



## **Pengembangan Media Scrapbook Menggunakan Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SD Negeri 05 Pasar Tiku Tanjung Mutiara Kabupaten Agam**

**Meri Marlina<sup>1</sup>, Jendriadi<sup>2</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah dasar Universitas Adzka, Universitas Tidar

e-mail : [m.marlina@adzka.ac.id](mailto:m.marlina@adzka.ac.id)<sup>1</sup>, [jendriadi@untidar.ac.id](mailto:jendriadi@untidar.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kekurangan pada proses pembelajaran tematik materi IPA, diketahui bahwa pada proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran secara visual tersebut, belum memberikan dampak terhadap antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan media yang digunakan belum menimbulkan sikap berpikir kritis dan aktif bagi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, validitas, praktikalitas dan efektivitas media Scrapbook menggunakan model Discovery Learning pada pelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah R&D dengan menggunakan model 4D (define, design, development, dan dissemination). Pada tahap dissemination dilakukan uji coba terhadap 10 orang peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa lembar validasi (untuk ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media). Instrumen praktikalitas yaitu berupa angket pendidik, peserta didik dan efektivitas dilihat dari hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Scrapbook menggunakan model Discovery Learning pada pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup di kelas IV sekolah dasar sangat valid, dengan skor validasi ahli materi 75% dengan kategori valid, validasi ahli bahasa dengan skor 91.6% dengan kategori sangat valid, validasi ahli media dengan skor 93,18% dengan kategori sangat valid. Dan rata-rata nilai keseluruhan validasi yaitu skor 86,59% (Sangat Valid). Untuk hasil Praktikalitas dari 1 orang pendidik didapatkan nilai rata-rata 86.1% dengan kriteria penilain Sangat Praktis, sedangkan untuk praktikalitas dari 10 peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 91,22% dengan kriteria Sangat Praktis. Untuk hasil Efektivitas mendapatkan nilai rata-rata 90,00% dengan kriteria sangat efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Scrapbook menggunakan model Discovery Learning di kelas IV Sekolah Dasar sudah sangat valid, praktis, dan efektif.

**Kata Kunci:** *Media Scrapbook menggunakan model Discovery Learning, Tematik*

### **Abstract**

*This research was motivated by deficiencies in the thematic learning process for science material, it is known that in the learning process using visual learning media, it has not yet had an impact on the enthusiasm of students in participating in learning and the media used has not created a critical and active thinking attitude for students. This study aims to determine the development, validity, practicality and effectiveness of scrapbook media using the Discovery Learning model in science lessons in grade IV Elementary School. This type of research is R&D using a 4D model (define,*

*design, development, and dissemination). At the dissemination stage, a trial was conducted on 10 elementary school fourth grade students. The data collection instrument in this study was in the form of a validation sheet (for material experts, linguists, and media experts). Practical instruments are in the form of a questionnaire of educators, students and effectiveness seen from student learning outcomes. The results showed that the Scrapbook media using the Discovery Learning model in science lessons on the life cycle of living things in grade IV elementary school was very valid, with a material expert validation score of 75% with a valid category, linguist validation with a score of 93,18% with a very valid category. And the average value of the overall validation is a score of 86,59% (very valid) for practicality results from 1 educator, an average score of 86,1% was obtained with the very practical assesment criteria, while for the practicality of 10 students the average score was 91.22% with very practical criteria. For the results of the effectiveness off getting an average value of 90,00% with very effective criteria. So it can be concluded that the development of scrapbook media using the Discovery Learning model in grade IV elementary School is very valid, practical, and effective.*

**Keywords:** *Scrapbook media using the Discovery Learning model, Thematic*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang sengaja dilakukan bertujuan untuk mengembangkan potensi dalam diri siswa agar memiliki pengetahuan, keterampilan dan kecakapan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, sehingga membentuk satu sistem yang saling mempengaruhi. Salah satu alat mencapai tujuan pendidikan adalah kurikulum. Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses yang tidak mudah karena tidak hanya sekedar menyerap informasi yang disampaikan oleh pendidik, tetapi melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mendapat pemahaman dan hasil belajar yang lebih baik. salah satu kegiatan pembelajaran yang menekankan berbagai kegiatan dan tindakan yaitu menggunakan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Suardi (2018: 7), pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta berlaku dimanapun dan kapanpun.

