



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 9102-9116

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scrapbook Pada Materi Seni Kaligrafi Bagi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gorontalo

Sartika H Alwi¹, Hasdiana^{2✉}, Isnawati Mohamad³

Universitas Negeri Gorontalo

Email: has_diana@ung.ac.id^{2✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *scrapbook* pada materi seni kaligrafi. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian R&D model ADDIE. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, lembar penilaian. Kelas yang menjadi subjek penelitian adalah kelas XI.8 dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari kelima tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut: 1) *analyze*: profil, sumber daya, fasilitas dan lingkungan, serta kurikulum; 2) *design*: a) menentukan alat dan bahan, b) merancang visualisasi media (menentukan *font*, memilih gambar huruf seni kaligrafi (khat), merancang judul halaman, dan mendesain materi); 3) *development*: pembuatan produk media pembelajaran *scrapbook*, kemudian validasi materi memperoleh nilai 91% menunjukkan sangat valid, validasi kelayakan media memperoleh nilai 93,6% menunjukkan sangat layak; 4) *implementation*: dilakukan dengan penerapan media pembelajaran *scrapbook* pada siswa kelas XI.8 SMA Negeri 1 Gorontalo; 5) *evaluation*: dilakukan dengan memberikan lembar evaluasi respons siswa terhadap keefektifan media pembelajaran *scrapbook* memperoleh nilai 94,86% menunjukkan sangat efektif. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *scrapbook* berhasil dikembangkan dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran seni kaligrafi.

Kata Kunci : *Pengembangan, Media, Scrapbook, Seni Kaligrafi*

Abstract

This study aimed to develop scrapbook-based learning media for calligraphy learning topic. The study employed a qualitative approach with the ADDIE R&D model. Data were collected through observation, interview, documentation, and assessment sheets. The study participants comprised 36 students from class XI.8. Data were analyzed quantitatively and qualitatively. The results of the five stages of development were as follows: (1) Analyze: profiles, resources facilities, environment, and curriculum; (2) Design: a) determining tools and material, b) designing the media visualization (selecting fonts, choosing calligraphy arts images, designing pages titles, and structuring content); (3) Development: creating the scrapbook-based learning media, followed by content validation with a score of 91% (highly valid), and media feasibility validation with a score of 93.6% (highly feasible); (4) implementation: applying the scrapbook-based learning media to students in class XI.8 at SMA Negeri 1 Gorontalo; (5) Evaluation: evaluating student responses through assessment sheets with a score of 94.86% (highly effective). In conclusion, the scrapbook-based learning media was successfully developed and proven to be highly effective for calligraphy learning.

Keyword: *Development, Media, Scrapbook, Calligraphy*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan sebagai upaya untuk memahami sesuatu secara permanen sebagai akibat dari proses seseorang untuk mengubah tingkah laku individu melalui interaksi antara stimulus dan respons (Hrp, dkk. 2022:1). Seseorang dapat dikatakan telah belajar apabila telah menunjukkan sikap perubahan tingkah laku, peningkatan cara pandang, dan perubahan cara berinteraksi. Proses belajar mengajar merupakan hal yang sangat penting, karena proses inilah yang menentukan tujuan belajar akan tercapai atau tidak tercapai (Hardianto, 2005:97).

Proses belajar mengajar pada umumnya dilakukan melalui berbagai media pendidikan, salah satunya ialah melalui pendidikan formal. SMA Negeri 1 Gorontalo telah menerapkan Kurikulum merdeka sejak semester ganjil tahun 2023, kurikulum ini bersifat fleksibel, memberikan kebebasan kepada guru dan siswa dalam berinovasi, guru juga dituntut untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga perlunya melakukan pembaruan-pembaruan dalam mengajar (metode, strategi, evaluasi, dan media) dengan melakukan praktik-praktik pengajaran yang membuat anak tertarik dan ingin tahu (Musdalifah, 2018).

