



## Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* untuk Keterampilan Membaca

Pratitiskusumaning Asih<sup>1</sup>, Shanty Hawanti<sup>2</sup>, Okto Wijayanti<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Purwokerto<sup>1,2,3</sup>

\*Corresponding author: Pratikiskusumaningasih28@gmail.com

Received 22 May 2020; Revised 24 May 2020; Accepted 2 June 2020

Published 14 June 2020

### Abstract

*Learning skill is a form of language skill that is important for students to master. To adept reading, students ought to go through a fun reading learning process. One of the way to achieve it is by using learning media that is interesting and is able to help students read easier. This research is a research and development to develop a learning media for reading skill in form of a scrapbook. The background of this research is the lack of reading skill of 2<sup>nd</sup> grade students in Public Primary School 1 Majakerta with 20 students. The design used for this research and development was referred to 4D stages that consist of Define, Design, Develop, and Disseminate. Based on result of expert validation, developed scrapbook as learning media is stated as decent to be used in learning of reading skill. After undergone through improvements, the final product has shown product appropriateness. The scrapbook learning media is declared to be suitable for use after it is produced. The result of teachers' response shows positive response to the final product as well, which means they state that the media is able to be used to help them teach learning skills to their students.*

**Keywords:** *Scrapbook Media Development, Contextual Approach, Reading Skill.*

### Abstrak

Keterampilan membaca merupakan satu bentuk keterampilan berbahasa yang penting dikuasai oleh siswa. Untuk terampil membaca, siswa harus mengalami proses belajar membaca yang menyenangkan, salah satunya adalah dengan menggunakan media berlatih membaca yang menarik dan mampu membantu siswa lebih mudah membaca. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (RnD) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran keterampilan membaca berbentuk *scrapbook*. Pengembangan media ini rendahnya keterampilan membaca siswa kelas II di SD Negeri 1 Majakerta dengan siswa berjumlah 20 siswa. Desain penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah mengacu pada tahapan 4-D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Berdasarkan hasil validasi ahli media *scrapbook* yang dikembangkan dinyatakan layak untuk pembelajaran keterampilan membaca. Setelah mengalami perbaikan sampai pada produk akhir menunjukkan kelayakan produk. Media pembelajaran *scrapbook* dinyatakan layak digunakan setelah itu dilakukan produksi. Hasil respon guru juga menunjukkan respon positif terhadap media yang dikembangkan, artinya guru menyatakan bahwa media dapat digunakan untuk membantu mengajarkan keterampilan membaca siswa.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Scrapbook, Pendekatan Kontekstual, Keterampilan Membaca.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci kemajuan dan kesuksesan suatu bangsa. Pendidikan di Indonesia dari zaman ke zaman selalu mengalami perubahan termasuk perubahan kurikulum. Perubahan kurikulum bertujuan untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia. Perubahan kurikulum dikaitkan dengan kebutuhan pendidikan. Kurikulum terbaru yang digunakan dari satuan pendidikan adalah kurikulum 2013. Pada tahun 2013 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui peraturan menteri nomer

23 tahun 2013 merancang sebuah gerakan literasi sekolah (GLS) untuk membantu siswa dalam menumbuhkan budaya membaca dan menulis di lingkungan sekolah.

Pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah yang bertujuan agar siswa mampu berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Pada kurikulum 2013 bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang digunakan sebagai penyambung dari mata pelajaran yang lain. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yaitu

keterampilan membaca, keterampilan mendengarkan, keterampilan menulis, keterampilan berbicara. Pembelajaran bahasa Indonesia mengembangkan keterampilan komunikasi, baik berupa tulisan maupun lisan. Untuk dapat menguasai keterampilan menulis dan berbicara dibutuhkan penguasaan dalam keterampilan membaca. Keterampilan membaca siswa harus diasah dengan guru selalu memberikan motivasi kepada siswa mengenai pentingnya membaca, karena dengan membaca maka siswa akan mudah dalam memahami suatu bacaan dan memudahkan siswa dalam mempelajari mata pelajaran yang lain. Untuk memudahkan dalam mengajarkan keterampilan membaca salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi sudah bias dilakukan oleh guru. Media pembelajaran *scrapbook* sudah pernah digunakan hanya saja berbeda dengan media pembelajaran yang peneliti lakukan. Putri (2017:1522) Media buku tempel ini berbentuk buku yang didalamnya terdapat gambar-gambar yang dihias dengan memperhatikan unsur keindahan. Pengembangan yang dilakukan peneliti terdahulu lebih focus pada keindahan sedangkan media yang dibuat oleh peneliti terdapat soal-soal yang dikemas secara menarik.

Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi sudah bias dilakukan oleh guru. Media pembelajaran *scrapbook* sudah pernah digunakan hanya saja berbeda dengan media pembelajaran yang peneliti lakukan. Putri (2017:1522) Media buku tempel ini berbentuk buku yang didalamnya terdapat gambar-gambar yang dihias dengan memperhatikan unsur keindahan. Pengembangan yang dilakukan peneliti terdahulu lebih focus pada keindahan sedangkan media yang dibuat oleh peneliti terdapat soal-soal yang dikemas secara menarik.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Majakerta terkait penggunaan media pembelajaran khususnya keterampilan

membaca saat proses pembelajaran dapat disampaikan bahwa guru masih terlihat jarang menggunakan media pembelajaran dalam mengajarkan keterampilan berbahasa di kelas. Hal ini kemungkinan disebabkan salah satunya karena ketersediaan media pembelajaran yang tersedia di sekolah, sementara guru memiliki keterbatasan kemampuan dalam menyelenggarakan media pembelajaran.

Secara umum, berdasarkan teori perkembangan bahasa Piaget (Trianto, 2017:14) anak usia 7 -8 tahun sudah seahyusnya dapat membaca kata sederhana. Namun pada kenyataannya tidak semua siswa pada usia ini di kelas II mampu membaca dengan baik. Mereka masih banyak mengalami kesulitan. Belum digunakannya media pembelajaran yang mampu membantu siswa membaca mungkin menjadi salah satu kelemahan guru dalam mengajar membaca siswa sehingga ketertarikan siswa atau konsentrasi siswa dalam membaca masih rendah. Dengan tingkat kerendahan membaca pemula akan menimbulkan masalah yang lain diantaranya guru akan kesulitan ketika mengajarkan pelajaran yang lain yang berkaitan dengan membaca teks, siswa akan sulit memahami isi teks bacaan. Dari analisis kondisi awal maka dapat disimpulkan bahwa diperlukan sebuah upaya mengembangkan media pembelajaran keterampilan membaca untuk siswa kelas II agar kegiatan membaca menjadi jauh lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini menarik bagi peneliti untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai bagi siswa kelas II yaitu *scrapbook*. John Poole (Ulhaq, 2017: 805) menyatakan bahwa buku tempel atau yang dikenal dengan nama *scrapbook* adalah sekumpulan memorabilia, foto, catatan, cerita, narasi, puisi, *quote*, kliping, tiket, bon pembayaran, dan lain sebagainya yang dirangkai dan disusun dalam sebuah album atau *hand-made book*. Media pembelajaran *scrapbook* bisa menjadi media pembelajar untuk membantu mengajarkan keterampilan membaca siswa. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi sudah bias dilakukan oleh guru. Media pembelajaran

scrapbook sudah pernah digunakan hanya saja berbeda dengan media pembelajaran yang peneliti lakukan. Putri (2017: 1522) Media buku tempel ini berbentuk buku yang didalamnya terdapat gambar-gambar yang dihias dengan memperhatikan unsur keindahan. Pengembangan yang dilakukan peneliti terdahulu lebih fokus pada keindahan sedangkan media yang dibuat oleh peneliti terdapat soal-soal yang dikemas secara menarik. Selain itu pada media pembelajaran *scrapbook* peneliti akan menggunakan pendekatan kontekstual untuk menerapkan media pembelajaran *scrapbook*.

Pendekatan kontekstual merupakan salah satu pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sagala (2009: 87) mendefinisikan bahwa pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengkaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membantu hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual yaitu siswa akan mempelajari materi dengan mengkaitkan pengalaman siswa dengan pengetahuan yang peserta didik miliki makan materi yang akan diajarkan akan lebih mudah dipahami.

Hal yang menjadi fokus permasalahan adalah masih rendahnya keterampilan membaca di kelas II SD Negeri 1 Majakerta sehingga perlu adanya media untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Berdasarkan kenyataan tersebut, perlu merencanakan untuk meningkatkan keterampilan membaca dalam bentuk pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca salah satunya adalah media *scrapbook* yang dikembangkan dengan menggunakan pendekatan kontekstual agar materi bacaan yang ditampilkan sesuai dengan kondisi kehidupan siswa sehari-hari, sehingga menjadi mudah dipahami dan dipelajari.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model. Sugiyono (2010: 400) menjelaskan model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran).

Pertama tahap *Define* yang terdiri dari, yaitu: 1) analisi data, 2) analisi peserta didik, 3) analisi tugas, 4) analisi konsep, 5) analisi tujuan pembelajaran, tahap ke-dua *Design* (Perencanaan) terdiri dari, yaitu: 1) penyusunan tes, 2) pemilihan media, 3) Pemilihan format, 4) Desain Awal. Tahap ke-3 *Design* (Perancangan) terdiri dari, yaitu: 1) Validasi Ahli, 2) Uji Coba Produk. Tahap keempat *Disseminate* (Penyebaran) pada tahap ini media pembelajaran disebarluaskan.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui angket dan wawancara. Angket digunakan untuk mendapatkan data validasi dari ahli, dan juga respon guru terkait media yang dikembangkan. Wawancara digunakan untuk menguatkan data respon guru. serta data kualitatif untuk menghitung ahli. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan lembar validasi ahli, lembar respon pendidik, lembar respon peserta didik serta analisa data menggunakan skala likert. Rumus untuk menghitung persentase sebagai berikut: Untuk menghitung validasi ahli adalah:

$$M_x = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

$M_x$  = nilai rata-rata per indikator

$\sum X$  = jumlah total nilai jawaban per indikator

$n$  = jumlah validator

(Sudijono, 2006: 234)