Menurut Suardi (2018:16), menyatakan bahwa belajar merupakan proses suatu perubahan yang saling terikat antara tingkah laku sebagai unsur serta berlangsung selamanya yang didorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya, dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan. Unsur utama dalam belajar adalah individu sebagai peserta belajar, kebutuhan sebagai sumber pendorong, situasi belajar, yang memberikan kemungkinan terjadinya kegiatan belajar. Dalam melaksanakan proses belajar tidak pernah terlepas dari peran seorang pendidik. Demikian pula keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan pendidik dalam memilih dan menggunakan berbagai pendekatan, serta strategi dalam melaksanakan proses belajar mengajar sehingga pendidik harus mampu menghasilkan dan mengaplikasikan bahan ajar dan media pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dikembangkan oleh seorang pendidik memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan peserta didik.

juga memiliki tanggung jawab dan tugas dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar menjadi lebih efisien.

Terbentuknya pembelajaran yang efektif dan efisien tentunya sangat didukung oleh pendidik yang berperan penting dalam proses penyampaian materi, berupa ilmu yang dibutuhkan peserta didik serta mampu menggunakan sistem pendukung seperti: metode, teknik, pendekatan dan strategi pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Serta pentingnya media-media pembelajaran, bahan ajar, lembar kerja peserta didik, serta sumber belajar yang mendukung di sekolah. Sebagai suatu sistem, salah satu bahan ajar yang berperan penting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan ditampilkan atau digunakan sesuai dengan materi yang akan diajarkan pendidik agar pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik dan pembelajaran mudah dipahami, adanya media pembelajaran sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik.

Media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sadiman dkk, 2010: 6). Gagne dalam Sadiman, dkk (2010:6), menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memotivasi untuk belajar. Sehingga dalam proses belajar mengajar pendidik membutuhkan media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dan mampu memberi umpan balik kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat menerima informasi dengan baik.

Menurut Wyatt dan looper dalam Akbar (2013 : 114), menyatakan bahwa anak pada usia sekolah dasar lebih menyukai dan mudah menangkap informasi dengan visual yang memiliki gambar, warna yang cukup banyak dan menyukai informasi yang dinarasikan, dengan daya ingat sebesar (30%) dari pada membaca teks, dengan daya ingat (10%). Melalui media gambar ini dapat membantu gagasan-gagasan yang abstrak dalam bentuk yang realistik, sebab dapat memberikan gambaran yang konkrit tentang masalah yang digambarkan, membuat mereka aktif berfikir kreatif, meningkatkan rasa ingin tahu, dan juga memperluas ilmu pengetahuan dan kosa kata mereka.

Media pembelajaran yaitu sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan atau informasi tentang materi pelajaran, penggunaan dan pemilihan media belajar sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, karena media juga dapat menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan belajar mengajar. Sangat banyak sekali jenis media yang digunakan dalam pembelajaran dan dapat dibedakan yaitu seperti media visual, media audio dan media audio visual, yang termasuk ke dalam media visual salah satunya yaitu media cetak, media pembelajaran yang berbentuk cetak beragam bentuknya salah satunya yaitu media Scrapbook. Scrapbook berasal dari bahasa inggris, "Scrap" yang berarti sisa, carik atau potongan. Sedangkan "book" berarti buku. Menurut Wahyu dalam Oktafia dkk (2018:101), mengatakan bahwa berkembangnya produk inovatif yang pada dunia pendidikan salah satunya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak ragam yang telah dikembangkan salah satunya yaitu media pembelajaran dalam bentuk cetak. Media pembelajaran berbentuk cetak memiliki banyak ragam salah satunya yaitu Scrapbook. Scrapbook biasanya digunakan untuk membuat album kenangan yang memuat bukan hanya foto akan tetapi berbentuk kliping atau catatan penting yang berhubungan dengan momen penting. Sedangkan menurut 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 Hand Make Book. Namun dengan adanya perkembangan zaman, Scrapbook bisa dimanfaatkan dalam berbagai kebutuhan, seperti media pembelajaran.

Scrapbook yaitu media yang memadukan tulisan dan gambar atau foto menjadi sebuah album dengan nilai seni dan keindahan. Media pembelajaran Scrapbook dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Hal ini dikarenakan media Scrapbook mempunyai tampilan yang menarik, tersusun atas foto dan gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat pelajaran. Media pembelajaran Scrapbook mudah dibuat dan bahannya mudah didapat.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan penulis di kelas IV SD Negeri 05 Pasar Tiku Tanjung Mutiara, pada tanggal 5 s/d 8 Juni 2021, peneliti menemukan kekurangan pada proses pembelajaran tematik tentang materi IPA, permasalahan yang terjadi, diketahui bahwa pada proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran secara visual seperti buku paket, poster dan foto yang berkaitan dengan materi pembelajaran, namun kondisi tersebut belum memberikan dampak terhadap antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan media yang digunakan belum menimbulkan sikap berpikir kritis dan aktif peserta didik.