Seni Budaya sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMA Negeri 1 Gorontalo, mencakup Seni Musik, Seni Tari, Seni Teater dan Seni Rupa. Salah satu materi yang saat ini diajarkan adalah seni kaligrafi yang dalam kegiatan pengajarannya banyak

mengarah pada produk visualisasi, sehingga perlunya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi akan dapat membantu guru dalam menampilkan objek-objek seni.

Meskipun guru sudah memanfaatkan teknologi seperti LCD termasuk penggunaan buku sebagai media pembelajaran, namun penggunaan media tersebut sering mengalami kendala seperti kerusakan pada lepot/proyektor dan kendala pada akses jaringan. Melalui penelitian ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan menarik yang sesuai dengan konteks pembelajaran Seni Rupa. *Scrapbook* merupakan sebuah media yang diadaptasi dari album foto yang tersusun dari uraian materi yang dilengkapi dengan gambar atau foto kemudian dihias agar lebih menarik (Veronica dkk, 2018:259).

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* dengan kualitas yang baik dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa pada materi seni kaligrafi, serta mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran *scrapbook*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan merujuk pada penelitian kualitatif dengan mendeskripsikan data yang diperoleh ke dalam bentuk uraian kata-kata dengan menggunakan teknik triangulasi. Dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam proses penelitian. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Jenis penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono,2013:91).

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Subjek dan Objek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gorontalo sebagai kelas yang akan dilakukan uji coba penerapan media pembelajaran *scrapbook*, serta memberikan respons terhadap media pembelajaran tersebut. Adapun objek dari penelitian ini yaitu media pembelajaran yang akan dibuat dan dikembangkan.

Analisis data

Tahapan analisis data pada penelitian ini menggunakan pengolahan data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif diperoleh dari skor dan persentase hasil respons

atau tanggapan pada lembar penilaian validasi dan evaluasi terhadap kategori penilaian media. Skor tersebut kemudian di olah dengan menggunakan skala *likert*.

Tabel 1. Indeks Penilaian

| Indeks Penilaian | Keterangan | Skor |
|------------------|---------------------|------|
| SS | Sangat Setuju | 5 |
| S | Setuju | 4 |
| CS | Cukup Setuju | 3 |
| TS | Tidak Setuju | 2 |
| STS | Sangat Tidak Setuju | 1 |

Sumber: Diadaptasi dari Sugiyono, (2013:94)

Berdasarkan tabel indeks penilaian di atas, untuk menghitung rerata skor numerik tersebut peneliti menggunakan rumus berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata Skor

$\sum X$ = Jumlah Skor

N = Jumlah Responden

(*Sumber:* diadaptasi dari Samsu (2017:153))

Selain itu, data hasil respons ahli dan evaluasi siswa akan diukur dengan menghitung persentase dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor ideal (harapan)}} \times 100\%$$

Analisis data validasi dan kelayakan media bersumber dari penilaian validasi ahli materi dan ahli media, tujuannya untuk mengetahui kesesuaian materi dan kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian.

Tabel 2. Persentase Validasi Materi dan Kelayakan Media

| Penilaian | Kriteria Interpretasi |
|-----------------------|-----------------------|
| $81\% < x \leq 100\%$ | Sangat layak |
| $61\% < x \leq 80\%$ | Layak |
| $41\% < x \leq 60\%$ | Cukup layak |
| $21\% < x \leq 40\%$ | Kurang layak |
| $0\% < x \leq 20\%$ | Sangat Tidak Layak |

Sumber: Riduwan dan Akdon:18

Analisis Hasil Evaluasi

Analisis evaluasi bersumber dari hasil respons siswa terhadap media pembelajaran

scrapbook, tujuannya untuk mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian. Hasil dari respons siswa tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala *likert* sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang respon siswa, kriteria interpretasi skor menurut skala *likert* adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Persentasi Evaluasi

| Penilaian | Kriteria Interpretasi |
|-----------------------|-----------------------|
| $81\% < x \leq 100\%$ | Sangat Layak |
| $61\% < x \leq 80\%$ | Layak |
| $41\% < x \leq 60\%$ | Cukup layak |
| $21\% < x \leq 40\%$ | Kurang Layak |
| $0\% < x \leq 20\%$ | Sangat Tidak Layak |

