



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
SCRAPBOOK PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN  
MANUSIA KELAS V SDN GISIKDRONO 03  
KOTA SEMARANG**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan**

**Oleh  
Rifky Ericko Saputra  
1401416384**

**JURUSAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang” karya,

Nama : Rifky Ericko Saputra

NIM : 1401416384

Program Studi : S1-PGSD

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi

Diketahui Oleh,  
Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Semarang, 27 Februari 2020

Dosen Pembimbing,

Desi Wulandari, S.Pd., M.Pd.

NIP 198312172009122003

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang” karya,

Nama : Rifky Ericko Saputra

NIM : 1401416384

Program Studi : Pendidika Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Rabu, tanggal 18 Maret 2020

Semarang, 18 Maret 2020

Panitia Ujian



Ketua

Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.  
NIP. 195908211984031001

Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.  
NIP. 196008201987031003

Penguji I,

Drs. A. Busyairi, M.Ag.  
NIP. 195801051987031001

Penguji II,

Dr. Sri Sulistyorini, M.Pd  
NIP. 195805171983032002

Penguji III,

Desi Wulandari, S.Pd, M.Pd  
NIP. 198312172009122003

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Rifky Ericko Saputra

NIM : 1401416384

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai dengan kode etik ilmiah. Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, penulis siap bertanggung jawab atas hal tersebut sepenuhnya.

Semarang, 27 Februari 2020

Penulis,



Rifky Ericko Saputra

NIM. 1401416384

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

1. *“Siapapun yang menempuh suatu jalan untuk mendapatkan ilmu, maka Allah akan memberi kemudahan jalanya menuju surga” (H.R Muslim)*
2. *“Aku telah membuktikan bahwa kenikmatan hidup itu ada pada kesabaran kita dalam berkorban” (Umar bin Khattab)*

### Persembahan

*Skripsi ini peneliti persembahkan kepada :*

1. *Bapak Mudzakir dan Ibu Widiastutik orang tua peneliti yang selalu berdoa, memberi semangat, dan memberi dukungan secara finansial demi kesuksesan dan kelancaran peneliti dalam menyusun skripsi ini.*
2. *Nadila Laura Azzahra dan Arsyah Ridho Pangestu dua adik saya yang selalu memberi semangat dan dukungan sampai saat ini.*

## ABSTRAK

**Saputra, Rifky Ericko. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Desi Wulandari, S.Pd, M.Pd.***

Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya media pembelajaran IPA yang inovatif. Hal tersebut berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Sehingga peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran, mengkaji kelayakan, dan mengkaji keefektifan media pembelajaran IPA *Scrapbook* materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang.

Jenis penelitian ini *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model adaptasi dari Sugiyono yang terdiri dari tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk. Subyek penelitian adalah siswa kelas V SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang. Uji coba skala besar dilakukan di kelas VA dengan jumlah 26 siswa dan uji coba skala kecil dilakukan di kelas VB dimana 9 siswa dipilih menggunakan *purposive sampling*. Teknik Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Teknik analisis data menggunakan kelayakan produk, analisis data awal dan akhir (uji t dan uji N-gain).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi dan kegiatan yang menanamkan pemahaman konsep pada materi sistem pencernaan manusia. Media pembelajaran IPA layak digunakan terbukti dari penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi didapatkan persentase 93%, 90%, dan 95%. Media pembelajaran IPA *Scrapbook* efektif digunakan sesuai dengan hasil uji-t menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $12,4956 > 2,060$ ), maka  $H_0$  ditolak dan uji gain *pretest* dan *posttest* diperoleh sebesar 0,6566 dengan kriteria sedang menyatakan keefektifan media pembelajaran. Hasil persentase angket tanggapan guru dan siswa menunjukkan kategori sangat positif membuat media pembelajaran efektif dalam penggunaannya.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh media pembelajaran IPA *Scrapbook* materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN Gisikdrono 03 kota Semarang yang dikembangkan memuat pemahaman dan mengingat materi melalui nilai *Scrapbook*. Media pembelajaran ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPA dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci** : pengembangan, media, IPA, *scrapbook*.

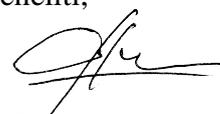
## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang” dengan baik tanpa halangan. Penulis mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, meliputi :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang memberi izin penelitian;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin penelitian;
4. Ibu Desi Wulandari, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan selama penyusunan skripsi;
5. Drs. A. Busyairi, M.Ag. selaku dosen Penguji I yang telah memberi saran dan kritik sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
6. Dr. Sri Sulistyorini, M.Pd selaku dosen Penguji II yang telah memberi saran sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
7. Ibu Sunarsih, S.Pd selaku Kepala SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang yang telah memberikan izin penelitian di sekolah yang dipimpin;
8. Ibu Mintarsih, S.Pd selaku wali kelas V yang telah bekerjasama dalam penelitian.

Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak yang membutuhkan. Peneliti sadar terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, maka dari itu kritik dan saran penulis butuhkan untuk perbaikan penyusunan laporan penelitian selanjutnya. Sekian dan terimakasih.

Semarang, 18 Maret 2020  
Peneliti,



Rifky Ericko Saputra  
NIM. 1401416384

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	11
1.3 Batasan Masalah .....	11
1.4 Rumusan Masalah.....	12
1.5 Tujuan Penelitian .....	12
1.6 Manfaat Penelitian .....	13
1.7 Spesifikasi Pengembangan Media <i>Scrapbook</i> .....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>16</b>
2.1 Kajian Teori.....	16
2.1.1 Hakikat Belajar .....	16
2.1.1.1 Pengertian Belajar .....	16
2.1.1.2 Teori Belajar.....	17
2.1.2 Hakikat Pembelajaran.....	24
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran .....	24
2.1.3 Hasil Belajar .....	26
2.1.4 Sumber Belajar .....	26

2.1.4.1	Pengertian Sumber Belajar .....	26
2.1.4.2	Kategori Sumber Belajar .....	27
2.1.5	Media Pembelajaran .....	30
2.1.5.1	Definisi Media Pembelajaran .....	30
2.1.5.2	Landasan Penggunaan Media Pembelajaran .....	31
2.1.5.3	Fungsi Media Pembelajaran .....	34
2.1.5.4	Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	36
2.1.5.5	Kriteria Pemilihan Media .....	37
2.1.5.6	Pengembangan Media Pembelajaran .....	39
2.1.6	Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar .....	40
2.1.6.1	Hakikat IPA .....	40
2.1.7	Sistem Pencernaan Manusia .....	46
2.1.8	<i>Scrapbook</i> .....	47
2.1.8.1	Pengertian <i>Scrapbook</i> .....	47
2.1.8.2	Kelebihan <i>Scrapbook</i> .....	51
2.1.8.3	Kelemahan <i>scrapbook</i> .....	52
2.2	Kajian Empiris .....	53
2.3	Kerangka Berfikir .....	65
2.4	Hipotesis .....	67
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>68</b>
3.1	Desain Penelitian .....	68
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian .....	69
3.2.1	Tempat Penelitian .....	69
3.2.2	Waktu Penelitian .....	69
3.3	Prosedur Penelitian .....	69
3.4	Data, Sumber Data dan Subjek Penelitian .....	75
3.5	Variabel Penelitian .....	77
3.6	Definisi Operasional Variabel .....	77
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	79
3.7.1	Teknik Tes .....	79
3.7.2	Teknik Non Tes .....	79

3.8	Uji Kelayakan, Uji Validitas dan Uji Realibilitas .....	81
3.8.1	Uji Kelayakan .....	81
3.8.2	Uji Validitas.....	85
3.8.3	Uji Realibilitas.....	87
3.8.4	Uji Taraf Kesukaran Soal .....	88
3.8.5	Uji Daya Pembeda Soal .....	89
3.9	Teknik Analisi Data.....	92
3.9.1	Analisis Data Awal.....	92
3.9.1.1	Uji Normalitas .....	92
3.9.1.2	Uji Homogenitas.....	93
3.9.2	Analisis Data Akhir .....	94
3.9.2.1	Uji T.....	94
3.9.2.2	Uji Gain .....	95
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>97</b>
4.1	Hasil Penelitian.....	97
4.1.1	Perencanaan Produk .....	97
4.1.1.1	Potensi dan Masalah .....	97
4.1.1.2	Pengumpulan Data.....	99
4.1.2	Hasil Produk .....	100
4.1.2.1	Desain Draft.....	100
4.1.3	Hasil Uji Coba Produk.....	102
4.1.3.1	Validasi Desain Oleh Ahli.....	102
4.1.3.2	Revisi Desain.....	105
4.1.3.3	Hasil Produk .....	107
4.1.3.4	Uji Coba Skala Kecil .....	111
4.1.3.5	Revisi Draft Media Pembelajaran .....	113
4.1.3.6	Uji Coba Skala Besar.....	113
4.1.4	Analisis Data .....	119
4.1.4.1	Analisis Data Awal.....	119
4.1.4.2	Analisis Data Akhir .....	120
4.2	Pembahasan .....	122

4.2.1	Hasil Desain Pengembangan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> .....	122
4.2.2	Kelayakan Media Pembelajaran IPA <i>Scrapbook</i> .....	126
4.2.3	Keefektifan Media Pembelajaran IPA <i>Scrapbook</i> .....	127
4.3	Implikasi .....	129
4.3.1	Implikasi Teoretis .....	129
4.3.2	Implikasi Praktis .....	132
4.3.3	Implikasi Pedagogis.....	133
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>135</b>
5.1	Simpulan.....	135
5.2	Saran .....	136
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>137</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>143</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	78
Tabel 3.2 Kelayakan Media Pembelajaran .....	83
Tabel 3.3 Kriteria Tanggapan Guru dan Siswa.....	85
Tabel 3.4 Hasil Analisis Validitas Uji Coba Soal Pilihan Ganda .....	87
Tabel 3.5 Hasil Analisis Reliabilitas Uji Coba Soal Pilihan Ganda .....	88
Tabel 3.6 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran .....	89
Tabel 3.7 Klasifikasi Daya Pembeda .....	90
Tabel 3.8 Hasil Analisis Daya Pembeda.....	91
Tabel 3.9 Hasil Uji Coba .....	92
Tabel 3.10 Kriteria Nilai N-Gain .....	96
Tabel 4.1 Komponen <i>Prototype</i> Media Pembelajaran IPA <i>Scrapbook</i> . .....	101
Tabel 4.2 Rekapitulasi Validasi Ahli Media, Materi, Dan Praktisi .....	103
Tabel 4.3 Saran Perbaikan Dari Ahli Media, Materi, Dan Praktisi .....	103
Tabel 4.4 Revisi Desain Media Pembelajaran IPA <i>Scrapbook</i> .....	105
Tabel 4.5 Hasil Produk Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> .....	107
Tabel 4.6 Analisis Angket Respon Siswa Uji Coba Skala Kecil Media.....	111
Tabel 4.7 Analisis Angket Respon Guru Uji Coba Skala Kecil Media .....	112
Tabel 4.8 Analisis Tanggapan Siswa Dalam Uji Coba Skala Besar Media .....	115
Tabel 4.9 Analisis Angket Tanggapan Guru Saat Uji Coba Skala Besar .....	117
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> .....	119
Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> .....	120
Tabel 4.12 Hasil Uji T Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> .....	120
Tabel 4.13 Hasil Uji Gain Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> .....	121

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir .....	66
Bagan 3.1 Desain Penelitian .....	69
Bagan 3.2 Prosedur Penelitian .....	70

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Diagram Penilaian Media Pembelajaran IPA <i>Scrapbook</i> .....	104
Diagram 4.2 Diagram Rata-Rata <i>Nilai</i> Pretest dan <i>Posttest</i> .....	122

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Gale .....	33
Gambar 2.2 Hipotesis Penelitian.....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Siswa Uji Skala Kecil.....	144
Lampiran 2 Daftar Siswa Uji Skala Besar .....	145
Lampiran 3 Tabel Pengumpulan Data .....	146
Lampiran 4 Instrumen Wawancara .....	148
Lampiran 5 Wawancara Guru Terkait Ketersediaan Media Pembelajaran.....	150
Lampiran 6 Kisi-Kisi Instrumen Pengamatan (Observasi).....	153
Lampiran 7 Lembar Pengamatan Guru .....	154
Lampiran 8 Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	156
Lampiran 9 Instrumen Soal Uji Coba .....	167
Lampiran 10 Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	178
Lampiran 11 Analisis Validitas, Indeks Kesukaran, Daya Pembeda dan Reliabilitas.....	179
Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli .....	184
Lampiran 13 Rekap Validasi Ahli .....	193
Lampiran 14 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	199
Lampiran 15 Instrumen Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	204
Lampiran 16 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	210
Lampiran 17 Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	211
Lampiran 18 Angket Tanggapan Guru Uji Coba Skala Kecil .....	258
Lampiran 19 Angket Tanggapan Guru Uji Coba Skala Besar.....	260
Lampiran 20 Rekap Tanggapan Guru .....	262
Lampiran 21 Angket Respon Siswa Uji Coba Skala Kecil.....	263
Lampiran 22 Angket Respon Siswa Uji Coba Skala Besar .....	264
Lampiran 23 Rekap Tanggapan Siswa Uji Coba Skala Kecil .....	265
Lampiran 24 Rekap Tanggapan Siswa Uji Coba Skala Besar .....	266
Lampiran 25 Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Siswa .....	267
Lampiran 26 Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Siswa.....	268
Lampiran 27 Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Siswa.....	269
Lampiran 28 Analisis Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	270
Lampiran 29 Analisis Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	272

Lampiran 30 Analisis Uji T <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	273
Lampiran 31 Analisis Uji N-Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	274
Lampiran 32 Surat Ijin Penelitian .....	275
Lampiran 33 Surat Keterangan Penelitian .....	276
Lampiran 34 Dokumentasi Penelitian.....	277

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Menurut UU No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terstruktur guna menciptakan kondisi belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mendapatkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik pada kegiatan pembelajaran.

Fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan menciptakan karakter peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab II Pasal 3. Fungsi pendidikan nasional juga merupakan implementasi dari kurikulum 2013. (Sisdiknas, 2003:4).

Dalam Permendikbud No. 37 tahun 2018 mengenai KI dan KD, tujuan kurikulum meliputi empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Komponen tersebut dicapai dengan cara pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Mengacu dalam Permendikbud Nomor 67 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum SD/MI menyatakan bahwa kurikulum 2013 menganut: 1) pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru (*taught curriculum*) dalam

bentuk proses yang dikembangkan berupa mengenai pembelajaran di sekolah, kelas, dan masyarakat; dan 2) pengalaman langsung terhadap belajar peserta didik (*learned curriculum*) selaras dengan latar belakang karakteristik, dan kapasitas awal peserta didik. Kurikulum 2013 tersebut sesuai pada proses pembelajaran IPA di SD yang memusatkan terhadap pengalaman pembelajaran secara langsung. Dalam Permendiknas No 23 Tahun 2006 tentang Standar Isi dan Kompetensi Lulusan, muatan pelajaran IPA di SD/MI mempunyai standar kompetensi lulusan muatan pelajaran yaitu : (1) melaksanakan pengamatan mengenai gejala alam serta mendeskripsikan hasil pengamatannya melalui lisan dan tulisan; (2) mengetahui pengelompokan hewan dan tumbuhan, serta manfaat hewan dan tumbuhan bagi manusia, cara pelestarian, dan interaksi sesama makhluk hidup dengan lingkungan; (3) mengerti bagian-bagian tubuh pada manusia, hewan, dan tumbuhan, serta fungsinya dan perubahan pada makhluk hidup; (4) mengetahui bermacam-macam sifat benda yang berhubungan dengan penyusunnya, perubahan wujud benda, dan kegunaan; (5) memahami berbagai bentuk energi, perubahan dan manfaatnya; (6) memahami matahari sebagai pusat tata surya, penampakan dan perubahan permukaan bumi, dan hubungan kejadian alam mengenai aktivitas manusia.

Tujuan pembelajaran IPA di SD dalam permendiknas Nomor 22 tahun 2006 secara terperinci adalah supaya siswa mempunyai kemampuan sebagai berikut: 1) mendapatkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan ciptaan-Nya; 2) mengembangkan dan memahami konsep IPA; 3) menumbuhkan rasa ingin tahu, sikap positif serta kesadaran mengenai adanya keterkaitan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi,

dan masyarakat; 4) menumbuhkan keterampilan untuk mengeksplorasi alam sekitar; 5) menambah kesadaran diri dalam memelihara, menjaga melestarikan lingkungan alam; 5) menumbuhkan kesadaran menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai ciptaan tuhan; 7) mendapatkan bekal pengetahuan konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar melanjutkan ke SMP/MTS.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah satu dari sekian muatan pembelajaran yang diajarkan pada Sekolah Dasar. IPA ialah rumpun ilmu, mempunyai karakter khusus yaitu mempelajari mengenai peristiwa alam yang faktual (*factual*), baik dalam hal kenyataan (*reality*) maupun peristiwa/kejadian (*events*) dan hubungan sebab-akibatnya. Cabang ilmu yang masuk ke dalam rumpun IPA pada saat ini antara lain Biologi, Fisika, IPA, Astronomi/Astrofisika, dan Geologi (Wisudawati, 2014:22).