Pendidik telah berupaya melakukan alternatif agar peserta didik dapat terlihat aktif dan tertarik dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran secara visual seperti poster dan foto yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dengan menggunakan media gambar biasa, yang bertujuan menghindari agar peserta didik tidak bosan, kurang antusias, sehingga peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran alternatif berupa buku bergambar yang tidak hanya memfokuskan pada media yang ada dilingkungan sekitar, termasuk media yang hanya dapat dipakai sekali. Pengembangan media yang dimaksud yaitu pengembangan media Scrapbook Berbasis Discovery Learning (DL). Menggunakan model Discovery Learning pada pembelajaran tematik peserta didik dituntut harus lebih aktif. Discovery Learning merupakan rangkaian mengajar yang membuat peserta didik menemukan sendiri tanpa diberitahu terlebih dahulu. Media pembelajaran yang digunakan seharusnya sudah menggambarkan keseluruhan materi yang akan dibahas sehingga peserta didik dapat mengamati, berpikir, dan menemukan kesimpulan dari apa yang dilihatnya tanpa dijelaskan oleh pendidik terlebih dahulu.

Discovery Learning (DL) merupakan cara untuk menyampaikan ide atau gagasan lewat penemuan. Sejalan dengan Akinbobola dan Afolabi dalam Prasetyana, dkk (2015:137), discovery dapat melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah, belajar mandiri, berpikir kritis dan pemahaman serta belajar kreatif. Menurut Prasetyana, dkk (2015:137), model DL adalah model mengajar yang berusaha meletakkan dasar dan mengembangkan cara berpikir ilmiah, peserta didik ditempatkan sebagai subjek yang belajar, peranan pendidik dalam pembelajaran DL adalah pembimbing belajar dan fasilitator belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Scrapbook Menggunakan Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SD Negeri 05 Pasar Tiku Tanjung Mutiara Kabupaten Agam". Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang sebelumnya yaitu pada penelitian relevan. Perbedaan tersebut terletak pada Scrapbook yang dihasilkan dan materi yang digunakan. Dalam penelitian ini, peneliti memodifikasi Scrapbook yang dihasilkan seperti Scrapbook tidak hanya menempel gambar atau foto, tetapi berisi keterangan materi IPA siklus hidup makhluk hidup yang disajikan dalam bentuk gambar ilustrasi. Selain itu media Scrapbook dibuat dalam bentuk album dengan gambar tiga dimensi 3(D).

## Metodologi

Model pengembangan yang peneliti gunakan yaitu model 4D. Model pengembangan four-D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development, Dissemination* yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) (dalam Mulyatiningsih, 2014:195). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Development, Dissemination* atau diadaptasi menjadi model 4-D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebarluasan. Berikut ini adalah gambaran mengenai model penelitian pengembangan 4-D :

### 1. Tahap *Define* (Tahap Pendefinisian)

Tahap analisis merupakan tahap dimana penulis menganalisis perlunya pengembangan media pelajaran dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Tahapan analisis yang dilakukan penulis mencakup tiga hal yaitu analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis karakter peserta didik. Secara garis besar tahapan analisis yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut.

#### a. Analisis Kurikulum

Pada analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan dalam suatu sekolah. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan dapat sesuai tuntutan kurikulum yang berlaku. Kemudian penulis mengkaji KD untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran.

#### b. Analisis Materi

Pada analisis materi dilakukan untuk memilih materi yang akan dikembangkan. Pada tahap ini akan ditentukan materi yang akan dikembangkan untuk membuat media pembelajaran. Materi yang dikembangkan yaitu menjelaskan tentang siklus hidup makhluk hidup.

#### c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis ini dilakukan untuk melihat sikap peserta didik terhadap pembelajaran tematik terpadu pada pelajaran IPA kelas IV. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

#### d. Analisis Media

Analisis media dilakukan dengan menganalisis ketersediaan media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan pesan berupa materi pelajaran pada proses belajar mengajar. Pada tahap ini akan ditentukan media yang perlu dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam belajar.

