

---

## Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar

---

**Tety Nur Cholifah**

Universitas Islam Raden Rahmat Malang  
*tetynurcholifah@gmail.com*

**Winda Novy Fauziah**

Universitas Islam Raden Rahmat Malang  
*windanovy250@gmail.com*

### Abstract

*Teaching and learning activities need to support learning, namely learning media. Learning media is a tool to convey subject matter to students. The purpose of this study is (1) Knowing the feasibility of learning mediascrapbook in the thematic learning of first grade elementary school (2) Knowing the suitability of scrapbook media to increase interest in learning of first grade elementary school students. The type of research used is development research or research and development (R&D) with the Borg and Gall development model. The subjects of this study were the first grade students of Brongkal State Elementary School, which amounted to 22 students. The data collection technique used is a questionnaire. The data analysis technique for media feasibility uses quantitative descriptive and interest in learning uses the paired sample t test t test.*

**Keywords:** *Scrapbook Media, Thematic Learning, Interest To Learn.*

### Pendahuluan

Upaya untuk meningkatkan kecerdasan manusia dengan cara meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan adalah salah satu tempat untuk seseorang memperoleh suatu pengetahuan. Tanpa pengetahuan manusia tidak dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya. Oleh karena itu pendidikan salah satu unsur penting untuk kehidupan manusia secara langsung maupun tidak langsung. Hal ini sependapat dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3, yang berbunyi, "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab (Depdiknas, 2003).

Pembelajaran tidak terlepas dari istilah media, media pembelajaran adalah alat bantu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Media pembelajaran bisa berupa media visual, media audio, dan media audiovisual. Menurut Akbar (2013: 11), pembelajaran yang efektif ketika guru mampu memanfaatkan media pembelajaran sesuai tuntutan kurikulum. Oleh karena itu media pembelajaran, sebagai salah satu komponen yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Arsyad (2014: 26), menyatakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yakni media pembelajaran dapat

memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, dapat mengarah dan meningkatkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, Era kurikulum 2013, pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik (pembelajaran tematik) untuk pemahaman kepada siswa dalam mengenal dan memahami berbagai materi dan berpusat pada siswa. Menurut Trianto (2011: 139) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik. Menurut Majid (2017: 89), karakteristik pembelajaran tematik adalah berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisah antar mata pelajaran tidak begitu jelas, menyiapkan konsep dari berbagai mata pelajaran, fleksibel, dsb. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran tematik sangat diperlukan dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan minat belajar siswa.

Minat belajar merupakan suatu kesadaran seseorang dari diri sendiri yang bersedia untuk mencari ilmu dengan belajar. Ketika siswa mempunyai minat belajar yang tinggi memungkinkan hasil belajar siswa dengan kategori baik maupun sebaliknya. Beberapa cara untuk menumbuhkan minat belajar siswa sangat beragam, salah satunya dengan proses pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa. Pembelajaran tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga peneliti berharap media yang dikembangkan dapat membantu guru untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa.

Berdasarkan keterangan dari hasil wawancara pada hari Rabu 18 November 2020 kepada guru kelas I SD Negeri Brongkal, yaitu Ibu Jamsukep, S.Pd., pembelajaran tematik yang diterapkan di kelas I terdapat beberapa kendala. Kendala yang dimaksud adalah fasilitas. Fasilitas yang masih terbatas untuk media pembelajaran dan guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya. Alasan guru kurang menggunakan media pembelajaran dikarenakan kurangnya pemahaman guru tentang cara untuk mengembangkan media pembelajaran terlebih lagi mayoritas guru yang sudah lanjut usia mendekati pensiun. Pembelajaran tematik di kelas I SD Negeri Brongkal menggunakan sumber belajar berupa LKS tematik yang sesuai dengan buku tema ketentuan dari pemerintah.

