

Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada Materi Cerita Rakyat Bengkulu untuk Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar

Yolanda Fresiska Jaya^①, Puspa Djuwita^②, Abdul Muktedir^③

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^①

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^②

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^③

fresiskajaya95@gmail.com^①, puspadjuwita1958@unib.ac.id^②, Abdulmuktedir@unib.ac.id^③

ABSTRACT

Article Information:

Reviewed: 1 September 2022

Revised: 2 Maret 2023

Available Online: 22 Maret 2023

This study aims to describe the development of Scrapbook media products and describe the feasibility, and practicality of Bengkulu folklore-based scrapbook media. This research uses a type of research and development (R&D) that adapts the 4D model, namely Define, Design, Development, and Disseminate. For data collection, the technique used was interviewing teachers to find out the needs and responses of teachers and using a student questionnaire to find out the needs and responses of students to the Bengkulu folklore-based scrapbook media. The data obtained were analyzed using Aiken's V formula. This development research produced a product in the form of Bengkulu folklore-based scrapbook media. For the feasibility of material, language, and graphics, this scrapbook media is declared very feasible. In addition, the level of practicality of the teacher's responses and student responses is stated to be very practical.

Correspondence E-mail:
fresiskajaya95@gmail.com

Keywords: *Development, Media Scrapbook, Media Scrapbook Based on Bengkulu Folklore*

Pendahuluan

Cerita rakyat memiliki manfaat yang banyak bagi masyarakat. Akan tetapi saat ini budaya lokal seperti cerita rakyat perlahan mulai terkikis oleh budaya asing yang membuat cerita rakyat seakan-akan hilang. Padahal cerita rakyat merupakan tradisi yang memuat nilai-nilai luhur bangsa. Menurut Danandjaja (1994: 19) menyatakan bahwa cerita rakyat sangat penting untuk di dijadikan sebagai sarana hiburan, pemersatu, menambah kemampuan berbahasa dan meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra serta mengembangkan kesadaran tentang kebudayaan.

Salah satu materi pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas IV SD adalah cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan salah satu budaya lokal yang dimiliki oleh suatu daerah yang harus di pertahankan dan dilestarikan. Tapi saat sekarang ini, budaya lokal yang menjadi ciri khas dan jiwa bangsa semakin terkikis oleh budaya asing, perkembangan zaman dan teknologi. Dalam penelitiannya Rozie (2019), yang mengatakan cerita rakyat sebagai salah satu hiburan dalam masyarakat yang tenggelam oleh cerita sinetron dan sejenisnya yang disuguhkan ditelvisi, dengan alasan sinetron lebih nyata alurnya sehingga mudah dipahami dan dinikmati. Faktor lain yang membuat cerita rakyat kurang diminati oleh siswa adalah karena keterampilan membaca yang dimiliki siswa masih rendah dan siswa juga beranggapan bahwa cerita rakyat sangat membosankan karena di

dalamnya banyak terdapat tulisan, juga akibat keterbatasan media dalam proses pembelajaran, dan pembelajaran yang disajikan guru kurang menarik atau hanya monoton membaca dari buku siswa saja.

Lingkungan belajar yang menarik dalam mengajar atau menyampaikan materi diperlukan media pembelajaran sebagai alat bantu. Pemilihan media harus disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa, karena kesalahan pemilihan media pembelajaran dapat mengakibatkan tidak tersampainya materi pada siswa. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Langkah yang perlu diambil dalam menunjang kegiatan pembelajaran agar efektif dan efisien adalah seorang guru selain memiliki kemampuan dalam mengembangkan metode pembelajaran juga diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mewariskan cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia salah satunya melalui media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak ragam yang telah dikembangkan salah satunya yaitu media berbasis visual berbentuk gambar tiga dimensi. Media pembelajaran berbentuk tiga dimensi memiliki banyak ragam salah satunya yaitu *Scrapbook*. *Scrapbook* berasal dari bahasa Inggris, "*scrap*" yang berarti sisa, carik, atau potongan. Sedangkan "*book*" berarti buku. *Scrapbook* biasanya digunakan untuk membuat album kenangan yang memuat bukan hanya foto akan tetapi berbentuk klipings atau catatan penting yang berhubungan dengan momen penting (Seto, 2018). Sejalan dengan pendapat Hardiana dalam Damayanti (2017: 805) bahwa buku tempel atau dikenal dengan *scrapbook* adalah sekumpulan foto, catatan, cerita, narasi, puisi, dan lain sebagainya yang dirangkai dan disusun dalam sebuah album *handmadebook*.