Pendidikan IPA ditujukan untuk inkuiri dan berbuat sehingga, dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan pemahaman secara mendalam mengenai alam sekitar. Pembelajaran IPA seharusnya dilakukan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk meningkatkan kemampuan berpikir, bekerja dan sikap ilmiah serta menjadikannya sebagai bagian yang penting dalam kecakapan kehidupan. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SD/MI mengenai keterampilan proses dan sikap ilmiah diperoleh dengan cara menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung. IPA sangat dibutuhkan pada kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan cara pemecahan masalah yang dapat diidentifikasi. Supaya tidak timbul sesuatu yang mampu membuat dampak buruk bagi lingkungan sekitar perlu adanya sikap yang bijaksana dalam penerapan

IPA. Pada tingkatan SD/MI perlu adanya penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang ditujukan dengan proses pengalaman belajar secara langsung dalam hal merancang dan membentuk suatu produk dengan penerapan konsep IPA dan kompetensi kerja ilmiah secara bijak (BSNP, 2006:377). IPA atau Ilmu Pengetahuan alam merupakan komponen yang penting untuk pendidikan Indonesia. Hal tersebut tergambar dalam pembelajaran IPA yang diajarkan sejak dini di lingkungan sekolah dasar. Karena hal tersebut pada pembelajaran IPA pendekatan, metode dan media yang digunakan harus sesuai dengan realita yang ada disekitar anak. Ketetapan dalam menentukan pendekatan, metode, dan media sangat besar dampaknya untuk anak-anak sekolah dasar dalam berupaya mendalami konsep IPA, mengingat pentingnya mata pelajaran tersebut dimana pendidikan IPA berkaitan dengan cara mencari tahu mengenai alam secara sistematis, sehingga IPA tidak hanya penguasaan kumpulan-kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja melainkan juga sebagai suatu proses penemuan (BSNP, 2006:161).

Namun pada realitanya tujuan tersebut belum terealisasi secara optimal. Hal tersebut dibuktikan hasil dari TIMSS (*Trends Internasional in Mathematics and Science Study*) tahun 2015 pada populasi yang diambil yaitu siswa kelas 4 dan kelas 8, menunjukkan pencapaian siswa Indonesia pada mata pelajaran IPA berada dirangking 45 dari 48 negara. Hal tersebut disebabkan karena pembelajaran yang belum aktif dan kreatif, belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan tidak menggunakan bermacam-macam pendekatan pembelajaran yang berbeda beralaskan karakteristik materi yang diajarkan.

Bersumber pada *Organization For Economy Co-operation and Development* (OECD) mengadakan survey tiga tahunan untuk anak sekolah usia 15 tahun diseluruh dunia yang dikenal dengan nama *Programme For Internasioal Assesment* (PISA). PISA merupakan studi yang memfokuskan penilaian pada mata pelajaran inti yaitu sains, literasi bacaan, dan matematika. Tahun 2018 menunjukan Indonesia terletak diurutan 70 dari 78 negara dengan skor 398. Capaian yang diperoleh tersebut menunjukan bahwa kemampuan sains siswa Indonesia masih berada di tahapan level terendah yaitu level 1 skala pengukuran PISA jika dibandingkan dengan rerata internasioal.

Sedangkan menurut hasil Ujian Nasional (UN) 2018 turun dari tahun sebelumnya tidak hanya dialami oleh tingkat SMA maupun SMP, namun dialami oleh tingkat SD. Bahkan penurunan nilai ujian sekolah berstandar nasional (USBN) turun hingga 17,48 poin atau rata-rata turun 5,83 poin. Penurunan hasil nilai UN terjadi di semua mata pelajaran yang diujikan yaitu Bahasa Indonesia nilainya turun 7,16 poin, Matematika turun 7,93 poin dan IPA turun 2,93 poin dibandingkan tahun lalu, penyebab turunnya hasil UN tahun 2018 selain soal *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dengan total soal 35 dengan 30 soal pilihan ganda dan 5 uraian. Juga dipicu kurang maksimalnya guru dalam menguasai materi kurikulum yang diinginkan pemerintah menurut Dinas Pendidikan Daerah (Disdikda)

Permasalahan rendahnya hasil belajar siswa kelas V IPA juga terjadi pada SDN Gisikdrono 3 Kota Semarang. Permasalahan ini didukung dengan adanya data berbentuk hasil tanya jawab dengan guru kelas dan siswa, angket kebutuhan guru serta siswa, serta hasil nilai ujian akhir kelas V semester ganjil tahun ajaran

2018/2019. Berdasarkan kegiatan pra riset melalui observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang, diperoleh berbagai masalah pada kegiatan pembelajaran IPA yaitu penggunaan model pembelajaran yang diterapkan guru ketika pembelajaran IPA masih dominan ceramah, bertanya jawab, dan berdiskusi. Guru masih nampak dominan dalam penyampaian materi ketika proses pembelajaran di kelas sehingga kurangnya interaksi dengan siswa. Siswa belum mampu memahami kosakata ilmiah yang ada dalam sistem peredaran darah, sistem pencernaan manusia dan sistem pernafasan manusia. Pemakaian media pembelajaran yang bervariasi jarang dilakukan oleh guru, hal tersebut disebabkan terbatasnya media pembelajaran yang menunjang dalam pembelajaran IPA hanya terdapat buku paket, KIT, dan gambar. Guru kelas lebih banyak menggunakan media gambar yang ada dibuku.

Permasalahan–permasalahan yang peneliti temukan tersebut berakibat pada hasil belajar siswa kelas V SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang, pembelajaran IPA menunjukkan hasil yang belum memuaskan dengan ditetapkannya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70. Menunjukkan masih ada nilai hasil belajar siswa dibawah KKM. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa berdasarkan nilai UAS semester 1 tahun 2018/2019. Data yang ditunjukkan SDN Gisikdrono 03 hasil ketercapaian siswa sebanyak 24 dari 33 siswa telah mencapai KKM atau sebanyak 73% siswa sudah memperoleh nilai KKM. Sedangkan sisanya 9 siswa belum mendapatkan nilai KKM atau sebanyak 27%.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran tersebut peneliti mencari solusi dengan mengembangkan media inovatif. Dalam hal ini peneliti mengembangkan

media pembelajaran yang dipergunakan dalam mengajarkan muatan pelajaran IPA yang fokusnya pada materi sistem pencernaan manusia. Digunakan untuk meningkatkan kosakata ilmiah dalam materi tersebut dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Serta selama proses pembelajaran siswa diharapkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar yang menyeluruh. Sehingga materi yang diajarkan menjadi bermakna dan mudah diingat siswa. Dari beberapa media inovatif terdapat salah satu yang menangani permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook*. Menurut Hardiana (2015:4) *Scrapbook* berasal dari kata *scrap* yang dalam bahasa Inggris artinya barang sisa. *Scrapbook* merupakan seni kreatif menempel foto, barang-barang sisa dan sejenisnya pada sebuah media (biasanya kertas). Tapi meskipun namanya *scrap* bahan pembuat *Scrapbook* kini semakin berkembang tidak melulu dari barang bekas. Malah sekarang agar lebih indah, *scrapbook* dibuat dengan menggunakan bahan-bahan khusus untuk *Scrapbooking*. *Scrapbook* merupakan media yang termasuk dalam golongan dua dimensi berupa sebuah buku yang didalamnya terdapat berbagai tema tertentu yang komposisinya dari foto, memorabilia, gambar, *quote*, catatan penting, kliping, dan lain sebagainya dengan cara pembuatan dirangkai menjadi sebuah karya seni kreatif *hand made* atau dalam pembuatannya menggunakan tangan dengan teknik lipat dan menempel. Penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* IPA mampu membantu guru ketika penyampaian materi pembelajaran dengan siswa diajak untuk bermain dan mengingat. Sehingga siswa menjadi nyaman serta senang ketika mengikuti pembelajaran dan diharapkan

dengan adanya media ini dapat meningkatkan pemahaman untuk siswa tentang materi pelajaran terutama muatan pelajaran IPA materi sistem pencernaan pada manusia.

Dalam penyampaian informasi serta pesan yang mudah dan cepat diterima siswa perlu alat perantara yaitu berupa media pembelajaran. Siswa akan semakin terangsang untuk belajar ketika dalam pembelajaran terdapat adanya media yang inovatif. Permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran adalah masih rendahnya pendalaman siswa mengenai mata pelajaran IPA pada materi sistem pencernaan manusia. Banyak hal yang bisa mempengaruhi hal itu antara lain adalah gaya mengajar masih berpusat pada guru (*teacher center*). Pada pembelajaran siswa dijadikan seperti objek dan bukan sebagai subyek. Guru masih menghadirkan gaya ceramah kepada siswa sementara itu siswa hanya mendengar dan mencatatnya apa saja yang dijelaskan guru. Selain hanya memakai metode ceramah, guru juga belum memakai media pembelajaran sebagai penunjang siswa untuk memperoleh pengetahuan ketika proses pembelajaran.

Salah satu inovasi yang mampu menarik perhatian siswa ketika kegiatan pembelajaran adalah menggunakan media yang menarik. Menurut Sadiman (1993:6) dalam buku Kustandi dan Sutjipto (2013:7) media merupakan suatu perantara ketika menghantarkan pesan dari si pengirim menuju ke penerima. Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan dari hasil paparan di atas, maka pada konteks untuk membelajarkan siswa mengenai materi sistem pencernaan manusia media *Scrapbook* mampu dijadikan sebagai salah satu alternatif pilihan. *Scrapbook* biasanya digunakan untuk membuat album kenangan yang termuat tidak hanya foto

akan tetapi berbentuk klipng atau catatan penting yang ada keterkaitanya dengan moment penting (Putri,2014:2).

Seiring dengan perkembangan zaman yang sangat modern ini *Scrapbook* tidak hanya media yang berisikan foto atau gambar untuk mempercantik album. Namun, saat ini *Scrapbook* banyak sekali dipergunakan sebagai mahar pernikahan, sebab *Scrapbook* adalah sebuah karya dibuat dengan cara kreatif serta inovatif supaya bisa membuat suatu kesan ketika hari yang istimewa. Dalam pembuatan *Scrapbook* dapat dibuat dengan *handmade*/buatan tangan sehingga pembuat dapat memadukan dengan tema apa yang dikehendakinya. Peneliti memakai media *Scrapbook* karena, media ini termasuk jenis media konkret yang dikemas dalam bentuk sebuah buku yang menarik. Dengan penyajian yang menarik, harapannya mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* didukung oleh beberapa penelitian antara lain yaitu penelitian Tiara Kusnia Dewi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar” Dalam Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 9 Nomor 1 Tahun 2018 yang berasal dari Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan *Scrapbook* cukup dibutuhkan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu media pembelajaran. Penggunaan media *Scrapbook* bisa digunakan sebagai melatih keterampilan menulis siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* ini dapat menambah motivasi peserta didik dalam belajar bahasa Indonesia khususnya pada kegiatan pembelajaran menulis.

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Utaminingsih dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku” Dalam Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol. 3 2019. *Scrapbook* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu : (a) bentuknya buku; (b) tema harus sesuai dengan tujuan pembelajaran; (c) data yang dimasukkan dalam *Scrapbook* harus fokus pada pokok pembahasan atau materi yang diajarkan; (d) tidak terlalu banyak hiasan, karena tujuan utamanya adalah sebagai media pembelajaran. Karakteristik *Scrapbook* di atas menjadi acuan dalam pembuatan media *Scrapbook* sesuai dengan tujuan pemanfaatan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Penelitian berjudul “*Improving Reading Comprehension Achievement on Descriptive Text by Using Scrapbook to the Junior High School*” yang diteliti oleh Saputri (2017). Memberikan kesimpulan bahwa para siswa akan lebih mudah membaca teks deskriptif dengan menggunakan metode *Scrapbook* karena dapat menjadi metode yang menarik bagi pelajar. Dan juga *Scrapbook* dapat menjadi perhatian bagi anak-anak. Saat ini, membaca buku merupakan kegiatan yang malas bagi anak-anak.

Mempertimbangkan alasan-alasan yang telah diuraikan, sebuah media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa belajar IPA, dapat dipelajari dengan asik dan di manapun, dan memotivasi belajar siswa. Maka peneliti mengkaji penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Gisikdrono 3 Kota Semarang”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pengamatan oleh peneliti di kelas V SDN Gisikdrono 3 Kota Semarang, dapat ditetapkan beberapa akar permasalahannya yaitu :

- 1.2.1 Penggunaan model pembelajaran yang dilakukan guru dalam pembelajaran IPA masih dominan ceramah, tanya jawab, dan diskusi.
- 1.2.2 Guru masih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran terkesan kurang menarik dan monoton.
- 1.2.3 Siswa belum mampu memahami kosakata ilmiah yang ada dalam materi IPA sistem peredaran darah, sistem pencernaan manusia dan sistem pernafasan manusia.
- 1.2.4 Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi jarang dilakukan oleh guru, hal tersebut disebabkan terbatasnya media pembelajaran yang menunjang dalam pembelajaran IPA hanya terdapat buku paket, KIT, dan gambar. Guru kelas lebih banyak menggunakan media gambar yang ada dibuku.
- 1.2.5 KKM muatan pelajaran IPA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang 70, ditunjukkan sebanyak 24 dari 33 siswa telah mencapai KKM atau sebanyak 73% siswa telah mencapai KKM. Sedangkan sisanya 9 siswa belum mencapai KKM atau sebanyak 27% . .

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dijabarkan, peneliti membatasi pada kurangnya media pembelajaran yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran di SDN Gisikdrono 03 dan pemahaman dalam kosakata ilmiah yang kurang pada materi sistem pencernaan manusia. Media pembelajaran yang

dikembangkan yaitu media pembelajaran *Scrapbook* IPA materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN Gisikdrono 03 Semarang.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah, permasalahan yang dijadikan bahan kajian pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah pengembangan media *Scrapbook* materi sistem pencernaan manusia Kelas V SDN Gisikdrono 3 Kota Semarang ?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media *Scrapbook* pada materi sistem pencernaan manusia Kelas V SDN Gisikdrono 3 Kota Semarang ?
- 1.4.3 Bagaimanakah keefektifan media *Scrapbook* pada materi sistem pencernaan manusia Kelas V SDN Gisikdrono 3 Kota Semarang ?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.5.1 Mengembangkan media *Scrapbook* pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN Gisikdrono 3 Kota Semarang.
- 1.5.2 Menguji kelayakan media *Scrapbook* pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN Gisikdrono 3 Kota Semarang.
- 1.5.3 Menguji keefektifan media *Scrapbook* pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN Gisikdrono 3 Kota Semarang.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan. Selain itu dapat memberikan referensi dan wawasan ketika kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media, khususnya media pembelajaran IPA berupa media pembelajaran *Scrapbook*.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis merupakan manfaat yang didapatkan pada hasil penelitian ini sifatnya praktis untuk kegiatan pembelajaran. Manfaat itu ditunjukkan kepada pihak terkait antara lain, siswa, guru, sekolah, dan peneliti.

1.6.2.1 Bagi siswa, Membuat siswa lebih tertarik dan memberikan alternatif media dalam pembelajaran IPA kepada siswa sehingga siswa dapat belajar dengan konsep baru. Hal tersebut dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap materi IPA serta dapat memberikan pengalaman yang baru.

1.6.2.2 Bagi guru, mampu memberikan wawasan mengenai alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran IPA, serta memberikan memotivasi guru untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran *Scrapbook*.

1.6.2.3 Bagi Sekolah, berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan rujukan bagi sekolah dan guru mengenai perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu pembelajaran pada media IPA berupa media pembelajaran *Scrapbook* sehingga mampu meningkatkan pendidikan sekolah.

1.6.2.4 Bagi Peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman baru bagi peneliti mengenai pentingnya sebuah pemilihan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar di sekolah.