Berdasarkan hasil observasi dengan siswa kelas I SD Negeri Brongkal, Kecamatan Pagelaran proses pembelajaran masih menggunakan metode yang monoton yaitu metode ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Siswa mengungkapkan bahwa proses pembelajaran hanya menggunakan media buku dan papan tulis. Pada proses pembelajaran guru hanya menekankan penanaman konsep pada diri siswa, tanpa memperdulikan apakah konsep yang sudah diajarkan sudah dipahami oleh siswa itu sendiri yang membuat siswa kurang berpartisipasi dalam pengelolaan informasi, sehingga siswa kurang aktif saat proses pembelajaran berlangsung dan minat belajar siswa menjadi rendah, ditandai dengan masih banyak siswa yang bermain sendiri dengan temannya pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Mengingat bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Fernandes, 2017:2). Hal ini juga tidak lepas dari karakter siswa kelas I cenderung masih menyukai sesuatu yang bergambar dan berwarna aka media pembelajaran berupa *scrapbook* merupakan salah satu alternatif yang dapat menarik perhatian siswa, dikarenakan dalam proses pembelajaran tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi mereka juga belajar sambil bermain. Pembelajaran tematik pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 semester 2. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook*, akan lebih bermakna karena sesuai dengan karakter siswa tersebut.

Adapun kelebihan dan kekurangan media scrapbook. Berikut terdapat beberapa kelebihan dari media scrapbook, antara lain: 1) Menarik, scrapbook disusun dari berbagai foto, gambar, dan catatan penting, 2) Bersifat realistis dalam menunjukkan pokok pembahasan, dan dapat menyajikan sebuah objek yang terlihat nyata melalui gambar atau foto, 3) Dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, 4) Mudah dibuat, hanya dengan menyusun dan memadupadankan antara gambar, catatan, dan hiasan sedemikian rupa, 5) Bahan yang digunakan untuk membuat scrapbook mudah didapatkan, dan 6) Dapat dibuat atau didesain sesuai keinginan,

Adapun beberapa kekurangan media scrapbook, yaitu: (1) Waktu yang digunakan relatif lama untuk membuat scrapbook, waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan scrapbook relatif lama tergantung dari kerumitan penyusunannya. Semakin rumit rancangan dan penyusunan media scrapbook maka waktu yang dibutuhkan akan lebih lama. (2) Gambar yang kompleks kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan gambar yang terlalu kompleks dan berlebihan akan berdampak pada kurangnya pemusatan perhatian pada pokok bahasan (materi) sehingga kegiatan pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif. Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) apakah media pembelajaran *scrapbook* layak dan valid digunakan dalam pembelajaran? (2) apakah media pembelajaran *scrapbook* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas I Sekolah Dasar?

## Metode

Pengembangan produk media *scrapbook* menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono (2018: 87) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menghasilkan produk dan diujicobakan kepada siswa untuk menguji kelayakan produk atau media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran *scrapbook*.

Menurut Mulyatiningsih (2011: 13) ada 3 jenis penelitian dan pengembangan, yaitu *Borg and Gall*, 4D, dan ADDIE. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Borg and Gall*, yang mana terdiri dari 10 tahapan. Akan tetapi peneliti disini hanya menggunakan sampai dengan 9 tahapan karena tahap ke 10 berarti memproduksi secara massal sedangkan media pembelajaran ini hanya untuk kebutuhan penelitian saja. 9 tahapan penelitian tersebut, (1) Potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) uji coba pemakaian, (6) revisi produk, (7) uji coba awal, (8) revisi desain, (9) revisi produk.

Adapun prosedur pengembangan model Borg and Gall terdiri dari 9 tahapan, yaitu potensi dan masalah yakni, kegiatan awal pada penelitian ini adalah wawancara kepada guru kelas I SD Negeri Brongkal dan observasi awal kepada siswa. Melalui wawancara dan observasi tersebut diketahui karakteristik siswa kelas I SD Negeri Brongkal merupakan anak-anak yang suka bermain dan berinteraksi dengan teman media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar, kedua pengumpulan data, berdasarkan penjelasan potensi dan masalah di atas maka ditentukan pemecahan masalah adalah mengembangkan suatu media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran *scrapbook*, ketiga yaitu desain produk yang akan dikembangkan. Keempat yakni peneliti melakukan validasi desain baik ahli media maupun ahli materi. Kelima, peneliti melakukan revisi desain sesuai dengan hasil diskusi ahli media dan ahli materi. Keenam, uji coba produk kelompok kecil, peneliti disini uji coba kelompok kecil kepada 5 siswa kelas 1 SD. Ketujuh, revisi produk yang telah diuji cobakan kepada kelompok kecil.