### 2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Dalam tahap perancangan ini ada 2 langkah sebagai berikut:

#### a. Rancangan pembuatan media

Pada tahap pembuatan media pembelajaran IPA pada pembelajaran tematik terpadu ini digunakan berupa media *Scrapbook* yang berbentuk buku.

#### b. Rancangan isi media pembelajaran

Pada tahap kedua ini peneliti merancang tampilan:

- 1) Halaman sampul (*cover*)
- 2) Kata Pengantar
- 3) Kompetensi inti
- 4) Kompetensi Dasar dan Indikator
- 5) Tujuan pembelajaran
- 6) Materi
- 7) soal

### 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Dalam tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir setelah melalui proses validasi dan revisi. Pada tahap ini pengembangan ini terdapat 2 langkah yaitu validasi ahli dan revisi. Penjelasan mengenai tahap ini antara lain:

#### a. Validasi oleh ahli

Validasi ahli adalah proses penilaian yang dilakukan oleh ahli atau praktisi terhadap produk yang dihasilkan telah mencapai aspek kelayakan dengan mengetahui tingkat kelayakan produk yang di kembangkan dan mendapat masukan sebagai bahan perbaikan atau revisi. Adapun tahap validasi oleh ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.

Tahap validasi ahli materi yaitu mengevaluasi materi media terhadap kesesuaian materi dan kompetensi yang terdapat dalam silabus dan buku pendidik di kelas IV Sekolah Dasar. Tahap validasi ahli materi ini terdiri dari 1 orang. Tahap validasi ahli bahasa yaitu untuk mengetahui bahasa yang digunakan dalam media baik dan benar. Validasi ahli bahasa terdiri dari 1 orang

Tahap validasi ahli media yaitu untuk mengetahui media visual yang dibuat sesuai dengan kualitas dan kesesuaian tampilan. Validasi ahli media dilakukan oleh 1 orang yang berkompeten di bidang media pembelajaran.

#### b. Revisi

Tahap revisi dilakukan berdasarkan atas saran dan komentar oleh validator ahli materi, validator ahli bahasa dan validator ahli media.

#### c. Tahap Praktikalitas

Praktikalitas merupakan tingkat ketercapaian dan keterlaksanaan media *Scrapbook* oleh peserta didik yaitu dengan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Scrapbook* yang telah direvisi berdasarkan penilaian validator. Media *Scrapbook* memiliki praktikalitas yang tinggi, apabila bersifat praktis dan mudah mengadministrasikannya.

Praktikalitas ditentukan dengan memakai instrumen uji kepraktisan menurut pendidik dan instrumen uji kepraktisan menurut peserta didik. Pada tahap ini peneliti memberikan angket kepada 1 orang pendidik dan 10 orang peserta didik untuk melakukan penilaian terhadap produk media *Scrapbook* yang telah dikembangkan.

#### d. Tahap Efektivitas

Efektivitas merupakan keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Aspek yang paling penting dalam keefektifan adalah mengetahui tingkat atau derajat penerapan produk (Rochmad, 2012:71). Efektivitas media *Scrapbook* dilakukan dalam uji kepada 10 orang peserta didik dengan cara membagi peserta didik menjadi 2 kelompok dan media yang peneliti kembangkan akan dibagikan kepada masing-masing kelompok tersebut.

### 4. Tahap *Desseminate* (Penyebarluasan)

Pada penyebaran merupakan tahapan terakhir pada pengembangan model 4-D, pada tahap ini dilakukan untuk mempromosikan produk yang telah dikembangkan agar dapat diterima oleh pengguna. Dalam penelitian ini penyebaran yang penulis lakukan di kelas IV SDN 05 Pasar Tiku Tanjung Mutiara.

## Hasil dan Pembahasan

Menurut Saifuddin (2014:108) menjelaskan *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang cenderung meminta peserta didik melakukan observasi eksperimen

atau tindakan ilmiah sehingga mendapatkan kesimpulan dari hasil penjelasan di atas dapat peneliti ketahui bahwasanya model *Discovery Learning* mampu meningkatkan keterampilan peserta didik berdasarkan metode penelitian yang digunakan dan mendapatkan hasil yang sangat valid.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan diatas, terlihat bahwa proses pengembangan media *Scrapbook* menggunakan model *Discovery Learning* IPA materi Siklus Hidup Makhluk Hidup di kelas IV Sekolah Dasar menggunakan langkah-langkah menurut pengembangan Endang Mulyatiningsih.

