

**PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI
MANUSIA MASA PRAAKSARA UNTUK KELAS VII DI SMP NEGERI 16
YOGYAKARTA**

***DEVELOPMENT OF SCRAPBOOK MEDIA ON SOCIAL STUDIES LEARNING OF
PREHISTORIC HUMAN MATERIAL FOR CLASS VII AT STATE JUNIOR HIGH
SCHOOL 16 YOGYAKARTA***

Oleh:

Isnaini Nurfatkhul Jannah, Dr. Agustina Tri Wijayanti, S.Pd., M.Pd.

Departemen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

isnaininurfatkhul.2020@student.uny.ac.id

agustina_tw@uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media *scrapbook* pada pembelajaran IPS materi manusia masa praaksara untuk kelas VII di SMP Negeri 16 Yogyakarta; (2) mendapatkan kelayakan hasil pengembangan media *scrapbook* pada pembelajaran IPS materi manusia masa praaksara untuk kelas VII di SMP Negeri 16 Yogyakarta. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan mengisi angket instrumen kelayakan media ahli materi, ahli media, respon siswa, dan respon guru. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif yang diubah menjadi deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa *scrapbook* berbentuk buku berukuran A4. (2) hasil kelayakan media *scrapbook* di kelas VII G mendapatkan skor persentase dengan memperoleh 81,94% untuk ahli materi kategori sangat layak, 70,45% untuk ahli media kategori layak, 72,91% untuk respon kategori sangat layak, dan 97,5% untuk respon guru kategori sangat layak.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Scrapbook*, Manusia Masa Praaksara.

ABSTRAC

This study aims to: (1) describe the process of developing scrapbook media on social studies learning material of prehistoric humans for class VII at State Junior High School 16 Yogyakarta; (2) get the feasibility of scrapbook media development result on social studies learning material of prehistoric humans for class VII at State Junior High School 16 Yogyakarta. This research is a type of development research using the ADDIE development model. Data collection techniques used observation techniques, interviews, and filling out questionnaires for media feasibility instruments for material experts, media experts, student responses, and teacher responses. The data analysis technique uses quantitative analysis which is converted into qualitative descriptive. The result showed that: (1) the learning media produced in this study is a scrapbook in the form of an A4-sized book. (2) the result of the feasibility of scrapbook media in class VII get a percentage score by obtaining 81,94% for material experts in the very feasible category, 70,45% for media experts in the feasible category, 72,91% for student responses in the very feasible category, and 97,5% for teacher responses in the very feasible category.

Keywords: Learning Media, *Scrapbook*, prehistoric human.

PENDAHULUAN

Sebuah kurikulum yang dirancang dengan baik dan didukung oleh berbagai komponen berkualitas tinggi memperlancar proses pembelajaran dan menghasilkan output siswa yang unggul. Oleh karena itu, pembaruan kurikulum secara tahunan sangat diperlukan untuk memastikan kesesuaiannya dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terbaru.

Pada awal tahun 2022, kurikulum digantikan oleh kurikulum merdeka. Perubahan ini dipicu oleh kebutuhan pembelajaran jarak jauh akibat COVID-19. Sebagai penyederhanaan dari kurikulum 2013, pemerintah merancang modul pembelajaran yang ditujukan untuk berbagai tingkat pendidikan, mulai dari SD sampai SMP atau SMK. Modul-modul tersebut dapat diimplementasikan sebagai kurikulum merdeka belajar (Silaban, 2023: 377).

Pendekatan pembelajaran merdeka telah memunculkan paradigma baru yang menekankan bahwa pendidikan tidak hanya menumbuhkan keterampilan pengetahuan, tetapi juga keterampilan emosional dan psikomotorik. Pendidikan di Indonesia sangat linear, kaku, dan tidak sesuai dengan perkembangan zaman, terutama dalam hal perkembangan teknologi digital, sebelum kurikulum merdeka diterapkan di semua jenjang pendidikan. Nadiem Makarim sebagai pencetus konsep kurikulum merdeka sangat mengharapkan kepada para tenaga pendidik sebagai bagian dalam pendidikan agar dapat memiliki kebebasan secara mandiri untuk menjalankan kurikulum merdeka.