### **1.7 Spesifikasi Pengembangan Media *Scrapbook***

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian yaitu media pembelajaran *Scrapbook* IPA kelas V materi sistem pencernaan manusia. Media pembelajaran IPA *Scrapbook* dilengkapi dengan ilustrasi atau gambar berwarna yang menarik disertai dengan penjelasan kata-kata ilmiah yang sulit dipahami siswa disajikan dengan teknik lipat dan tempel sehingga menjadi pendukung siswa dalam pembelajaran. Bagian akhir media pembelajaran terdapat pengayaan dan lembar kerja peserta didik (LKPD) digunakan untuk melihat pemahaman siswa dan juga terdapat glosarium untuk membantu siswa menemukan beberapa istilah di dalam media pembelajaran.

Spesifikasi produk *Scrapbook* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media *Scrapbook* yang dikembangkan bertujuan sebagai stimulus minat siswa ketika mempelajari materi sistem pencernaan manusia, sehingga mempermudah guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Media *Scrapbook* dalam penyajiannya lebih dominan menampilkan ilustrasi dengan keterangan kosakata ilmiah yang singkat namun lengkap membuat siswa mudah memahami materi sistem pencernaan manusia.
3. Gambar pada media *Scrapbook* disajikan semenarik mungkin dibuat dengan bantuan *Photoshop* dan *Corel draw X7* dengan teknik lipat dan tempel, sehingga mampu menarik minat siswa dalam mencari informasi yang terdapat pada

media *Scrapbook*. Untuk menemukan informasi tersebut, siswa dapat menarik dan membuka setiap item yang disajikan dalam setiap halaman.

4. Media *Scrapbook* di dicetak dengan ukuran kertas A4, menggunakan kertas *ivory 400 gr* karena mempertimbangkan keberulangan pemakaian.
5. Media *Scrapbook* tersusun dari halaman sampul atau cover, kata pengantar, daftar isi, kompetensi dasar, kompetensi inti, indikator pembelajaran, penyajian materi sistem pencernaan manusia, pengayaan, lembar kerja peserta didik (LKPD), glosarium, daftar pustaka, dan biodata pembuat.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Hakikat Belajar**

###### **2.1.1.1 Pengertian Belajar**

Menurut R. Gagne dalam Suprijono (2012:2) belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan disposisi atau kapasitas yang diraih seseorang melalui perbuatan. Transformasi disposisi tersebut tidak didapatkan seketika dalam proses pertumbuhan pada seseorang secara ilmiah. Adapun menurut Skinner dalam Dimiyati (2013:9) bahwa belajar merupakan suatu perilaku disaat seorang sedang belajar, sehingga responnya akan berubah semakin membaik. Sebaliknya, jika seorang enggan belajar maka responnya menjadi turun. Pada kegiatan belajar ditemukan berikut : (i) memungkinkan terjadinya kejadian yang menimbulkan respon pebelajar; (ii) respon dari si pelajar; dan (iii) konsekuensi yang bersifat menguatkan responnya tersebut. Pernerkuat terjadi pada stimulus yang menguatkan konsekuensi tersebut. Sebagai ilustrasi, respon pelajar akan baik jika ia mendapatkan *reward*. Sebaliknya, respon yang kurang baik akan muncul jika si pelajar mendapatkan teguran atau hukuman. Sedangkan menurut E.R. Hilgard dalam Susanto (2013:3) belajar merupakan suatu bentuk perubahan tindakan yang terjadi pada lingkungannya. Menurut Slameto (2012:2) belajar adalah perubahan tingkah laku yang didapatkan seseorang secara keseluruhan dari hasil pengalamannya langsung ketika berinteraksi. Adapun menurut W.S. Winkel (2002) dalam Susanto (2013:4) belajar adalah suatu aktifitas mental yang terjadi ketika interaksi aktif seorang

terhadap lingkungannya, dan mencitapkan perubahan pada pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap yang sifatnya relatif tetap dan memberikan bekas.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang definisi dari belajar, bisa diambil kesimpulan bahwasanya belajar merupakan aktivitas yang dikerjakan seseorang dengan sengaja yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan suatu informasi, konsep, pengetahuan, dan pemahaman bersifat konstan dan berbekas untuk memodifikasi atau memperteguh perilaku.

#### **2.1.1.2 Teori Belajar**

Beberapa teori belajar yang mendasari pembelajaran. Teori-teori tersebut digunakan untuk mempermudah guru ketika memecahkan masalah yang ada didalam kelas. Adapun beberapa teori yang mendasari pembelajaran dalam Sapriati (2011:1.2) sebagai berikut.

##### a) Teori Piaget

Perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Sapriati (2011:1.19) Piaget mengajukan 4 konsep inti untuk menerangkan mengenai perkembangan kognitif yaitu skema, asimilasi, akomodasi dan ekuilibrium. Skema menunjukkan kegiatan mental serta fisik ketika memahami dan mengetahui suatu objek. Asimilasi adalah kegiatan mengkonstruksikan informasi kepada skema yang sudah dimilikinya. Akomodasi adalah perubahan ketika mendapatkan informasi baru dengan skema yang telah ada. Dan ekuilibrium adalah kemampuan anak dalam berpindah dari tingkatan berfikir ke tingkatan berfikir lainnya.

Ada 4 tahap dalam perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Sapriati (2011:1.18-1.19) yaitu :

(1) Tahap Sensorimotorik (0-2 tahun)

Pada tahap ini bayi mengkonstruksikan pemahamannya yang ada didunia melalui pengkoordinasian pengalaman indera (sensori) mereka (seperti mendengar serta melihat) melalui gerakan motorik (otot) mereka (menanggapi, menyentuh). Ketika ditahap awal bayi cuma menunjukkan pola reflektif untuk adaptasi pada dunianya dan saat menjelang tahap akhir bayi akan menunjukkan pola sensorimotorik yang kompleks.

(2) Tahap Pra-operasional (2-7 tahun)

Tahap pandangan ini cenderung bersifat simbolis, egoisentries, dan intuitif, sehingga tidak menyertakan pemikiran operasional. Pemikiran dalam tahapan ini dibedakan kedalam dua sub-tahapan. Yaitu simbolis (2-4 tahun) dan intuitif ( 4-7 tahun).

(3) Tahap Operasional Kongkrit (7-11 tahun)

Tahapan ini anak dapat mengoperasikan bermacam-macam logika, tetapi masih dengan bentuk benda kongkrit. Penalaran logika digantikan penalaran intuitif, tetapi hanya kondisi kongkrit dan kemampuan untuk menggolong-golongkan sudah tersedia tetapi belum mampu memecahkan masalah abstrak.

(4) Tahap Operasional Formal (7-15 tahun)

Tahapan ini anak mampu berfikir abstrak, idealis, dan logis. Pemikiran operasional formal terlihat jelas ketika memecahkan masalah verbal, seperti anak mampu memecahkan masalah walaupun ditampilkan dengan verbal (  $A = B$  dan  $B$

= C ). Anak dapat berfikir spekulatif mengenai kualitas ideal yang ia mau pada dirinya sendiri dan juga orang lain. Pemikiran tersebut menimbulkan imajinasi, seringkali mereka berfikir dan menunjukkan tingkah lakunya bagaimana ia dapat segera merealisasikan cita-citanya. Disamping itu, anak dapat menentukan dan menyusun sebuah perencanaan untuk pemecahan masalah dan secara sistematis mencoba solusinya. Kepiawaian berfikir tersebut oleh Piaget dikatakan sebagai *hypothetical-deductive-reasoning*, yaitu dalam pemecahan masalah serta menyimpulkan secara sistematis mereka perlu mengembangkan hipotesis.

Berdasarkan keempat teori perkembangan Piaget tersebut, anak pada umur sekolah dasar dengan rentang 6 tahun sampai 12 tahun tergolong pada fase operasional konkret. Penerapan pada pembelajaran ini adalah siswa membentuk kelompok dan menyelesaikan permasalahan dengan dipandu guru dan bekerja secara kelompok dengan bantuan media pembelajaran. Dimana anak akan mampu memahami suatu materi dengan menggunakan benda konkrit.

#### b) Teori Bruner

Bruner adalah salah satu ahli psikologi perkembangan dan ahli kognitif. Beliau berpendapat bahwasanya belajar merupakan aktifitas pengelolaan informasi. Kegiatan pengelolaan informasi tersebut meliputi pembentukannya kategori-kategori. Dari berbagai kategori terciptanya peluang yang saling keterkaitan biasa disebut dengan *kodin*. Teori belajar Bruner dikatakan sebagai teori belajar penemuan.

Ketika penerapannya didalam kelas saat pembelajaran. Bruner mengembangkan model belajar penemuan. Pada prinsipnya model tersebut siswa

diberikan kesempatan mendapatkan informasinya secara mandiri dengan bantuan guru yang didukung menggunakan benda konkret. Dalam hal ini guru tidak memberi informasi pada peserta didik.

Informasi yang dibutuhkan oleh siswa tidaklah diberikan secara langsung oleh guru tetapi guru juga harus memikirkan cara yang terbaik untuk memberikan informasi. Terdapat banyak manfaat pada model pembelajaran ini, antara lain bahwa pembelajaran (siswa) akan lebih gampang mengingatkannya jika informasi itu diperolehnya sendiri, bukan suatu informasi perolehan. Manfaat lainnya ketika si pembelajaran mendapatkan informasi secara mandiri maka ia akan lebih untuk mengingatkannya.

Penerapan teori ini pada pembelajaran adalah pemusatan perhatian siswa saat belajar sesuai dengan materi sistem pencernaan manusia. Hal tersebut mengharuskan guru menciptakan pembelajaran semakin menarik untuk siswa. Pemusatan perhatian ini berkaitan dengan pembuatan benda nyata media pembelajaran *Scrapbook* yang menarik minat belajar siswa. Siswa yang antusias saat mengikuti pembelajaran akan memiliki kesempatan pengetahuan yang lebih terhadap materi sistem pencernaan manusia.

### c) Teori Gagne

Menurut Gagne dalam Sapriati (2011:1.48-1.49), belajar merupakan proses yang memberikan kesempatan seseorang untuk merubah tingkah lakunya cukup cepat, dan perubahan berlangsung relatif tetap, sehingga tidak perlu terjadi perubahan yang berulang kali ketika berhadapan lagi dengan situasi yang baru. Ada beberapa ciri penting mengenai belajar yaitu.

- (1) Belajar suatu proses yang bisa dikerjakan oleh manusia.
- (2) Belajar berkaitan dengan interaksi si pelajar (pelaku belajar) dan lingkungannya.
- (3) Belajar dikatakan terjadi ketika terdapat perubahan tingkah laku yang bertahan lumayan lama selama kehidupan orang tersebut .

Belajar termasuk suatu proses, dilakukan oleh Gagne bertitik tolak pada suatu analogi diantara manusia dan komputer. Menurut model ini yang disebut model pemrosesan informasi (*information processing model*), proses belajar dinyatakan sebagai perubahan input menjadi output seperti komputer. Pada penelitian ini dengan penggunaan media dan siswa dibentuk dalam berkelompok akan menimbulkan interaksi dalam kelompok tersebut dan memungkinkan juga terjadi perubahan perilaku pada masing-masing siswa.

#### d) Teori Ausubel

Menurut Ausubel dalam Sapriati (2011:1.60), belajar terjadi jika informasi baru yang diperoleh dihubungkan dengan konsep-konsep yang telah ada pada struktur kognitif seorang. Faktor penting yang berpengaruh terhadap belajar merupakan sesuatu yang sudah di mengerti oleh siswa. Informasi yang baru didapatkan selanjutnya akan tersimpan didaerah otak.

Ada dua prinsip untuk mengaitkan konsep-konsep yang dibutuhkan ketika belajar yaitu diferensiasi progresif dan rekonsiliasi integratif. Diferensi progresif, konsep yang diberikan berawal dari konsep umum lalu menuju pada konsep yang lebih khusus. Pada rekonsiliasi integratif, konsep dan gagasan perlu diintegrasikan serta penyesuaian dengan konsep yang telah didapatkan sebelumnya. Pada tahap

ini peserta didik mendapatkan media pembelajaran berupa informasi baru dan siswa akan mampu mengkaitkannya dengan konsep-konsep yang telah ada materi sistem pencernaan manusia.

e) Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme siswa perlu menggali sendiri dan mengkonstruksikan informasi secara kompleks, meneliti informasi baru melalui aturan yang sudah ada, dan memperbaikinya apakah aturan tersebut sudah tidak berlaku dan sesuai lagi. Menurut Slavin dalam Trianto (2007:13) agar siswa mampu memahami dan mengaplikasikan pengetahuannya, mereka perlu memecahkan masalah, mendapatkan semuanya untuk dirinya, dan berusaha secara maksimal melalui ide-idenya. Menurut teori ini, satu hal yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah guru bukan hanya memberikan pengetahuan pada siswanya. Siswa perlu menciptakan sendiri pengetahuan yang ada didirinya. Guru harus memberikan kemudahan pada proses ini melalui pemberian kesempatan untuk mencari dan mengaplikasikan ide-ide mereka sendiri, dan mengajari siswa menjadi sadar dan secara tidak langsung mereka mampu menggunakan strategi belajarnya sendiri-sendiri.

Penerapan teori ini pada pembelajaran adalah membuat siswa membentuk pengetahuan siswa sendiri. Pemberian pengalaman secara langsung menjadikan siswa lebih kuat dan membuat ingatan siswa menjadi lebih baik. Pembelajaran diberikan dengan mempertimbangkan pengetahuan siswa yang dibangun siswa bersama guru sebagai fasilitator. Penerapan pada pembelajaran ini adalah siswa

membangun pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai sistem pencernaan manusia.

f) Teori Bandura

Menurut Bandura beberapa manusia melalui pengamatannya yang dilakukan dengan selektif mampu menyimpan tingkah laku yang dilihat pada orang lain dalam bentuk ingatan. Seorang belajar menurut teori ini dilaksanakan melalui pengamatan tingkah laku orang (model), hasil perolehan dari mengamati tersebut akan disempurnakan melalui penghubungan antara pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya atau mengulanginya kembali. Hal itu memungkinkan pemberian kesempatan pada orang tersebut untuk mengeskpresikan tingkah laku yang telah dipelajari.

Penerapan teori ini adalah pemberian ilustrasi dan kegiatan berkreasi terkait materi sistem pencernaan manusia. Siswa mendapatkan pengetahuan dan pemahaman berdasarkan pengamatan terhadap sajian materi sistem pencernaan manusia tersebut. Semakin siswa fokus dalam pembelajaran maka pengetahuan siswa akan semakin baik.

g) Teori Vigotsky

Vigotsky menyatakan bahwa, pembelajaran tercipta jika anak bekerja atau belajar menyelesaikan tugas yang belum dipelajari tetapi tugas tersebut masih berada di jangkauan kemampuannya, atau tugas tersebut berada dalam *zone proximal development* (Trianto,2007:27).

Ada dua implikasi utama teori Vigotsky pada pembelajaran sains, pertama, dikehendaknya suasana kelas, berbentuk pembelajaran kooperatif antar siswa,

sehingga siswa mampu berkomunikasi disekitar tugas yang sulit mampu menciptakan strategi pemecahan masalah yang efektif di dalam masing-masing *zone proximal development* mereka. Kedua, dalam pembelajaran memfokuskan *scaffolding* sehingga siswa semakin lama akan bertanggung jawab dengan pembelajarannya sendiri.

Penerapan teori ini pada pembelajaran adalah pemberian tugas mengenai materi sistem pencernaan manusia untuk mengkonstruksikan pengetahuan siswa dan rasa tanggung jawab terhadap kewajiban belajar siswa sendiri.

## **2.1.2 Hakikat Pembelajaran**

### **2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran berdasarkan makna leksikal mempunyai arti proses, cara, perbuatan mempelajari. Perbedaan esensial istilah ini dengan pengajaran yaitu pada tindak ajar. Untuk pembelajaran guru mengajar ditafsirkan sebagai usaha guru dalam menggiring lingkungan untuk terbentuknya pembelajaran. Pembelajaran adalah proses organik dan konstruktif, bukan mekanis seperti halnya pengajaran dalam Suprijono (2012:13). Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktifitas yaitu belajar dan mengajar. Aktifitas belajar secara metodologis lebih cenderung pada siswa, sedangkan mengajar lebih identik dengan seorang guru. Pembelajaran adalah kata belajar dan mengajar yang lebih disederhanakan (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM) dalam Susanto (2013:18-19). Sedangkan menurut Briggs (1992) dalam Rifa'i (2016:90) pembelajaran merupakan berbagai kejadian (*event*) yang dapat berpengaruh terhadap siswa untuk mendapatkan kemudahan. Gagne (1981) dalam Rifa'i

(2016:90) pembelajaran merupakan runtutan kejadian eksternal siswa yang disusun sebagai penopang proses belajar internal belajar.