Kriteria validasi ahli menggunakan perhitungan rata-rata dapat diketahui melalui rumus sebagai berikut:

$$\text{Rentang} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{skor tertinggi}}$$

Pada lembar instrumen validasi ahli, skala perhitungan yang dilakukan adalah skala 1-5, yang berarti skor terendah dan skor 5 adalah skor tertinggi.

Berdasarkan penentuan nilai maka dapat ditentukan dengan menggunakan kriteria angket validasi ahli pada table 1 sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Kriteria Instrumen Validasi Ahli**

Rata-rata	Kriteria
$4,2 \leq \bar{x} < 5$	Sangat baik (tidak revisi)
$3,4 \leq \bar{x} < 4,2$	Baik (tidak revisi)
$2,6 \leq \bar{x} < 3,4$	Sedang (sedikit revisi)
$1,8 \leq \bar{x} < 2,6$	Buruk (revisi setengah)
$1 \leq \bar{x} < 1,8$	Buruk sekali (revisi total)

Sumber: Riduwan (2013:22)

Validasi dilakukan pada pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dengan pendekatan kontekstual untuk keterampilan membaca pada kelas II sekolah dasar. Validasi dilakukan 2 ahli dari kelayakan ahli materi, kelayakan ahli bahasa dan kelayakan ahli media setelah dilakukan validasi oleh para ahli yaitu revisi dan selanjutnya uji coba produk pada siswa kelas II terhadap media pembelajaran *scrapbook* dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan membaca.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Hasil observasi pembelajaran membaca di kelas menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang terlihat kesulitan membaca. Siswa masih kesulitan untuk membaca kalimat yang panjang dan kompleks. Namun demikian, guru belum menggunakan media yang mampu membantu siswa membaca lebih mudah. Satu-satunya sumber utama pembelajaran pada kelas II untuk belajar membaca adalah buku dari sekolah yang jumlahnya terbatas dan tulisan yang ukurannya kecil dengan dilengkapi gambar yang masih kurang menarik. Dengan demikian kebutuhan untuk mengembangkan suatu

media pembelajaran yang mampu membantu siswa belajar membaca dengan lebih mudah dan menarik menjadi penting.

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca pada Tema Merawat Hewan dan Tumbuhan Subtema Hewan di Sekitarku Pembelajaran Ke-2

Penelitian ini dilaksanakan sesuai langkah-langkah penelitian dan pengembangan pada model *Research and Development* 4-D menurut Thiagarajan, Semmel (Trianto, 2014: 232) yaitu terdiri dari empat tahap, yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (desain), *develop* (Pengembangan), *disseminate* (penyebaran).

Berikut langkah-langkah penelitian yang telah dilaksanakan yaitu:

#### a. *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian terdiri dari lima tahap, yaitu analisis awal akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran. Berikut hasil dalam tahap pendefinisian yaitu:

##### 1) Analisis Awal Akhir

Analisis awal akhir dilakukan untuk mengetahui masalah yang dihadapi saat proses pembelajaran untuk dijadikan dasar mengembangkan media pembelajaran. Data yang didapat pada awal penelitian dengan melakukan wawancara dan observasi di SD Negeri 1 Majakerta dan SD Negeri 3 Majakerta mendapatkan informasi bahwa di kelas II menggunakan kurikulum 2013. Belum ada media pembelajaran yang digunakan guru untuk mengajar siswa membaca. Guru hanya menggunakan buku yang disediakan pemerintah, yang masih kurang menarik bagi siswa.

##### 2) Analisis siswa

Hasil analisis kondisi siswa menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan membaca. Dalam proses pembelajaran membaca, siswa masih belum aktif terlibat dalam kegiatan membaca, karena sebagian dari mereka masih kesulitan membaca kalimat yang panjang. Siswa juga kesulitan memahami informasi yang ada di buku sumber yang disediakan oleh sekolah. Di samping itu konsentrasi dan minat siswa membaca masih sangat rendah.

### 3) Analisis konsep

Tema merawat hewan dan tumbuhan subtema hewan di sekitarku pembelajaran ke-2, terdapat beberapa aktivitas membaca yang harus dilakukan oleh siswa. Siswa harus mampu memahami informasi terkait hewan dan tumbuhan, baik nama, bentuk, maupun warna dan cara merawatnya.

Dengan pengembangan *scrapbook* berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa akan dapat terbantu karena konsep pengembangan buku mengacu pada karakteristik siswa yang senang dengan gambar yang berwarna warni dan penuh aktivitas.