Sumber. Riduwan dan Akdon (2015:18)

Selanjutnya hasil lembar penilaian tersebut di analisis dan dideskripsikan berdasarkan nilai persentase yang diperoleh untuk menentukan tingkat kelayakan dan keefektifan media pembelajaran *scrapbook* setelah diimplementasikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, meliputi tahapan *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Berikut uraian dari hasil masing-masing tahapan yang diperoleh:

Analisis

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis terhadap profil sekolah, analisis sumber daya, analisis fasilitas dan lingkungan, serta analisis kurikulum. Proses ini melalui tahapan observasi, wawancara dengan guru dan tenaga kependidikan untuk mengumpulkan data yang dapat dijadikan aspek pendukung dalam perancangan media.

Berdasarkan data hasil analisis di SMA Negeri 1 Gorontalo, sekolah ini merupakan salah satu sekolah menengah yang berada di kota Gorontalo, dengan mutu pendidikan yang sangat baik. Sekolah ini telah terakreditasi A sejak tahun 2016, dilengkapi fasilitas yang sangat memadai dengan sumber daya yang berkualitas.

Desain

Tahapan ini mencakup beberapa langkah, yaitu menentukan ukuran media, merancang elemen-elemen yang akan digunakan pada media pembelajaran *scrapbook*.

Peneliti melakukan perancangan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Microsoft Word dan pinterest untuk merancang elemen-elemen yang akan menjadi bahan utama pembuatan media pembelajaran *scrapbook*.

Langkah yang dilakukan setelah pengumpulan data melalui proses analisis adalah membuat desain atau rancangan produk. Pada tahapan ini dilakukan dengan beberapa langkah. 1) menentukan alat dan bahan; 2) merancang visualisasi produk yakni mendesain kover media, 3) menentukan jenis huruf (*font*) dan menentukan contoh gambar seni kaligrafi *khat*, 4) merancang penulisan judul halaman media pembelajaran, serta 5) membuat desain materi.

Development

Tahapan ini tentunya berkaitan dengan proses pembuatan media pembelajaran *scrapbook*, sesuai dengan desain produk yang dibuat untuk menghasilkan media pembelajaran *scrapbook* yang baik dan efektif untuk digunakan.

Pada tahapan ini, media pembelajaran yang telah didesain akan dikembangkan dengan beberapa langkah yaitu menentukan alur materi yang telah didesain berdasarkan tujuan pembelajaran, menentukan alur gambar berdasarkan materi, menentukan elemen-elemen tambahan yang sesuai dengan komposisi yang telah dibuat. Selain itu, elemen-elemen tersebut akan di laminating agar media pembelajaran tidak mudah rusak dan lebih tahan lama untuk digunakan. Berikut beberapa tampilan yang disajikan di dalam media pembelajaran *scrapbook*.

Bagian sampul merupakan bagian luar media yang berfungsi melindungi dan memberikan informasi awal mengenai isi pada media pembelajaran. Bagian ini berisi informasi tentang judul materi, nama sekolah, nama pengembang dan tahun pengembangan. Selain itu terdapat elemen tambahan berupa gambar bunga daisy pada keempat sudutnya. Sedangkan bagian sampul belakang memiliki motif yang diambil dari gambar seni kaligrafi (Gambar 1)



Gambar 1. Tampilan Sampul Media *Scrapbook*

Sumber. Dokumentasi peneliti, 2024

Halaman pengantar yang bertujuan memberikan rangsangan pengetahuan kepada

peserta didik agar proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa. Pada halaman 1 berisi elemen judul halaman sebagai identitas halaman, nomor halaman, kotak teks sebagai fokus utama yang berisi penjelasan singkat tentang masuknya seni kaligrafi di Indonesia. (Gambar 2).



Gambar 2. Tampilan halaman 1: Pengantar

Sumber. Dokumentasi peneliti, 2024

Elemen judul sebagai identitas halaman, nomor halaman, tampilan daftar isi sebagai fokus utama yang menampilkan pembahasan pada setiap lembar dari isi media pembelajaran disertai urutan halamannya (Gambar 3).