Media *scrapbook* dapat digunakan untuk memahami diri sendiri, mengekspresikan emosi, menjadi kreatif, dan menawarkan komentar sosial, historis, dan pribadi tentang kehidupan dan budaya di tempat dan waktu tertentu. (Alexander, 2013). Namun, seiring dengan perkembangan zaman, *scrapbook* dapat digunakan untuk berbagai macam kebutuhan, salah satunya sebagai media pembelajaran. Media *scrapbook* mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan dapat membuat siswa lebih fokus dalam menangkap informasi yang diberikan oleh guru. Menurut Indah (2020-339), *scrapbook* mendapat respon yang baik dari siswa, siswa menjadi aktif dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, media *scrapbook* dipilih sebagai alasan penelitian pengembangan, karena di SDN 122 Rejang Lebong belum tersedia media *scrapbook* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, akan dilakukan pembelajaran menggunakan media *scrapbook* pada materi cerita rakyat mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga penelitian ini mengkaji tentang "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Materi Cerita Rakyat Bengkulu untuk Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar".

Metode

Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono: 2013). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah Media pembelajaran *Scrapbook* materi Cerita Rakyat.

Pengembangan produk dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan. Empat tahap pengembangan model 4D yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Melalui penelitian dan pengembangan ini, peneliti akan mengembangkan suatu produk yang dapat diuji kelayakan dan keefektifannya untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Partisipan

Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV dengan jumlah siswa 15 orang yang terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat, tahun pelajaran 2021/2022. Peneliti mengambil penelitian lokasi di SDN 122 Rejang Lebong Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu.

Instrumen

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan tujuan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian yang digunakan adalah:

1. Pedoman Wawancara

Wawancara merupakan proses pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi antara pewawancara dan narasumber dengan tujuan untuk mendapatkan data dari narasumber berdasarkan fakta yang terjadi (Winarni, 2018:65). Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui: 1) analisis kebutuhan media pembelajaran dan permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran, 2) data mengenai respon guru terhadap media scrapbook cerita rakyat Bengkulu. Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV SDN 122 Rejang Lebong.

2. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2018:142). Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kelayakan materi, kelayakan bahasa, dan kelayakan desain pada media scrapbook cerita rakyat Bengkulu serta respon siswa terhadap media pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian dan pengembangan media *scrapbook* cerita rakyat Bengkulu ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, angket dan tes.

1. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tentang bagaimana respon siswa dan guru terhadap penggunaan media *Scrapbook* pada materi cerita rakyat yang digunakan dalam kelas.

2. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui informasi tentang kelayakan media *Scrapbook* pada materi cerita rakyat.

3. Tes

Sukmadinata (2011: 223) menyatakan bahwa tes bersifat mengukur. Pada penelitian ini test yang digunakan yakni *pretest* dan *posttest* yang berbentuk lembar soal. Lembar *pretest* diberikan setelah guru melakukan apersepsi pembelajaran dengan menceritakan cerita rakyat. Kemudian, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook*. Saat memasuki kegiatan refleksi pembelajaran, lembar *posttest* diberikan kepada sampel penelitian.

Teknik Analisis Data

Sugiyono (2018: 23) menjelaskan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya sehingga mudah dipahami serta temuannya dapat diinformasikan dengan oranglain. Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memakai dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. Analisis data yang digunakan padapenelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa catatan, saran atau komentar berdasarkan hasil penilaian yang terdapat pada lembar validasi ahli.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis statistik deskriptif yang digunakan ntuk menganalisa data berupa skor dari hasil validasi ahli.

Hasil

Dalam penelitian pengembangan ini telah dihasilkan sebuah produk yang berupa media pembelajaran *scrapbook* cerita rakyat Bengkulu siswa sekolah dasar. Alur dalam penelitian ini dimulai dari membuat instrumen penelitian dan setelah itu dilanjutkan dengan validasi oleh para ahli. Selanjutnya pelaksanaan penelitian dilakukan sesuai dengan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model 4D Thiagarajan. Pada model 4D ini terdapat 4 langkah yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), dan penyebaran (*Disseminate*). Namun, di dalam penelitian dan pengembangan ini pun peneliti melihat efektivitas dari media pembelajaran *scrapbook*.