Dari beberapa definisi mengenai pembelajaran tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwasanya pembelajaran merupakan proses interaksi belajar dan mengajar antara peserta didik dan pendidik demi mewujudkan iklim belajar supaya peserta didik mampu belajar dengan kondusif.

### **2.1.2.2 Komponen-komponen Pembelajaran**

Rifa'i (2016:92) komponen-komponen pada pembelajaran ditinjau berdasarkan prosesnya adalah :

- a) Tujuan, tujuan secara eksplisit diusahakan pencapaiannya melewati kegiatan pembelajaran adalah *instructional effect* biasanya itu berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam TKP semakin spesifik dan operasional.
- b) Subjek belajar, pada sistem belajar menjadi komponen inti sebab mempunyai peran menjadi subjek dan juga objek.
- c) Materi pembelajaran, menjadi komponen inti pada kegiatan pembelajaran sebab materi pembelajaran mampu memberikan warna serta bentuk dalam proses pembelajaran
- d) Strategi pembelajaran, cara untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dengan pola umum untuk mewujudkan pembelajaran yang diakui efektif.
- e) Media pembelajaran, alat bantu atau benda yang dipakai untuk penyampaian pesan pembelajaran sebagai pendukung proses pembelajaran.

- f) Penunjang, komponen penunjang yang dimaksudkan pada sistem pembelajaran merupakan sumber buku, peralatan peraga, fasilitas belajar dan sejenisnya.

### **2.1.3 Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan transformasi perilaku secara menyeluruh tidak hanya salah satu aspek potensial kemanusiaan saja oleh Suprijono (2012:7). Selain itu menurut Bloom hasil belajar meliputi ranah kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam Susanto (2013:6). Sementara menurut Lindegren dalam Susanto (2013:7) hasil pembelajaran mencakup informasi, kecakapan, pengertian dan sikap. Sedangkan menurut Nawawi dalam Susanto (2013:5) hasil belajar bisa dinyatakan sebagai indikator keberhasilan siswa ketika mempelajari materi yang diajarkan pada sekolah, dibuktikan dalam bentuk skor yang didapatkan melalui tes mengenai beberapa materi pembelajaran tertentu. Sederhananya hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan sesudah aktifitas pembelajaran berlangsung. Sebab belajar sebuah proses seorang ketika mendapatkan sesuatu.

Berdasarkan berbagai pengertian di atas bahwasanya hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh peserta didik meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sesudah melalui suatu proses pembelajaran sebagai acuan keberhasilan peserta didik ketika mempelajari materi yang sudah diberikan guru.

### **2.1.4 Sumber Belajar**

#### **2.1.4.1 Pengertian Sumber Belajar**

Sumber belajar mempunyai peran penting dalam penyusunan media pembelajaran. Berikut pandangan mengenai definisi sumber belajar menurut para ahli dalam Prastowo, (2015:20-21), adalah :

- a) Menurut website BCED, Sumber belajar diartikan sebagai informasi yang ditampilkan dan disimpan dengan bermacam-macam bentuk, media, yang bisa membantu siswa ketika belajar sebagai wujud nyata kurikulum.
- b) Menurut Sudjana dan Rivai, sumber belajar adalah semua daya yang mampu digunakan sebagai pemberi kenyamanan serta kemudahan pada seseorang ketika sedang belajar.
- c) Menurut Anitah, Sumber belajar adalah semua yang mampu dipergunakan dalam hal memfasilitasi kegiatan pembelajaran.
- d) Menurut Yusuf, sumber belajar adalah semua jenis media, data, orang, fakta, ide, benda, dan lain-lain yang mampu memudahkan terlaksananya proses belajar bagi siswa
- e) Menurut Prastowo (2015:21) sumber belajar adalah semua (fakta, ide, orang, benda, data dan lainnya) yang mampu menciptakan proses belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat di tarik kesimpulan bahwasanya sumber belajar merupakan semua (fakta, ide, orang, benda, data dan lainnya) yang ditampilkan dan disimpan dengan bermacam-macam bentuk, media, digunakan untuk memfasilitasi kegiatan belajar.

#### **2.1.4.2 Kategori Sumber Belajar**

Menurut Prastowo (2015:33) tentang sumber belajar dikategorikan menjadi beberapa kategori, yakni menurut pembuatanya dan bentuk/isinya, serta menurut jenisnya. Pembagian tersebut dapat dipapakan berikut ini :

- a) Pengelompokan sumber belajar berdasarkan tujuan pembuatan.

Atas dasar tujuan pembuatannya, AECT (*Association of Educational Communication and Technologi*) menggolongkan sumber belajar ke dalam dua kelompok, yakni *resource by design* (sumber belajar yang dirancang) dan *resource by utilization* (sumber belajar yang dimanfaatkan). *Resource by design* merupakan sumber belajar yang memang dibuat/rancang dengan sengaja untuk keperluannya sebagai pembelajaran. Sebagai contoh LKS, petunjuk praktikum, modul, buku paket, dan lainnya. Selain itu *resource by utilization* merupakan semua yang terdapat disekitar kita yang memang dipergunakan sebagai kepeluan belajar. misalnya, halte, stasiun, alun-alun, lapangan, masjid, taman kota, pasar, museum, kebun binatang dan lain sebagainya.

b) Pengelompokan sumber belajar berdasarkan bentuk/isinya.

Berdasarkan bentuk/isinya sumber belajar dibagi ke dalam lima macam, yaitu tempat alam sekitar, benda, orang, buku, peristiwa, dan fakta yang sedang terjadi.

- (1) Tempat atau lingkungan alam sekitar merupakan dimana saja dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran ataupun proses berubahnya tingkah laku.
- (2) Benda adalah semua benda yang mampu membuat terciptanya perubahan pada tingkah laku siswa.
- (3) Orang adalah seseorang yang mampu dan memiliki keahlian dimana peserta didik mampu untuk belajar sesuatu dengannya.
- (4) Buku adalah semua jenis buku yang mampu dibaca dengan mudah dan mandiri oleh siswa.

(5) Peristiwa dan fakta adalah peristiwa yang nyata dan dapat dijadikan sebagai rujukan dan tempat peserta didik belajar.

c) Pengelompokan sumber belajar berdasarkan jenisnya.

Sumber belajar berdasarkan jenisnya diungkapkan Sudjana dan Rivai (1989:79-80) dalam Prastowo (2015:35-37) sebagai berikut :

- (1) Pesan (*message*), yakni segala sesuatu mengenai informasi yang dilanjutkan oleh sumber lain dalam bentuk ide, data, fakta, arti, kata, dan lain – lain. Misalnya bidang studi kurikulum, isi buku, isi program slide, serta informasi dalam media elektronik (CD ROM, DVD, *flash disk*, komputer, dan internet).
- (2) Manusia (*people*) yaitu seseorang yang berbuat menjadi, pengolah, penyimpan, dan penyaji atau pendistribusi informasi. Misalnya, guru atau dosen, pemuka masyarakat, instruktur, pustakawan.
- (3) Bahan (*materials*) biasa disebut dengan perangkat lunak (*software*), yaitu semua yang didalamnya terkandung pesan dengan penyajiannya lewat alat. Misalnya, majalah, buku, bingkai, film,
- (4) Peralatan (*device*) biasa disebut dengan perangkat keras (*hardware*), yaitu segala sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan pesan yang terdapat di *software*. Misalnya, berbagai jenis proyektor dan *hardware* komputer.
- (5) Teknik atau metode (*technique*), yaitu susunan atau acuan yang disiapkan dengan menggunakan, peralatan, bahan dan lingkungan sebagai penyampai pesan. Misalnya memimpin diskusi, ceramah, dan kuliah

(6) Lingkungan (*setting*), yaitu keadaan seseorang yang mendapatkan pesan, dapat sebagai lingkungan fisik ataupun non fisik. misalnya lingkungan fisik yaitu, tata ruang, ruang baca, gedung, dan halaman. Sedangkan contohnya lingkungan nonfisik yaitu suhu ruangan, penerangannya, dan ventilasi udara.

Sumber belajar memiliki beraneka ragam bentuk, yaitu, poster, brosur, , buku, model, video, *slides*, majalah, *audiocassette*, internet, film, ensiklopedia, realita, wawancara, lapangan olahraga, studio, ,kerja kelompok, toko, kebun binatang, observasi, pabrik, transparansi, museum, ruangan belajar, taman, dan permainan. Prastowo (2015:37)

## **2.1.5 Media Pembelajaran**

### **2.1.5.1 Definisi Media Pembelajaran**

Media berasal dari bentuk jamak kata medium yang merupakan pengantar atau perantara. McLuhan melalui teori ekologi media mengemukakan bahwa medium merupakan pesan. Asumsi dari teori ini yaitu (1) media sebenarnya segala sesuatu yang digunakan oleh manusia, (2) media mempengaruhi persepsi dan menciptakan pengalaman, dan (3) media mendekatkan dengan dunia. Dalam konteks pendidikan, Arsyad (2014:4) mengartikan media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Selanjutnya Hamdani (2011:243) menyampaikan bahwa media pembelajaran merupakan semua yang dapat menyampaikan pesan, mestimulus pikiran, perasaan, dan keinginan siswa sehingga dapat mendorong terbentunya proses belajar dari diri siswa. Sedangkan dalam Daryanto (2012:4) mengatakan media pembelajaran merupakan sarana penghubung dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, *The*

*Association for Educational Communication and Technology (AECT)* dalam Asyhar, (2011:4) menyebutkan media merupakan segala sesuatu yang mampu dipergunakan untuk menyampaikan informasi ke penerima. Media pembelajaran dipergunakan dalam hal mempermudah guru ketika penyampaian materi pelajaran yang telah disediakan serta meringankan siswa untuk memahami apa yang akan disampaikan oleh guru melalui media tersebut.

Berdasarkan definisi tersebut disimpulkan bahwa media mampu diartikan sebagai semua yang bisa dipergunakan sebagai alat pembantu guru untuk memudahkan penyampaian pesan dalam pembelajaran kepada siswa, serta merangsang pikiran dan memotivasi siswa agar memiliki minat belajar.

#### **2.1.5.2 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran menjadi komponen yang penting pada pembelajaran dan berperan untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran didasarkan pada beberapa landasan, dalam Hamdani (2011:255-256) menyebutkan dua landasan pemakaian media pembelajaran yakni landasan filosofis dan psikologis. Landasan filosofis mempertimbangkan penggunaan media dengan menilai bahwa siswa mempunyai, motivasi, harga diri, kepribadian, dan kemampuan berbeda dengan yang lainnya. Sedangkan landasan psikologis menilai bahwasanya anak lebih gampang mempelajari sesuatu yang sifatnya konkret daripada abstrak.

Selain itu, pemilihan dan pemakaian media pembelajaran seharusnya diposisikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Terdapat tiga tahap

perkembangan kognitif siswa yang dinyatakan oleh Bruner dalam Rifa'i, (2016: 37) yaitu tahap enaktif, ikonik, dan simbolik yang diuraikan dibawah sebagai berikut.

1) Tahap Enaktif

Pada tahap ini anak memahami objek tertentu atas dasar pada pengalaman langsung. Hal ini disebabkan pemahaman siswa masih terbatas pada hal-hal yang bersifat konkret sesuai dengan yang, didengar, dilihat, dan dirasakan.

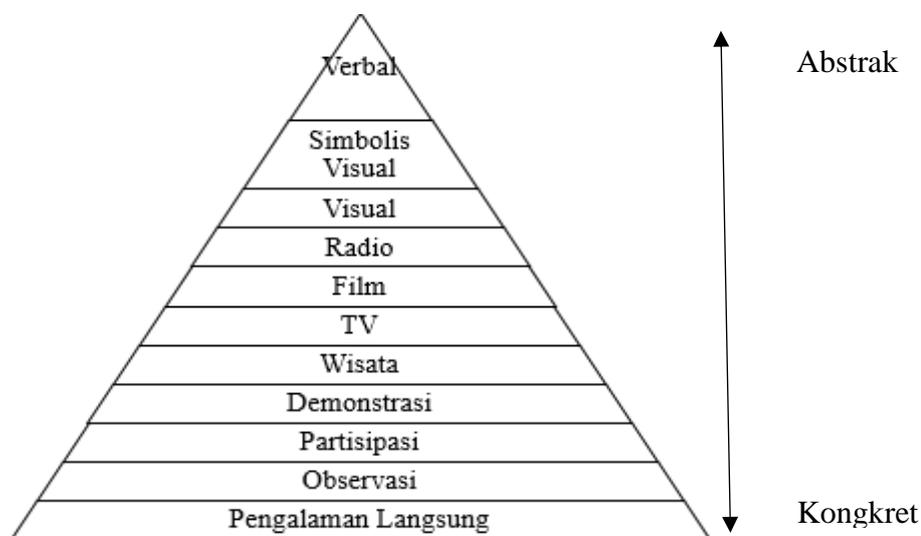
2) Tahap Ikonik

Pada tahap ini informasi diperoleh anak melewati imageri. Karakteristik suatu objek yang teramati mendorong anak mengembangkan penyimpanan visual.

3) Tahap Simbolik

Pada tahapan ini pemahaman perseptual anak sudah berkembang, dimana pemahaman bahasa, logika, dan matematika berperan penting. Selain itu anak bisa menyusun gagasannya dengan mengkaitkan gambar atau rumus tertentu.

Daryanto (2012:11-15) terdapat beberapa tinjauan mengenai landasan penggunaan media pembelajaran antara lain landasan, teknologis, psikologis, filosofis, dan empiris. Penggunaan media didasarkan pada tiga tingkatan modus belajar yang dikemukakan oleh Bruner yaitu pengalaman langsung atau konkret, pengalaman piktorial atau gambar, dan pengalaman abstrak. Sedangkan Charles F. Haban mengungkapkan nilai dari media terdapat pada realistiknya ketika proses penanaman konsep. Sehingga penggunaan media disesuaikan pada tingkat belajar siswa yang digambarkan dengan kerucut pengalaman oleh Edgar Dale sebagai berikut.



**Gambar 2.1** Kerucut Pengalaman Edgar Gale

Kerucut pengalaman diatas memperlihatkan tingkat belajar dan pemahaman siswa yang dimulai dari pemahaman konsep kongkret menuju konsep abstrak. Siswa sekolah dasar menempati tingkat pemahaman kongkret, sehingga dalam proses belajar disediakan adanya media pembelajaran untuk membantu mengkonkretkan konsep yang bersifat abstrak.

Kerucut diatas merupakan elaborasi yang terinci dari konsep tiga tingkat pengalaman belajar. Hasil belajar peserta didik didapat dari pengalaman langsung (kongkret) hingga lambang verbal (abstrak). Semakin menuju atas ujung kerucut maka akan makin abstrak media penyampai pesan. Berdasarkan kerucut pengalaman Dale, maka media yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam benda visual. Benda visual ini mencakup gambar diam/ilustrasi yang memuat materi sistem pencernaan manusia. Benda visual yang disajikan oleh peneliti dapat menyampaikan pengalaman langsung kepada siswa. Sebab siswa arahkan melakukan kegiatan yang terdapat pada *Scrapbook* sesuai dengan rancangan pembelajaran yang peneliti buat yaitu siswa mengunyah makanan,

menjaga kesehatan sistem pencernaan sebagai contoh pengalaman langsung proses pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan tersebut.

Secara umum apabila mengkonstruksikan pendapat ahli terdapat empat landasan yang mendasari penggunaan media pembelajaran yaitu landasan filosofis, empiris, psikologis, dan teknologis. Beberapa landasan tersebut memperkuat perlunya penggunaan media dalam pembelajaran berdasarkan pertimbangan banyaknya aspek kebermanfaatan bagi guru dan siswa.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran IPA *Scrapbook* memberikan pembelajaran secara konseptual dan verbal sampai pada pengalaman langsung yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari dimana siswa diberikan pengalaman melalui penampilan ilustrasi yang membantu siswa berfikir secara langsung. Ilustrasi tersebut didukung dengan penggunaan kalimat yang membantu siswa membangun konsep melalui kegiatan-kegiatan disekitar siswa. Dimana dari semua kegiatan tersebut akan memberi pengaruh langsung mengenai pemerolehan dan perkembangan sikap peserta didik, pengetahuan, dan keterampilan.

#### **2.1.5.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Daryanto (2012:8-11) pada kegiatan pembelajaran media mempunyai fungsi sebagai penghantar informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Adapun metode digunakan sebagai prosedur dalam membantu penyampaian informasi kepada siswa dengan cara mengolah informasi berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media bisa dilihat berdasarkan adanya kelebihan media dan halangan yang bisa muncul pada kegiatan pembelajaran.

Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran dapat di jelaskan sebagai berikut dalam Daryanto (2012:9-12).