Kedelapan, melakukan uji coba kelompok besar yang mana seluruh siswa kelas 1 SD Negeri Brongkal sebanyak 22 siswa. Terakhir, melakukan revisi terhadap media yang telah diujicobakan kepada kelompok besar.

Partisipan pada penelitian ini melibatkan siswa, guru kelas, dan dosen sebagai sumber data. Lalu data tersebut diolah menjadi sebuah data yang akurat. Kemudian teknik dan instrumen pengumpulan data, yang pertama wawancara, dalam penelitian ini dilakukan secara terstruktur dengan mempersiapkan beberapa pertanyaan kepada guru kelas I SD Negeri Brongkal sehingga mendapatkan informasi tentang permasalahan yang ada. Instrumen wawancara penelitian ini berupa lembar wawancara. Kedua yakni observasi, dalam melakukan observasi peneliti harus menyiapkan pedoman observasi. Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi. Kegiatan ini berupa observasi awal dan observasi kepada siswa untuk mengumpulkan data. Angket penelitian ini berupa lembar angket yang berisi beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Ada 4 lembar angket dalam penelitian ini yaitu angket validasi media, angket validasi materi, angket respon siswa dan angket minat belajar siswa. Data dari empat angket tersebut merupakan data kualitatif yang menggunakan skala likert. Berikut adalah opsi skala likert dapat dilihat pada tabel 1. Analisis data angket menggunakan skala likert dengan rentang nilai 1-5. Berikut tabel pedoman penskroan berdasarkan pernyataan positif dan dan negatif (table 2). Dokumentasi dalam penelitian ini merupakan pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian. Dokumentasi yang diambil yaitu foto kegiatan praktik pembelajaran.

**Tabel 1. Skala Likert**

Skala Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sumber: Sugiyono, 2018: 135)

**Tabel 2. Pedoman Penskororan**

Skala Jawaban	Jenis Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Baik	5	1
Baik	4	2
Cukup	3	3
Kurang Baik	2	4
Sangat Kurang	1	5

(Sumber: Muthoharoh, 2020: 62)

Analisis kelayakan media pembelajaran dilakukan kepada 3 responden yakni ahli media, ahli materi dan siswa. Data yang berbentuk angka dianalisis dengan presentase, rumus yang digunakan yaitu (Arikunto, 2003: 313).

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

Keterangan:

P = Kelayakan

$\sum x$  = Jumlah jawaban yang diperoleh

$\sum xi$  = Jumlah jawaban maksimal

Seluruh skor yang diperoleh siswa kemudian dimasukkan dalam rumus persentase berikut (Purwanto, 2002: 102).

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah skor minat belajar awal dan akhir siswa diketahui, selanjutnya membandingkan efektifitas media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Eksperimen dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum ( $O_1$ ) dan sesudah ( $O_2$ ) menggunakan media pembelajaran *scrapbook* (*before-after*).

## Hasil

### Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook*. Penelitian ini menggunakan langkah-langkah *Borg and Gall*, yang mana terdiri dari 10 tahapan. Akan tetapi peneliti disini hanya menggunakan sampai dengan 9 tahapan karena tahap ke 10 berarti memproduksi secara massal sedangkan media pembelajaran ini hanya untuk kebutuhan penelitian saja. 9 tahapan penelitian tersebut, 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) uji coba pemakaian, 6) revisi produk, 7) ujicoba awal, 8) revisi desain, dan 9) revisi produk.

Media *scrapbook* yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang terdapat muatan materi pembelajaran tematik. Jenjang pendidikan yang diambil adalah sekolah dasar kelas I (satu). Materi pembelajaran tematik dalam *scrapbook* adalah Tema 7 Benda, Hewan, dan Tanaman Disekitarku Subtema 1 Benda Hidup dan Benda Tak Hidup Disekitarku Pembelajaran 3. Media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan *scrapbook* berbentuk buku yang didalamnya memuat materi pelajaran yang diteliti dan media ini digunakan dengan cara membuka spot-spot menarik di dalam buku.