Secara garis besar data yang dideskripsikan di dalam bab ini adalah data yang diperoleh pada waktu dilaksanakannya penelitian dan pengembangan. Pertama, peneliti mendeskripsikan tentang pengembangan media *scrapbook* cerita rakyat Bengkulu. Di dalam tahap ini terdapat 4 tahapan yang

akan dideskripsikan yaitu tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Kedua, peneliti mendeskripsikan hasil uji kelayakan media *scrapbook* cerita rakyat Bengkulu. Ketiga, peneliti mendeskripsikan hasil uji kepraktisan dari respon guru dan siswa terhadap media *scrapbook* cerita rakyat Bengkulu. Berikut ini merupakan penjelasan dari tahapan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* cerita rakyat Bengkulu.

1. Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* terhadap keterampilan membaca siswa sekolah dasar.

Proses pengembangan pada penelitian pengembangan media pembelajaran *scrapbook* terhadap keterampilan membaca siswa sekolah dasar menggunakan meliputi tahap pendefinisian (define) dan perancangan (design).

2. Uji Prasyarat Analisis

a) Analisis Data Awal (*Pretest*)

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah kelas yang diteliti tersebut berdistribusi normal atau tidak. Hasil nilai *pretest* peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diuji normalitas datanya. Ringkasan hasil uji normalitas data *pretest* dapat dilihat pada Tabel 3.29

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas Data

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen	,188	15	,163	,899	15	,092
Kelas Kontrol	,133	15	,200*	,971	15	,865

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 3.29 didapatkan nilai signifikansi >0,05. Dengan demikian data tes hasil belajar peserta didik berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berangkat dari kondisi yang sama. Hasil tes peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diuji homogenitas datanya. Ringkasan hasil uji homogenitas data dapat dilihat pada Tabel 3.28

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas Data

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pretest	Based on Mean	,009	1	28	,926
	Based on Median	,013	1	28	,910
	Based on Median and with adjusted df	,013	1	26,90 2	,910
	Based on trimmed mean	,008	1	28	,931

Berdasarkan Tabel 3.30 didapatkan nilai signifikansi >0,05. Dengan demikian data tes hasil belajar peserta didik berasal dari populasi yang homogen.

b) Analisis Data Akhir (*Posttest*)

Uji Normalitas

Hasil nilai *posttest* peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diuji normalitas datanya. Ringkasan hasil uji normalitas data dapat dilihat pada Tabel 3.31.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Varian Data Posttest

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest Kelas Ekperimen	,155	15	,200*	,920	15	,195
Posttest Kelas Kontrol	,153	15	,200*	,900	15	,095

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 3.29 didapatkan nilai signifikansi >0,05. Dengan demikian data tes hasil belajar peserta didik berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Hasil tes peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas control diuji homogenitas datanya. Ringkasan hasil uji homogenitas data dapat dilihat pada Tabel 3.32.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Varian Data Posttest

		Levene	df	df2	Sig.
		Statistic	1		
Hasil Posttest	Based on Mean	,042	1	28	,838
	Based on Median	,029	1	28	,866
	Based on Median and with adjusted df	,029	1	27,907	,866
	Based on trimmed mean	,050	1	28	,824

Berdasarkan Tabel 3.32 didapatkan nilai signifikansi >0,05. Dengan demikian data tes hasil belajar peserta didik berasal dari populasi yang homogen.

3. Uji *Independent t-Test*

Setelah data tes hasil belajar peserta didik dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan dengan melakukan uji beda *Independent t-Test*.

H₀: Tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran *scrapbook* pada materi cerita rakyat Bengkulu.

H_a: Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran *scrapbook* pada materi cerita rakyat Bengkulu dan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran *scrapbook* pada materi cerita rakyat Bengkulu.

Kriteria penarikan kesimpulan dari uji-t independen adalah H₀ diterima dan H_a ditolak jika taraf signifikansi $\alpha < 0,05$, artinya tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran *scrapbook* pada materi cerita rakyat dan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran *scrapbook* pada materi cerita rakyat. Sebaliknya jika taraf signifikansi $\alpha > 0,05$ H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik antara yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran *scrapbook* pada materi cerita rakyat dan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran *scrapbook* pada materi cerita rakyat.