### 4) Analisis tugas

Tugas membaca yang dirancang dalam media ini disesuaikan dengan kemampuan dan konteks siswa, sehingga materi bacaan yang diambil juga yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Keterampilan siswa yang dikembangkan dalam *scrapbook* dengan pendekatan kontekstual adalah mampu meningkatkan keterampilan membaca

### 5) Analisis perumusan tujuan pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran pada *Scrapbook* yaitu: a) Dengan membaca teks puisi yang berjudul "Kelinciku", siswa mampu membaca teks yang ditulis dengan huruf tegak bersambung dengan lafal dan intonasi yang tepat. b) Dengan menulis teks, siswa mampu menulis teks dengan huruf tegak bersambung sesuai dengan aturan penulisan yang tepat. c) Dengan membaca teks, siswa mampu mengidentifikasi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah. d) Dengan mengamati contoh gerakan, siswa dapat menjelaskan prosedur penggunaan variasi gerak berjalan sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/ dengan iringan musik dalam aktivitas gerak berirama. e) Dengan mengikuti contoh gerakan, siswa dapat menjelaskan prosedur penggunaan variasi gerak berjalan sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/ dengan iringan musik dalam aktivitas gerak berirama.

### b. *Design* (desain)

Tahap desain terdiri dari empat tahap yaitu tes acuan patokan, pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal. Tahapan desain dijabarkan sebagai berikut:

#### 1) Tahap acuan patokan

Penyusunan tes acuan patokan disusun berdasarkan tujuan dari beberapa indikator yang telah direncanakan. Melalui tes patokan akan terlihat perubahan aspek kognitif, afektif dan psikomotor pada siswa saat menggunakan media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan.

#### 2) Pemilihan media

Media yang digunakan berupa media pembelajaran *scrapbook* dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan

membaca pada materi tema merawat hewan dan tumbuhan subtema hewan di sekitarku pembelajaran ke-2



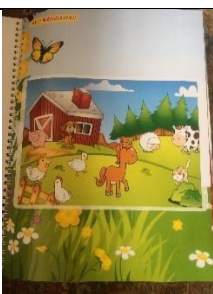
3) Pemilihan format





Pemilihan format media pembelajaran *scrapbook* yaitu: cover, kompetensi isi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan biodata penulis



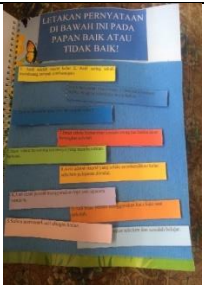

4) Rancangan awal

Media pembelajaran *scrapbook* dibuat dengan rancangan awal yang dibahas pada table 2 sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Rancangan Awal Media Pembelajaran**  
**Scrapbook**

No	Gambar	Keterangan
1		Halaman muka Pada halaman ini memberikan informasi mengenai judul media pembelajaran, materi, penyusun media
2		Halaman 1 Mengenal macam-macam hewan. Siswa diminta membaca apa saja hewan yang ada digambar
3		Halaman 2 Menganalisis hewan apa saja yang ada Digambar. Siswa diminta melihat hewan apa saja yang ada digambar dan menyebutkan

No	Gambar	Keterangan
4		ada atau tidak hewan yang tadi sudah dipelajari di halaman sebelumnya dan menyebutkan hewan tersebut Halaman 4 Siswa diminta membaca teks bacaan yang sudah disediakan dan menjawab pertanyaan yang sudah disediakan dibawahnya
5		Halaman 5 Pada halaman ini siswa diminta membaca puisi "kelinciku" dan menulis kembali menjadi tegak bersambung
6		Halaman 6 Siswa diminta membaca teks bacaan yang sudah disediakan dan menjawab pertanyaan yang sudah disediakan dibawahnya
7		Halaman 7 Siswa diminta memoeragakan Gerakan dengan langkah-langkah yang sudah disediakan

No	Gambar	Keterangan
8		Halaman 8 Siswa diminta memoeragakan Gerakan dengan langkah-langkah yang sudah disediakan
9		Halaman 9 Siswa diminta memoeragakan Gerakan dengan langkah-langkah yang sudah disediakan
10		Halaman 10 Pada halam ini adalah materi tata tertib sekolah siswa diminta meletakkan tata tertib yang sudah disediakan mana saja tata tertib yang baik dan yang tidak baik
11		Halaman 10 Pada halaman ini adalah papan yang digunakan untuk meletakkan tempelan dari soal peraturan sekolah

penting untuk dilakukan agar media pembelajaran *scrapbook* bias dikatakan valid sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Penilaian mencakup 3 aspek yaitu kelayakan materi, kelayakan bahasa dan kelayakan media. berikut adalah hasil validasi ahli *scrapbook* beserta kritik dan saran yang diberikan:

#### 1) Validasi ahli

Validasi ahli terdiri dari kelayakan bahas, kelayakan materi dan kelayakan media yang akan dibahas dibawah ini:

##### a) Kelayakan ahli bahasa

Validasi kelayakan bahasa dilakukan sebanyak empat tahap. Tahap pertama peneliti menyerahkan rancangan awal untuk dilakuak validasi. Tahap kedua dilakukan revisi karena ada beberapa yang harus diperbaiki. Tahap ketiga melakukan validasi Kembali media pembelajaran *scrapbook* dinyatakan valid dengan angka 4,8.