### Hasil Desain Media *Scrapbook*

Hasil validasi ahli materi 3 aspek tersebut mendapatkan nilai, yaitu kelayakan isi 100%, Bahasa 90%, dan Penggunaan 96%. Skor keseluruhan yaitu 48 dari skor maksimal 50. Persentase akhir yaitu 96% dalam kategori "Sangat Valid" dengan kriteria kelayakan tidak perlu revisi (table 3). Selanjutnya adalah validasi ahli media dari validator I media pembelajaran *scrapbook* mendapatkan nilai, aspek tampilan 96% serta aspek penggunaan dan penyajian 98%. Skor keseluruhan sejumlah 97 dari skor maksimal 100. Persentase keseluruhan diperoleh 97% dengan kualifikasi "sangat valid" dan kriteria kelayakan media tidak perlu direvisi (table 4). Sedangkan validasi ahli media dari validator 2 berbeda media pembelajaran *scrapbook* mendapatkan nilai, dari aspek tampilan 100% serta aspek penggunaan dan penyajian 100%. Skor keseluruhan sejumlah 100 dari skor maksimal 100. Hasil dari persentase keseluruhan diperoleh 100% yang merupakan kualifikasi "sangat valid" dengan kriteria kelayakan media tidak perlu direvisi (table 5).

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor maks	Persentase
1.	Kelayakan Isi	15	15	100%
2.	Bahasa	9	15	90%
3.	Penggunaan	24	25	96%
<b>Jumlah skor</b>		<b>50</b>	<b>50</b>	
<b>Persentase Akhir</b>		<b>96%</b>		
<b>Kualifikasi</b>		<b>Sangat Valid</b>		

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media I**

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor maksimal	Persentase
1.	Tampilan	48	50	96%
2.	Penggunaan dan Penyajian	49	50	98%
<b>Jumlah skor</b>		<b>97</b>	<b>100</b>	
<b>Persentase Akhir</b>		<b>97%</b>		
<b>Kualifikasi</b>		<b>Sangat Valid</b>		

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media II**

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase
1.	Tampilan	50	50	100%
2.	Penggunaan dan Penyajian	50	50	100%
<b>Jumlah skor</b>		<b>100</b>	<b>100</b>	
<b>Persentase Akhir</b>		<b>100%</b>		
<b>Kualifikasi</b>		<b>Sangat Valid</b>		

Hasil desain media pembelajaran *scrapbook* adalah sebagai berikut.



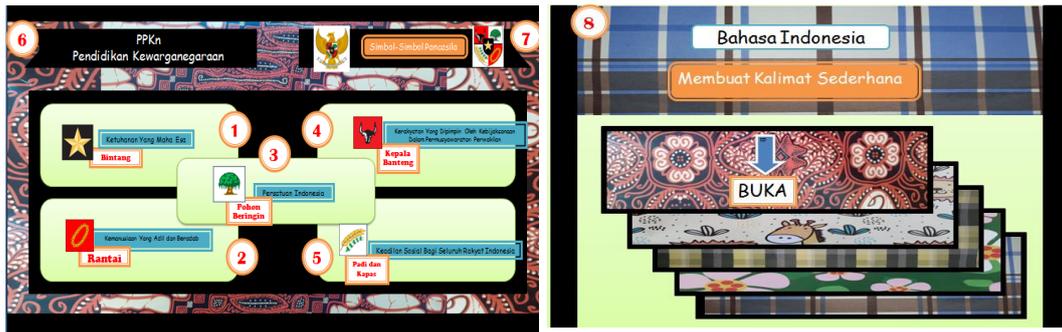
**Gambar 1. Tampilan Halaman Depa dan Halaman 1 Media Scrapbook**



**Gambar 2. Tampilan Halaman 2 dan 3 Media Scrapbook**



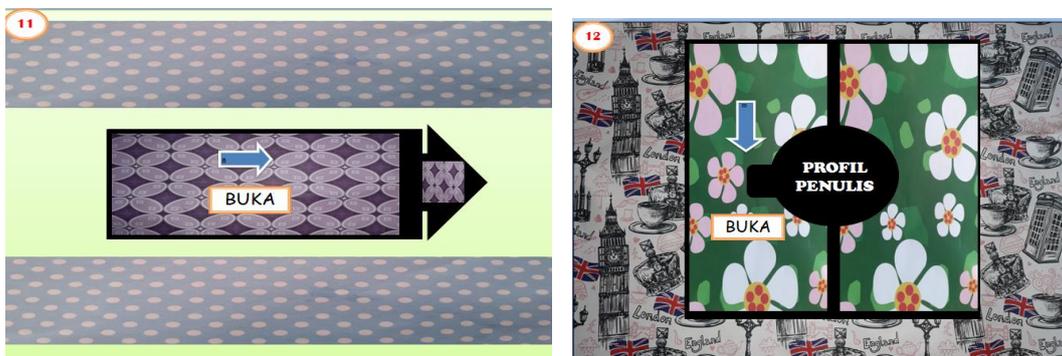
**Gambar 3. Tampilan Halaman 4 dan 5 Media Scrapbook**