#### 1. Pengembangan Media *Scrapbook* Menggunakan Model *Discovery Learning* pada Pembelajaran Tematik Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SD

Pengembangan media *Scrapbook* menggunakan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan keterampilan peserta didik telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Media *Scrapbook* tersebut telah divalidasi oleh validator ahli dengan jumlah validator 3 orang. Paparan pembahasan mengenai hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan akan diuraikan lebih lanjut terutama yang berkaitan dengan media *Scrapbook* yang dikembangkan. Penelitian pengembangan media *Scrapbook* menggunakan model *Discovery Learning* pada pelajaran IPA materi siklus hidup hewan di kelas IV sekolah dasar menggunakan model 4D, diantaranya:

##### a) Tahap Definisi (*Define*)

Tahap pendefinisian dilakukan untuk menentukan permasalahan yang mendasar pada proses pembelajaran, serta menentukan materi, karakteristik peserta didik dan menentukan media yang akan digunakan. Hasil observasi telah menjelaskan bahwa pendidik telah berupaya melakukan alternatif agar peserta didik dapat terlihat aktif dan tertarik dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran secara visual seperti poster dan foto yang berkaitan dengan materi pembelajaran oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran alternatif berupa buku bergambar, yang bertujuan menghindari agar peserta didik tidak bosan, kurang antusias, sehingga peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan pendidik karena bersifat abstrak. Sehingga peserta didik sulit membayangkan pelajaran IPA materi siklus hidup hewan. Maka dari beberapa hasil analisis peneliti berinisiatif untuk mengembangkan sebuah Media. Media yang dipilih adalah media *Scrapbook* menggunakan model *Discovery Learning* pada pelajaran IPA materi siklus hidup hewan

##### b) Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap desain adalah tahap merancang media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti merancang media *Scrapbook* menggunakan model *Discovery Learning* pada pelajaran IPA dengan materi siklus hidup makhluk hidup. Tampilan media dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian peserta didik.

##### c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir setelah melalui proses validasi dan revisi. Penjelasan mengenai

tahap validasi dan revisi sebagai berikut: berupa instrumen validasi oleh validator yang bertujuan untuk menghasilkan produk akhir yang valid setelah dilakukannya validasi dan revisi sebagai berikut :

1. Validasi

Validasi ahli adalah proses penilaian yang dilakukan oleh ahli terhadap produk yang dihasilkan telah mencapai aspek kevalidan dengan mengetahui tingkat kevalidan produk yang dikembangkan dan mendapat masukan sebagai bahan perbaikan atau revisi. Langkah ini digunakan untuk menghasilkan media *Scrapbook* yang valid untuk digunakan. Adapun tahap validasi oleh ahli yaitu ahli materi, desain dan ahli bahasa. Tahap validasi ahli materi yaitu mengevaluasi media *Scrapbook* terhadap kesesuaian materi dan kompetensi yang terdapat dalam silabus di kelas IV Sekolah Dasar. Tahap validasi ahli ini terdiri dari 3 orang. Tahap validasi ahli yaitu untuk mengetahui media *Scrapbook* yang dibuat sesuai dengan kualitas dan kesesuaian tampilan. Validasi dilakukan oleh 3 orang yang berkompeten di bidang pembelajaran.

2. Revisi

Tahap revisi dilakukan berdasarkan atas saran dan komentar oleh validator ahli materi, validator ahli desain dan validator ahli bahasa.

d. Tahap Penyebaran (*Dissemination*)

Tahap penyebaran merupakan tahapan akhir pada pengembangan model 4D. Pada tahap penyebaran ini dilakukan untuk mempromosikan produk yang telah dikembangkan agar dapat diterima oleh pengguna. Dalam penelitian ini, tahap penyebaran dilakukan di kelas IV SDN 05 Pasar Tiku Tanjung Mutiara. Proses pengembangan yang dilakukan melalui beberapa tahap di atas, memberikan hasil berupa produk media *Scrapbook*. Media *Scrapbook* menggunakan model *Discovery Learning* dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, membantu pendidik untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, serta memberikan pengalaman belajar yang baru kepada peserta didik menggunakan media *Scrapbook* menggunakan model *Discovery Learning*.