##### b) Kelayakan ahli materi

Validasi kelayakan materi dilakukan sebanyak tiga tahap. Tahap pertama peneliti menyerahkan rancangan awal untuk dilakuak validasi. Tahap kedua dilakukan revisi karena ada beberapa yang harus diperbaiki. Tahap ketiga melakukan validasi Kembali media pembelajaran *scrapbook* dinyatakan valid dengan angka 4,0.

##### c) Kelayakan ahli media

Kelayakan media melakukan validasi sebanyak dua tahapan. Tahap pertama peneliti mengirimkan rancangan awal dan mesih ada beberapa yang harus diperbaiki, tahap kedua memberikan hasil revisi dan media *scrapbook* dinyatakan valid dengan angka 4,2.

#### c. Tahap pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan dengan tujuan memperoleh penilaian dari 2 orang ahli selain itu juga untuk mendapatkan kritik dan saran untuk menyempurnakan bahan ajar *scrapbook*. Penilaian ini sangat

## 2) Uji coba produk

Media pembelajaran *scrapbook* sudah dinyatakan layak digunakan maka dilakukan uji coba prodak namun uji coba prodak tidak dilaksanakan karena pada saat uji coba produk sekolah diliburkan karena sedang ada virus covid-19 sehingga uji coba produk tidak dilakukan.

d. Tahap *disseminate* (penyebaran)

Tahap penyebaran adalah tahap media *scrapbook* di sebar luaskan, karena sedang ada virus covid-19 maka peneliti tidak melakukan penyebaran terhadap media pembelajaran.

**B. Pembahasan**

Hardiana (2015:4) mengatakan bahwa *Scrapbook* adalah seni kreatif menempel foto, barang-barang sisa pada sebuah media. *Scrapbook* mampu menjadi salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca dengan mendesain media *scrapbook* dengan menarik sehingga siswa antusias dan tertarik membaca dengan bantuan media pembelajaran *scrapbook*.

Pengembangan media *scrapbook* dibuat disesuaikan dengan karakteristik siswa. Aryani (Amanah, 2018: 58) media pembelajaran *scrapbook* membuat siswa lebih berpartisipasi, berantusias, berani menyatakan pendapat dalam proses pembelajaran dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

**1. Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca**

Penelitian dan pengembangan menghasilkan media pembelajaran *scrapbook* dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan membaca. John Poole (Ulhaq, 2017: 805) menyatakan bahwa buku tempel atau yang dikenal dengan nama *scrapbook* adalah sekumpulan memorabilia, foto, catatan, cerita, narasi, puisi, *quote*, kliping, tiket, bon pembayaran, dan lain sebagainya yang dirangkai dan disusun dalam

sebuah album atau *hand-made book*. Media pembelajaran *scrapbook* dikembangkan dengan tampilan yang menarik dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan sehingga siswa mudah dalam membaca dan memahami isi bacaan.

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* merupakan pengembangan media dalam bentuk buku. Media pembelajaran *scrapbook* dapat digunakan dalam pembelajaran apabila memenuhi beberapa kelayakan. Badan Standar Nasional Pendidikan (Tita, 2017: 64) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa kriteria mutu (standar) buku teks pelajaran yaitu: (1) kelayakan materi, (2) kelayakan bahasa, dan (3) kelayakan media.

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* ini dengan menggunakan pendekatan kontekstual menggunakan kata dan kalimat yang biasa dalam kehidupan sehari-hari. Sanjaya (2006: 15) menyatakan bahwa pendekatan kontekstual merupakan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh, untuk memahami materi yang dipelajari, dan menghubungkan dengan situasi kehidupan nyata. Pernyataan lain dikemukakan Komalasari (2010: 7) mendefinisikan bahwa pendekatan pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang mengkaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari baik dalam lingkungan keluarga, sekolah masyarakat, maupun warga Negara bertujuan untuk menemukan makna tersebut bagi kehidupan. Guru dapat menggunakan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan membaca.