Gambar 4. Tampilan Halaman 6 dan 7 serta 8 Media *Scrapbook*



Gambar 5. Tampilan Halaman 9 dan 10 Media *Scrapbook*



Gambar 6. Tampilan Halaman 11 dan 12 Media *Scrapbook*

### Hasil Uji Coba Produk

Penelitian ini melakukan uji coba 2 jenis, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba dilakukan untuk 2 jenis, yaitu uji coba respon siswa dan uji coba minat belajar siswa. Hasil respon siswa kelompok kecil terhadap media, mendapat nilai yaitu aspek tampilan 99%, aspek efektifitas bagi siswa 90%, dan aspek ketepatan produk terhadap kesan siswa 94%. Skor dari keseluruhan berjumlah 350 dari skor maksimal 375. Persentase akhir mendapatkan nilai 93% dengan kriteria “sangat valid” dan keterangan kriteria kelayakan tidak perlu revisi (table 6).

Hasil respon siswa kelompok besar terhadap media mendapat nilai yaitu aspek tampilan 93%, aspek efektifitas bagi siswa 88% dan aspek ketepatan produk terhadap kesan siswa 94%. Skor dari keseluruhan sejumlah 1496 dari skor maksimal 1650. Persentase akhir mendapat nilai 91% dengan kriteria “sangat valid” dan kriteria kelayakan tidak perlu revisi (table 7).

**Tabel 6. Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil**

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase
1.	Tampilan	99	100	99%
2.	Efektifitas Bagi Siswa	180	200	90%
3.	Ketepatan Produk terhadap Kesan Siswa	71	75	94%
<b>Jumlah</b>		<b>350</b>	<b>375</b>	
<b>Persentase Akhir</b>		<b>93%</b>		
<b>Kualifikasi</b>		<b>Sangat Valid</b>		

**Tabel 7. Hasil Respon Siswa Kelompok Besar**

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase
1.	Tampilan	410	440	93%
2.	Efektifitas Bagi Siswa	776	880	88%
3.	Ketepatan Produk terhadap Kesan Siswa	310	330	94%
<b>Jumlah</b>		<b>1496</b>	<b>1650</b>	
<b>Persentase Akhir</b>		<b>91%</b>		
<b>Kualifikasi</b>		<b>Sangat Valid</b>		

Selanjutnya, penilaian peningkatan minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran *scrapbook* oleh angket minat belajar siswa kelompok kecil dan kelompok besar. Data minat belajar siswa kelompok kecil masing-masing 4 indikator mendapat nilai yaitu, Perasaan senang mendapatkan persentase sebelum (*before*) 67% dan persentase sesudah (*after*) 98%, Perhatian mendapatkan persentase sebelum (*before*) 59% dan persentase sesudah (*after*) 91%, Ketertarikan siswa mendapatkan persentase sebelum (*before*) 60% dan persentase sesudah (*after*) 92%, Keterlibatan siswa mendapatkan persentase sebelum (*before*) 55% dan persentase sesudah (*after*) 89%. Rata-rata persentase keseluruhan sebelum (*before*) pembelajaran menggunakan media pembelajaran *scrapbook* 60% pembelajaran menggunakan media pembelajaran *scrapbook* 93% dengan kategori "Sangat Baik". Persentase kenaikan nilai *before* dan *after* adalah 33% (table 8).

Data minat belajar siswa kelompok besar masing-masing 4 indikator mendapat nilai yaitu, Perasaan senang persentase sebelum (*before*) 45% dan persentase sesudah (*after*) 86%, Perhatian persentase sebelum (*before*) 54% dan persentase sesudah (*after*) 83%, Ketertarikan siswa persentase sebelum (*before*) 49% dan persentase sesudah (*after*) 83%, Keterlibatan siswa persentase sebelum (*before*) 57% dan persentase sesudah (*after*) 76%. Rata-rata persentase keseluruhan sebelum (*before*) pembelajaran menggunakan media pembelajaran *scrapbook* 52% pembelajaran sesudah (*after*) menggunakan media pembelajaran *scrapbook* 82% dengan kategori "Sangat Baik". Persentase kenaikan nilai *before* dan *after* adalah 30% (table 9).

