

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK*
PADA MUATAN BAHASA INDONESIA SUBTEMA CIRI-CIRI
MAKHLUK HIDUP KELAS III DI SD NEGERI 05
INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Berta Herdiana

NIM : 06131181924012

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2023**

**PERSETUJUAN UJIAN AKHIR SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SCRAPBOOK PADA MUATAN BAHASA INDONESIA
SUBTEMA CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP KELAS III DI SD
NEGERI 05 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Berta Herdiana

NIM: 06131181924012

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,

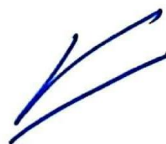


Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP.196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK*
PADA MUATAN BAHASA INDONESIA SUBTEMA CIRI-CIRI
MAKHLUK HIDUP KELAS III DI SD NEGERI 05
INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Berta Herdiana

NIM: 06131181924012

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,

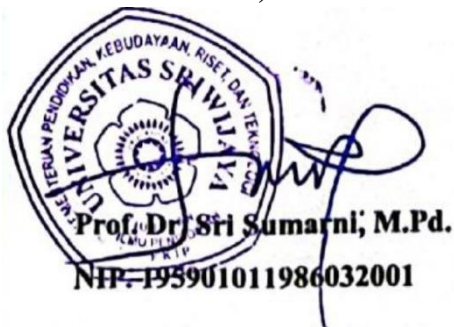


Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK*
PADA MUATAN BAHASA INDONESIA SUBTEMA CIRI-CIRI
MAKHLUK HIDUP KELAS III DI SD NEGERI 05
INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Berta Herdiana

NIM: 06131181924012

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 19 Desember 2023

TIM PENGUJI

Ketua : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

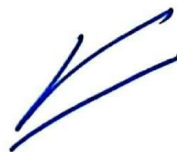


Anggota : Bunda Harini, M.Pd.



Palembang, Maret 2024

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP.196012151986032002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Berta Herdiana

Nim : 06131181924012

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Muatan Bahasa Indonesia Subtema Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III di SD Negeri 05 Indralaya” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Desember 2023

Yang membuat pernyataan.



Berta Herdiana

NIM. 06131181924012

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Dengan segala rasa syukur, hormat, dan kasih sayang saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Muhyadi dan Ibu Sutini, kakak saya Asti Wijayanti, kakak ipar saya Rian Mawardi, dan keponakan saya Raziq Abiyyu Mawardi yang selalu memberikan semangat serta dukungan melalui do'a, materi serta selalu menjadi motivasi terbesar untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu DRA.Yanti Sumarni, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 05 Indralaya yang bersedia memberikan izin untuk melakukan penelitian.
3. Ibu Hafidzah Amatullah, S.Pd, selaku guru kelas III B SD Negeri 05 Indralaya yang bersedia membantu dalam pengumpulan data dalam penulisan skripsi ini.
4. Peserta didik kelas III B SD Negeri 05 Indralaya yang bersedia untuk mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Scrapbook* sehingga terkumpulnya data skripsi ini.
5. Sahabat dan saudara seperjuangan saya di tanah rantau, Annisa Sri Kawuryan Fatma Asih Mangesti, Wirda Dwi Pratiwi, Yuli Nurul Hidayati, dan Juhro Afidatur yang selalu memberikan semangat dan waktunya untuk selalu ada selama kurang lebih 4 tahun perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
6. Sahabat seperjuangan saya semasa perkuliahan, Esti Yuningtyas, Fetri Chairunnisya, Haniyah Rahminisa, Rizki, Yezzi, Fikri, dan Habib yang selalu memberikan semangat, dan bantuannya selama perkuliahan ini.
7. Kakak tingkat saya, kak Arsy, kak Rifa'i, dan kak Tika yang telah membantu saya dalam penyusunan skripsi ini dengan memberikan informasi seputar skripsi dan hasil skripsinya sudah menjadi referensi dalam penyusunan skripsi ini.
8. Semua teman seperjuangan PGSD angkatan 2019 Universitas Sriwijaya
9. Almamater kebanggaan, Universitas Sriwijaya
10. Untuk diri saya sendiri Berta Herdiana, terimakasih karna sudah berjuang hingga di titik ini, untuk sampai sejauh ini bukanlah hal yang mudah, banyak rintangan dan ujian yang sudah dilalui, terimakasih karna kamu dapat bertahan. Kamu hebat.

