.

### 3. Uji Kalibrasi Tes

Analisis persyaratan tes dilakukan di SD N 010139 Perkebunan Gunung Melayu pada siswa kelas IV, yang berjumlah 21 siswa. Sebanyak 30 soal pilihan ganda divalidasi untuk menilai kecocokan dan keunggulan soal-soal yang akan digunakan pada uji pre-test dan post-test. Validitas tes diimplementasikan untuk menilai apakah soal-soal tersebut layak digunakan dalam uji pre-test dan post-test.

#### a. Validitas Tes

Dari hasil perhitungan skor butir soal, total skor keseluruhan yang diperoleh siswa dalam uji validitas dapat diobservasi sebagai berikut

Soal dapat dianggap valid jika r-hitung lebih besar dari r-tabel. Dari tabel di atas, terdapat 20 butir soal yang dianggap valid, sementara 10 butir soal dianggap tidak valid. Oleh karena itu, 20 soal yang dianggap valid akan dimasukkan ke dalam instrumen tes yang akan digunakan pada saat pre-test dan post-test.

#### b. Reliabilitas Tes

Uji reliabilitas tes dilakukan untuk menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dapat diandalkan dan memberikan hasil yang konsisten setiap kali diuji. Hasil uji reliabilitas tes menunjukkan hal berikut:

Uji reliabilitas tes dilakukan untuk menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dapat diandalkan dan memberikan hasil yang konsisten setiap kali diuji. Hasil uji reliabilitas tes menunjukkan hal berikut.

### 4. Hasil Implementasi

Pada tahap berikutnya, dilakukan uji coba bahan ajar di kelas IV SD Negeri 010139 Perkebunan Gunung Melayu dengan melibatkan 21 peserta didik. Uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2023 setelah mendapatkan izin dari kepala sekolah dan wali kelas. Peserta didik menjalani pre-test untuk mengukur kemampuan awal sebelum menerima pembelajaran tema 7 subtema 1 pembelajaran 5 dengan menggunakan bahan ajar. Setelah itu, dilakukan pembelajaran dengan menerapkan bahan ajar scrapbook berbasis model

problem based learning. Setelah sesi pembelajaran selesai, peserta didik dan guru diminta untuk mengisi kuesioner praktikalitas bahan ajar. Selanjutnya, peserta didik mengikuti post-test untuk mengevaluasi dan menilai hasil belajar mereka, sehingga dapat dievaluasi tingkat efektivitas bahan ajar scrapbook berbasis model problem based learning.

**a. Uji Praktikalitas Bahan Ajar**

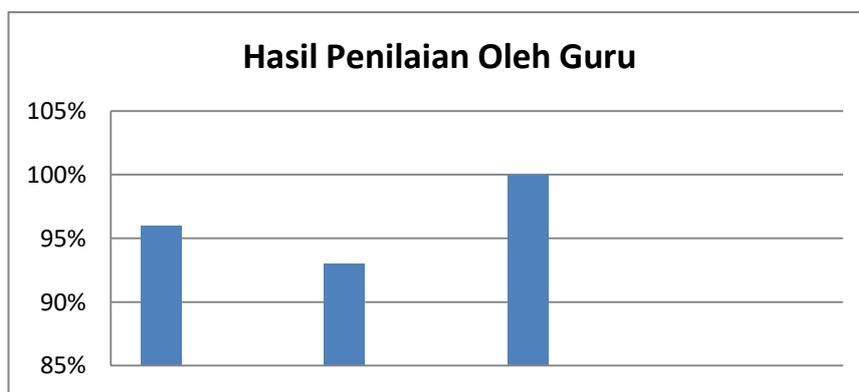
**1. Praktikalitas Guru**

Guru wali kelas IV SD Negeri 010139 Perkebunan Gunung Melayu, Ibu Nurjannah, S.Pd, bertanggung jawab dalam mengevaluasi kepraktisan bahan ajar ini. Evaluasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data terkait tingkat keterlaksanaan dan kenyamanan penggunaan bahan ajar. Berikut adalah hasil penilaian dari guru terhadap media pembelajaran tersebut.

**Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Media Pembelajaran Oleh Guru**

| No              | Aspek Penilaian    | Jumlah Skor           | Total Skor |
|-----------------|--------------------|-----------------------|------------|
| 1               | Aspek Materi       | 24                    | 96%        |
| 2               | Aspek Pembelajaran | 14                    | 93%        |
| 3               | Aspek Bahasa       | 10                    | 100%       |
| <b>Total</b>    |                    | <b>48</b>             | <b>96%</b> |
| <b>Kategori</b> |                    | <b>Sangat Praktis</b> |            |

Dari data yang tertera dalam tabel, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian media oleh guru menghasilkan skor rata-rata sebesar 96%, dengan kriteria "Sangat Praktis". Penilaian aspek materi memperoleh skor 96%, dengan kriteria "Sangat Praktis". Selanjutnya, penilaian aspek pembelajaran memperoleh skor 93%, dengan kriteria "Sangat Praktis". Terakhir, aspek bahasa mendapatkan skor 100%, dengan kriteria "Sangat Praktis".



**Gambar 4. 3 Hasil Penilaian Media Oleh Guru**

**2. Praktikalitas Peserta Didik**

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa kuesioner dari peserta didik dapat dikategorikan sebagai "Sangat Praktis". Dengan skor sebesar 87%, mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap bahan ajar flipbook interaktif berbasis problem based learning pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1.

**b. Uji Efektivitas Bahan Ajar**

Dibawah ini terdapat nilai pre-test dan post-test siswa kelas IV SD Negeri 010139 Perkebunan Gunung Melayu:

**Tabel 4. 8 Hasil Belajar Pre-test dan Post-test**

Berikut adalah tabel yang menjelaskan hasil belajar siswa pada pre-test dan post-test.:

**Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi Nilai Pre-test**

| Interval Nilai | Frekuensi | Persentase |
|----------------|-----------|------------|
| 40-48          | 3         | 14,3%      |
| 49-56          | 4         | 19%        |

|               |    |       |
|---------------|----|-------|
| 57-64         | 4  | 19%   |
| 65-72         | 8  | 38,1% |
| 73-80         | 2  | 9,5%  |
| <b>Jumlah</b> | 21 | 100%  |

Dalam tabel tersebut, terdapat frekuensi nilai pre-test peserta didik pada rentang 40-48 sebanyak 3 siswa (14,3%), rentang 49-56 sebanyak 4 siswa (19%), rentang 57-64 sebanyak 4 siswa (19%), rentang 65-72 sebanyak 8 siswa (38,1%), dan rentang 73-80 sebanyak 2 siswa (9,5%). Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa kecenderungan distribusi frekuensi nilai pre-test berada pada interval 65-72.

**Tabel 4. 10 Distribusi Frekuensi Nilai Post-test**

| Interval Nilai | Frekuensi | Persentase |
|----------------|-----------|------------|
| 75-78          | 3         | 14,3%      |
| 79-82          | 6         | 28,6%      |
| 83-87          | 5         | 23,8%      |
| 88-92          | 5         | 23,8%      |
| 93-97          | 2         | 9,52       |
| <b>Jumlah</b>  | 21        | 100%       |

Dalam tabel tersebut, terdapat frekuensi nilai post-test peserta didik pada rentang 75-78 sebanyak 3 siswa (14,3%), rentang 79-82 sebanyak 6 siswa (28,6%), rentang 83-87 sebanyak 5 siswa (23,8%), rentang 88-92 sebanyak 5 siswa (23,8%), dan rentang 93-97 sebanyak 2 siswa (9,52%). Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa kecenderungan distribusi frekuensi nilai post-test berada pada interval 79-82.

Selanjutnya, berdasarkan tabel distribusi frekuensi, dilakukan analisis deskriptif statistik, yang hasilnya akan dijabarkan pada tabel berikut.

**Tabel 4. 11 Hasil data deskriptif statistik**

|                  | N         | Minimum   | Maximum   | Mean         | Std Deviation  |
|------------------|-----------|-----------|-----------|--------------|----------------|
| <b>Pre-test</b>  | <b>21</b> | <b>40</b> | <b>80</b> | <b>60,95</b> | <b>10,6066</b> |
| <b>Post-test</b> | <b>21</b> | <b>75</b> | <b>95</b> | <b>84,28</b> | <b>7,07107</b> |

Dalam tabel tersebut, terdapat data dari 21 siswa yang mengikuti pre-test dan post-test. Pada nilai pre-test, terdapat nilai minimum sebesar 40 dan nilai maksimum sebesar 80. Rata-rata (mean) nilai pre-test adalah 60,95 dengan nilai standar deviasi sebesar 10,6066. Sedangkan pada nilai post-test, terdapat nilai minimum sebesar 75 dan nilai maksimum sebesar 95. Rata-rata (mean) nilai post-test adalah 84,28 dengan nilai standar deviasi sebesar 7,07107.

Dari data tersebut, dapat diobservasi bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan signifikan, dengan rata-rata nilai pre-test sebesar 60,95 meningkat menjadi 84,28 pada post-test.