**Tabel 8. Data Minat Belajar Siswa Kelompok Kecil.**

No.	Indikator	Persentase <i>Before</i>	Persentase <i>After</i>
1.	Perasaan Senang	67%	98%
2.	Perhatian	59%	91%
3.	Ketertarikan Siswa	60%	92%
4.	Keterlibatan Siswa	55%	89%
<b>Persentase Akhir</b>		<b>60%</b>	<b>93%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Cukup</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Persentase Kenaikan</b>		<b>33%</b>	

**Tabel 9. Data Minat Belajar Siswa Kelompok Besar**

No.	Indikator	Persentase <i>Before</i>	Persentase <i>After</i>
1.	Perasaan Senang	45%	86%
2.	Perhatian	54%	83%
3.	Ketertarikan Siswa	49%	83%
4.	Keterlibatan Siswa	57%	76%
<b>Persentase Akhir</b>		<b>52%</b>	<b>82%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Cukup</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Persentase Kenaikan</b>		<b>30%</b>	

### Revisi Produk

Melakukan kegiatan revisi/perbaikan terhadap media pembelajaran *scrapbook* berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, dan uji coba respon siswa kelompok kecil dan kelompok besar. Kritik dan saran pada materi yakni harus menggunakan bahasa yang baku akan tetapi mudah dimengerti. Sedangkan kritik dan saran dari ahli media yakni memperbaiki dari aspek tampilan agar lebih menarik perhatian siswa.

### Simpulan

Kegiatan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas I sekolah dasar telah selesai dilaksanakan. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *scrapbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti layak dan valid digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi sebesar 96%, ahli media 1 sebesar 97% dan ahli media 2 sebesar 100%. Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti yakni media pembelajaran *scrapbook* dinyatakan "sangat layak dan valid" digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Media pembelajaran *scrapbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas I SD. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji coba kelompok kecil rata-rata persentase minat belajar (*before*) sebesar 60% dengan kategori "Cukup" dan rata-rata persentase minat belajar (*after*) sebesar 93% dengan kategori "Sangat Baik". Persentase kenaikan *before* dan *after* adalah 33%. Uji coba kelompok besar rata-rata persentase minat belajar (*before*) sebesar 52% dengan kategori "Cukup" dan rata-rata persentase minat belajar (*after*) sebesar 82% dengan kategori "Sangat Baik". Persentase kenaikan *before* dan *after* adalah 30%.

Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa media pembelajaran *scrapbook* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas I Sekolah Dasar dalam uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas I sekolah dasar saran untuk pengembangan selanjutnya adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dapat dikembangkan secara berkelanjutan pada mata pelajaran yang berbeda.
2. Teknik pembuatan *scrapbook* dapat dikembangkan dengan berbagai bentuk dan spot-spot materi yang lebih bervariasi dan kreatif.
3. Proses pengembangan produk media pembelajaran *scrapbook* terdapat beberapa kendala yang mungkin dapat menjadi perbaikan bagi peneliti yang selanjutnya,

seperti desain media yang lebih menarik, pemilihan kosa kata yang baik dan mudah dipahami, pemilihan gambar yang bervariasi dan sesuai dengan materi pembelajaran.

## Referensi

- Agustika, J., L. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Jatisari Mijen Kota Semarang* (Skripsi). Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang No. 20 tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Dewi, T.K., dan Yuliana, R. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar*. Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Djamarah, S.B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fernandes, J. (2017). Penerapan Pembelajaran Tematik Kelas Rendah SD N 1 Blunyah, Sewon, Bantul, Yogyakarta. *BASIC EDUCATION*, 6(9).
- Kemendikbud. (2003). *Undang-undang No, 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Muthoharoh, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Pada Materi Hebatnya Cita-Citaku Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (Skripsi). Malang: UNIRA Malang.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Novitasari. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah Malang* (Skripsi). Malang: UIN Malang.
- Purwanto, N. (2002). *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Karya.
- Saud, U., S. (2009). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2011). *Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik, (Konsep, Landasan Teori, dan Implementasinya)*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.