Sejalan dengan kurikulum merdeka, dengan hadirnya pembelajaran jarak jauh memiliki aspek kelebihan dan aspek kekurangan. Dari aspek kelebihan diberlakukannya pembelajaran jarak jauh, yaitu dapat meringankan guru dan siswa dalam metode kegiatan belajar mengajar dari rumah. Sedangkan untuk aspek

kekurangannya, yaitu dapat menyebabkan siswa kecanduan dengan fasilitas atau fitur yang terdapat dalam isi *gadget*-nya.

Proses belajar mengajar dilakukan secara tatap muka merupakan salah satu cara efektif untuk guru dalam menyajikan media pembelajaran kepada siswa. Namun, apabila kegiatan pembelajaran banyak dilakukan dengan cara pembelajaran jarak jauh, maka siswa kurang mendapatkan peluangnya untuk berdiskusi, berkelompok, tanya jawab, dan praktik pembelajaran bersama teman kelasnya. Maka dari itu, usaha yang perlu diterapkan oleh guru salah satunya seperti menciptakan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, serta dapat dipraktikan pada siswa saat kegiatan belajar di kelas.

Dalam pembuatan media pembelajaran, guru dapat menyelaraskan dukungan kelengkapan dan fasilitas yang dimiliki dari siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, apabila kelengkapan dan fasilitas yang digunakan dalam penyusunan media pembelajaran kurang memadai dapat menimbulkan siswa cenderung pasif, seperti pasif bertanya, berargumen, kurang fokus, dan bahkan kebanyakan dari siswa apabila merasa bosan dengan pembawaan materi dari gurunya, siswa sering keluar kelas dengan berasalan ke kamar mandi tetapi pergi ke kantin. Hal inilah yang menjadikan guru harus melibatkan siswa untuk berpikir kreatif dan berimajinasi, serta bersamaan dengan ini guru harus meluangkan waktunya untuk mendampingi siswa dalam mengembangkan kreativitasnya.

Kreativitas merupakan individu untuk menciptakan sebuah konsep, yang dimana hasil dari ide tersebut dapat dicapai dengan cara imajinasi yang dapat mengarah pada pembentukan pola baru atau melahirkan suatu produk baru (Masganti, 2016:2). Apabila kemampuan berpikir kreatif sering digunakan maka tingkat kreativitas meningkat, tetapi apabila berpikir kreatif

tidak dimanfaatkan secara baik maka potensi kreativitas menurun.

Setiap individu memiliki bakat kreatifnya sendiri, namun apabila tidak dipraktikkan secara terus-menerus, maka bakat tersebut tidak dapat dikembangkan dan dalam beberapa kasus menjadi bakat tersembunyi yang tidak dapat direalisasikan. Mengembangkan daya kreasi saat proses kegiatan dapat menumbuhkan kemampuan untuk mematuhi prosedur dan selalu memperbarui media pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi agar siswa memunculkan ide, metode, atau sesuatu baru yang dapat melahirkan ide baru kreativitas lebih baik.

Pembelajaran IPS yang berhubungan dengan kehidupan sosial diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa untuk memecahkan masalah sosial dan meningkatkan kepercayaan diri siswa. Sesuai dengan tuntutan abad ke-21, Kemdikbud mendorong penguatan empat kompetensi utama, yaitu kreativitas, komunikasi, berpikir kritis, dan kerjasama. Oleh karena itu, gagasan dan penemuan baru dari siswa diharapkan tidak hanya meningkatkan kreativitas individu tetapi juga memberikan manfaat bagi lingkungan sekitarnya.

Namun pada kenyataannya, metode ceramah yang masih umum digunakan membuat pembelajaran IPS tetap berpusat pada guru. Berdasarkan wawancara dengan guru IPS di SMP Negeri 16 Yogyakarta, diketahui bahwa guru kesulitan mengintegrasikan pembelajaran IPS karena sebagian besar guru yang mengajar belum sesuai dengan gelar dibidang pendidikan. Hal ini yang dapat menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran secara menyeluruh yang pada akhirnya dapat menghambat pengembangan pemahaman dan kreativitas siswa dalam mata pelajaran IPS.