Gambar 3. Tampilan Halaman 2: Daftar Isi

Sumber. Dokumentasi peneliti, 2024

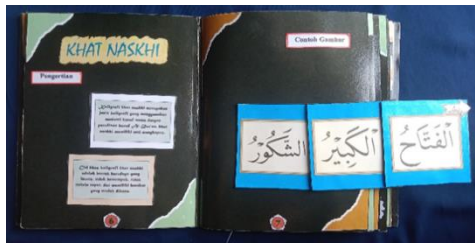
Halaman selanjutnya berisi tujuan pembelajaran yang bertujuan memberikan informasi tentang tujuan yang akan dicapai dalam pelaksanaan pembelajaran seni kaligrafi.



Gambar 4. Tampilan halaman 4 dan 5: Pengertian Seni kaligrafi dan jenis-jenisnya

Sumber. Dokumentasi peneliti, 2024

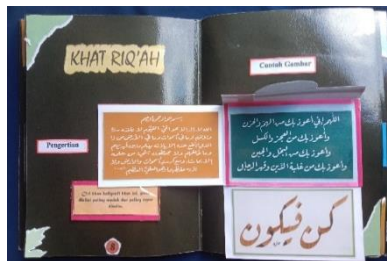
Definisi dan gambar khat naskhi elemen judul sebagai identitas halaman 6 dan 7, nomor halaman, kotak teks dan gambar yang menjadi fokus utama memberikan informasi mengenai pengertian dan contoh gambar dari huruf seni kaligrafi khat naskhi (Gambar 5).



Gambar 5. Tampilan halaman 6 dan 7: *Khat Naskhi*

Sumber. Dokumentasi peneliti, 2024

Elemen judul sebagai identitas halaman, nomor halaman, kotak teks dan gambar yang menjadi fokus utama memberikan informasi mengenai pengertian dan contoh gambar dari huruf seni kaligrafi khat *riq'ah* (Gambar 6).



Gambar 6. Tampilan halaman 8 dan 9: *Khat Riq'ah*

Sumber. Dokumentasi peneliti, 2024

Elemen judul sebagai identitas halaman, nomor halaman, kotak teks dan gambar yang menjadi fokus utama memberikan informasi mengenai pengertian dan contoh gambar dari huruf seni kaligrafi khat *tsuluts* (Gambar 7).



Gambar 7. Tampilan halaman 10 dan 11: *Khat Tsuluts*

Sumber. Dokumentasi peneliti, 2024

Elemen judul sebagai identitas halaman, nomor halaman, kotak teks dan gambar yang menjadi fokus utama memberikan informasi mengenai pengertian dan contoh gambar dari huruf seni kaligrafi khat *diwani*. (Gambar 8)



Gambar 8. Tampilan halaman 12 dan 13: *Khat Diwani*

Sumber. Dokumentasi peneliti, 2024

Elemen judul sebagai identitas halaman, nomor halaman, kotak teks dan gambar yang menjadi fokus utama memberikan informasi mengenai pengertian dan contoh gambar dari huruf seni kaligrafi khat kufi. (Gambar 9)



Gambar 9. Tampilan halaman 14 dan 15: *Khat Kufi*

Sumber. Dokumentasi peneliti, 2024

Elemen judul sebagai identitas halaman, nomor halaman, kotak teks dan gambar yang menjadi fokus utama memberikan informasi mengenai pengertian dan contoh gambar dari huruf seni kaligrafi khat farisi.



Gambar 10. Tampilan halaman 16 dan 17: *Khat Farisi*

Sumber. Dokumentasi peneliti, 2024

Elemen judul sebagai identitas halaman, nomor halaman, kotak teks dan gambar yang menjadi fokus utama memberikan informasi mengenai pengertian dan contoh gambar dari seni kaligrafi khat dekoratif. (Gambar 11)



Gambar 11. Tampilan halaman 18 dan 19: Seni Kaligrafi Dekoratif

Sumber. Dokumentasi peneliti, 2024

Elemen judul sebagai identitas halaman, nomor halaman, kotak teks dan gambar yang menjadi fokus utama memberikan informasi mengenai pengertian dan contoh gambar dari seni kaligrafi khat kontemporer. (Gambar 12)