1. Melihat benda yang ada atau fenomena yang telah terjadi di masa lalu. Sehingga siswa dapat memahami dengan mudah.
2. Memperhatikan benda yang tidak bisa dijangkau baik karena jarak, berbahaya, maupun terlarang.
3. Mendapatkan ilustrasi yang nampak mengenai benda yang sulit ditemui sebab ukuran yang tidak mungkin.
4. Mendengar bunyi yang sulit didengar oleh indra pendengar secara langsung.
5. memperhatikan binatang dengan teliti karena hewan tersebut tidak bisa dilihat secara langsung sebab sulit menangkapnya.
6. Memperhatikan fenomena yang jarang ditemui.
7. Mengamati benda-benda sangat yang mudah hancur atau tidak tahan lama disekitar kita.
8. Dapat dengan mudah membandingkan sesuatu disekitar kita dengan mudah.
9. Dapat melihat suatu peristiwa yang berlangsung secara lambat dan juga secara cepat.
10. Mampu belajar sesuai karakteristik, minat, kemampuan, dan ritmenya masing-masing.

Sementara itu, Kemp dan Dayton dalam Kustandi dan Sutjipto, (2013:20) berpendapat bahwa terdapat tiga fungsi utama media yaitu : (1) memberi motivasi peminatan atau tindakannya; (2) menampilkan informasi; dan (3) menyampaikan instruksi.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik simpulan bahwa inti dari beberapa fungsi media yang telah diuraikan yaitu media sebagai alat pendukung pada pembelajaran berfungsi mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Melalui pemilihan dan pemakaian media yang sesuai mampu membuat siswa memiliki pemahaman yang sama berkaitan dengan materi yang diajarkan meskipun tingkat pemahaman siswa berbeda-beda. Penggunaan media sangatlah penting dalam kegiatan pembelajaran, karena media memberikan manfaat baik bagi guru maupun siswa.

#### **2.1.5.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Ibrahim dalam Daryanto (2012:18) media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan bentuk, kompleks tindakan alat, dan perlengkapannya atas lima kelompok yakni : media tanpa proyeksi tiga dimensi, media tanpa proyeksi dua dimensi televisi, audio, komputer, dan proyeksi video,.

Asyhar (2011:44) membagi media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi yang dibedakan menjadi empat kelompok yakni media visual, audio, audio-visual, dan multimedia. Pengelompokan media tersebut yakni,

1. Media visual merupakan media yang menggunakan indera penglihatan, antara lain media cetak, prototipe, serta media realitas lingkungan sekitar.
2. Media audio merupakan jenis media dengan menggunakan indera pendengarannya, antara lain CD player, radio, dan tape recorder.
3. Media audio-visual merupakan ragam media dengan melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, antara lain televisi, film, dan video.

4. Media multimedia merupakan jenis media interaktif yang berbasis personal komputer dan teknologi informasi dan komunikasi.

Senada dengan pendapat tersebut Kustandi dan Sutjipto (2013:29-31) juga mengelompokkan media pembelajaran atas dasar hasil perkembangan teknologi kepada empat kelompok yakni, media audio-visual, media cetak, dan media hasil gabungan teknologi cetak, media hasil teknologi komputer, dan personal komputer.

Berdasarkan penggolongan dapat ditarik kesimpulan bahwa media digolongkan dalam empat jenis yakni media visual, audio, audio-visual, dan multimedia. Termasuk dalam golongan media visual yaitu media cetak, media grafis, dan media tiga dimensi. Media audio visual dapat berupa media proyeksi dan media lingkungan. Sementara media berbasis multimedia dapat berupa media hasil teknologi komputer dan perpaduan antara teknologi komputer dan cetak. Pemilihan jenis media selain harus berdasarkan pada kebutuhan juga harus memperhatikan tingkat relevansi media dengan materi yang hendak disampaikan. Sehingga pemilihan jenis media harus dilaksanakan secara tepat agar media yang digunakan dapat memenuhi fungsi mempermudah kegiatan pembelajaran.

#### **2.1.5.5 Kriteria Pemilihan Media**

Asyhar (2011:81-82) menyampaikan pemilihan media harus dilakukan secara cermat dengan pertimbangan yang matang sehingga perlu memperhatikan kriteria penentuan media sebagai berikut.

1. Jelas dan rapi. Media dapat dikatakan sempurna harus rapi dan jelas ketika penyajiannya mencakup pengaturan format sajian, suara, tulisan dan ilustrasi

gambar. Media yang rapi dan jelas dapat menarik perhatian sehingga dapat digunakan secara maksimal dalam pembelajaran.

2. Menarik dan bersih. Media harus bersih dari tulisan, ilustrasi/gambar, video dan suara yang tidak diperlukan karena bisa mengganggu konsentrasi.
3. Cocok dan sesuai sasaran. Media diharuskan sesuai sasaran, sebab media yang dipakai dalam kelompok besar belum tentu efektif apabila dipakai dalam kelompok kecil maupun perseorangan.
4. Sesuai topik saat akan dipelajari. Media diharuskan menyesuaikan kebutuhan pembelajaran dan kemampuan mental siswa supaya bisa mendukung kegiatan pembelajaran secara efektif.
5. Relevan terhadap tujuan pembelajaran. Media pembelajaran harus menyesuaikan dengan tujuan instruksional yang secara umum mengarah pada salah satu atau gabungan dari aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.
6. Praktis, luwes, dan tahan. Media harus bisa dipakai dimana saja dan kapan saja melalui peralatan yang telah ada, serta mudah dipindah dan dibawa kemanapun.
7. Kualitas baik. Media diharuskan memiliki kualitas yang bagus, contohnya pengembangan media gambar atau video harusnya memiliki resolusi yang cukup supaya tampilan jelas.
8. Ukuran media menyesuaikan dengan ekosistem belajar. Ukuran media pembelajaran harus sesuai dengan ruang kelas, apabila media yang terlalu besar digunakan pada kelas dengan ukuran terbatas maka pembelajaran menjadi kurang kondusif.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diketahui bahwasanya ketika memilih atau mengembangkan media harus mempertimbangkan kriterianya. Salah satu kriteria tersebut yaitu biaya, pemilihan jenis media sesuaikan dengan kemampuan, media tidak harus memiliki harga yang mahal tetapi harus sesuai dengan topik yang diajarkan, relevan terhadap tujuan pembelajaran, masuk akal, mudah dilihat, mudah digunakan, dan menarik. Kriteria tersebut harus dipenuhi agar media yang digunakan maupun akan dikembangkan memberikan manfaat pembelajaran

#### **2.1.5.6 Pengembangan Media pembelajaran**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi makin pesat dan mendorong usaha dalam pembaharuan pada pemanfaatan proses pembelajaran. Para pendidik diwajibkan agar mampu memakai alat-alat yang sudah tersedia disekolah yang sesuai terhadap perkembangan teknologi. Setidaknya pendidik dapat menciptakan alat yang murah dan efisien dalam kegiatan belajar. Meskipun begitu pendidik diharuskan memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Disamping bisa memakai peralatan yang telah ada, pendidik juga diwajibkan bisa mengasah keterampilannya dalam menciptakan media pembelajaran jika media yang tersedia belum cukup dalam kegiatan belajar. Penentuan media pembelajaran yang akan dibuat diharuskan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut: 1) media yang dipilih diharuskan mendukung tujuan yang akan dicapai, 2) senada serta sesuai dengan mental siswa dan kebutuhan akan tugas pembelajaran, 3) luwes, praktis, dan tahan lama, 4) media mudah digunakan, 5) keefektifan pengelompokan sasaran, dan 6) harus memperhatikan mutu dan teknik pengembangan. (Arsyad:2014:74-76)

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidik harus memiliki kreatifitas dan pengetahuan yang luas, sehingga mampu menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif selaras dengan standar kompetensi, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran IPA *Scrapbook* suatu media yang dikembangkan dalam bentuk media grafis cetak sebagai referensi media pembelajaran yang inovatif dan kreatif bagi pembelajaran IPA.

## **2.1.6 Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar**

### **2.1.6.1 Hakikat IPA**

Sains atau IPA menurut Susanto (2013:167) adalah kegiatan manusia untuk memahami alam semesta dan isinya dengan mengamati sasaran dengan tepat, serta memakai prosedur, dan dipaparkan melalui penalaran sehingga mendapat sebuah kesimpulan. Samatowa (2016:3) IPA membahas tentang gejala-gejala alam disekitar kita yang disusun secara sistematis yang didasarkan hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Sedang BSNP (2006:161) menyatakan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu mengenai alam secara sistematis, sehingga IPA tidak hanya penguasaan kumpulan pengetahuan tentang fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja melainkan suatu proses penemuan.

Menurut Cain dan Evans (1993:4) mengungkapkan bahwa sifat dasar IPA menjadi empat unsur, yaitu IPA sebagai produk, IPA sebagai proses, IPA sebagai sikap, dan IPA sebagai teknologi. penjelasan detail dapat dilihat dibawah sebagai berikut:

a) IPA sebagai produk

Cain dan Evan (1993:4) *“You are probably most familiar with science as content or product. This component includes the accepted facts, laws, principals, and theories of science”*.

Berdasarkan Pernyataan diatas, arti IPA sebagai produk memiliki makna yakni Ilmu Pengetahuan Alam berupa fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan teori IPA. Tingkat sekolah dasar, ilmu pengetahuan terdiri dari 3 muatan yaitu fisika, kehidupan (alam) dan bumi. Produk sering kali dimuat pada buku teks, jurnal, buku ajar, dan dalam artikel ilmiah. Produk IPA pada penelitian ini yang dimaksud adalah materi berupa fakta-fakta dan konsep-konsep tentang sistem pencernaan manusia meliputi organ pencernaan manusia, alur pencernaan pada manusia, fungsi organ pencernaan manusia, gangguan pada sistem pencernaan manusia, dan menjaga pencernaan manusia yang diajarkan pada pelajaran IPA dengan media pembelajaran IPA *Scrapbook*.

b) IPA sebagai proses

Cain dan Evans (1993:4) *“As an elementary science teacher, you must think of science not as a noun—a body of knowledge or facts to be memorized—but as verb—acting, doing, investigating; that is, science asa means to an end. At the level how to children acquire scientific information is more important that committing scientific conten memory”*.

Berdasarkan pernyataan diatas, makna IPA sebagai proses yakni bagaimanakah seseorang mengerti cara untuk mendapatkan suatu produk IPA. IPA sebagai proses mengharuskan cara berfikir bahwa pengetahuan IPA bukan hanya

dijadikan ingatan akan tetapi aksi, perbuatan, dan pencarian. Begitulah makna IPA yang sesungguhnya. Hal yang penting yaitu bagaimana peserta didik mendapatkan suatu informasi dari pada konsep ingatan. IPA sebagai proses lebih mementingkan suatu proses dalam pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menjadi sebuah spons yang hanya "menyerap" informasi yang diberikan akan tetapi membuat peserta didik berpartisipasi aktif, dengan guru sebagai fasilitator dan sumber belajar. Beberapa keterampilan yang harus dipelajari dalam IPA sebagai proses adalah melakukan pengamatan, pengelompokan, pengukuran, menggunakan hubungan spesial, komunikasi, prediksi, menyimpulkan, mendefinisikan secara operasional, perumusan hipotesis, menafsirkan data, melakukan percobaan, kontrol variabel, eksperimen.

Dalam penelitian ini yang dimaksud IPA sebagai poses ialah proses mencari materi tentang sistem pencernaan manusia diajarkan lewat kegiatan pengumpulan informasi melalui membaca literasi dan memperhatikan ilustrasi yang terdapat pada media pembelajaran IPA *Scrapbook* yang membahas tentang materi IPA kelas V sistem pencernaan manusia. Disini siswa diajak untuk mendapatkan pemahaman materi melalui kegiatan yang terdapat pada media pembelajaran *Scrapbook* mengenai alur pencernaan manusia mulai dari mulut (mengunyah) sampai anus dengan ayo bereaksi secara sederhana kemudian siswa diminta untuk mengkomunikasikan hasilnya dengan bahasanya sendiri mengenai alur pencernaan pada manusia. Pada hal ini *Scrapbook* sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi tersebut. Dengan kegiatan tersebut akan membantu siswa dalam mendapatkan pembelajaran yang bermakna.

c) IPA sebagai sikap

Cain dan Evans (1993:5) *“As a teacher, capitalize on children’s natural curiosity and promote an attitude of discovery. Focus on the students finding out for themselves how and why phenomena occur. Developing objectivity, openness, and tentativeness as well as basing conclusions on available data are all part of science attitude.”*.

Berdasarkan pernyataan diatas, makna IPA sebagai sikap yaitu memusatkan perhatian pada keingintahuan alami peserta didik dan mempromosikan suatu sikap penemuan kepada peserta didik. Terfokus pada peserta didik menemukan bagaimana dan kenapa suatu peristiwa dapat terjadi dari diri mereka sendiri. Pengembangan objektivitas, keterbukaan, dan sikap sementara adalah dasar kesimpulan tersedianya IPA sebagai sikap.

Dalam penelitian ini yang dimaksud IPA sebagai sikap adalah proses dan rasa ingin tau dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia berbantuan media pembelajaran IPA *Scrapbook*. Sikap ilmiah siswa jujur, teliti, toleransi, dan bekerja keras yang dikembangkan melalui kegiatan diskusi yang berkaitan dengan pencernaan pada manusia. Pengembangan sikap ilmiah siswa dilakukan melalui kegiatan diskusi kelompok tentang gangguan pada pencernaan manusia dan cara menjaga kesehatan pada pencernaan dimana siswa mampu bertukar informasi mengenai materi tersebut dan memecahkannya dengan solusi yang telah dia temukan ketika medapatkan materi dari guru melalui perantara media pembelajaran IPA *Scrapbook* yang telah peneliti buat. Melalui kegiatan tersebut siswa akan memiliki rasa peduli pada kesehatan tubuhnya, rasa ingin tahu, bekerja keras, dan jujur

d) IPA sebagai teknologi

Cain dan Evans (1993:6) "*The focus emphasizes preparing our students for the world of tomorrow. The development of technology as relates to our daily lives has become a vital part of sciencing.*"

Berdasarkan pernyataan diatas, arti IPA sebagai teknologi berfokus untuk menekankan persiapan peserta didik untuk kehidupan yang akan datang. Pengembangan teknologi searah dengan kehidupan yang terjadi sekarang dan akan menjadi suatu yang penting dari bagian IPA.

Wisudawati (2014:24) dalam proses pembelajaran IPA keempat unsur tersebut diharapkan dapat muncul sehingga peserta didik dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh dan menggunakan rasa ingin tahunya untuk memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah yang menerapkan langkah-langkah metode ilmiah. Oleh karena itu, IPA sering disamakan dengan *the way of thinking*.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dari IPA sebagai teknologi adalah materi sistem pencernaan manusia berbantuan media pembelajaran IPA *Scrapbook* yang diajarkan mampu memberikan pengalaman yang baru bagi siswa pada saat proses pembelajaran. Penerapan secara teknologi adalah siswa diminta menerapkan secara langsung materi pada aktifitas keseharian siswa. Pada pembelajaran ini mampu membuat siswa mengeksplere dirinya dalam menjaga kesehatan tubuhnya. Dengan piramida makanan sehat siswa mampu menerapkan pola hidup sehat pada kesehariannya yang dimulai dari membersihkan lingkungan sekitar, olahraga rutin, minum secara teratur, dan makan yang bergizi sehingga terhindar dari gangguan

pencernaan manusia. Penerapannya dibantu dengan pemahaman melalui media *Scrapbook* yang memberikan ilustrasi yang menarik bagi siswa.

Berdasarkan berbagai pendapat terkait hakikat IPA, dapat di tarik simpulan bahwasanya IPA merupakan ilmu yang mempelajari mengenai kejadian alam sekitar atas dasar suatu proses temuan, sehingga ilmu yang diperoleh tidak hanya berupa konsep-konsep saja, melainkan terdapat proses dengan mempertimbangkan sifat-sifat dasar dari IPA yakni IPA sebagai produk, proses, sikap, dan penerapannya di dalam kehidupan berupa sebuah teknologi.