**1. Kevalidan atau Kelayakan Media *Scrapbook* Menggunakan Model *Discovery Learning* pada Pembelajaran Tematik Materi Siklus Hidup Hewan di Kelas IV SD.**

Menurut Plomp (dalam Melindawati, 2016:9) karakteristik dari produk yang dikatakan valid apabila ia merefleksikan jiwa pengetahuan (*state of the art knowledge*). Hal inilah yang dikatakan dengan validasi isi (*content validity*). Media *Scrapbook* menggunakan model *Discovery Learning* dikatakan valid apabila hasil validasi sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validasi digunakan rumus dari Hariadi (2019:15), yaitu sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Media *Scrapbook* yang dikembangkan memenuhi kategori valid, karena aspek-aspek dari media *Scrapbook* yang dikembangkan menunjukkan nilai rata-rata 93,18% dari keseluruhan aspek yang dinilai yang berada pada kategori sangat valid. Berdasarkan hasil rekapitulasi dari pengembangan media *Scrapbook* didapatkan rata-rata validasi media *Scrapbook* sebesar 93,18% dengan kriteria sangat valid. Pada tabel rekapitulasi dari pengembangan media *Scrapbook* didapatkan nilai rata-rata pada ahli materi sebesar 75% dengan kriteria valid. Nilai rata-rata pada ahli bahasa sebesar 91,6% dengan kriteria sangat valid, dan nilai rata-rata ahli media sebesar 93,18% dengan kriteria sangat valid.



Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Scrapbook* menggunakan model *Discovery Learning* pada pelajaran IPA materi siklus hidup hewan di kelas IV SD dinyatakan sangat valid dengan nilai keseluruhan ahli validator sebesar 86,59% dengan kriteria sangat valid.

## **2. Praktikalitas Pengembangan Media *Scrapbook* Menggunakan Model *Discovery Learning* pada Pembelajaran Tematik Materi Siklus Hidup Hewan di Kelas IV SD.**

Pada tahap praktikalitas ini peneliti memberikan angket beserta menampilkan atau memperlihatkan secara langsung media *Scrapbook* pada pelajaran IPA materi siklus hidup hewan di kelas IV SD. Menurut Malini dan Rismawati, (2019:279) praktikalitas diartikan sebagai kemudahan dalam penyelenggaraan, membuat instrumen, dan dalam pemeriksaan atau penentuan keputusan yang objektif, sehingga keputusan tidak menjadi bias dan meragukan. Kepraktisan dihubungkan pula dengan efisien dan efektivitas waktu dan dana. Sebuah tes dikatakan baik bila tidak memerlukan waktu yang banyak dalam pelaksanaannya, dan tidak memerlukan dana yang besar atau mahal. Berdasarkan hasil praktikalitas dari 1 pendidik dan 10 peserta didik tersebut maka diperoleh hasil keseluruhan praktikalitas media *Scrapbook* yang telah dikembangkan bahwa media *Scrapbook* menggunakan model *Discovery Learning* pada materi siklus hidup makhluk hidup di kelas IV SD yang dikembangkan sudah “Sangat Praktis” dengan persentase rata-rata keseluruhan validasi 86,59% dan 91,22%.

Berdasarkan persentase rata-rata keseluruhan dari pendidik yaitu 86,1% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis dari segi penyajian dan penggunaan dalam proses pembelajaran. Hasil persentase rata-rata dari peserta didik yaitu 91,22% yang artinya peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap media *Scrapbook* menggunakan model *Discovery Learning*. Selama penelitian peserta didik aktif dalam menjawab pertanyaan dan senang belajar menggunakan media *Scrapbook*.

## **3. Efektivitas Pengembangan Media *Scrapbook* Menggunakan Model *Discovery Learning* pada Pembelajaran Tematik Materi Siklus Hidup Hewan di Kelas IV SD.**

Aspek keefektifan dapat dilakukan apabila produk tersebut telah valid. Menurut Amirudin (dalam Melindawati, 2016:9-10) “keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian isi belajar”. menurut firman (dalam Ratnawati, dkk 2020:111), keefektifan program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut: (a) Berhasil mengantarkan peserta didik mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, (b) memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan peserta didik secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional, (c) memiliki sarana-sarana yang menunjang proses pembelajaran.