MOTTO

*Setiap manusia memiliki alur dan jalan hidupnya masing-masing,
namun untuk menjadi manusia yang baik itu adalah pilihan.*

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Muatan Bahasa Indonesia Subtema Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III di SD Negeri 05 Indralaya” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Prof. Dr. Taufiq Marwa, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A Dekan FKIP UNSRI, Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada, Ibu Bunda Harini, M.Pd. sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama masa perkuliahan ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Kritik yang bersifat membangun diharapkan penulis.

Palembang, Desember 2023
Penulis

Berta Herdiana
NIM. 06131181924012

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN AKHIR SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Pembatasan Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Pengertian Pengembangan.....	7
2.2 Media Pembelajaran	8
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	8

2.2.3	Jenis - Jenis Media Pembelajaran.....	10
2.3	Media Scrapbook.....	10
2.3.1	Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Scrapbook</i>	12
2.3.2	Langkah-langkah Pengembangan Media	12
2.4	Pembelajaran Tematik	13
2.4.1	Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Subtema Ciri-ciri Makhluk Hidup.....	14
2.4.2	Kompetensi Inti	14
2.4.3	Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia	14
2.4.4	Tujuan Pembelajaran	15
2.5	Penelitian Yang Relevan	15
2.6	Kerangka Berpikir	16
BAB III METODE PENELITIAN		19
3.1	Jenis Penelitian	19
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	20
3.3	Subjek dan Objek Penelitian	20
3.3.1	Subjek Penelitian.....	20
3.3.2	Objek Penelitian	20
3.4	Prosedur Penelitian.....	21
3.5	Teknik Pengumpulan Data	23
3.5.1	Wawancara	23
3.5.2	Angket (Kuesioner).....	23
3.5.3	Dokumentasi.....	27
3.6	Instrumen Penelitian.....	28
3.6.1	Instrumen Angket Hasil Validasi	28

3.6.2 Instrumen Angket Hasil Respon Guru dan Respon Peserta Didik.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Hasil Penelitian.....	35
4.2 Hasil Pengembangan	36
4.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	36
4.3 Pembahasan.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Media <i>Scrapbook</i>	11
Gambar 2. 2 Pembuatan produk	18
Gambar 3. 1 Peta Konsep Prosedur Pengembangan Model ADDIE	21
Gambar 4.1Poster Gambar Pembelajaran Tema 1 Subtema Ciri-Ciri Makhluk Hidup.....	35
Gambar 4. 2 Wawancara Bersama Guru Kelas III	36
Gambar 4. 3 Tampilan <i>Flow Card</i>	38
Gambar 4. 4 Validasi Guru	45

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia	14
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Validasi Ahli Media.....	25
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	25
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Respon Guru	26
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	27
Tabel 3. 5 Instrumen Validasi Ahli Media	28
Tabel 3. 6 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> Menurut Ahli Media	29
Tabel 3. 7 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	29
Tabel 3. 8 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> Menurut Ahli Media	30
Tabel 3. 9 Kriteria Penskoran Skala Guttman	31
Tabel 3. 10 Instrumen Angket Respon Guru	31
Tabel 3. 11 Kriteria Interpretasi Angket Respon Guru.....	32
Tabel 3. 12 Instrumen Angket Respon Peserta Didik.....	33
Tabel 3. 13 Kriteria Interpretasi Angket Respon Peserta Didik	34
Tabel 4. 1 Hasil Revisi Validator Ahli Materi.....	40
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Ahli Materi	41
Tabel 4. 3 Hasil Revisi Validator Ahli Media	42
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Ahli Media.....	44
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Validator Guru.....	45
Tabel 4. 6 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli dan Angket Respon Guru pada <i>Media Scrapbook</i>	48
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Jawaban Peserta Didik Pada Angket Respon Uji Coba Pertama.....	48
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Jawaban Peserta Didik Pada Angket Respon Uji Coba Kedua.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usul Judul	59
Lampiran 2 Lembar Kesiapan Pembimbing	60
Lampiran 3 Lembar Surat Keputusan Pembimbing	61
Lampiran 4 Lembar Validator Ahli Materi	63
Lampiran 5 Permohonan Validator Ahli Media	65
Lampiran 6 Desain Media <i>Scrapbook</i>	66
Lampiran 7 Lembar Validator Ahli Media	77
Lampiran 8 Lembar Surat Izin Penelitian.....	79
Lampiran 9 Lembar Surat Keputusan Penelitian Dinas	80
Lampiran 10 Uji Coba Pertama Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	81
Lampiran 11 Uji Coba Kedua Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	83
Lampiran 12 Lembar Angket Guru	84
Lampiran 13 Lembar Angket Peserta Didik	85
Lampiran 14 Hasil Angket Peserta Didik	86
Lampiran 15 Lembar Surat Keterangan Penelitian Sekolah.....	88
Lampiran 16 Bagian-bagian Media <i>Scrapbook</i>	89
Lampiran 17 Kartu Bimbingan	92
Lampiran 18 Surat Keterangan Pengecekan Similarity	96
Lampiran 19 Surat Bebas Plagiasi	97
Lampiran 20 Tabel Perbaikan Skripsi	99
Lampiran 21 Bukti Perbaikan Skripsi	109
Lampiran 22 Surat Izin Penjilidan Skripsi.....	110