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan membaca kelas 2 sekolah dasar ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah penelitian dan pengembangan pada model *Research and Development* 4-D menurut Thiagarajan, Semmel, dan Semmel dalam Trianton (2014: 232), yang terdiri dari empat tahap, yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *disseminate* (pendesiminasian/ penyebaran). Berikut



langkah-langkah penelitian yang telah dilaksanakan yaitu:

a. *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian terdiri dari lima tahap, yaitu analisis awal akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, analisis perumusan tujuan pembelajaran. Berikut hasil dalam tahapan pendefinisian yaitu:

1) Analisis Awal Akhir

Analisis awal akhir ini dilakukan untuk mengetahui masalah apa saja atau kebutuhan apa saja yang diperlukan guru yang dihadapi dalam proses pembelajaran, sehingga mampu dijadikan patokan untuk mengembangkan media pembelajaran. Analisis awal yang ditemukan bahwa kemampuan membaca kelas II masih sangat rendah sehingga perlu dibantu untuk lebih baik karena siswa kelas II masih membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi untuk menarik minat agar mau membaca. Dalman (2017: 1) mengungkapkan bahwa membaca merupakan kegiatan atau proses menerapkan sejumlah keterampilan mengolah teks bacaan dalam rangka memahami isi teks bacaan. Disamping itu penggunaan media pembelajaran akan mempengaruhi tingkat pemahaman siswa. Sadiman (Sagala, 2009: 144) mendefinisikan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran yang masih terbatas menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran maka perlu adanya media pembelajaran yang kreatif dan menarik yaitu media pembelajaran *scrapbook* dengan pendekatan kontekstual mengajak siswa belajar membaca dengan menggunakan kata dan kalimat yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut analisis guru dan

peneliti media *scrapbook* ini mampu membantu siswa membaca dengan lebih baik.

2) Analisis Siswa

Analisis Siswa pada SD Negeri 1 Majakerta yaitu menjadi subjek penelitian. Siswa SD Negeri 1 Majakerta merupakan siswa yang aktif setiap proses pembelajaran. Dengan keaktifan siswa SD Negeri 1 Majakerta maka media yang dibuat yaitu ilustrasi dan pertanyaan yang dikemas secara menarik. meskipun belum sampai diterapkan media pembelajaran ini dalam pembelajaran keterampilan membaca karena kondisi pandemic covid 19 yang mengharuskan siswa belajar di rumah, namun dilihat dari media yang berhasil dikembangkan, maka akan mampu menarik perhatian siswa untuk membaca, tulisan yang cukup besar dan didukung gambar yang menarik akan mampu membuat siswa lebih berkonsentrasi dalam berlatih membaca.

3) Analisis Konsep

Analisis konsep sangat diperlukan untuk mengetahui pengetahuan yang ada pada materi tema merawat hewan dan tumbuhan subtema hewan di sekitarku pembelajaran ke-2 media pembelajaran yang dibuat adalah *Scrapbook* dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan membaca. Materi tema merawat hewan dan tumbuhan subtema hewan di sekitarku pembelajaran ke-2 merupakan tema yang sangat dekat dengan kehidupan siswa. Materi ini juga sudah dikembangkan dengan menambahkan gambar-gambar dan tulisan yang besar sehingga siswa lebih mudah membaca.

4) Analisis Tugas

Tugas atau aktivitas yang dikembangkan dalam media ini adalah bagaimana siswa melakukan kegiatan belajar membaca dengan berbagai aktivitas yang sudah ada di *scrapbook*. Tugas yang dirancang sudah

disesuaikan dengan materi dan tingkat kesulitan siswa.

#### 5) Analisis Perumusan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran pada *Scrapbook* yaitu: a) Dengan membaca teks puisi yang berjudul “Kelinciku”, siswa mampu membaca teks yang ditulis dengan huruf tegak bersambung dengan lafal dan intonasi yang tepat. b) Dengan menulis teks, siswa mampu menulis teks dengan huruf tegak bersambung sesuai dengan aturan penulisan yang tepat. c) Dengan membaca teks, siswa mampu mengidentifikasi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah. d) Dengan mengamati contoh gerakan, siswa dapat menjelaskan prosedur penggunaan variasi gerak berjalan sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/ dengan iringan musik dalam aktivitas gerak berirama. e) Dengan mengikuti contoh gerakan, siswa dapat menjelaskan prosedur penggunaan variasi gerak berjalan sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/ dengan iringan musik dalam aktivitas gerak berirama.

#### b. *Design* (Desain)

Tahap desain terdiri dari empat tahapan yaitu tes acuan patokan, pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal. Tahapan dapat dijabarkan sebagai berikut:

##### 1) Tes Acuan Patokan

Penyusunan tes acuan patokan disusun berdasarkan tujuan dari beberapa indikator yang telah direncanakan. Melalui tes acuan patokan akan terlihat perubahan aspek afektif, psikomotorik, maupun kognitif pada diri siswa saat menggunakan media pembelajaran *Scrapbook* yang dikembangkan.

##### 2) Pemilihan Media

Media yang dibuat berupa media pembelajaran *scrapbook* dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan membaca.

##### 3) Pemilihan Format

Pemilihan Format bahan ajar *Scrapbook* yaitu: cover, kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, biodata penulis.