#### **2.1.6.2 Pengertian IPA SD**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan menggali informasi mengenai alam semesta secara sistematis, sehingga IPA tidak hanya penguasaan kumpulan pengetahuan tentang fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja melainkan suatu proses temuan. Pendidikan IPA diharapkan bisa menjadi suatu wadah untuk siswa dalam mempelajari ilmu secara mandiri mengenai alam sekitarnya, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam mengaplikasikannya ke kehidupan sehari-harinya. (BSNP, 2006:161)

Wisudawati (2014:26) pembelajaran IPA merupakan interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran IPA terdiri dari tiga tahapan, yaitu perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian hasil belajar. Sedangkan menurut Samatowa (2016:5) IPA untuk sekolah dasar sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA sangat penting, pendidik perlu

memberikan kesempatan untuk melatih keterampilan-keterampilan proses IPA yang dimodifikasi sesuai dengan tahapan perkembangan kognitifnya. Pembelajaran IPA SD diungkapkan oleh Susanto (2013:171) adalah suatu muatan pelajaran yang diajarkan untuk sekolah dasar. Konsep IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang sudah terpadu, sebab tidak terpisah dengan sendiri-sendiri, seperti muatan pembelajaran biologi, kimia, dan fisika. Pembelajaran sains adalah pembelajaran dengan dasar pada prinsip-prinsip, proses dimana mampu menumbuhkan sikap ilmiah siswa mengenai konsep-konsep IPA. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran IPA di sekolah dasar dilaksanakan melalui percobaan secara sederhana sehingga peserta didik tidak diarahkan untuk menghafal terkait konsep IPA. Dari beberapa kegiatan tersebut mengenai pembelajaran IPA peserta didik bisa memperoleh pengalaman secara langsung dengan cara diskusi, penyelidikan sederhana, dan pengamatan. Dengan pembelajaran yang seperti ini akan mampu menumbuhkan sikap ilmiah peserta didik dengan indikator dapat diketahui bahwa bisa merumuskan permasalahan, membuat simpulan, sehingga mampu berfikir kritis melalui pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA di SD juga harus mengaplikasikan keterampilan proses IPA dan meliputi seluruh komponen hakikat IPA yang terdiri atas 4 hakikat, yaitu: IPA sebagai sikap, IPA sebagai proses, IPA sebagai produk, dan IPA sebagai teknologi.

### **2.1.7 Sistem Pencernaan Manusia**

Materi yang digunakan peneliti dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* kelas V merupakan muatan pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia terdapat pada KD 3.3 Menjelaskan organ pencernaan

dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia dan KD 4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual. Kedua KD tersebut terdapat pada Tema 3 semester ganjil kelas V “Makanan Sehat”. Indikator yang peneliti kembangkan dalam media pembelajaran IPA *Scrapbook* kelas V di SDN Gisikdrono 03 sebagai berikut :

3.3.1 Menyebutkan organ pencernaan pada manusia

3.3.2 Menjelaskan alur perjalanan makanan pada sistem pencernaan manusia.

3.3.3 Menganalisis fungsi organ pada sistem pencernaan manusia.

3.3.4 Menemukan gangguan pada sistem pencernaan manusia

3.3.5 Memberikan contoh cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.

4.3.1 Membuat kreasi gambar mengenai fungsi dan alur sistem pencernaan manusia.

4.3.2 Mempresentasikan hasil analisis kreasi gambar mengenai fungsi dan alur sistem pencernaan manusia.

## **2.1.8 *Scrapbook***

### **2.1.8.1 Pengertian *Scrapbook***

Pada abad ke 15 tepatnya di Inggris telah ditemukannya seni mengenai *Scrapbook*, awalnya sebagai mengompilasi puisi, resep masakan, atau kumpulan kata-kata indah. Seiring dengan waktu perkembangan material dan bahan dari *Scrapbook* mulai bervariasi. *Scrapbook* bukan hanya di album foto melainkan juga sudah berkembang pada bingkai/frame dan media dengan permukaan yang rata.

Secara harfiah *Scrapbook* lebih mengarah kepada salah satu cabang seni yaitu kreatifitas menempel dan melipat suatu foto dengan memakai media yang berbahan kertas serta menghiasinya dengan kreatif sehingga menjadikannya karya yang menarik. Media ini berupa *handmade* yang dibuat dengan kertas karton maupun kertas asturo atau pun bisa dengan kertas lainnya sesuai dengan kebutuhan. *Scrapbook* disebut seni membuat kliping foto dan media cetak yang berbahan *paper craft*. *Scrapbook* juga dikatakan sebagai media untuk mengabadikan suatu peristiwa yang berkesan dengan cara seni mengatur, menghias, kertas, dan juga foto pada suatu bingkai yang permukaan datar serta dikemas dengan indah.

Menurut Hardiana (2015:4) *Scrapbook* berasal dari kata *scrap* yang dalam bahasa inggris artinya barang sisa. *Scrapbook* merupakan seni kreatif menempel foto, barang-barang sisa dan sejenisnya pada sebuah media (biasanya kertas). Tapi meskipun namanya *scrap* bahan pembuat *Scrapbook* kini semakin berkembang tidak melulu dari barang bekas. Malah sekarang agar lebih indah, *scrapbook* dibuat dengan menggunakan bahan-bahan khusus untuk *Scrapbooking*. Melihat berbagai pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwasanya *Scrapbook* dapat dikatakan masuk kedalam seni yang berbentuk dua dimensi seperti buku dengan tema yang bermacam-macam tersusun atas *quote*, foto, kliping, gambar, catatan penting, memorabilia, dan lain sebagainya yang dikemas ke dalam suatu karya seni kreatif hasil kerajinan tangan serta dalam pembentukannya memakai teknik lipat dan tempelan.

Terdapat beberapa karakteristik *Scrapbook* yang bisa dipergunakan dalam hal ini sebagai media pembelajaran, yaitu, a) bentuknya buku. b) tema harus selaras

terhadap tujuan pembelajarannya. c) materi/data yang dipakai pada *Scrapbook* harus memfokuskan mengenai bahasan materi yang akan diajarkan. d) sebisa mungkin mengurangi hiasan yang tidak diperlukan, karena tujuan utamanya adalah sebagai media pembelajaran. Dari beberapa karakteristik *Scrapbook* di atas maka diharapkan dapat menjadi acuan dalam pembuatan media *Scrapbook* agar selaras dengan tujuan media yang sesuai dengan tujuan pembelajarannya.

Dalam pembuatan media *Scrapbook*, peneliti mengembangkan *Scrapbook* dengan memanfaatkan foto yang dicetak sebagai gambar, serta *Pop-up* sebagai penyajian gambar. Berikut penjelasannya.

#### 1. Media Gambar/ Foto sebagai media pembelajaran.

Daryanto (2012:107) memaparkan bahwa gambar fotografi secara luas dapat diambil dari bermacam-macam sumber, seperti, majalah, surat kabar maupun internet. Dalam pembelajaran akan semakin efektif jika foto yang didapatkan berasal dari berbagai sumber yang relevan, pada semua jejang pendidikan, untuk bermacam disiplin ilmu. Gambar fotografi membangkitkan minat belajar peserta didik serta membantu siswa dalam mengembangkan kegiatan seni, keterampilan berbahasa, pernyataan kreatif dalam bercerita, penulisan, melukis, dramatisasi dan membantu mereka menafsirkan isi pelajaran dari buku teks. Gambar fotografi mampu mendorong siswa untuk membangkitkan minat dalam pelajaran.

Ketika siswa memperhatikan suatu gambar, mereka akan terdorong untuk berbicara lebih banyak, berinteraksi baik dengan gambar-gambar tersebut maupun dengan sesamanya, membuat hubungan diantara paradoks dan membangun gagasan-gagasan baru. Gambar media visual sangat penting dan mudah didapatkan.

Dikatakan penting sebab ia dapat mengganti kata verbal, mengkonkritkan yang abstrak dan mengatasi pengamatan manusia. Gambar dapat membuat orang menangkap ide ide atau informasi yang terkandung dengan jelas, lebih jelas daripada pengungkapan dengan kata-kata. Gambar yang dipakai dan dipilih harus selaras dengan tujuan utama muatan pelajaran tersebut. Artinya dalam penggunaan media fotografi, gambar yang dipilih harus sesuai dengan isi pelajaran sehingga mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Foto bisa menjelaskan suatu masalah, pada bidang apa saja serta untuk semua tingkatan usia, sehingga mampu mengurangi atau membenarkan miskonsepsi (Munadi,2013:89).

*Scrapbook* yang dibuat peneliti merupakan sebuah kumpulan foto atau gambar yang disertai kata-kata ilmiah yang berkaitan dengan isi muatan pelajaran IPA yang akan diteliti oleh peneliti. Foto atau gambar dan kosakata ilmiah digunakan sebagai contoh yang mendukung materi dalam media pembelajaran *Scrapbook*.

## 2. *Pop Up*

Febrianto (2014:143) mengemukakan bahwa *pop-up* adalah karya yang dibuat secara manual yang saat halamannya terbuka, ditarik, atau diangkat maka akan muncul efek tertentu dengan kesan seperti karya *tiga dimensi*. Rancangan *pop-up* selau dipergunakan ke bermacam-macam media tiga dimensi contohnya, undangan pernikahan, mahar pernikahan, kartu ucapan, sampul buku, berbagai jenis buku yang menggunakan lipatan-lipatan, buku bergambar dan sering dijumpai pada buku cerita anak-anak. Nama *Pop Up* dan pembuatan buku tersebut sering dikenal juga sebagai teknik merekayasa suatu kertas atau *paper crafting* hal itu menjadi

sebutan lain dari *pop-up*, salah satunya cabang keilmuan dari *paper engineering*. *Paper engineering* yaitu suatu ilmu yang memfokuskan pada pembahasan mengenai kertas yang meliputi dari proses pembuatannya dan pengelolaan kertas. terdapat kemiripan diantara teknik *pop-up* dan teknik origami, yaitu masih sama memakai teknik lipat dan masih termasuk kedalam turunan yang sama sebagai keahlian dari *paper engineering*. Namun, origami tersebut bisa dikatakan sebagai bentuk yang paling sederhana sebab dalam pembuatannya tidak memerlukan alat seperti gunting dan lem, serta cenderung menggunakan kertas yang mudah didapatkan dan sederhana, sangat berbeda pada *pop-up* yang dalam pembuatannya harus memerlukan gunting, kertas tebal, dan juga lem sebagai perekat ke media yang permukaan datar.

#### **2.1.8.2 Kelebihan Scrapbook**

Keunggulan dari media *Scrapbook* yang peneliti kembangkan adalah, sebagai berikut.:

1. Menarik, *Scrapbook* dibuat dari bermacam-macam catatan berharga, gambar cetak, foto, dan masih banyak lainnya dengan ditambah berbagai hiasan yang berguna untuk mempercantik tampilannya supaya lebih indah dan menarik dipandang.
2. Bersifat realistis ketika menunjukan pokok bahasan. melalui *Scrapbook*, mereka bisa menampilkan suatu objek yang bersifat nyata dengan perantara gambar cetak dan foto. Sebab gambar cetak serta foto mampu menampilkan dan memberikan gambaran yang mendetail ke dalam bentuk ilustrasi sesuai dengan

kenyataannya, dengan hal tersebut maka kita mampu mengingat dan mengetahui suatu objek dengan baik.

3. Mampu mengatasi masalah terhadap terbatasnya ruang dan waktu, media *Scrapbook* mampu menjadi sebuah alternatif pemecahan masalah. Berkaitan erat dengan fenomena yang sering terjadi dan sulit ditampilkan secara langsung serta sulit untuk mengulangannya.
4. Gampang pembuatannya, cara menciptakan *Scrapbook* tidak sesulit yang dipikirkan. Hanya saja kita memerlukan pengembangan kreatifitas kita pada perpaduan dan susunan antara gambar cetak, catatan penting, dan hiasan seperlunya saja. Bahwasanya anak ataupun seseorang dewasa pun mampu menciptakan *Scrapbook* secara mandiri.
5. Dalam membuat *Scrapbook* bahan serta alatnya sangat mudah sekali didapatkan. Kita juga diperkenankan untuk membuat *Scrapbook* menggunakan bahan yang sederhana dan mudah didapatkan seperti barang bekas, kertas yang tidak terpakai dan lain sebagainya. Bahkan untuk ketersediaan bahan sudah banyak sekali bahan khusus yang dijual sebagai penyusun sebuah *Scrapbook*.
6. Desain mampu dibuat atas kebutuhan pengguna, *scrapbook* bisa dibuat berdasarkan kebutuhan pembuatnya. Misalnya gambar cetak, catatan penting, komposisi warna, foto dan tulisan dapat dibuat sesuai kebutuhan siswa.

#### **2.1.8.3 Kelemahan *Scrapbook***

Sedangkan beberapa kelemahan/kekurangan dari *Scrapbook* yaitu, (a) dalam pembuatan *Scrapbook* waktu yang digunakan relatif membutuhkan cukup banyak waktu, hal tersebut juga tergantung dari seberapa kerumitan yang

digunakan oleh pembuat dalam menyusun *Scrapbook*, semakin rumit desain dari media pembelajaran *Scrapbook* yang dirancang maka akan membutuhkan waktu yang lumayan lama juga dalam pengerjaannya. (b) Gambar yang kompleks tidak efisien terhadap proses belajar, menggunakan gambar sangat kompleks dapat menimbulkan dampak yang signifikan terhadap pemusatan perhatian peserta didik sehingga pokok bahasan yang dipaparkan saat proses pembelajaran tidak akan efektif dan peserta didik merasa sulit untuk memahaminya.

Kelemahan yang dipaparkan perlu adanya solusi untuk meminimalisir kekurangan media *Scrapbook*, dari analisis yang dilakukan peneliti menemukan solusi yaitu mendesain dan menyusun *Scrapbook* dengan tingkat kerumitan sedang atau normal namun masih terlihat menarik, serta gunakan gambar atau foto secukupnya sesuai pokok bahasan tanpa menambah hiasan yang berlebihan.

## **2.2 Kajian Empiris**

Hasil penelitian yang relevan yaitu uraian sistematis mengenai hasil-hasil riset yang telah dilaksanakan sebelumnya. Penelitian harus relevan dan selaras terhadap substansi yang ditelitinya. Berikut ini beberapa riset yang cukup relevan terhadap penelitian ini, sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Puji Astutik, Rasiman, Diana Endah Handayani (2018) dengan judul “Pengembangan Media Buku Berjendela Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar” bahwa media buku berjendela mampu memudahkan siswa dalam memahami materi dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPA materi fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan untuk siswa kelas V.

2. Penelitian oleh Dinda Melia Rahmawati (2019) dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pembentukan Tanah di Kelas V Sekolah Dasar” (1) pengembangan media lembar *Scrapbook* yang merupakan media yang terdiri dari materi pembelajaran IPA tentang proses pembentukan tanah yang dibuat sesederhana mungkin sesuai dengan karakteristik siswa (2) tanggapan siswa dapat dibuktikan dari hasil persentase siswa yang menjawab sebanyak 96% (3) kelayakan media dapat dilihat dari hasil persentase validasi kompetensi materi 70%, 81% dalam kompetensi media. Dari hasil evaluasi yang diperoleh, terlihat bahwa siswa kelas 5 memiliki skor rata-rata  $88 > KKM$ ..
3. Dessy Linda Kumala Sari (2018) dengan judul “Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya” Terdapat pengaruh yang signifikan. Hal ini dibuktikan dari perhitungan uji hipotesis (uji beda t-test) menggunakan SPSS 22. Dari hasil analisis diketahui nilai Sig. (2-tailed) yaitu sebesar  $0,004 < 0,05$  yang artinya  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian perlakuan berupa penggunaan media *Scrapbook* terhadap hasil belajar IPA siswa.
4. Penelitian oleh Setyo Wahyu Wardhani (2018) dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar” berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada kelas III SD dapat disimpulkan Tujuan Penelitian untuk mengetahui kevalidan dan keparaktisan dari pengembangan media *Scrapbook* pada materi pengelompokan

hewan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development*. Model penelitian yang digunakan ADDIE. Hasil rata-rata validasi media 84% dan *percentage of agreement* (PA)= 96%. Hasil rata-rata validasi materi 84%, *percentage of agreement* (PA) = 86% dan hasil respon siswa terhadap media *Scrapbook* diperoleh rata-rata 96%. Dapat disimpulkan bahwa media *Scrapbook* pada materi pengelompokan hewan valid dan praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