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SCRAPBOOK PADA MUATAN BAHASA INDONESIA
SUBTEMA CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP KELAS III DI SD
NEGERI 05 INDRALAYA**

Oleh :

Berta Herdiana

bertaherdiana92@gmail.com

Pembimbing : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran, mendeskripsikan kevalidan media, respon guru, dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran *scrapbook* pada muatan Bahasa Indonesia subtema Ciri-ciri Makhluk Hidup. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yang terdiri dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Subjek penelitian adalah 1 orang guru dan 15 orang peserta didik. Pengumpulan data dilakukan berdasarkan hasil dari lembar validasi ahli materi dan ahli media, lembar angket respon guru dan respon peserta didik, wawancara dan dokumentasi. Validasi dari ahli materi dengan hasil persentase skor sebesar 96,42% yang dikategorikan sangat valid. Validasi dari ahli media dengan hasil persentase skor sebesar 90,6% yang dikategorikan sangat valid. Angket respon guru dengan hasil persentase skor sebesar 100% yang dikategorikan sangat baik. Angket respon peserta didik dengan 2 kali uji coba yaitu pada kelompok kecil mendapatkan hasil persentase 88,88% dengan kategori sangat baik, dan kelompok besar mendapatkan hasil persentase 84,44% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, produk berupa media pembelajaran *scrapbook* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : Media Pembelajaran Scrapbook, Bahasa Indonesian, Ciri-ciri Makhluk Hidup

**DEVELOPMENT OF *SCRAPBOOK* LEARNING MEDIA ON
INDONESIAN LANGUAGE CONTENT SUBTHEME
CHARACTERISTICS OF CLASS III LIVING THINGS AT SD
NEGERI 05 INDRALAYA**

By :

Berta Herdiana

bertaherdiana92@gmail.com

Supervisor : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to produce learning media products, describe the validity of the media, teacher responses, and student responses to scrapbook learning media on the content Indonesian the subtheme Characteristics of Living Things. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model with five stages consisting of Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The subjects of the study were 1 teacher and 25 students. Data collection was carried out based on the results of material expert and media expert validation sheets, teacher response questionnaire sheets and student responses, interviews and documentation. Validation from material experts with a percentage score of 96.42% which is categorized as very valid. Validation from media experts with a percentage score of 90.6% which is categorized as very valid. Teacher response questionnaire with a percentage score of 100% which is categorized as very good. The questionnaire of student responses with 2 trials, namely in small groups getting percentage results of 88,88% with very good categories, and large groups getting percentage results of 84,44% with very good categories. Thus, products in the form of scrapbook learning media are suitable for use as learning media.

Keywords: Scrapbook Learning Media, Indonesian, Characteristics of Living Things

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menurut UU No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, adalah usaha sadar dan terorganisir untuk menciptakan kondisi dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan diri, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan diselenggarakan dengan pendekatan yang melibatkan berbagai aspek, seperti memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, proses pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk karakter dan keterampilan yang relevan dengan tuntutan kehidupan masyarakat modern.

Lebih dari sekedar sarana untuk mentransfer informasi, pendidikan diarahkan untuk menjadi wahana yang memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan potensi diri secara aktif menurut (Hendriana & Arnold, 2016). Hal ini berarti pendidikan tidak hanya mengejar pencapaian akademis semata, melainkan juga menekankan pada aspek pengembangan pribadi, seperti kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, dan akhlak mulia. Permendikbud Nomor 37 tahun 2018 menetapkan empat kompetensi sebagai tujuan kurikulum untuk KI dan KD: sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler digunakan untuk mencapai komponen tersebut. Dengan demikian, pendidikan di Indonesia tidak hanya berfokus pada penguasaan kurikulum, tetapi juga menekankan pada pembentukan karakter yang akan membekali peserta didik dengan ketrampilan dan nilai-nilai yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dan menghadapi dinamika masyarakat modern.