Dalam jurnal penelitian (Muhsir, 2022: 102) menyebutkan bahwa daya kreasi siswa di SMP Negeri 5 Banjar kelas VIII A masih dikatakan rendah. Rendahnya tingkat kreativitas di SMP Negeri 5 Banjar disebabkan karena siswa tidak mengungkapkan pengalamannya secara verbal dan non-verbal serta siswa tidak mempunyai kesempatan untuk menyampaikan gagasannya. Penyebab lainnya yaitu pembelajaran masih didominasi oleh guru di SMP Negeri 5 Banjar yang tidak memiliki waktu luangnya untuk mengembangkan kreativitas siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan adanya kemampuan kreativitas dari gurunya untuk menumbuhkan daya imajinatif siswa. Kemudian, agar siswa dapat mengembangkan pola pikir kreatif, guru harus melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model pengembangan pembelajaran yang tepat untuk mendukung siswa dalam mengembangkan pola pikir kreativitas siswa. Salah satu cara yang mampu digunakan untuk mengembangkan yaitu penggunaan media *scrapbook*.

Scrapbook adalah suatu teknik menghias serta merancang foto atau gambar yang memerlukan bahan siswa berupa kertas. Dalam pembuatan *scrapbook* juga membutuhkan imajinasi dan kreativitas, karena pada saat merancang *scrapbook* harus memikirkan susunan komponen yang digunakan untuk membuat kombinasi tata letak, warna, bentuk, dan tema yang spesifik. Membuat *scrapbook* cukup mudah untuk mencari alat beserta bahan-bahannya, seperti kertas karton, tempat pembolong kertas, kawat atau benang, lem kertas, spidol, kertas hias, kertas memo, kertas warna, dan stiker.

Pembuatan *scrapbook* memiliki beberapa karakteristik, yaitu *scrapbook* harus berupa buku, tema narasi harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, data yang dimasukkan harus relevan dengan materi atau topik yang diajarkan, dan hiasan tidak

perlu berlebihan karena fungsi utama *scrapbook* adalah sebagai media pembelajaran, (Damayanti dalam Sentia Tri Winingsih, 2022: 15). Oleh karena itu, diharapkan bahwa media *scrapbook* dapat membantu siswa lebih produktif dalam belajar dan berfungsi sebagai alat untuk memaksimalkan waktu pembelajaran.

Namun, dalam mengembangkan media *scrapbook* di sekolah terdapat sisi kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media *scrapbook*, yaitu siswa dengan mudah memodifikasi *scrapbook* sesuai keinginannya dan melihat tutorial di *youtube* dapat membantu siswa dalam pembuatan media *scrapbook*. Sedangkan kekurangan dari media *scrapbook*, yaitu bagi siswa memiliki akses internet kurang lancar dilokasi tempat tinggalnya menjadikan siswa malas untuk mencari informasi dan kurang termotivasi untuk membuat media *scrapbook*.

Dalam menggunakan media *scrapbook*, guru perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai, seperti sumber daya yang mendukung tujuan tersebut, serta pendekatan pengajaran yang sesuai dengan kurikulum yang akan dipelajari oleh siswa. Guru harus menggunakan kreativitas siswa dalam mengatur, memproduksi, dan menciptakan media yang efektif, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih materi pelajaran yang relevan. Namun, dengan pengetahuan yang memadai, baik guru dan siswa mendapatkan manfaat dari media pembelajaran yang baru dikembangkan.

Berdasarkan hasil uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* pada Pembelajaran IPS Materi Manusia Masa Praaksara untuk Kelas VII di SMP Negeri 16 Yogyakarta”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*.

Prosedur Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini mengacu pada prosedur penelitian pengembangan menurut Robert Maribe Branch dalam Tegeh, dkk (2014: 42) yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Tahapan-tahapan yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, meliputi tahapan analisis (*analyze*), tahapan perancangan (*design*), tahapan pengembangan (*development*), tahapan implementasi (*implementation*), dan tahapan evaluasi (*evaluation*).

Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 16 Yogyakarta yang berlokasi di Jalan Nagan Lor No. 8, Patehan, Kecamatan Kraton, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret-Juli 2024.

Desain Uji Coba Produk

a. Validasi

Proses validasi dilakukan oleh dua validator, yaitu validasi ahli materi dan ahli media. Kemudian, dari ahli materi dan ahli media mendapatkan saran dan komentar perbaikan untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan dari media yang telah dikembangkan. Setelah itu, peneliti melakukan revisi yang didapatkan dari saran dan komentar ahli materi dan ahli media. Pengujian validasi kelayakan media dilakukan satu kali.

b. Uji Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan di kelas VII G SMP Negeri 16 Yogyakarta yang berjumlah 32 siswa dan seorang guru IPS.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi.

Instrumen penelitian meliputi lembar penilaian validasi ahli materi dan ahli media, serta lembar penilaian respon siswa dan respon guru.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan dua analisis data, yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif diperoleh dari masukan dan saran dari validator yang telah memvalidasi produk yang telah dikembangkan. Analisis deskriptif didapatkan dari perhitungan rata-rata atau angka. Analisis data ini dilakukan dengan mengubah skor ahli materi, ahli media, respon siswa, dan respon guru dengan menggunakan skala likert. Skor dari validasi angket dari ahli materi, ahli media, respon siswa, dan respon guru dapat dikonversikan menjadi empat skala. Berikut ini merupakan tabel kategori kelayakan media.

No	Kategori	Interval Skor
1	Sangat Layak	$80 \leq P \leq 100\%$
2	Layak	$60 \leq P < 80\%$
3	Tidak Layak	$40 \leq P < 60\%$
4	Sangat Tidak Layak	$20 \leq P < 40\%$

Sumber: Sudjana (2016, 122)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Sebelum dilakukan uji coba media oleh siswa dan guru, media yang dikembangkan oleh peneliti divalidasi terlebih dahulu oleh dosen ahli materi. Validasi ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai kelayakan media pembelajaran *scrapbook*, terutama dari segi isi materi manusia masa praaksara yang digunakan untuk pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, diketahui bahwa media *scrapbook* yang dikembangkan memperoleh jumlah skor 59 dengan jumlah skor maksimal 72. Skor persentase kelayakan dari ahli materi

memperoleh 81,94%. Menurut pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, media *scrapbook* materi manusia masa praaksara masuk dalam dalam kategori sangat layak dan memerlukan beberapa revisi sesuai dengan saran dan komentar perbaikan dari ahli materi. Validator ahli materi menyarankan agar materi pembelajaran lebih kontekstual, memperbanyak contoh konkret dalam materi pembelajaran, dan materi pembelajaran lebih terintegrasi.

b. Data Hasil Validasi Ahli Media

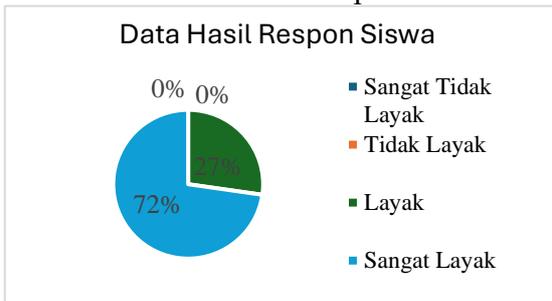
Sebelum dilakukan uji coba media oleh siswa dan guru, media yang dikembangkan oleh peneliti divalidasi terlebih dahulu oleh dosen ahli media. Validasi ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai kelayakan media pembelajaran *scrapbook*, terutama dari segi media pada materi manusia masa praaksara yang digunakan untuk pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, diketahui bahwa media *scrapbook* yang dikembangkan memperoleh jumlah skor 62 dengan jumlah skor maksimal 88. Skor persentase kelayakan dari ahli media memperoleh 70,45%. Menurut pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, media *scrapbook* materi manusia masa praaksara masuk dalam kategori layak dan memerlukan beberapa revisi sesuai dengan saran dan komentar perbaikan dari ahli media. Validator ahli media menyarankan penambahan soal yang mengacu pada *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* dan terkait kurangnya kompetensi pembelajaran pada level C6.

c. Data Hasil Respon Siswa

Media *scrapbook* pada materi manusia masa praaksara yang telah mendapatkan validasi serta masukan saran dan komentar perbaikan dari ahli materi dan ahli media, kemudian diujicobakan kepada subjek penelitian, yaitu siswa dan guru. Uji coba lapangan dilaksanakan satu kali dengan melibatkan 32 siswa kelas VII G dan seorang guru IPS di SMP Negeri 16 Yogyakarta.