Hasil uji *Independent t-Test* data tes hasil belajar peserta didik secara lebih rinci dapat dilihat pada Lampiran 27. Ringkasan hasil uji *Independent t-Test* dapat dilihat pada Tabel 3.33.

Tabel 5 Hasil Uji *Independent t-Test*

Test	Kelompok	Parameter Statistik
------	----------	---------------------

		N	Rata-rata (Mean)	Std Deviasi (SD)	Selisih Rata- rata	Derajat Bebas (df)	Nilai <i>t</i> Hitung	Nilai <i>P</i> (Sig. 2- tailed)
Tes Awal	Eksperimen	15	39,6667	5,80230	20,533	28	8,331	,000
	Kontrol	15	36,7333	5,27076	20,533	27,999		
Tes Akhir	Eksperimen	15	74,33	6,768	20,533	28	8,331	,000
	Kontrol	15	53,80	6,732	20,533	27,999		

Keterangan *t* tabel ($df : \alpha = 0,05$)

Berdasarkan Tabel 3.33 dilihat bahwa nilai signifikansi pada setiap kelompok adalah 0,000, karena $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian selanjutnya dapat ditemukan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik antara yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran *scrapbook* pada materi cerita rakyat dan peserta didik yang tidak menggunakan dengan media pembelajaran *scrapbook* pada materi cerita rakyat. Hasil tersebut didapatkan baik dari uji kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pembahasan

Seperti yang dikatakan oleh Haryono (2015:24) dalam bukunya bahwa media sangat membantu meningkatkan gairah siswa untuk belajar lebih dan lebih, media juga berintensitas meningkatkan pemahaman siswa pada suatu materi tertentu. Pelaksanaan pengembangan media *Scrapbook* yang telah dilaksanakan di SD Negeri 122 Rejang Lebong terdiri dari beberapa tahapan, tahapan yang digunakan untuk mengembangkan produk sesuai dengan kebutuhan. *Scrapbook* ini dibuat menggunakan aplikasi program *Photoshop* dengan ukuran kertas A4. *Scrapbook* ini telah dilaksanakan pengembangan melalui beberapa tahap. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam membuat desain *scrapbook*, telah dilakukan berdasarkan dari teori yang telah dibahas sebelumnya. Pada bagian pembahasan penelitian ini, akan mendeskripsikan hasil dari penelitian yaitu : 1) Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada materi cerita rakyat Bengkulu untuk siswa kelas IV dasar. 2) Kelayakan media pembelajaran *scrapbook* pada materi cerita rakyat Bengkulu untuk siswa kelas IV dasar. 3) Respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran *scrapbook* pada materi cerita rakyat Bengkulu untuk siswa kelas IV dasar. 4) Efektivitas media pembelajaran *scrapbook* pada materi cerita rakyat Bengkulu untuk siswa kelas IV dasar.

1. Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu

Ditahap pengembangan (*development*) secara keseluruhan peneliti membuat desain media *scrapbook* sesuai dengan rancangan awal, mulai dari bagian sampul depan sampai dengan sampul belakang. Aplikasi desain yang peneliti digunakan dalam mendesain media *scrapbook* ini adalah aplikasi *photoshop cs 6*. Setelah media *scrapbook* cerita rakyat Bengkulu dibuat, peneliti menyerahkan produk beserta instrumen kelayakan aspek materi, bahasa, dan kegrafisan kepada validator ahli. Berdasarkan hasil validasi tersebut produk ini telah direvisi dan memenuhi kelayakan materi, bahasa, dan kegrafisan.

Pengembangan media *scrapbook* cerita rakyat Bengkulu ini bertujuan untuk menyampaikan nilai-nilai pendidikan yang terdapat di dalam cerita seperti sopan santun, saling tolong menolong, tidak sombong, serta peduli kepada orang lain. Selain itu juga media *scrapbook* ini sebagai alat untuk menyampaikan informasi mengenai sejarah yang ada di daerah provinsi Bengkulu. Tidak hanya menyajikan teks narasi namun media *scrapbook* ini juga menyajikan ilustrasi, ilustrasi pada tokoh-tokoh yang ada di dalam media *scrapbook* menggunakan kostum kebudayaan. Ilustrasi pada media *scrapbook* tersebut bersifat tiga dimensi. Hal demikian untuk menarik perhatian siswa. Tampilan ilustrasi tiga dimensi akan menimbulkan rasa ingin tahu pembaca dan dapat menjadikan kegiatan membaca jadi lebih menyenangkan.