Gambar 12. Tampilan halaman 20 dan 21: Seni Kaligrafi Kontemporer
Sumber. Dokumentasi peneliti, 2024

Bagian ini bertujuan memberikan gambaran kepada siswa tentang alat dan bahan yang digunakan beserta langkah-langkah pembuatan seni kaligrafi yang mudah dan simpel agar siswa dapat lebih mudah memahami. Pada bagian ini berisi elemen judul sebagai identitas halaman, nomor halaman, kotak teks dan gambar yang menjadi fokus utama memberikan informasi mengenai alat dan bahan, serta gambar langkah demi langkah dalam membuat seni kaligrafi dimulai dengan pembuatan desain dan mempertegas garis sampai dengan membuat bingkai atau background pada karya seni kaligrafi. (Gambar 13)



Gambar 13. Alat, Bahan, dan Langkah - Langkah Membuat Kaligrafi
Sumber. Dokumentasi peneliti, 2024

Pada tahapan ini media yang telah di dihasilkan akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan memberikan instrumen yang berisi pernyataan terkait kesesuaian materi dan kelayakan media.

Tabel 4. Hasil Validasi

| | Persentase | Kriteria |
|-----------------|------------|--------------|
| Validasi Materi | 88% | Sangat Layak |
| Validasi Media | 93,6% | Sangat Layak |
| Rata-rata | 90,8% | Sangat Layak |

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan persentase kelayakan ahli media dan ahli materi pada pengembangan media pembelajaran berbasis *scrapbook* materi seni kaligrafi bagi kelas XI SMA Negeri 1 Gorontalo melalui evaluasi respons siswa dengan rata-rata persentase adalah 90,8%. Nilai tersebut menunjukkan kategori "Sangat Layak". Sangat layak dalam hal ini yaitu, materi yang tertuang dalam media pembelajaran *scrapbook*

sangat tepat dan sesuai dengan kurikulum, media pembelajaran pada materi seni kaligrafi sangat tepat dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi seni kaligrafi. Dengan kata lain media ini dapat menjadi media yang mampu meningkatkan efektifitas pembelajaran pada materi seni kaligrafi di tingkat SMA.

Implementasi

Tahap implementasi ini merupakan uji lapangan di kelas yang akan melibatkan siswa sebagai sasaran media. Tujuan dari tahap ini untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *scrapbook* terhadap kualitas belajar siswa pada pembelajaran seni kaligrafi. Selama implementasi rancangan media akan diterapkan pada keadaan sebenarnya, .

Tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis *scrapbook* yang telah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya akan terapkan melalui proses implementasi kepada para siswa kelas XI-8 sebagai kelas uji coba. Kelas XI-8 berjumlah 36 siswa yang terdiri atas 18 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan lembar respons siswa akan diperoleh penilaian terhadap media yang telah terapkan di kelas XI-8, hal ini untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media pembelajaran *scrapbook*.

Tahap evaluasi dilakukan oleh peserta didik setelah media tersebut selesai diimplementasikan pada proses pembelajaran seni kaligrafi. Respons tersebut diperoleh dengan memberikan instrumen yang berisi pernyataan mengenai keefektifan penggunaan media tersebut, sehingga diperoleh penilaian terhadap media pembelajaran *scrapbook* yang telah dibuat.

Berikut hasil penilaian siswa terhadap keefektifan media pembelajaran *scrapbook*.