5. Resia Hana Safitri (2018) dengan judul “Pengaruh Media *Scrapbook Sciencetale* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Proses Daur Air di Sekolah Dasar” Bahwa Hasil belajar kognitif siswa mendapatkan hasil yang baik pada penerapan media pembelajaran *Scrapbook Sciencetale*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook Sciencetale* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas VA SDN Blimbing I Jombang.
6. Penelitian yang dilakukan Indah Veronica, Ratna Wahyu Pusari, dan M.Yusuf Setiawardana (2018) dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran IPA” berdasarkan hasil kelayakan *Scrapbook* sebagai media pembelajaran setelah divalidasi dosen ahli materi mendapatkan 90,38% sedangkan ahli media memberikan nilai 91,07% dengan kategori media “layak digunakan”. Media pembelajaran juga dapat diterima siswa terbukti dengan respon siswa yang diambil dengan angket respon yang digunakan peneliti.
7. Penelitian yang dilakukan Indah Veronica, Ervina Eka Subekti, dan Ahmad Nashir Tsalatsa (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN Taman Sari 01 Pati”

bahwa media *Scrapbook* dalam pembelajaran Tematik, media yang dikembangkan valid berdasarkan validasi media oleh para ahli dan praktisi. Media pembelajaran diterima siswa terbukti dengan semangat dan respon siswa.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Diana Mega Puspita (2017) yang berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Mengidentifikasi Unsur Cerita (Tokoh, Tema, Latar, Amanat) Kelas V SDN Ngadirejo 5” berdasarkan penelitian tersebut Produk media *Scrapbook* yang dihasilkan berukuran 30cm x 25cm yang terbuat dari kertas manila, kertas karton dan kertas linen dengan berjumlah 7 lembar atau halaman. Hasil uji keefektifan media pada siswa dengan menggunakan soal evaluasi memperoleh rata-rata nilai kuantitatif 84 dari total 30 siswa, dengan rincian 25 siswa memperoleh nilai  $\geq$  KKM 75, dan 5 siswa memperoleh nilai  $<$  KKM 75.
9. Penelitian yang dilakukan Arina Restian, Izar Alfian (2019) dengan judul “Pengembangan *Scrapbook* Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Subtema 1 Hewan di Sekitar Pada Kelas 2 SD” bahwa *Scrapbook* mempunyai peluang yang besar sebagai media pembelajaran, pemanfaatan lipatan serta perpaduan gambar dengan materi. Sementara gambar mendukung materi yang hanya terlihat bacaan semata menjadi sebuah pendeskripsian yang jelas melalui suatu gambar, serta dengan didukungnya lipatan menjadi suatu inovasi tersendiri bagi pengembangan ini, karena dapat meningkatkan motivasi belajar yang terhanyut dalam pembelajaran yang menyenangkan.
10. Penelitian oleh Rizka Awalina (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* mengenai Teknik Jumputan Peserta Didik Kelas IV

SD Negeri Ploasan 1 Sleman” bahwa Hasil uji coba perorangan memperoleh hasil persentase sebesar 91,6 % sehingga termasuk dalam “respon positif”. Uji coba kelompok kecil memperoleh hasil persentase sebesar 93,3 % sehingga termasuk dalam “Respon positif”, dan pada uji coba kelompok besar memperoleh hasil persentase sebesar 93,3 % sehingga termasuk respon positif.

11. Penelitian yang dilakukan oleh Ida Rosihah dan Aan Subhan Pamungkas (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar” Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas III A SD Negeri Banjar Agung 4, dengan jumlah responden sebanyak 19 siswa. Hasil uji ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* memperoleh nilai 95% masuk pada kriteria sangat layak. Hasil uji ahli bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* memperoleh nilai 91% masuk pada kriteria sangat layak. Hasil uji ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* memperoleh nilai 88,18% masuk pada kriteria sangat layak. Hasil uji coba produk yaitu untuk mengetahui respon siswa memperoleh nilai sebesar 91,55% dengan kategori sangat baik.
12. Liawati Permata Sari (2019) dengan judul “Pengembangan *Scrapbook* Sebagai Media Pembelajaran Fisika”. Bahwa aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual, dan aspek pembelajaran dengan media tersebut diuji cobakan pada uji skala kecil pada kelas VIII. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 15 siswa dan uji coba lapangan oleh 30 siswa. Minat penggunaan media pembelajaran

pada uji skala kecil memberikan gambaran bahwa siswa memiliki minat tinggi dalam penggunaan media pembelajaran IPA *Scrapbook*.

13. Penelitian yang dilakukan Oktafia Tri Hapsari (2019) berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Karangbendo” Berdasarkan penelitian telah dihasilkan media pembelajaran *Scrapbook* pada keetrampilan menulis, hasil keseluruhn uji coba produk berkategori sangat baik dengan skor 91,2. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Scrapbook* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta mendukung keterampilan menulis siswa.
14. Penelitian yang dilakukan Yeny Hardianti Rahayu (2019) dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa Kelas XI di SMA” bahwa pembuatan media pembelajaran *Scrapbook* dapat menarik perhatian peserta didik dan memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jerman, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.
15. Penelitian yang dilakukan Destin Susliana, Siti Wahyuni (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Struktur Bumi dan Dinamiknya” bahwa penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa diterima, dengan peningkatan pemahaman siswa dalam kategori sedang.
16. Peneliti Fitria Utami Ningrum (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pelajaran Tematik Tema 1 Materi Lambang Negara Garuda Pancasila Untuk Siswa Kelas 3 di SD Muhammadiyah 22 Surabaya”

bahwa pengembangan media *Scrapbook* dalam kegiatan pembelajaran terbukti efektif meningkatkan hasil belajar materi Lambang Negara Garuda Pancasila. Bukti keefektifan penggunaan media *Scrapbook* dilihat dari hasil *posttest* peserta didik yang mendapatkan nilai 75 dari nilai rata-rata *posttest* sebanyak 77,5% lebih besar dari nilai rata-rata *pretest* 56,4705%.

17. Penelitian yang dilakukan Ahmad Rizal, Isa Akhlis, Sarwi Sarwi (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Struktur Bumi dan Dinamiknya” bahwa *Flipbook* berbasis CPS yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan terbukti terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.
18. Penelitian yang dilakukan Indra Setyani Margi Utami (2018) berjudul “Pengembangan Media Buku Tempel (*Scrapbook*) Untuk Memahami Kebudayaan Jepang Dalam *Minna No Douyou Dai Ni Shuu*. Berdasarkan penelitian dan berupa media buku tempel (*Scrapbook*) sangat layak digunakan untuk memahami kebudayaan Jepang dalam *Minna no Douyou Dai Ni Shuu*. Hal tersebut berdasarkan perhitungan kelayakan validasi yaitu masing-masing sebesar 85% diberikan oleh ahli materi dan sebesar 87% diberikan oleh ahli media serta respon siswa terhadap media buku tempel (*Scrapbook*) sangat baik dengan perolehan persentase sebesar 89%.
19. Penelitian yang dilakukan Ragil Restuningtyas, Aji Heru Muslim, Sony Irianto (2019) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar *Scrapbook* Berbasis Model *Problem Based Learning*” bahwa bahan ajar *Scrapbook* berbasis model *Problem Based Learning* pada kelas 3 sekolah dasar layak digunakan pada

proses pembelajaran membantu mencapai tujuan dari pembelajaran dan melatih siswa lebih aktif dan mampu bekerjasama menyelesaikan masalah.

20. Penelitian yang dilakukan Nindya Okky Ariyani (2014) dengan judul “Penggunaan Media Buku Tempel Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IVB Sekolah Dasar” bahwa hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran IPS menggunakan media buku tempel meningkat dari setiap siklus penelitian, hal ini ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu “70” selama tiga siklus penelitian yang dilakukan.
21. Penelitian yang dilakukan Nurbaiti Widyasari dkk (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Budaya Palembang Pada Topik Bangun Datar”. Bahwa dapat disimpulkan media pembelajaran *Scrapbook* berbasis budaya Palembang pada topik bangun datar valid dan mendapat respon tinggi dari peserta didik. Hal ini berdasarkan pengolahan data yang diperoleh dari para ahli dan respon peserta didik mengenai media pembelajaran *Scrapbook* berbasis budaya Palembang pada topik bangun datar.
22. Penelitian yang dilakukan Novita Fapriyani (2018) dengan judul “Pengembangan Media *Popscrap Book* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV” bahwa terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada uji *n-gain* mendapatkan hasil sebesar 0,430 yang termasuk dalam kriteria sedang. Media *popscrap book* efektif digunakan pada pembelajaran IPS tema Indahya Kebersamaan dan meningkatkan hasil belajar.

23. Penelitian yang dilakukan Cici Novia Putri, Ari Sofia, Rizki Drupadi (2019) dengan judul “Pengembangan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Bermain Kartu *Scrapbook*” bahwa anak yang dalam kategori mulai berkembang dalam keterampilan berbahasa dengan seiring berjalannya waktu melalui pembiasaan bermain dengan menggunakan kartu *Scrapbook* dapat berkembang keterampilan berbahasanya.
24. Penelitian yang dilakukan oleh Sarita Amalia Pratiwi, Filia Prima Artharina, Husnul Hadi (2018) dengan judul “Pengembangan Media *Lift The Flap* Organ Pencernaan Manusia Sebagai Pendukung *Discovery Learning* Di Sekolah Dasar” bahwa media *Lift The Flap* organ pencernaan manusia dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis *Discovery Learning*. Diperoleh dari hasil angket respon guru kelas sebesar 92.05% yang menyatakan media layak dalam mendukung pembelajaran berbasis *Discovery Learning*. Angket tanggapan siswa 90.70% siswa yang menyatakan setuju bahwa media menyenangkan, mempermudah pemahaman materi, meningkatkan konsentrasi dan kreatifitas..
25. Penelitian yang dilakukan oleh Luky Lukmanulhakim, Din Azwar Uswatun (2019) dengan judul “Pengaruh Media *Scrapbook* (Buku Tempel) Terhadap Keterampilan Menulis Puisi di Kelas Tinggi” bahwa nilai *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda secara signifikan, yaitu nilai *posttest* kelas Eksperimen lebih baik dari nilai *posttest* kelas kontrol. Sehingga media *Scrapbook* berpengaruh terhadap keterampilan menulis puisi di kelas tinggi.
26. Penelitian yang dilakukan Dhinda Dhiandita Kurnia (2018) dengan judul “Studi Deskriptif Penerapan Pembuatan Karya Kreatif *Scrapbook* Pada Pembelajaran

Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V SD Unggulan Aisyiyah Rejang Lebong” bahwa *Scrapbook* yang dibuat siswa telah memiliki nilai keindahan karena telah memuat unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa. Diantaranya pada karya kreatif *Scrapbook* telah memuat unsur garis, warna, raut, tekstur, ruang dan gelap terang pada ornamen *Scrapbook*. Siswa telah memiliki daya kreativitas yang baik. Siswa telah mampu menuangkan ide ke dalam suatu karya yang belum pernah mereka buat sebelumnya.

27. Penelitian yang dilakukan M. Wahyu Widiyanto, Ulfah, Alfiana Zia (2018) dengan judul “*The Effectiveness of Scrapbook as A Media to Improve Students’ Ability in Writing Recount Text “a Case of The Eighth Grade Students”*” bahwa penggunaan *Scrapbook* efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks recount. Nilai rata-rata siswa dalam menulis teks recount yang diajarkan menggunakan *Scrapbook* adalah 74,57. Siswa merasa senang dan antusias dalam belajar teks recount. *Scrapbook* membantu siswa untuk mempelajari materi dengan mudah. *Scrapbook* dapat menjadi salah satu media visual yang menarik terutama untuk pengajaran menulis teks recount.
28. Penelitian yang dilakukan Putri Dwi Aisyah (2017) yang berjudul “Keefektifan Penggunaan *Scrapbook* terhadap Kemampuan Menulis *Hanzi* Siswa Kelas X IPA SMA NU 1 Model Sungelebak Laamongan TP 2017/2018”. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti tingkat efektifitas media scrapbook dalam peningkatan menulis *hanzi*. Hasil penelitian berdasarkan uji *t-signifikan* menyatakan bahwa menggunakan media *Scrapbook* efektif digunakan dalam kemampuan menulis

huruf hanzi siswa kelas X IPA SMA NU Model Sungelebak Lamongan karena t-signifikan lebih besar dari t tabel.

29. Penelitian yang dilakukan oleh Alfiah, dkk (2018) yang berjudul “Media *Scrapbook* Sebagai Jurnal Refleksi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Regulasi Diri”. Hasil akhir penelitian ini adalah: (1) pembuatan *Scrapbook* membuat pembelajaran lebih hidup dan interaktif karena adanya sharing mengenai *scrapbook* yang dibuat, (2) terdapat peningkatan dengan kriteria sedang pada kedua kelas, (3) adanya peningkatan regulasi diri pada kelas eksperimen. Penelitian ini sama-sama memakai media *Scrapbook* sebagai bahan kajian. Perbedaannya, media *Scrapbook* digunakan untuk meneliti kemampuan kognitif dan regulasi diri.
30. Penelitian yang dilakukan Hana Pertiwi (2017) dengan judul “Penanaman Serta Pembentukan Karakter Melalui Pemanfaatan Media *Scrapbook* Beredisi Internalisasi Nilai Islami”. Bahwa *Scrapbook* ini dapat dikemas dengan cerita beredisi yang memuat nilai islami yang merupakan bagian dari penanaman serta pembentukan karakter sejak dini. Melalui *Scrapbook* ini guru dapat dalam menyampaikan pembelajaran pendidikan karakter pada anak dengan cara yang menyenangkan, belajar sambil bermain, dan menarik perhatian. *Scarpbook* berisi cerita bergambar dimana dalam penyampaianya, guru dapat menggunakan metode pembelajaran seperti mendongeng, bercerita, diskusi.
31. Penelitian Maita Damayanti (2017) dengan judul “Pengaruh Media *Scrapbook* (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar”. Dapat disimpulkan bahwa terjadi

peningkatan hasil belajar siswa dengan kategori rendah pada kelas kontrol tanpa menggunakan media *Scrapbook* yaitu sebesar 0,28 sedangkan pada kelas eksperimen terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan kategori sedang dari penggunaan media *Scrapbook* yaitu sebesar 0,54.

32. Peneliti yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Buku Tempel Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN di Kecamatan Sidoarjo” yang diteliti oleh Putri Iztiyar (2017). Disimpulkan bahwa media buku tempel dapat membantu siswa dalam menulis narasi. Media buku tempel memengaruhi dalam menulis narasi karena di dalam media buku tempel terdapat gambar-gambar yang dapat mengembangkan ide kreatif siswa dalam menulis narasi.
33. Peneliti yang dilakukan oleh Yessick, A (2018) dengan judul. *Scrapbook Interviewing: Exploring Children With Autism Spectrum Disorder's Experiences in Physical Education. Human Movement Sciences. 2018* Bahwa foto-foto pada *Scrapbook* itu kemudian digunakan sebagai petunjuk visual untuk wawancara semi-terstruktur. Foto dibantu dalam ingatan para peserta ketika ditanyai tentang pengalaman masa lalu.
34. Penelitian yang dilakukan oleh Barbara J. Phillips (2016) dengan judul “*The Scrapbook as an Autobiographical Memory Tool*” Studi ini mengeksplorasi bagaimana konsumen mengumpulkan, merekonstruksi, dan melindungi ingatan autobiografis melalui kepemilikan materi lembar memo. *Scrapbooking* adalah hobi menyimpan foto dan kenang-kenangan dalam album yang dihiasi narasi dan ornamen. Melalui 20 wawancara dengan wanita yang membuat memo, sebuah kerangka kerja dibuat untuk menggambarkan jenis-jenis kenangan.

35. Penelitian yang dilakukan Gilang Fadhilia Arvianti (2019) “*Promoting Scrapbook as Media in School Literacy Movement*” hasil kuesioner dan diskusi, para guru di sekolah-sekolah dasar yang merupakan mitra penelitian, setuju bahwa meskipun beberapa dari mereka tidak pernah menggunakan *Scrapbook* di kelas mereka, mereka percaya bahwa *Scrapbook* itu sesuai dengan kebutuhan program gerakan literasi sekolah.