Perkembangan teknologi pendidikan yang pesat sejalan dengan era modern telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan (Aspi & Syahrani, 2022). Saat ini, teknologi pendidikan telah mulai berkembang dengan berbagai pembaharuan yang telah diterapkan, termasuk pembuatan kurikulum baru, inovasi dalam belajar, dan penyediaan sarana dan prasarana. Inovasi dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik menikmati pelajaran sepenuhnya dan meningkatkan hasil belajar (Hapsari et al., nd). Perkembangan teknologi dan dinamika kebutuhan masyarakat menuntut adaptasi dan transformasi dalam metode pembelajaran yang memerlukan penerapan strategi yang lebih interaktif serta pemanfaatan media pembelajaran yang beragam dan menarik (Amin, 2015).

Meskipun teknologi pendidikan terus mengalami perkembangan pesat, tantangan dalam penggunaan media pembelajaran masih menjadi kenyataan di SD Negeri 05 Indralaya. Berdasarkan hasil kegiatan pra riset melalui observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada kelas III di SD Negeri 05 Indralaya terungkap berbagai permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Guru-guru masih menerapkan model pembelajaran yang cenderung dominan dalam bentuk ceramah, bertanya jawab, dan berdiskusi saat mengajar Bahasa Indonesia. Terlihat bahwa guru masih mendominasi dalam penyampaian materi yang mengakibatkan kurangnya interaksi dengan peserta didik. Selain itu, pemakaian media pembelajaran yang bervariasi juga jarang dilakukan oleh guru, hal ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru lebih cenderung menggunakan buku tematik yang ada. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton sehingga menjadi kurang fokus dengan materi pembelajaran serta kurang aktif berinteraksi dengan guru dan peserta didik lainnya selama proses pembelajaran.

Permasalahan semakin terasa karena keterbatasan dalam variasi media pembelajaran yang digunakan. Sumber daya yang terbatas dan kemungkinan ketidaksetaraan fasilitas di beberapa sekolah dasar dapat menjadi faktor yang membatasi kreativitas guru dalam menghadirkan variasi pembelajaran (Mulyasa, 2011). Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang beragam dan menarik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran

(Depdikbud, 1992:79). Penggunaan media pembelajaran yang menarik adalah salah satu inovasi pendidikan yang dapat menarik peserta didik. Ketika pesan dikirim dari pengirim ke penerima, media berfungsi sebagai perantara, menurut Sadiman (1993:6) dan Kustandi dan Sutjipto (2013:7). Media pembelajaran yang menarik dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami apa yang dipelajari. Hal ini di dukung oleh pendapat Ahmadi dan Supriyanto (2004:84), bahwa peserta didik yang menggunakan media pembelajaran visual akan lebih cepat mempelajari materi yang diajarkan. Pembelajaran visual menjadi salah satu contoh media pembelajaran yang menarik. Sebagaimana menurut Djamarah (2002: 144), media berbasis visual merupakan jenis media yang bergantung pada indra penglihatan dan berujuan untuk menarik perhatian, memperjelas konsep, dan menggambarkan fakta sehingga lebih mudah dipahami.

Pengembangan media pembelajaran berbasis visual dapat mendukung proses pembelajaran. Media ini digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis serta mendorong keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, selama proses pembelajaran diharapkan peserta didik dapat mengalami pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga materi yang diajarkan menjadi bermakna dan mudah diingat oleh peserta didik. Sebagaimana Arsyad (2011:144) mengemukakan bahwa media berbasis visual adalah media yang dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan peserta didik.