Pengembangan media *scrapbook* berbasis cerita rakyat Bengkulu ini diperoleh melalui tahapan penelitian dan pengembangan menggunakan (*Research and Development*) model 4D. Penelitian model 4D ini terdapat 4 tahapan.

a. Tahap Pendefinisian (Define)

Dalam tahap *define* ini yang difokuskan adalah mencari kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Setelah itu didapatkan hasil analisis yang ditemukan adanya permasalahan yang

memerlukan pengembangan media *scrapbook* berbasis cerita rakyat Bengkulu. Analisis dalam penelitian ini berupa analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru dan siswa. Setelah itu peneliti melakukan wawancara terhadap guru dan dapat disimpulkan hasil wawancara bahwa guru belum berorientasi terhadap penggunaan media pembelajaran materi cerita rakyat.

b. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan (design) terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan yaitu, pertama membuat konsep isi tampilan media *scrapbook*, berupa objek yang akan ditampilkan di setiap lembar halaman *scrapbook*. Selanjutnya, peneliti membuat rancangan awal media *scrapbook* berbasis cerita rakyat Bengkulu agar menjadi satu kesatuan yang utuh.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan (development) peneliti membuat desain *scrapbook* secara keseluruhan sesuai dengan rancangan awal, mulai dari bagian sampul depan sampai dengan sampul belakang. Peneliti mendesain media *scrapbook* ini menggunakan aplikasi photoshop cs 6. Setelah media *scrapbook* berbasis cerita rakyat Bengkulu dibuat, peneliti menyerahkan produk beserta instrumen kelayakan aspek materi, bahasa, dan kegrafisan kepada validator ahli. Berdasarkan hasil validasi tersebut produk ini telah direvisi dan memenuhi kelayakan materi, bahasa, dan kegrafisan.

d. Tahap keempat atau terakhir adalah penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran ini dilakukan pada sekolah yang ditunjuk sebagai tempat penelitian yakni SDN 122 Rejang Lebong. Pada tahap ini guru kelas melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *scrapbook* yang sudah dikembangkan. Pada tahap ini peneliti menemui guru kelas terlebih dahulu untuk memberikan media *scrapbook* yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Produk media *scrapbook* dibawa pulang, dan diberikan waktu selama tiga hari untuk dibaca dan dipelajari. Hari berikutnya peneliti memantau guru, dan siswa melakukan proses pembelajaran menggunakan media *scrapbook* berbasis cerita rakyat Bengkulu.

2. Kelayakan media pembelajaran *scrapbook*

Untuk menguji tingkat kelayakan produk *Scrapbook* yang dikembangkan yaitu dengan meminta penilaian dari validator yang memiliki keahlian dalam bidangnya. Adapun aspek-aspek yang divalidasi oleh tim penulis yaitu aspek kelayakan materi, kelayakan bahasa dan kelayakan penyajian dan kegrafikan. Masing-masing aspek divalidasi oleh dua orang ahli/pakar, jadi jumlah penulis dalam *scrapbook* ini berjumlah enam orang validator. Dari ketiga aspek tersebut dibuatlah diskriptor yang disesuaikan dengan aspek yang akan di validasi.

a. Aspek Materi

Penilaian aspek materi berdasarkan diskriptor yang ada dalam lembar validasi. Selanjutnya akan dibahas hasil validasi pada aspek materi oleh validator 1 dan validator II. Pada diskriptor butir pertama dalam lembar validasi berbunyi kesesuaian dengan KD dan indikator pencapaian kompetensi memperoleh skor rata-rata 0,92 dengan kategori sangat valid. Diskriptor butir dua kesesuaian isi *scrapbook* dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik memperoleh skor rata-rata 0,96 dengan kategori sangat valid, hal ini menunjukkan materi sudah memenuhi tuntutan kurikulum 2013. Pada butir diskriptor ketiga kebermanfaat kegiatan untuk menambah pengetahuan tim validator memberikan skor rata-rata 0,88 yang memiliki kategori sangat valid, menunjukkan kegiatan yang ditampilkan menambah pengetahuan peserta didik. Pada diskriptor butir ke empat yaitu merangsang keingintahuan siswa memperoleh skor rata-rata 0,94 masuk kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil penilaian validator menunjukkan bahwa media *scrapbook* berbasis cerita rakyat Bengkulu dalam kategori sangat layak digunakan ditinjau dari aspek materi. Hal ini juga dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh putri, pratjojo dan wijayanti (2019), bahwa uji yang dilakukan oleh validasi ahli materi pembelajaran dikategorikan baik sekali. Jadi ditarik kesimpulan bahwa media *scrapbook* sudah selesai dan layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