### **Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap pemeriksaan melambangkan perubahan akhir menurut metodologi Theodore. Pada saat ini, responden penelitian meminta masukan sehubungan dengan sumber daya yang dihasilkan untuk pembelajaran. Pemeriksaan tersebut dilakukan untuk menyampaikan reaksi atas tanggapan yang diterima pengendara terhadap barang yang dijual.

Tujuan utama dari pelaksanaan penilaian ini adalah untuk menilai sejauh mana prioritas kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah ditetapkan atau dicapai

### **Pembahasan**

#### **Pengembangan Bahan Ajar Scrapbook Berbasis Model Problem Based Learning**

Alasan dibuatnya jurnal perlengkapan pendidikan adalah untuk memfasilitasi instruktur dalam menyampaikan pengetahuan secara efektif kepada siswa, sehingga meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Model ADDIE digunakan untuk memandu proses kebangkitan, yang terdiri dari tahapan sebagai berikut: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan penilaian. Tahap pertama meliputi pelaksanaan wawancara dan survei observasi dengan guru kelas IV kamar tidur mereka di SD Negeri 010139 Perkebunan Gunung Melayu untuk menilai persyaratan. Temuan-temuan tersebut menunjukkan terbatasnya pemanfaatan sumber daya pengajaran, ketergantungan pada buku teks tema komprehensif yang selaras dengan kurikulum yang dibuat pada tahun 2013, dan kurangnya kecerdikan instruktur dalam menyusun materi yang disesuaikan dengan atribut siswa.

Perjalanan pendidikan ternyata tidak memberikan kesenangan dan interaktivitas, sehingga menyebabkan rasa bosan siswa. Oleh karena itu, para akademisi mengembangkan sumber daya pendidikan dalam bentuk scrapbook dengan menggunakan pendekatan pendidikan yang berfokus pada masalah sebagai solusi atas permasalahan tersebut. Kursus pelatihan ini dibuat dengan perangkat lunak Canva, menggabungkan beragam elemen terutama halaman sampul, kata pengantar, diagram makalah, petunjuk penggunaan, keterampilan dasar, bidang keahlian utama, sumber daya pendidikan, kamus definisi, daftar kutipan, dan bagian belakang menutupi.

Peneliti membuat instrumen penelitian, termasuk lembar validasi ahli materi, desain, respon praktisi pendidikan, respon siswa, dan tes hasil belajar. Validasi dilakukan oleh ahli materi, desain, dan media dari Universitas Negeri Medan. Peneliti juga melakukan uji kalibrasi tes dengan siswa kelas VI untuk memastikan validitas dan reliabilitas instrumen tes.

Uji coba kepraktisan dilakukan oleh guru kelas IV dan mendapatkan respons siswa dari SD Negeri 010139 Perkebunan Gunung Melayu. Hasil penilaian media oleh guru menunjukkan tingkat praktis yang tinggi. Uji coba langsung pada siswa dilakukan dengan pre-test dan post-test. Hasil analisis distribusi frekuensi menunjukkan peningkatan skor siswa setelah menggunakan bahan ajar. Evaluasi tahap akhir dilakukan untuk mengukur pencapaian tujuan penelitian dan pengembangan secara keseluruhan.

#### **Kelayakan Bahan Ajar Scrapbook Berbasis Model Problem Based Learning**

Kualitas bahan ajar scrapbook berbasis model problem based learning dievaluasi melalui lembar penilaian hasil validasi oleh dosen ahli materi dan ahli media menggunakan skala 5-1. Validasi materi dilakukan oleh Bapak Faisal, S.Pd., M.Pd., seorang dosen PGSD FIP Universitas Negeri Medan, dan memperoleh nilai akhir 65 dengan persentase kelayakan 86,6%, masuk dalam kategori "Sangat Valid". Meskipun demikian, bahan ajar ini masih memerlukan beberapa perbaikan sesuai dengan saran dari dosen ahli.

Selanjutnya, validasi desain dilakukan oleh Bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd., dosen PGSD FIP Universitas Negeri Medan. Ahli desain memberikan total nilai akhir 71, dengan persentase kelayakan 94,6%, dan masuk kategori "Sangat Valid". Berdasarkan persentase kelayakan desain, bahan ajar ini dinilai layak untuk diujicobakan.

Temuan hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh Anisa dkk (2022) yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Scrapbook Tema Peristiwa dalam Kehidupan untuk Kelas V di Sekolah Dasar". Penelitian tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar Scrapbook mendapatkan skor rata-rata validasi media sebesar 94% dan validasi materi sebesar 96%, yang secara keseluruhan masuk dalam kategori "Sangat Layak" saat diujicobakan pada siswa sekolah dasar.