#### 4) Rancangan Awal

##### a) Halaman muka

Media pembelajaran scrapbook pada bagian halaman muka berisi judul *Scrapbook*, materi pembelajaran, penyusun. Berikut ini penjelasan lebih rinci:

(1) Judul bahan ajar: *Scrapbook*

(2) Materi: tema merawat hewan dan tumbuhan subtema hewan di sekitarku pembelajaran ke-2

(3) Penyusun :Pratitis Kusumaning Asih

##### b) KI, KD, Indikator Pembelajaran, tujuan pembelajaran

##### (1) Kompetensi Inti

KI adalah tingkat kemampuan untuk mencapai standar Kompetensi Lulusan yang harus dimiliki oleh siswa pada setiap tingkat kelas atau program. Kompetensi Inti kelas II Sekolah Dasar pada table 3 sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Kompetensi Inti**

No	Penjelasan
1	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

No	Penjelasan
4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### (2) Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar adalah pengetahuan, ketrampilan dan sikap minimal yang harus dicapai oleh siswa untuk menunjukkan bahwa siswa telah menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Oleh karena itu kompetensi dasar merupakan penjabaran dari kompetensi inti. Berikut Kompetensi Dasar kelas II Sekolah Dasar pada table 4 sebagai berikut:

**Tabel 4**  
**Kompetensi Dasar**

Bahasa Indonesia	PPKn
3.7 Mencermati tulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan dan hari, nama orang) serta mengenal tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya.	3.1 Mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila
4.7 Menulis dengan tulisan tegak bersambung menggunakan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan, hari, dan nama diri) serta tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya dengan benar.	4.1 Menjelaskan hubungan gambar pada lambang Negara dengan sila-sila Pancasila

### (3) Indikator Pembelajaran

Indikator pembelajaran adalah perilaku yang dapat diukur untuk menunjukkan

ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Berikut indikator kelas II Sekolah Dasar pada tabel 5 sebagai berikut:

**Tabel 5**  
**Indikator Pembelajaran**

Bahasa Indonesia	PPKn
3.7.1 Tulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan dan hari, nama orang) serta mengenal tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat Tanya	3.1.1 Menjelaskan hubungan gambar pada lambang Negara dengan sila-sila Pancasila
4.7.1 Membaca Kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar	4.1.1 Mengenal nilai kejujuran, kedisiplinan dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.

### (4) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran sangat penting bagi berhasilnya proses pembelajaran. Berikut tujuan pembelajaran kelas II sekolah dasar pada table 6 sebagai berikut:

**Tabel 6**  
**Tujuan Pembelajaran**

No	Keterangan
1	Dengan membaca teks puisi yang berjudul “Kelinciku”, siswa mampu membaca teks yang ditulis dengan huruf tegak bersambung dengan lafal dan intonasi yang tepat
2	Dengan menulis teks, siswa mampu menulis teks dengan huruf tegak bersambung sesuai dengan aturan penulisan yang tepat
3	Dengan membaca teks, siswa mampu mengidentifikasi aturan dan tata tertib

No	Keterangan
	yang berlaku di sekolah
4	Dengan mengamati contoh gerakan, siswa dapat menjelaskan prosedur penggunaan variasi gerak berjalan sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/ dengan iringan musik dalam aktivitas gerak berirama
5	Dengan mengikuti contoh gerakan, siswa dapat menjelaskan prosedur penggunaan variasi gerak berjalan sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/ dengan iringan musik dalam aktivitas gerak berirama

#### (5) Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran berisi materi dan juga tugas dalam media pembelajaran *scrapbook* dengan pendekatan kontekstual. Pada media *scrapbook* terdapat materi pada tema merawat hewan dan tumbuhan subtema hewan di sekitarku pembelajaran ke-2. Materi tersebut dikaitkan dengan pengalaman siswa dan kehidupan sehari-hari yang siswa lakukan.

#### (6) Biodata Penulis

Biodata penulis adalah data diri penulis yang disusun guna memberikan informasi kepada pembaca.

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

Tahap pengembangan terdiri dari dua tahap yaitu validasi ahli dan uji coba produk yang akan dibahas sebagai berikut:

##### 1) Validasi ahli

Validasi dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu ahli materi dan bahasa serta ahli media. kegiatan validasi dilakukan untuk mendapatkan penilaian tentang kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan dan untuk mendapatkan saran dari 2 ahli tersebut sebagai penyempurnaan berikut hasil validasi dan saran Validasi Ahli.