b. Aspek Bahasa

Pada aspek bahasa yang ada dalam *scrapbook* divalidasi oleh dua validator, dengan tujuan sebagai tolak ukur kelayakan *scrapbook* tersebut digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Berikut ini akan dijelaskan hasil validasi dari aspek bahasa. Pada diskriptor pertama komunikatif, memperoleh skor rata-rata 1,00 dengan kategori sangat valid. Diskriptor kedua lugas rata-rata skor yang diperoleh 0,90 dengan kategori sangat valid, ini menunjukkan bahwa *scrapbook* sesuai dengan tingkat perkembangan usia peserta didik kelas IV, begitu juga pada diskriptor ketiga memperoleh rata-

rata skor 0,90 dengan kategori sangat valid, ini menunjukkan pemahaman terhadap informasi yang disajikan peserta didik sudah baik.

Pada diskriptor keempat yaitu penggunaan istilah simbol dan lambang, memperoleh skor rata-rata 0,90 dengan kategori sangat valid. Selanjutnya pada diskriptor kelima diperoleh skor rata-rata 1,00 dengan kategori sangat valid, hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan pada media *scrapbook* mudah dipahami oleh siswa. Pada indikator selanjutnya yaitu diskriptor keenam memperoleh skor 1,00 dengan kategori sangat valid.

c. Aspek Penyajian dan Kegrafikan

Penilaian pada aspek kegrafikan dilakukan oleh dua validator dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada diskriptor yang terdapat pada lembar validasi. Diskriptor yang pertama tentang ukuran buku, kedua validator memberikan skor rata-rata 0,75 yang di kategorikan sedang. Pada diskriptor kedua terdapat desain kulit buku, kedua validator memberi skor rata-rata 0,96 dengan kategori sangat valid. Diskriptor ketiga yang membahas desain isi buku skor yang didapat rata-rata 0,86 dengan kategori sangat valid.

Dari hasil validasi secara keseluruhan tersebut diketahui bahwa perhitungan dari keenam validator bahwa *scrapbook* yang dibuat oleh peneliti telah memenuhi standar sangat valid, yakni validasi materi dengan nilai 0,92, validasi bahasa dengan nilai 1,00 dan validasi kegrafikan dengan nilai 0,86. Dengan rata-rata skor 0,96 sesuai yang dikemukakan Retnawati (2016) yakni bernilai rata-rata $\geq 0,8$ secara kualitatif termasuk dalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan. Hasil reliabilitas pada *scrapbook* yang dikembangkan memenuhi kriteria realibel jika skor reliabilitas $\geq 0,40-0,59$. Hasil reliabilitas pada pengembangan *scrapbook* dengan rincian skor reliabilitas aspek materi adalah 0,80 atau 80% dengan level kesepakatan baik, selanjutnya reliabilitas aspek Bahasa 0,75 atau 75% dengan level kesepakatan baik, reliabilitas aspek kegrafikan 0,76 atau 76% dengan level kesepakatan baik. Berdasarkan hasil reliabilitas dari ketiga aspek pengembangan *scrapbook* pada materi cerita rakyat Bengkulu memenuhi kriteria reliabel.

3. Respon Siswa

Media *scrapbook* ini berdasarkan pada kriteria pemilihan media menurut Haryono (2015: 46-66), agar media *Scrapbook* dapat memenuhi kriteria pemilihan media yang baik maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu media pembelajaran adalah alat atau perantara sumber pesan dan menerima pesan. Artinya guru menyampaikan sebuah materi pada siswa dengan alat bantu media pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan langsung dan mudah dipahami.