Gambar. 1 Data Hasil Respon Siswa



Sumber: Hasil Olah Data, 2024

Pada uji media *scrapbook* pada siswa dapat diperoleh dari persentase siswa yang memberikan respon sangat tidak layak sebesar 0%, respon siswa tidak layak sebesar 0%, respon siswa layak sebesar 27,08%, dan respon siswa sangat layak sebesar 72,91%. Maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran *scrapbook* materi manusia masa praaksara masuk dalam kategori sangat layak.

d. Data Hasil Respon Guru

Pada uji coba kelayakan media *scrapbook* materi manusia masa praaksara, media yang dikembangkan memperoleh jumlah skor 39 dengan jumlah skor maksimal 40. Skor persentase kelayakan dari penilaian respon guru memperoleh 97,5%. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif maka media *scrapbook* materi manusia masa praaksara masuk kategori sangat layak.

Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini menghasilkan sebuah media *scrapbook* materi manusia pada masa praaksara berbentuk buku. Berdasarkan hasil data dari ahli materi, ahli media, respon siswa, dan respon guru menyatakan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS. Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, *evaluation*.

a. Analyze (Analisis)

Tahapan analisis yang dilakukan peneliti yaitu menganalisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa. Data yang diambil dari hasil analisis dengan menggunakan metode observasi dan wawancara siswa dan guru. Berdasarkan wawancara dari siswa kelas VII D dan observasi di kelas dapat disimpulkan bahwa minimnya media pembelajaran dalam proses belajar di kelas. Masing-masing kelas telah dipasang LCD, namun apabila digunakan secara bersamaan maka terjadi listriknya padam. Hal tersebut menjadikan guru dalam proses penyampaian materinya masih menggunakan metode ceramah dan menulis dipapan tulis. Hal inilah yang mengakibatkan sebuah permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas, seperti siswa mudah bosan, serins izin ke kamar mandi, dan berbicara dengan teman sebangku.

Peneliti mengidentifikasi pengembangan media pembelajaran *scrapbook* sebagai solusi untuk mendukung guru dalam menyajikan bahan ajar. Hal ini sejalan dengan pernyataan Suryani dan Agung dalam Suryani, dkk (2018: 4) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, seperti alat peraga yang digunakan oleh guru dan sarana pembawa pesan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari sumber belajar kepada siswa.

b. Design (Perancangan)

Perancangan desain yang dilakukan dalam pembuatan media *scrapbook*, meliputi pemilihan teknik pembuatan *scrapbook*, memilih gambar berdasarkan materi manusia masa praaksara, membuat *flowchart* dan *storyboard*, membuat gambar berdasarkan materi, memilih jenis kertas yang digunakan, dan merancang bentuk dan ukuran media *scrapbook*. Dalam merancang desain pada pengembangan media ini menggunakan aplikasi canva. Setelah media *scrapbook* selesai dalam bentuk fisik, selanjutnya peneliti melakukan penempelan komponen yang

telah dibuat berbagai macam teknik di dalam media *scrapbook*.

Macam-macam teknik pembuatan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Teknik *V-folding*, teknik ini terdapat setumpuk kertas yang direkatkan ke tengah lipatan bawah *pop-up book* sehingga terlihat seperti bentuk huruf “V”.
- 2) Teknik *rotary*, teknik ini menggunakan elemen dalam *scrapbook* untuk berputar yang dapat digunakan untuk menunjukkan perubahan, seperti perubahan benua dari zaman praaksara hingga sekarang.
- 3) Teknik *lift the flap*, teknik memberikan unsur interaktif di mana siswa harus mengangkat elemen *flap* untuk menemukan informasi tambahan.
- 4) Teknik *waterfall*, teknik ini menggunakan penyajian informasi berlapis yang dapat diakses secara berurutan oleh siswa.
- 5) Teknik *internal stand*, teknik ini dengan melibatkan pembuatan bentuk persegi dengan merekatkannya searah dengan lipatan *scrapbook*.
- 6) Teknik *envelope*, teknik ini menyediakan ruang untuk menyimpan elemen-elemen tambahan seperti soal pertanyaan kuis dan gambar alat-alat peninggalan masa praaksara.