Efektivitas media *Scrapbook* dilakukan oleh 10 orang peserta didik. Peneliti membagi peserta didik menjadi 2 kelompok dan masing-masing kelompok mendapatkan satu media pembelajaran *Scrapbook* dan memberikan soal evaluasi yang telah disediakan. Pengujian efektivitas dilakukan dengan memeriksa hasil soal evaluasi yang peserta didik kerjakan. Berdasarkan uji efektivitas yang didapatkan dari kesepuluh peserta didik dengan persentase 90,00%, 90,00%, 100%, 90,00%, 80,00%, 90,00%, 70,00%, 100%, 100%, 90,00% dan didapatkan nilai rata-rata 90% dengan kriteria “Sangat Efektif”.

## **Simpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan Media *Scrapbook* menggunakan model *Discovery Learning* pada pembelajaran Tematik materi siklus hidup hewan di kelas IV SD diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media *scrapbook* menggunakan model *Discovery Learning* pada pembelajaran Tematik materi siklus hidup hewan di kelas IV SD merupakan jenis penelitian *R & D* mengacu pada model pengembangan menurut (Thiagarajan) yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Development and Dissemination*. Pada tahap *Define* melakukan analisis untuk menentukan permasalahan dan mencari solusi dari permasalahan tersebut. Pada tahap *Design* dilakukan proses perancangan media *Scrapbook*. Pada tahap *Development* dilakukan proses penyelesaian produk, validasi oleh ahli dan revisi produk media *Scrapbook* sehingga layak untuk digunakan kemudian dilakukan uji coba produk dengan skala terbatas.
2. Hasil penelitian pengembangan yang melalui tahap validasi oleh 1 pakar ahli desain, 1 pakar ahli materi dan 1 pakar ahli bahasa menunjukkan hasil sebagai berikut : (1) ahli materi media *Scrapbook* memberi skor (75%) dengan kategori “valid”, ahli bahasa memberi skor (91,6%) dengan kategori “sangat valid”, ahli media memberi skor (93,18%) dengan kategori “sangat valid. Dari keseluruhan hasil validasi tersebut diperoleh rata-rata skor (86,59%) termasuk dalam kategori “sangat valid”. Skor tersebut menunjukkan bahwa media *Scrapbook* memiliki kualitas sangat valid untuk digunakan ditinjau dari aspek isi dan tampilan.
3. Berdasarkan hasil uji coba praktikalitas yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan : Praktikalitas media *Scrapbook* menggunakan model *Discovery Learning* pada pembelajaran tematik materi siklus hidup hewan di kelas IV Sekolah Dasar yang dirancang dinyatakan “Sangat Praktis” hasil praktikalitas terdiri dari 1 pendidik dan 10 peserta didik tersebut maka diperoleh hasil keseluruhan praktikalitas media *Scrapbook* yang dirancang bahwa media *Scrapbook* menggunakan model *Discovery Learning* pada pembelajaran tematik materi siklus hidup hewan di kelas IV Sekolah Dasardengan persentase rata-rata keseluruhan 86,1%. dengan kriteria Sangat Praktis.

Berdasarkan hasil uji efektivitas yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan : efektivitas media *Scrapbook* menggunakan model *Discovery Learning* pada pembelajaran tematik materi siklus hidup hewan di kelas IV Sekolah Dasar “ sangat efektivitas “ pengujian efektivitas dilakukan dengan menggunakan hasil media *Scrapbook*. Berdasarkan uji efektivitas yang didapatkan dari kesepuluh peserta didik dengan persentase 90,00%, 90,00%, 100%, 90,00%, 80,00%, 90,00%, 70,00%, 100%, 100%, 90,00% dan didapatkan nilai rata-rata 90% dengan kriteria “Sangat Efektif”.

### Ucapan terima Kasih

Ucapan Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, terutama kepala sekolah dan majelis guru Negeri 05 Pasar Tiku Tanjung Mutiara Kabupaten Agam yang telah membantu dalam pengumpulan data.

### Daftar Pustaka

- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Budiyono, Saputro. 2017. Manajemen Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Chotib, Sjahidul Haq. 2018. Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. Jurnal PGMI, Vol. 1, No. 2.
- Damayanti Maita, dkk. 2017. Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Materi Keragaman Adat Di indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, Vol. 05, No. 03.