##### a) Ahli materi dan Bahasa

Ahli kelayakan materi dan bahasa mendapatkan hasil yang dijelaskan pada table 7 sebagai berikut:

**Tabel 7**  
**Hasil Validasi Kelayakan Materi dan Kelayakan Bahasa Media *Scrapbook***

Aspek	Soal penilaian aspek	Nilai Validator	Rata-rata	Rata-rata total
Kelayakan Materi	1	5	5,0	4,8
	2	5	5,0	
	3	4	4,0	
	4	5	5,0	
	5	5	5,0	
Kelayakan Bahasa	6	4	4,0	4,0
	7	3	3,0	
	8	5	5,0	
	9	4	4,0	
	10	4	4,0	

Setelah memberikan penilaian pada bahan *Scrapbook* lalu ahli 1 memberikan kritik dan saran untuk *Scrapbook* sebelum diuji cobakan pada tabel 8 sebagai berikut:

**Tabel 8**  
**Kritik dan Saran Ahli Materi dan Bahasa**

No	Gambar	Keterangan
1		Menambahkan lagi kata dan kalimat yang ada di media
2		

##### b) Ahli media

Ahli kelayakan media mendapatkan hasil validasi yang

dijelaskan pada table 9 sebagai berikut:

**Tabel 9**


**Hasil Validasi Kelayakan Media *Scrapbook***

Aspek	Soal penilaian aspek	Nilai Validator	Rata-rata	Rata-rata total
Kelayakan Media	1	4	4,0	4,2
	2	4	4,0	
	3	5	5,0	
	4	4	4,0	
	5	4	4,0	
	6	5	5,0	
	7	4	4,0	
	8	4	4,0	
	9	4	4,0	
	10	4	4,0	

Setelah memberikan penilaian pada bahan *Scrapbook* lalu ahli media memberikan kritik dan saran untuk *Scrapbook* sebelum diuji cobakan pada tabel 10 sebagai berikut:

**Tabel 10**

**Kritik dan Saran Ahli Media**

No	Gambar	Keterangan
1		Ditambahkan keterangan tentang penyusun

Hasil validasi yang dilakukan data pada tabel 7 dan tabel 9 menunjukkan hasil validasi ahli media *Scrapbook* yaitu rata-rata 4,3 untuk aspek kelayakan materi, 4,8 untuk aspek kelayakan bahasa, 4,0 untuk aspek kelayakan media, 4,2 sehingga skor rata-rata total adalah 4,3 atau masuk pada kriteria sangat baik (sangat valid).

2) Uji Coba Produk

Media pembelajaran *scrapbook* sudah dinyatakan layak digunakan maka dilakukan uji coba prodak namun uji coba prodak tidak dilaksanakan karena pada saat uji

coba produk sekolah diliburkan karena sedang ada virus covid-19 sehingga uji coba produk tidak dilakukan.

d. Tahap *disseminate* (penyebaran)

Tahap penyebaran adalah tahap media *scrapbook* di sebar luaskan, karena sedang ada virus covid-19 makan peneliti tidak melakukan penyebaran terhadap media pembelajaran *scrapbook*.

**SIMPULAN**

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dengan pendekatan kontekstual untuk keterampilan membaca kelas II sekolah dasar layak digunakan dalam pembelajaran. Produk dinilai berdasarkan kelayakan materi 4,3, kelayakan bahasa 4,0 dan kelayakan media 4,2 sehingga skor rata-rata total adalah 4,3 maka media pembelajaran *scrapbook* dinyatakan layak digunakan.

Media *scrapbook* dinyatakan layak digunakan, peneliti melakukan produksi media. produksi dilakukan untuk tahap uji coba namun dengan pembelajaran dirumah saja dan pandemic covid-19 maka peneliti tidak dapat melakukan tahap uji coba.

**DAFTAR PUSTAKA**

Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal: Kajian Islam*. 4 (2), hal 133-134

Maita, Darmayanti & Ulhaq, Zuhdi, (2017). Pengaruh Media *Scrapbook* (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat di Indonesia Kleas IV Sekolah Dasar, 5 (3), hlm. 803-811.

Nur, A, (2018). Media Scrapbook sebagai Jurnal Refleksi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Regulasi. *Jurnal: Pendidikan*. 3 (1), hal: 58

Riduwan, (2008). *Belajar Mudah untuk Penelitian Guru, Karyawan dan Pemula*. Bandung: Alfabeta

- Putri, Iztihar (2017). Pengaruh Penggunaan Media Buku Tempel Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Kelas IV SDN di Kecamatan Sidoarjo, Jurnal: PGSD. 5 (3), hal: 1522
- Sanjaya. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Sudijono, A. (2006). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persaja.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RD*. Bandung: Alfabeta.
- Sekolah Dasar. 1(9), hal 19-25
- Tita, Juwita, dkk. Analisis Kelayakan Buku Teks Siswa IPA Kurikulum 2013 pada Materi Sistem Pencernaan Kelas VII untuk Digunakan dalam Proses Pembelajaran Ditinjau dari Relevansi Isi, Ketetapan, dan Kompleksitas. Jurnal: Bio Education 2(1), hlm 64
- Tiara, Kusnia & Rina, Y. Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Materi Kerangka Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. Jurnal: Ilmiah Kependidikan. 1(9), hlm. 19-25.
- Trianto (2004). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan dan Implementasi pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/TKI)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- \_\_\_\_\_. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivis*. Jakarta: Prestasi Pustaka