c. Development (Pengembangan)

Tahapan pengembangan yaitu proses pembuatan media *scrapbook* dan validasi media *scrapbook* yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi dan ahli media nantinya dapat memberikan saran dan komentar perbaikan untuk mengetahui kelayakan dari media yang telah dikembangkan.

Instrumen validasi materi berjumlah 18 butir penilaian yang dikutip dari Rosihah dan Pamungkas (2018). Validasi materi terdapat 6 indikator penilaian meliputi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, keakuratan materi, pendukung materi pembelajaran, kemutakhiran materi, penyajian pembelajaran, dan kelengkapan penyajian.

Sedangkan untuk instrumen validasi media berjumlah 22 butir penilaian yang dikutip dari Rosihah dan Pamungkas (2018). Validasi media terdapat 3 indikator meliputi ukuran media pembelajaran *scrapbook*, desain isi media pembelajaran *scrapbook*, dan kegunaan media pembelajaran.

Validasi ahli materi dan ahli media dilakukan sebanyak satu kali. Pada penilaian validasi dari ahli materi memperoleh jumlah skor 59 dengan jumlah skor maksimal 72. Skor persentase kelayakan dari ahli materi memperoleh 81,94% dengan kategori sangat layak. Penilaian validasi dari ahli media memperoleh jumlah skor 62 dengan jumlah skor maksimal 88. Skor persentase kelayakan dari ahli media memperoleh 70,45% dengan kategori layak.

d. Implementation (Implementasi)

Tahapan implementasi dilakukan setelah melalui revisi yang diperoleh dari saran dan komentar perbaikan ahli materi dan ahli media. Uji coba lapangan di kelas VII G SMP Negeri 16 Yogyakarta dengan melibatkan 32 siswa dan seorang guru IPS.

Angket instrumen respon penilaian siswa yang dikutip dari Rosihah dan Pamungkas (2018) berjumlah 12 butir penilaian. Indikator penilaian yang digunakan untuk penilaian respon siswa meliputi kualitas media, kualitas materi, dan kualitas teknis. Hasil dari penilaian respon siswa memperoleh skor persentase 72,91 dengan kategori sangat layak.

Uji coba media *scrapbook* pada respon penilaian guru IPS dikutip dari Urip Purwono (2008) berjumlah 10 butir penilaian. Indikator penilaian yang digunakan untuk penilaian respon guru meliputi pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi umpan balik, dan penanganan kesalahan. Hasil dari penilaian respon guru memperoleh jumlah skor 39 dengan jumlah maksimal 40. Skor persentase dari respon guru memperoleh 97,5% dengan kategori sangat layak.

e. Evaluation (Evaluasi)

Tahapan evaluasi meliputi pengumpulan data dan analisis data

mengenai kelayakan media dari ahli materi, ahli media, serta respon siswa dan guru. Berdasarkan hasil rekapitulasi data pada tabel di bawah ini, dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

No.	Penilai	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Ahli Materi	59	72	81,94%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	62	88	70,45%	Layak
3.	Respon Siswa	875	12	72,91%	Layak
4.	Respon Guru	39	40	97,5%	Sangat Layak

Sumber: Hasil Olah Data, 2014

Revisi Produk

Revisi produk yang dilakukan mengacu pada masukan dari ahli materi, ahli media, serta saran dan komentar dari guru. Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media dilakukan sebanyak satu kali. Revisi berdasarkan saran dan komentar dari guru bertujuan untuk penyempurnaan media *scrapbook* materi manusia masa praaksara.