Tabel 5. Hasil Respons Siswa Terhadap Media

| No. | Indikator | ΣX | \bar{X} | % |
|-----|--|------------|-----------|-------|
| 1. | Saya menyukai pembelajaran Seni Budaya | 169 | 4,69 | 93,8% |
| 2. | Media <i>scrapbook</i> dapat meningkatkan motivasi belajar Seni Budaya | 169 | 4,69 | 93,8% |
| 3. | Mengikuti pembelajaran Seni Budaya pada materi seni kaligrafi menggunakan media pembelajaran <i>scrapbook</i> merupakan pengalaman baru untuk saya | 171 | 4,75 | 95% |
| 4. | Media pembelajaran <i>scrapbook</i> sangat mudah digunakan | 174 | 4,83 | 96,6% |

| No. | Indikator | ΣX | \bar{X} | % |
|-----|--|------------|-----------|--------|
| 5. | Pembelajaran seni kaligrafi menggunakan media pembelajaran <i>scrapbook</i> menarik perhatian saya karena cara menggunakannya yang unik dan menarik | 173 | 4,80 | 96% |
| 6. | Media pembelajaran <i>scrapbook</i> sebagai media yang bervariasi dengan penggunaannya yang unik memudahkan saya mengingat materi pembelajaran | 175 | 4,86 | 97,2% |
| 7. | Desain dan visualisasi media sangat menarik membuat saya menjadi mudah memahami konsep dan jenis-jenis seni kaligrafi karena dilengkapi contoh-contoh gambar | 171 | 4,75 | 95% |
| 8. | Media <i>scrapbook</i> sesuai dengan materi pembelajaran seni kaligrafi | 164 | 4,5 | 90% |
| | Jumlah | 1.366 | 4,73 | 94,86% |

Σ rerata skor : 53 + 50 = 103

Σ rerata skor ideal (harapan) : 55 × 2 = 110

$$\text{Presentase Kelayakan(P)} = \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor ideal (harapan)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{103}{110} \times 100\%$$

Persentase Kelayakan = 93,6% (Sangat Layak)

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan persentase kelayakan oleh kedua ahli media pengembangan media pembelajaran berbasis *scrapbook* pada materi seni kaligrafi bagi kelas XI SMA Negeri 1 Gorontalo melalui evaluasi respons siswa adalah 93,6%. Nilai tersebut jika menunjukkan kategori "Sangat Layak".

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *scrapbook* pada materi seni kaligrafi menunjukkan bahwa, media ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Media pembelajaran *scrapbook* yang telah dikembangkan merupakan media visual yang variatif dimana tampilan yang menarik tidak hanya menampilkan teks namun menampilkan objek-objek gambar yang membantu daya serap siswa dalam memahami pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Batubara (2020:10), kemampuan daya serap manusia melalui panca indra dalam proses belajar sangat besar pada penglihatan (sebesar 82%). Tampilan pada media *scrapbook* yang telah dikembangkan seperti penggunaan gambar, dekorasi pada setiap halaman,

serta tampilan dari elemen-elemen dalam media tersebut tentunya telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa terhadap pemenuhan keefektifan proses belajar mengajar materi seni kaligrafi.

Penggunaan media *scrapbook* dapat membangun keaktifan kelas yang kondusif karena interaksi antara siswa dan media dapat terjadi karena sifatnya yang multi sensori. Guru yang mengajar dapat terbantu dengan penggunaan media yang kreatif karena banyak menampilkan contoh gambar yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran seni kaligrafi. Membantu guru menjangkau siswa karena media yang dengan mudah dibawa dan digunakan. Susliana and Wahyuni, (2019:155) yang mengatakan bahwa keunggulannya meliputi media ini dapat dengan mudah diakses kapan pun dan di mana pun tidak bergantung pada keadaan jaringan atau keadaan kelistrikan sekolah, tidak menggunakan teknologi tinggi untuk membuatnya sehingga bisa dikerjakan oleh siapa saja dengan peralatan sederhana. Media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih fokus, serta dapat menarik perhatian siswa dengan tampilan dan cara penggunaannya yang unik.

Selain keunggulan yang diuraikan di atas, media ini juga tentunya terdapat beberapa kelemahan di antaranya yaitu, pembuatan media pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup untuk hasil yang maksimal. Media yang terbatas pada penggunaan indra visual sehingga perlu menggunakan bantuan penjelasan verbal yang kompleks dari guru ketika ada siswa yang memiliki keterbatasan visual. Hal ini sejalan dengan pendapat Yasin, dkk., (2024:872) bahwa ketergantungan media pada visualisasi memerlukan pendampingan tambahan oleh guru untuk memenuhi keseluruhan keutuhan belajar siswa. Selain itu, media ini terbatas dalam distribusi karena sulit untuk menyebarluaskan hasil karya yang lebih luas karena tidak menggunakan digitalisasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media *scrapbook* melalui lima tahapan pengembangan model ADDIE.