Hasil respon yang diperoleh dari siswa adalah siswa sangat senang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media *scrapbook*. Media *scrapbook* sangat membantu di semua pembelajaran. Hasil yang diperoleh respon siswa sebanyak 32,7 dengan mendapat presentase sebesar 82% yang artinya mendapat respon sangat baik dari siswa.

Menurut Umar (2013: 135) manfaat media yaitu memperbesar perhatian siswa. Media *scrapbook* sangat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, siswa merespon semua kegiatan belajar dari awal hingga akhir dengan sangat baik sesuai dengan hasil angket respon yang menyatakan siswa sangat baik dalam merespon media *scrapbook*.

4. Efektivitas Media *Scrapbook*

Pengembangan media *scrapbook* bertujuan untuk mengetahui keefektifan terhadap pembelajaran. Efektivitas pembelajaran ialah tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan Efektivitas pembelajaran ialah menghasilkan pembelajaran yang bermanfaat dengan langkah yang tepat, diantaranya dilihat pada peningkatan hasil belajar karna pembelajaran dikatakan efektif apabila terdapat perbedaan hasil belajar antara pemahaman di awal pembelajaran dengan setelah pembelajaran. Pada penelitian ini perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* digunakan untuk memperoleh keefektifitas belajar.

Kegiatan *pretest* dilakukan saat pembelajaran tanpa menggunakan media *scrapbook*. Setelah dilakukan *pretest* guru mengenalkan dan melakukan pembelajaran menggunakan media *scrapbook*. Pembelajaran dengan media *scrapbook* ini menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan menyampaikan pengetahuannya sendiri. Selanjutnya barulah pemberian *posttest*. *Posttest* di akhir pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam mengulang kembali pembelajaran yang telah dipahami dalam pembelajaran sebelumnya.

Hasil tes ini dihitung perbedaannya menggunakan Uji *Independent t-Test* dengan SPSS versi 25. Sebelum dilakukan Uji *Independent t-Test*, data hasil tes harus memenuhi uji prasyarat berupa uji Normalitas dan Homogenitas. Berikut pemaparan hasil pengujian data tes peserta didik. Hasil uji normalitas didapatkan nilai signifikansi $>0,05$. Dengan demikian data tes hasil belajar peserta didik berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas didapatkan nilai signifikansi $>0,05$. Dengan demikian data tes hasil belajar peserta didik berasal dari populasi yang homogeny.

Hasil Uji *Independent t-Test* didapatkan nilai signifikansi pada setiap kelompok adalah 0,000, karena $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian selanjutnya dapat ditemukan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik antara yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran *scrapbook* pada materi cerita rakyat Bengkulu dan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran *scrapbook* pada materi cerita rakyat Bengkulu. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kedua kelas baik kontrol maupun eksperimen mengalami peningkatan setelah pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada materi cerita rakyat Bengkulu kelas IV sekolah dasar, maka, dapat disimpulkan sebagai berikut;

1. Media *scrapbook* berbasis cerita rakyat Bengkulu yang dikembangkan merupakan media yang memiliki tampilan menarik. Media *scrapbook* ini merupakan kumpulan gambar yang diaplikasikan di atas media kertas. *Scrapbook* juga tidak hanya berupa gambar saja namun berisi juga teks keterangan. Media *scrapbook* juga memiliki tampilan tiga dimensi yang mana tampilan tiga dimensi tersebut dapat memperkuat pesan atau materi yang ingin disampaikan kepada siswa. Media *scrapbook* juga dapat menarik perhatian siswa, mulai dari tampilan *cover*, judul dan pemilihan warna. Media *Scrapbook* ini dalam pengembangannya menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model 4D.
2. Media pembelajaran *Scrapbook* pada materi cerita rakyat Bengkulu layak untuk digunakan peserta didik kelas IV SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan pada:
 - a. Kelayakan materi yaitu hasil validasi pada aspek materi didapat rata-rata angka Aiken's V 0,92 (Sangat Valid),
 - b. Kelayakan bahasa yaitu hasil validasi pada aspek bahasa didapat rata-rata angka Aiken's V 1,00 (Sangat Valid).
 - c. Kelayakan penyajian dan kegrafikan yaitu hasil validasi didapat rata-rata angka Aiken's V 0,86 (Sangat valid).
3. Respon siswa terhadap media pembelajaran *scrapbook* ini memperoleh skor rata-rata 82% dengan interpretasi sangat baik. Artinya media *scrapbook* berbasis cerita rakyat Bengkulu ini sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran karena media *scrapbook* dapat menarik minat baca siswa, bahasa yang digunakan jelas serta memiliki tampilan yang menarik. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *scrapbook* berbasis cerita Rakyat untuk peningkatan literasi sains, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut;