Keterbatasan Penelitian

Peneliti telah berusaha untuk memperoleh hasil yang sebaik mungkin selama proses penelitian, namun terdapat beberapa kekurangan yang tidak dapat dihindarkan akibat batasan-batasan dalam pelaksanaan penelitian. Berikut adalah keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini:

- 1) Jumlah media yang digunakan terbatas sehingga dalam penggunaannya harus bergantian.
- 2) Pada pelaksanaan uji coba lapangan, siswa terlalu antusias menggunakan medianya, sehingga pada saat pengerjaan kuis di dalam media *scrapbook* ada beberapa yang terjadi kerusakan dan harus diperbaiki ulang.

- 3) Penelitian yang dilakukan hanya sampai uji kelayakan saja, belum dilakukan sampai uji kepraktisan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa *scrapbook* berbentuk buku berukuran A4. Materi yang digunakan dalam pembuatan media *scrapbook* ini yaitu manusia masa praaksara. Dalam model pengembangan media, peneliti menggunakan model ADDIE. Lima tahapan model pengembangan ADDIE, yaitu *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Tahapan analisis dilakukan dengan menganalisis kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik siswa. Tahapan desain dalam pembuatan *scrapbook*, meliputi pemilihan teknik pembuatan *scrapbook*, memilih gambar, membuat *flowchart* dan *storyboard*, membuat gambar berdasarkan materi manusia masa praaksara, memilih jenis kertas yang digunakan, dan merancang bentuk dan ukuran media *scrapbook*. Tahapan pengembangan yaitu proses pembuatan media *scrapbook* dan validasi media *scrapbook* yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Kedua ahli nantinya memberikan saran dan komentar perbaikan untuk mengetahui kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Tahapan implementasi peneliti melakukan uji coba lapangan di kelas VII SMP Negeri 16 Yogyakarta. Tahapan evaluasi penentuan media yang telah dikembangkan layak atau tidak layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran *scrapbook* materi manusia masa praaksara kelas VII di

SMP Negeri 16 Yogyakarta yang telah dikembangkan ini, telah diujikan melalui pengisian angket validasi dari ahli materi, ahli media, respon siswa, dan respon guru. Pada ahli materi mendapatkan jumlah skor persentase dengan memperoleh 81,94% kategori sangat layak. Ahli media mendapatkan skor persentase dengan memperoleh 70,45% kategori layak. Hasil respon siswa terhadap mendapatkan skor persentase dengan memperoleh 72,91% kategori sangat layak. Hasil respon guru IPS mendapatkan jumlah skor persentase dengan memperoleh 97,5% kategori sangat layak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan sebagai acuan penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* tentang manusia masa praaksara diharapkan dapat mendukung guru dalam proses pengajaran di kelas.

2. Bagi Siswa

Melalui media pembelajaran *scrapbook*, diharapkan siswa mampu meningkatkan pengetahuan mengenai pengertian manusia masa praaksara, berakhirnya manusia masa praaksara, periodisasi manusia masa praaksara, dan kehidupan manusia masa praaksara dari segi ekonomi, sosial, dan budaya.

3. Bagi Penelitian Lain

Penelitian berikutnya diharapkan dapat menciptakan media pembelajaran *scrapbook* yang lebih interaktif dan kontekstual, serta mengimplementasikan uji coba produk pada skala yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Masganti., Khadijah., Nasution, F., Wahyuni, S., Rohanis., Nurhayani., Sitorus, A. S., Armayanti, R., & Lubis, H. Z. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.

Muhdir. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS Tentang Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Kehidupan Sosial dan Kebangsaan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Tematik. *JPG: Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, 5(1), 101-112.

Purwono, U. (2008). *Standar Penilaian Bahan Ajar*. Jakarta: BNSP.

Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Konteks Budaya Banten pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 35-49.

Silaban, N., Napitupulu, T., Gulton, R., Simanungkalit, M., & Simatupang, L. (2023). Pengaruh Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Kreativitas Belajar PAK Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Laguboti Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(5), 371-386.

Sudjana. (2016). *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarsido Bandung.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Winingsih, S. T. (2022). *Pengembangan Media Scrapbook Pembelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan di Kelas IV SD Negeri 16 Kota Bengkulu*. (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu: Bengkulu).