Scrapbook tidak hanya berfungsi sebagai wadah untuk menambahkan foto atau gambar, namun merupakan suatu karya yang diciptakan secara kreatif dan inovatif, bertujuan untuk menciptakan kesan yang mendalam pada proses pembelajaran. Proses pembuatan *Scrapbook* dapat dilakukan secara *handmade* atau buatan tangan sehingga memungkinkan pembuat untuk menggabungkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema yang diinginkan sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Sebagaimana menurut Hardiana (2015):ii, *Scrapbook* menjadi salah satu contoh media visual diam yang sangat menarik, merujuk pada seni menempel foto atau gambar pada kertas dan membuatnya menjadi karya kreatif. Media *Scrapbook* berisikan gambar yang memiliki kata kunci sebagai catatan penting yang berhubungan dengan gambar tersebut. Dengan menggunakan

media *Scrapbook* ini, peserta didik dapat membuat cerita dan menulis sesuai dengan gambar-gambar yang dikemas dengan cara yang menarik. Hal ini akan membuat peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan serta dapat membuat peserta didik berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru SD Negeri 05 Indralaya diperoleh informasi bahwa di kelas III B telah menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Media yang dimaksud yaitu berupa poster gambar Ciri-ciri MakhluK hidup yang bersumber dari internet. Peserta didik mengamati gambar tersebut untuk menjadi bahan diskusi kelompok yang kemudian hasil diskusi akan dipresentasikan di depan kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Muatan Bahasa Indonesia Subtema Ciri-ciri MakhluK Hidup Kelas III di SD Negeri 5 Indralaya”**.

1.2 Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi masalah yang diteliti pada pengembangan media Pembelajaran *Scrapbook* untuk kelas III di SD Negeri 05 Indralaya tahun ajaran 2022/2023 yang berfokus pada subtema Ciri-ciri MakhluK Hidup.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana karakteristik media pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia subtema Ciri-ciri MakhluK Hidup di SD Negeri 05 Indralaya?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* pada muatan Bahasa Indonesia subtema Ciri-ciri MakhluK Hidup?
3. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Scrapbook* pada muatan Bahasa Indonesia subtema Ciri-ciri MakhluK Hidup?
4. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Scrapbook* pada muatan Bahasa Indonesia subtema Ciri-ciri MakhluK Hidup?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan karakteristik media pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia subtema Ciri-ciri MakhluK Hidup di SD Negeri 05 Indralaya.
2. Mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* pada muatan Bahasa Indonesia subtema Ciri-ciri MakhluK Hidup.
3. Menguji kevalidan media pembelajaran *Scrapbook* pada muatan Bahasa Indonesia subtema Ciri-ciri MakhluK Hidup.
4. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Scrapbook* pada muatan Bahasa Indonesia subtema Ciri-ciri MakhluK Hidup dalam proses pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat, manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu sebagai berikut.

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan tentang proses pembuatan media pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik terhadap materi yang diajarkan.
- b. Bagi guru
 - 1) Dapat menambah wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran visual diam seperti *Scrapbook*
 - 2) Dapat dijadikan alternatif media pada subtema Ciri-ciri MakhluK Hidup.
- c. Bagi sekolah
 - 1) Dapat menjadi acuan dalam mengembangkan inovasi media

pembelajaran khususnya media pembelajaran visual diam.

- 2) Dapat menambah koleksi media bagi sekolah.
- d. Bagi peneliti, dapat mendesain pengembangan media pembelajaran yang baik, benar, menarik, dan inovatif serta hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *“Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik”*. Jakarta: Rineka Cipta
- Damayanti, Maita., & Zuhdi, Ulhaq. (2017). *“Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat Di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar.”* Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *JPGSD Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 803-812.
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). *“Pengembangan media pembelajaran Scrapbook materi karangan deskripsi mata pelajaran bahasa indonesia kelas III sekolah dasar”*. Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 9(1).
- Hamid, Hamdani. 2013. *“Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia”*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hardiana, I. (2015). *“Terampil Membuat 42 Kreasi Mahar Scrapbook”*. Gramedia pustaka utama.
- Jalinus, N & Ambiyar. (2016). *“Media dan Sumber Pembelajaran”*. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, C & Sutjipto, B. 2013. *“Media Pembelajaran (Manual&Digital)”*. Jakarta:
- Permendikbud. (2018). Permendikbud RI Nomor 37 tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *JDIH Kemendikbud*, 2025, 1–527.
- Pribadi, B. A. (2016). *“Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE”*. Kencana.
- Rayanto, Y., & Sugianti. (2020). *“Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek”*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

Riduwan. 2015. "*Skala Pengukuran Variabel –Variabel Penelitian*". Bandung :
Alfabeta

Sugiyono. Prof, Dr. (2012). "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan
R&D*". Bandung: CV. Alfabeta.