#### **Kepraktisan Bahan Ajar Scrapbook Berbasis Model Problem Based Learning**

Evaluasi kepraktisan bahan ajar melibatkan respon guru, Ibu Nurjannah, S.Pd., dan peserta didik (kelas IV SD Negeri 010139 Perkebunan Gunung Melayu) menggunakan skala penilaian 1-5. Lembar penilaian oleh praktisi pendidikan mencakup aspek materi, aspek pembelajaran, dan aspek bahasa, dengan skor rata-rata 48 dan persentase 96%, yang masuk dalam kriteria "Sangat Praktis". Guru menyatakan bahwa bahan ajar scrapbook mudah digunakan, memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Respon peserta didik memberikan nilai kepraktisan dengan persentase 87%, dengan kategori "Sangat

Praktis". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan layak dan praktis digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Temuan hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Restuningtyas dkk (2019) yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Scrapbook Berbasis Model Problem Based Learning". Penelitian tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar scrapbook berbasis model problem based learning dapat diujicobakan dan memenuhi kriteria persentase skor yang diperoleh dari respon guru sebesar 3,9 dengan kategori "Sangat Baik", serta persentase skor yang diperoleh dari respon siswa sebesar 98% dan masuk dalam kategori "Sangat Setuju". Kesimpulannya, bahan ajar scrapbook dianggap "Sangat Praktis" untuk digunakan.

### **Keefektivan Bahan Ajar Scrapbook Berbasis Model Problem Based Learning**

Data mengenai efektivitas bahan ajar scrapbook berbasis model problem based learning diperoleh dari skor pre-test dan post-test. Hasil uji coba pre-test sebelum penggunaan bahan ajar menunjukkan tingkat efektivitas sebesar 60,95%, yang dikategorikan sebagai "Kurang Efektif". Namun, setelah menggunakan bahan ajar scrapbook berbasis model problem based learning pada uji coba post-test, efektivitas meningkat menjadi 84,28%, masuk dalam kategori "Sangat Efektif". Dengan demikian, pembelajaran menggunakan bahan ajar ini dapat membantu dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Fauzia & Efendi (2020) yang mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis problem based learning menggunakan media scrapbook. Hasil uji coba lapangan menunjukkan tingkat ketuntasan total sebesar 88%, termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hal ini menegaskan bahwa media scrapbook berbasis PBL sangat efektif dalam proses pembelajaran.

### **SIMPULAN**

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar *scrapbook* berbasis model *problem based learning* termasuk dalam kategori sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi materi memperoleh skor total 65 dengan persentase 86,6% kategori "Sangat layak". Pada validasi desain memperoleh skor total 71, dengan persentase 94,6% kategori "Sangat Layak". Total nilai praktikalitas dari guru adalah 48, dengan persentase 96% kategori "Sangat Praktis". Sementara itu, respon siswa menunjukkan rata-rata persentase sebesar 87%, kategori "Sangat Praktis". Efektivitas bahan ajar *scrapbook* berbasis *problem based learning* memperoleh peningkatan dari hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*. Hasil uji coba *pretest* sebelum penggunaan bahan ajar menunjukkan tingkat efektivitas sebesar 60,95%, kategori "Kurang Efektif". Namun, setelah menggunakan bahan ajar *scrapbook* berbasis model *problem based learning* pada uji coba *post-test*, efektivitas meningkat menjadi 84,28% kategori "Sangat Efektif". Dengan demikian, bahan ajar ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Dafit, M. R. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Agama*, 1607-1609.
- Emzir. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Depok: Rajawali Press.
- RI, K. P. (2013). *Pembelajaran Membaca dan Menulis di Kelas Rendah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sadiman, R. H. (2014). *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Safitri, U. (2022). Pengaruh Media Kintar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Remaja Surabaya. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 110.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.

- Suharyati, Z. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal melalui Alat Peraga Edukatif (Ape) Kincir Pintar bagi Anak Tunarungu. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 99-104.
- Sunarti, S. (2018). paya Peningkatan Motivasi dan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Pakis Kecamatan Kradenan Tahun Pelajaran 2017/2018. *Efektor*, 61-66.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103-114
- Utami, F. (2022). *Penerapan Media Kincir Huruf Cerdas (KINDAS) untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Suku Kata atau Kata*. Diakses dari laman web tanggal 20 Maret 2023 dari: <https://www.kompasiana.com>.