- Darmadi, H. 2017. Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Belajar Peserta didik. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Dessy, Linda Kumala Sari. 2018. Pengaruh Media Scrapbook terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Peserta didik Kelas IV SDN Lidah Kulot Empat Surabaya. *Jurnal PGSD*, Vol. 06, No. 05.
- Diana Mega Puspita.2018. Pengembangan Media Scrapbook pada Materi Mengidentifikasi Unsur Cerita (Tokoh, Tema, Amanat) Kelas V SDN Ngadirejo. *Jurnal PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri*, Vol. 02, No. 03.
- Ferawati, Mutmainna. 2015. Komparus Hasil Belajar Fisika Melalui Metode Discovery Learning Dan Assigment and Recitiation. *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol.3, No. 1.
- Guslinda, dkk. 2018. Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Surabaya. CV. Jakad Publishing.
- Hamdani. 2017. Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains Melalui Metode Discovery Learning Dengan Bantuan Audio Visual terhadap Hasil Belajar peserta didik. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Tahun 2017*, Vol.1, No.1.
- Hariadi, Sutriyono. 2019. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Tik Teks Wawancara Bahasa Jawa pada Peserta didik Kelas VIII. Probolinggo: Buku-buku.
- Hasan, dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran . Penerbit : Tahta Media Grup.
- Hidayah, Tsamaniariaty dkk. 2019. Pengembangan Model Pembelajaran Discovery Learning pada Mata Kuliah Perkembangan Kepribadian. *Jurnal Obor Penmas Pendidikan Luar Biasa*, Vol. 2, No. 2
- Johar, Rohmah. 2021. Strategi Belajar Mengajar Untuk Menjadi Pendidik yang Profesional. Banda Aceh : Syiah Kuala University Press.
- Kardawati, Ani, dkk. 2017. Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi). Jawa Timur. CV. At Media Grafik.
- Malini, Cut dan Rismawati. 2019. Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tunas Bangsa*. Vol. 6, No. 2
- Marisyah, Aulia dkk. 2020. Konsep Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 4, No. 3
- Melindawati, Silfi. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Dengan Model Problem Based Learning Di Kelas IV Sekolah Dasar. Vol.5, No.1
- Maulana, Arafat Lubis. 2020. Pembelajaran Tematik SD/MI. Jakarta : Kencana.
- Mulyatiningsih, Endang. 2019. Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta cv.
- Mustofa, dkk. 2020. Media Pembelajaran. Jakarta : Yayasan Kita Menulis.
- Nabila, Yuliana. 2018. Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 2, No.1.
- Nugraha, Frasandy Rendy, 2017. Pembelajaran Tematik Integratif (Model Integrasi Mata Pelajaran Umum Sd/MI dengan Nilai Agama) *Jurnal*, Vol. 5, No. 2.
- Oktafia, Tri Hapsari, dkk. 2018. Pengembangan Media Scrapbook pada Keterampilan Menulis Peserta didik Kelas IV SD. *Jurnal Fundadiknas*, Vol. 1, No. 1.
- Prasetya, Agus. 2016. Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Bagi Seorang Pendidik. Universitas Terbuka Convention Center, 26 November.
- Prasetyana. 2015. Pengembangan Model Pembelajaran Discovery Learning yang diIntegrasikan dengan Group Investigation pada Materi Protista Kelas X. *Jurnal Inkuiri*, Vol. 4, No. 2.

- Prastowo, Andi. 2019. Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu. Jakarta. PT Kencana.
- Purba, Ramen A. 2020. Pengantar Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Sadiman, Arief. S, dkk. 2010. Media Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Selly, Fransisca dkk. 2019. Pemanfaatan Teknologi RFID untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah dengan Metode (R & D). Jurnal Mahapeserta didik Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi, Vol. 1, No.1, Tahun 2019.
- Shomali Kurniawan Sibue, dkk. 2019. Penerapan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Jurnal Edu Riligla, Vol. 3, No.3
- Sulistio, Edy dkk. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil belajar Peserta didik Kelas X TAV Pada Standar Kompetensi Melakukan Instalasi Saund Sistem. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol. 03, No. 1.
- Steffi Adam. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Peserta didik Kelas X SMA Anada Batam. Jurnal CBIS, Vol. 3, No. 2.
- Suardi, Moh. 2018. Belajar Dan Pembelajaran. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Indonesia: Prenada Media Group.
- Tiara, Kusnia Dewi, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol. 9, No. 1.
- Utaminingsih, Sri dkk. 2019. Penerapan Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Jurnal Edu Riligla, Vol. 3, No. 3.
- Veronika, Indah, dkk. 2018. Pengembangan Media Scrapbook pada Pembelajaran Ipa. Jurnal JIPP, Vol. 2, No. 3.
- Yaumi. Muhammad. 2018. Media & Teknologi Pembelajaran. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Zainiyati, Hasniyatus Salamah. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT. Jakarta : PT Kharisma Putra Utama.