1. Dalam proses tahap pengembangan media *scrapbook* berbasis cerita rakyat Bengkulu terdapat kesulitan dalam menganalisis kebutuhan siswa secara mendalam. Pada tahap design terdapat kesulitan dibagian menentukan mimik wajah yang dapat mewakili karakter tokoh. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin menindaklanjuti penelitian menggunakan media *scrapbook* ini hendaknya pada tahap awal dapat melakukan pendekatan secara emosional agar dapat mengambil informasi yang akurat dari siswa mengenai kebutuhan media pembelajaran yang benar-benar dibutuhkan agar media pembelajaran yang dibuat tepat guna. Sementara itu, pada tahap design bagi peneliti selanjutnya dapat mencari terlebih dahulu aplikasi yang memudahkan dalam proses pembuatan karakter.
2. Pada tahap kelayakan, media *scrapbook* berbasis cerita rakyat Bengkulu ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, pada penelitian media *scrapbook* ini terdapat perbedaan persepsi anatar validator mengenai butir kelayakan kegrafisan yakni keharmonisan tata letak proporsional pada bidang cetak dan margin, serta sesuai antara spasi teks dan ilustrasi, tata letak

ilustrasi/gambar yang terdapat dalam scrapbook berbasis cerita Rakyat Bengkulu tidak tumpang tindih dengan teks, judul, nomor halaman. Pada penelitian media scrapbook selanjutnya, sebelum pemberian lembar instrumen kepada validator terlebih dahulu perlu diberikan pemahaman kepada validator mengenai butir-butir pada instrumen penilaian. Baik secara eksplisit dan implisit supaya ada persamaan persepsi antara validator.

3. Dalam respon siswa, media scrapbook berbasis cerita rakyat ini sangat baik digunakan. Namun, pada penelitian ini tidak merevisi cerita rakyat “Legenda Ular Kepala Tujuh” pada sumber yang telah diambil ke dalam Bahasa Indonesia yang baku dan tidak menyesuaikan dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar khususnya siswa kelas IV. Bagi penelitian media scrapbook berbasis cerita rakyat khususnya cerita rakyat Bengkulu “Legenda Ular Kepala Tujuh” selanjutnya, harus merevisi setiap kata yang perlu direvisi ke dalam bahasa Indonesia yang baku serta harus menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa usia sekolah dasar.
4. Dalam efektivitas penggunaan media pembelajaran *scrapbook* berbasis cerita rakyat Bengkulu, media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian media pembelajaran *scrapbook* selanjutnya hendaknya peneliti dapat membuat media scrapbook lebih banyak agar dapat menjangkau semua siswa.

Referensi

- Alexander, K. P. (2013). *Material Affordances: The Potential of Scrapbooks in The Composition Classroom Materiality in Theory*. 27,1–25.
- Damayanti, M & Ulhaq Zuhdi. 2017. Pengaruh Media *Scrapbook* (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaan Rumah Adat di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 05 (03).
- Danandjaja, J. (2002). *Folklor Indonesia*, Jakarta: Pt Pustaka Utama Grafiti
- Hardiana, I. (2010), *Terampil membuat 50 Kreasi Scrapbook Cantik pada Frame*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.
- Hardiana, I. (2015), *Terampil membuat 42 Kreasi mahar Scrapbook*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.
- Mikulecky, B. & Linda., (2007) *Advanced reading power*. USA: Longman
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Sugiyono., (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyorini, D. & Andalas, E., F. (2017). *Sastra Lisan: Kajian Teori Dan Penerapannya dalam Penelitian*. Malang: Madani
- Winarni, E., W., (2011), *Penelitian Pendidikan*, Bengkulu: Unib Penerbitan FKIP UNIB
- Winarni, E., W., (2018), *Penelitian Pendidikan*, Bengkulu: Unib Penerbitan FKIP UNIB