Tahap *Analyze* meliputi 1) analisis profil sekolah: sekolah ini diresmikan sejak 1 Agustus 1951, telah terakreditasi A sejak tahun 2016, dan memiliki visi misi yang memiliki visi-misi yang mendukung; 2) aspek sumber daya: meskipun memiliki kualifikasi tenaga pendidik yang sangat baik, akan tetapi hanya terdapat 2 guru Seni Budaya dan bukan berlatar guru seni rupa sedangkan jumlah siswa sebanyak 1.325 siswa dengan 36 rombongan belajar; 3) fasilitas dan lingkungan: secara keseluruhan fasilitas sekolah sangat

memadai dengan lokasi sekolah yang strategis dan mudah dijangkau; dan 4) kurikulum mencakup informasi kegiatan pembelajaran.

Tahap *design* meliputi tahap menentukan ukuran media dan unsur-unsur yang akan ditampilkan pada media pembelajaran yang akan dikembangkan, yaitu : 1) menentukan alat dan bahan yang digunakan; 2) menentukan jenis huruf (*font*); 3) memilih contoh gambar huruf seni kaligrafi (*khat*); 4) merancang visualisasi; a) merancang penulisan judul halaman media pembelajaran, b) membuat desain materi. 5) Merancang sampul media

Tahap *development* merupakan tahap pembuatan media yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, untuk menentukan tingkat kevalidan materi dan kelayakan produk. Hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan media ini sangat valid dan sangat layak untuk diimplementasikan, presentasi kelayakan ahli materi menunjukkan 91%, presentasi validasi ahli media menunjukkan 93,6% yang berarti sangat layak.

Tahap *implementation*, media yang telah divalidasi selanjutnya diterapkan pada kegiatan pembelajaran seni kaligrafi. Tahapan ini melibatkan siswa sebagai sumber data untuk menguji keefektifan media melalui proses pembelajaran. Peneliti terlibat langsung dalam proses uji coba produk dengan melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *scrapbook*.

Tahap *evaluation* dengan memberikan lembar respons kepada peserta didik untuk memperoleh tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajar, hasil dari lembar respons siswa pada tahapan evaluasi menunjukkan 94,86 presentasi tersebut dapat dikatakan sangat efektif, selain itu hal tersebut didukung dengan ungkapan siswa yang menyatakan bahwa penggunaan media *scrapbook* ini dalam pembelajaran Seni Budaya materi seni kaligrafi dapat menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda, dengan penggunaan yang unik menciptakan suasana kelas yang aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, Hamdan Husein. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43.
- Hardianto, D. 2005. Media Pendidikan Sebagai Sarana Pembelajaran Efektif. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 1(1), 96–105.
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. 2022. *Buku Ajar*

- Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. Widina Bhakti Persada.
- Musdalifah, A. 2018. *Perancangan Media Pembelajaran Menggambar Bentuk Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Tingkat SMP Se-derajat*. Skripsi. Universitas Negeri Makasar.
- Priangga, Y. S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Pendekatan ADDIE. *Artikel Pengembangan Media Pembelajaran 2*, 2–5.
- Riduwan, & Akdon. (2015). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika* (Z. Arifin (ed.); 6th ed.). Alfabeta.
- Samsu. 2017. *Metode Penelitian Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development*. Jambi. Pustaka.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta, CV.
- Susliana, D., & Wahyuni, S. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Struktur Bumi dan Dinamikanya. *Unnes Physics Education Journal*, 8(3), 0–7.
- Veronica, I., Pusari, R. W., & Setiawardana, M. Y. 2018. Pengembangan Media Scrapbook pada pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 2, 258–266.
- Yasin, M., Hasdiana, & Mohamad, I. 2024. Pengembangan Kartu Kuartet Pelajaran Seni Budaya dengan Pendekatan Emosi bagi Siswa Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(4), 867–874.