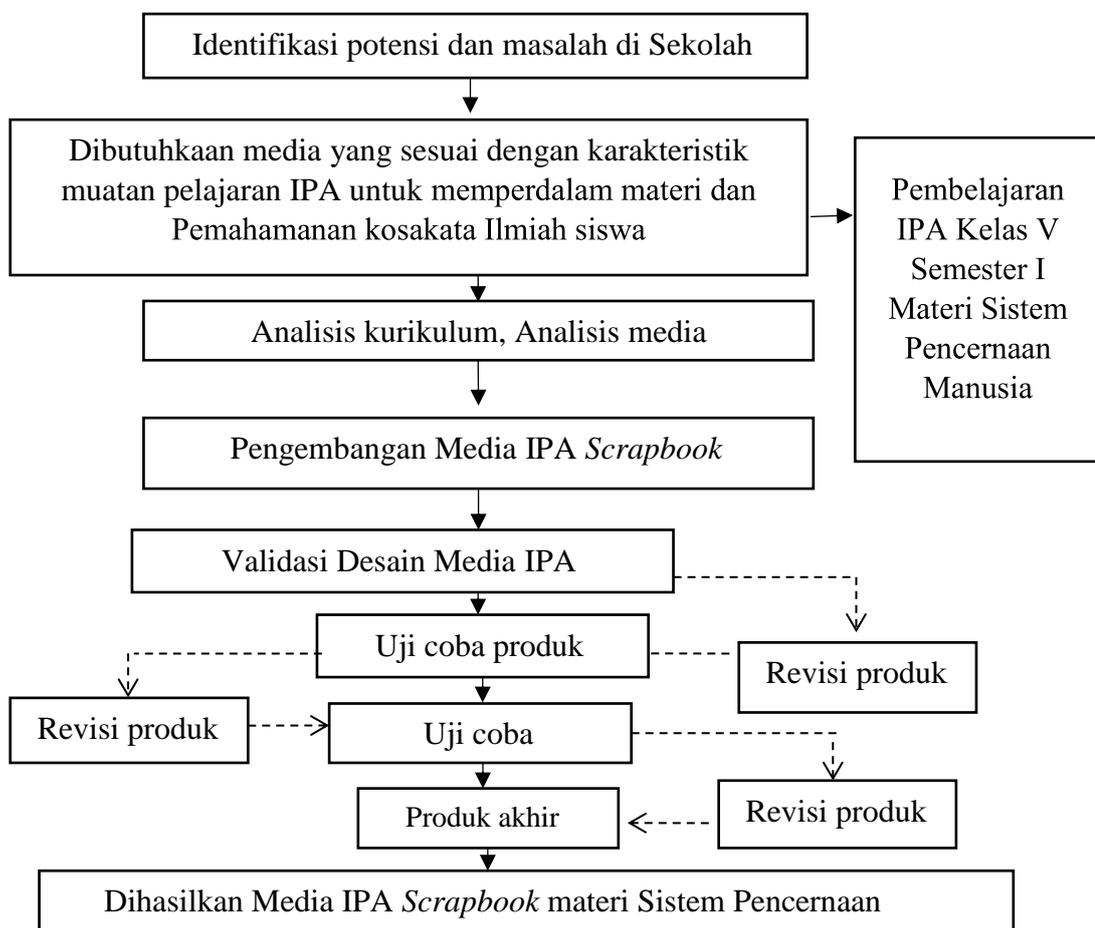
### **2.3 Kerangka Berfikir**

Sekarang dalam Sugiyono, (2016:91) menyatakan bahwasanya kerangka berpikir merupakan model konseptual mengenai bagaimana hubungan antara teori terhadap bermacam-macam faktor yang sudah diidentifikasi sebagai masalah penting.

Kerangka berpikir disusun sesuai dengan permasalahan yang terdapat pada sekolah. Melalui observasi dengan guru kelas V di SDN Gisikdrono 03, menghasilkan beberapa asumsi terkait dengan permasalahan terkait pembelajaran IPA yaitu kurang berkembangnya media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas. Hal tersebut terjadi dikarenakan sumber belajar dan media pembelajaran yang masih terbatas. Guru hanya berpedoman dengan buku guru serta buku siswa yang ada ketika pembelajarannya. Siswa masih merasa kesulitan dalam memahami kata-kata ilmiah pada materi tertentu sehingga berpengaruh pada hasil belajar. permasalahan terkait dengan hasil belajar terjadi pada muatan pelajaran IPA siswa kelas V SDN Gisikdrono 03. Rerata nilai siswa masih berada di bawah KKM 70 dan termasuk rendah diantara muatan pelajaran yang lainnya. Permasalahan tersebut berkaitan dengan kurang dikembangkannya media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan masalah di atas peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis *Scrapbook*. Hal tersebut dilakukan agar dapat memberikan pengalaman yang baru dan mempermudah siswa dalam pemahaman koskata ilmiah materi sistem pencernaan manusia. Harapan peneliti dengan dikembangkannya media IPA berbasis *Scrapbook* dapat bermanfaat dan bisa dipergunakan untuk pembelajaran serta meningkatkan kualitas belajar siswa.

Alur peneliti rumuskan bisa diamati pada kerangka sebagai berikut :



Keterangan : **Bagan 2.1** Kerangka Berfikir

————> : Alur Penelitian

-----> : Bagian Alur Penelitian

## 2.4 Hipotesis

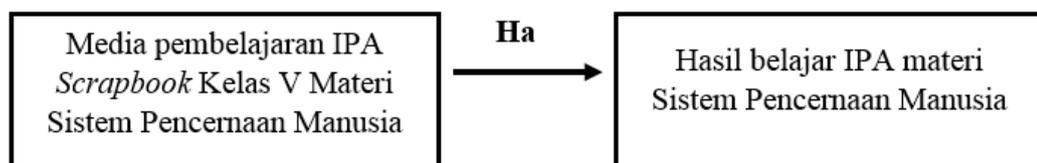
Sugiyono (2016:95) menyatakan jika hipotesis mampu dikatakan menjadi jawaban teoritis mengenai rumusan masalah penelitian, sebelum jawaban empirik melalui data. Dari pengertian tersebut peneliti dapat menyatakan hipotesis sebagai berikut :

Ho = Media pembelajaran tidak efektif digunakan sebagai peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah memakai media pembelajaran IPA *Scrapbook* kelas V.

Ha = Media pembelajaran efektif digunakan sebagai peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah memakai media pembelajaran IPA *Scrapbook* kelas V.

Sedangkan variabel pada penelitian ini sebagai berikut :

- a. Variabel bebas (X) : Media pembelajaran IPA *Scrapbook* kelas V materi sistem pencernaan manusia
- b. Variabel terikat (Y) : Hasil belajar IPA materi sistem pencernaan manusia



**Gambar 2.2** Hipotesis Penelitian

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia kelas VA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran IPA *Scrapbook* dikembangkan atas pra riset melalui observasi dan wawancara serta angket kebutuhan guru dan siswa. Dapat diketahui desain pengembangan media pembelajaran IPA *Scrapbook* ini dibuat dengan bantuan *Corel Draw X7* berbentuk buku dengan beberapa halaman terdiri atas materi sistem pencernaan manusia, kegiatan diskusi, memaparkan hasil diskusi, kegiatan mengamati, serta pemecahan masalah terkait dengan kehidupan sehari-hari terkait materi tersebut yang dikemas dengan menggunakan teknik lipat dan tempel. Pemakaiannya dengan cara ditarik, dibuka, dan menutup item yang dapat memudahkan siswa mempelajari materi sistem pencernaan manusia.
- 2) Media pembelajaran IPA *Scrapbook* ini dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli. Media tersebut telah memenuhi kriteria valid dari ahli media mendapatkan persentase 90% sangat layak, ahli materi mendapatkan persentase 93% sangat layak, dan yang terakhir dari ahli praktisi mendapatkan persentase 95% sangat layak. Berdasarkan penilaian dari ketiga ahli tersebut mendapatkan persentase rata-rata yang diperoleh 92% dengan kriteria sangat layak.

- 3) Media pembelajaran IPA *Scrapbook* yang telah peneliti kembangkan efektif digunakan sebagai pendukung pembelajaran dalam meningkatkan pembelajaran yang ditinjau dari peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif pada muatan pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia. Hasil tersebut didapatkan melalui analisis nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis uji-t bahwa  $t_o$  menunjukkan angka 12,495 dan hasil dari analisis N-gain menunjukkan nilai 0,6566. Hal tersebut dikatakan terjadi peningkatan secara signifikan dengan kategori sedang.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, maka saran yang diberikan sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media pembelajaran IPA *Scrapbook* materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN Gisikdrono 03 dapat dijadikan referensi atau pendukung ketika pembelajaran di sekolah.
- 2) Pihak sekolah dapat memberi fasilitasi untuk tenaga pendidik dengan mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk membuka wawasannya, serta meningkatkan motivasi guru agar mampu menciptakan media pembelajaran yang inovatif.
- 3) Pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* ini masih sangat terbatas pada materi sistem pencernaan manusia dan muatan pelajaran IPA, diharapkan kedepannya dapat dikembangkan pada materi lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, P. D. 2018. Keefektifan Penggunaan Media *Scrapbook* terhadap Kemampuan Menulis *Hanzi* Siswa Kelas X IPA SMA NU 1 Model Sungelebak Lamongan TP 2017/2018. *Jurnalmahasiswa.unesa.ac.id*: 7.
- Alfiah, A. N., Putra, N. M. D., & Subali, B. 2018. Media *Scrapbook* sebagai Jurnal Refleksi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Regulasi Diri. *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)*. 3 (1): 64
- Ariyani, N. O. 2018. Penggunaan Media Buku Tempel Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IVB Sekolah Dasar. *Jurnalmahasiswa.unesa.ac.id*: 9.
- Arsyad, A 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa
- Astutik, I. P., Rasiman., & Handayani, D. E. 2018. Pengembangan Media Buku Berjendela Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *JIPVA (Jurnal Pendidikan Ipa Veteran)*, 2(1): 102.
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arviatin, G. F. 2019. *Promoting Scrapbook as Media in School Literacy Movement. Proceeding Of Biology Education*: 45.
- Awalina, R. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Mengenai Teknik Jumputan Peserta Didik Kelas IV Sd Negeri Ploasan 1 Sleman. *journal.student.uny.ac.id* : 796-797.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP.
- Cain, Sandra E. and Jack M. Evans.1993. *Scienting: An Involvement Approach to Elementary Science Method*.Colombus: Merill Publishing Company.
- Daryanto, 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung:Sarana Tutorisl Nurani Sejati
- Damayanti, M. 2017. Pengaruh *Scrapbook* (buku tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi keragaman Rumah Adat Di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 05(03): 810.

- Dewi, T. K. dan Yuliana, R. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1): 21.
- Dimiyati, 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fapriyani, N., Widodo, S.N., Jaino. 2017. Pengembangan Media *Popscrap Book* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV. *Joyful Learning Journal*. 6(1): 49.
- Febrianto, M., & Fatchul, M. 2014. Penerapan Media Dalam Pop-Up Book Pada Pembelajaran Unsur-Unsur Rupa Untuk Siswa Kelas 2 SDN Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik. *Jurnal Online Universitas Negeri Surabaya*. 2(3): 146-153.
- Hamdani, 2011. *Strategi belajar dan Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hapsari, O. T. & Wulandari, Y. Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Karangbendo. *Jurnal Fundamental Pendidikan Dasar*, 1(1): 100.
- 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.
- Kurnia, D. D. 2019. Studi Deskriptif Penerapan Pembuatan Karya Kreatif *Scrapbook* Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Kelas V SD Unggulan Aisyiyah Rejang Lebong. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 1 (2): 124.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. 2013. *Media Pembelajaran (Manual & Digital)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Lestari & Yudhanegara, 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Lukmanulhakim, L. & Uswatun, D. A. 2019. Pengaruh Media *Scrapbook* (Buku Tempel) Terhadap Keterampilan Menulis Puisi di Kelas Tinggi. *Jurnal UMMI*, 13(1): 63.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta Selatan. Refrensi (GP Press Group).

- Nabilah, P.I 2018. Pengaruh Penggunaan Buku Tempel Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN di Kecamatan Sidoarjo. *Jurnalmahasiswa.unesa.ac.id*: 1529.
- Ningrum, F. U. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pelajaran Tematik Tema 1 Materi Lambang Negara Garuda Pancasila Untuk Siswa Kelas 3 Di Sd Muhammadiyah 22 Surabaya. *Jurnalmahasiswa.unesa.ac.id*: 7.
- OECD. 2018. PISA Result in Focus: What 15-Year-Olds Know and What They Can Do whit What They Know. Canada:OECD.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 tahun 2013 tentang Kompetensi Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 tahun 2006 tentang Standar Isi dan Kompetensi Lulusan.
- Pertiwi, H. 2017. Penanaman serta Pembentukan Karakter Melalui Pemanfaatan Media *Scrapbook* Beredisi Internalisasi Nilai Islami. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. 3(3c): 248.
- Phillips, B. 2014. *The Scrapbook As an Autobiographical Memory Tool*. *Association for Consumer Research*. 42. 638.
- Prastowo, A. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Pratiwi, S. A., Artharina, F. P., & Hadi, H. 2018. Pengembangan Media *Lift The Flap* Organ Pencernaan Manusia Sebagai Pendukung *Discovery Learning* di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah (JS)*. 2(3): 251.
- Puspita, D. M. 2018. Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Mengidentifikasi Unsur Cerita (Tokoh, Tema, Latar, Amanat) Kelas V Sdn Ngadirejo 5 Tahun Pelajaran 2016/2017, *jurnal.simki.unpkediri.ac.id*, 2(3): 7-8.
- Putri, C. N., Sofia, A., & Drupadi, R. 2019. Pengembangan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Bermain Kartu *Scrapbook*. *Jurnal Pendidikan Anak*. 5(2). 11.
- Putri, S. L. 2014. Pembuatan Software Mendesaian Tampilan *Scrapbook* Untuk Anak Remaja. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa universitas Surabaya*. 3(1): 2-3

- Rahayu, Y.H. 2019. Pengembangan Media *Scrapbook* Untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa Kelas XI di SMA, *jurnalmahasiswa.unesa.ac.id*: 3.
- Rahmawati, D. M. 2019. Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pembentukan Tanah di Kelas V Sekolah Dasar. *jurnalmahasiswa.umm.ac.id*: 1
- Restian, A. & Alfian, I. 2020. Pengembangan *Scrapbook* Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Subtema 1 Hewan di Sekitar Pada Kelas 2 SD, *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 4(1): 36
- Restuningtyas, R., Muslim, A.H., & Irianto, S. 2019. Pengembangan Bahan Ajar *Scrapbook* Berbasis Model *Problem Based Learning*. *Jurnal Elementaria Edukasia*.2(2): 97.
- Rifa'i, A. dkk. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Rizal, A., Isa Akhlis, I., & Sarwi, S. 2019. Pengembangan LKS Menggunakan *Flipbook* Maker Berbasis *Creative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Unnes Physics Education Journal*, 8 (3): 316.
- Rosihah, I., & Pamungkaas, A.S. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* berbasis Konteks Budaya Banetn pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar. *Jurnal Muallimuna*. 4 (1): 35.
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Konteks Budaya Banten pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. 4(1): 35.
- Safitri, R.H. 2017. Pengaruh Media *Scrapbook Sciencetale* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Proses Daur Air di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 5(3):1073
- Samatowa, U. 2016. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Saputri, K. 2017. Improving Reading Comprehension Achievement on Descriptive Text by Using *Scrapbook* to the Junior High School. *Proceedings of the 15th Asia TEFL and 64th TEFLIN International Conference*.
- Sapriati, A. 2011. *Pembelajaran IPA di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

- Sari, D. L. K. 2018. Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6(5): 701
- Sari, L. P. dkk. 2019. Pengembangan *Scrapbook* Sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Jurnal Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*. 2(2): 275.
- Slameto. 2012. *Belajar & Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta. Rnika Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2015. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susliana, D. & Wahyuni. W. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Struktur Bumi dan Dinamiknya *Unnes Physics Education Journal*. 8 (3): 226.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- TIMSS. 2015. *International Science Achievement*. Boston: Boston Collage.
- Undang - Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Utami, I. S. M. 2018. Pengembangan Media Buku Tempel (*Scrapbook*) Untuk Memahami Kebudayaan Jepang Dalam *Minna No Douyou Dai Ni Shuu* *Jurnalmahasiswa.unesa.ac.id*: 4.
- Utaminingsih, S., Agustini, F., & KHB, Moh Aniq. 2019. Pengembangan Media *Scrapbook* Tema 4 Berbagai Pekerjaan Sub Tema 3 Pekerjaan Orang Tuaku. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*. 3 (2): 66.

- Veronica, I., Pusari, R. W., & Setiawardana, M. Y. 2018. Pengembangan Media *Scrapbook* pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan & Pembelajaran*. 2 (3): 264.
- Veronica, I., Subekti, E.E., & Tsalatsa, A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN Taman Sari 01 Pati. *Jurnal Sinektik*, 2(1): 26.
- Wardhani, S. W. 2018. Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah (JS)*, 2(2): 124.
- Widiyanto, M. Wahyu dkk. 2015. The Effectiveness of Scrapbook as A Media to Improve Students' Ability in Writing Recount Text "a Case of The Eighth Grade Students of SMP N 2 Gubug in the 2015 / 2016 Academic Year. *ETERNAL(English Teacher Journal)* 6(2): 34.
- Widyawati. Nurbaiti. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Budaya Palembang Pada Topik Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*. 5(1): 98.
- Wisudawati, A. W. & Sulistyowati, E. 2014 *Metodologi pembelajaran IPA*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Yessick, A. 2018. *Scrapbook Interviewing: Exploring Children With Autism Spectrum Disorder's Experiences in Physical Education. Human Movement Sciences*.