



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 133-143

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

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

## Pengembangan Media *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 69 Palembang

Siska Nara Shinta<sup>1✉</sup>, Lukman Hakim<sup>2</sup>, Erma Yuliani<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

Email: [siskanara17@gmail.com](mailto:siskanara17@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian pengembangan media scrapbook untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran IPA SD kelas V SD Negeri 69 Palembang ini bertujuan untuk menghasilkan media *scrapbook* materi suhu dan kalor yang valid, praktis, dan meningkatkan kreativitas pembelajaran untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*). Subjek dalam penelitian ini siswa kelas V SD yang berjumlah 23 siswa. Media *scrapbook* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dengan 5 tahap yaitu analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan hasil belajar siswa. Data hasil penelitian dianalisis secara kuantitatif, dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *scrapbook* untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran IPA SD yang dilakukan oleh peneliti dinyatakan valid berdasarkan penilaian dari 3 validator, dinilai dari keseluruhan aspek 6 yaitu, desain, bahan baku, manfaat media, isi materi, manfaat materi, dan bahasa dengan memperoleh presentase 96,93% (sangat valid). Media *scrapbook* untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran IPA SD yang telah dikembangkan dinyatakan praktis berdasarkan angket respon peserta didik yang diperoleh rata-rata 96,2% (sangat praktis), angket small group diperoleh rata-rata 95,5% (sangat praktis). Media *scrapbook* untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran IPA SD yang telah dikembangkan dinyatakan meningkatkan kreativitas pembelajaran pada siswa memperoleh presentase 92,5% (sangat kreatif). Dan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *scrapbook* untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran IPA SD kelas V SD Negeri 69 Palembang dinyatakan valid, praktis, dan dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran SD.

Kata Kunci: *Media, Scrapbook, Suhu dan Kalor, Pembelajaran IPA, Sekolah Dasar*

## Abstract

Research on the development of scrapbook media to increase the creativity of learning science in elementary school grade V SDN 69 Palembang aims to produce a scrapbook media on temperature and heat material that is valid, practical, and enhances learning creativity for fifth grade elementary school students. The method used in research and development (research and development). The subjects in this study were fifth grade elementary school students, totaling 23 students. The scrapbook media developed uses the ADDIE model with 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Data collection techniques using questionnaires and student learning outcomes. Research data were analyzed quantitatively and qualitatively. The results showed that the development of scrapbook media to increase the creativity of elementary science learning carried out by researchers was declared valid based on the assessment of 3 validators, assessed from all 6 aspects namely, design, raw materials, media benefits, material content, material benefits, and language by obtaining percentage of 96.93% (very valid). Media scrapbook to increase the creativity of elementary science learning that has been developed is stated to be practical based on student response questionnaires which obtained an average of 96.2% (very practical), small group questionnaires obtained an average of 95.5% (very practical) ). Media scrapbook to increase the creativity of elementary science learning that has been developed is stated to increase the creativity of learning in students obtaining a percentage of 92.5% (very creative). And so it can be concluded that the development of scrapbook media to increase the creativity of learning science in elementary school class V SD Negeri 69 Palembang is stated to be valid, practical, and can increase the creativity of elementary school learning.

Keywords: *Media, Scrapbook, Temperature and Heat, Science Learning, Elementary School*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan, peran guru sangatlah penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas, baik pembelajaran dengan menggunakan strategi, metode serta media yang inovatif dan kreatif sehingga materi yang disampaikan dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Pada kenyataannya masih ada guru yang belum menghadirkan media sebagai penunjang belajar peserta didik di dalam kelas. Dalam perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran (Marmaini, 2020).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena yang factual, baik berupa kenyataan (reality) atau kejadian (event) dan hubungan sebab akibatnya. Ilmu Pengetahuan Alam adalah pengetahuan manusia yang luas, yang di dapatkan dengan cara observasi dan eksperimen yang

sistematik, serta dijelaskan dengan bantuan aturan-aturan, hukum-hukum, prinsip-prinsip, teori-teori, dan hipotesa-hipotesa (Hikmah Fatimah, 2021).

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) akan lebih menyenangkan apabila dikemas dalam bentuk alat peraga atau media pembelajaran. Media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari suatu proses pembelajaran dalam mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran memiliki fungsi untuk saling memvisualisasikan materi yang sulit dipahami jika menggunakan ucapan verbal. Secara sederhana, media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menunjang proses melaksanakan pembelajaran mulai dari buku sampai penggunaan alat elektronik. Meskipun banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah misalnya media cetak seperti buku. Dengan adanya media yang kreatif akan mampu merangsang peserta didik untuk menyukai pembelajaran yang disajikan oleh guru saat belajar.

Penggunaan media yang menarik mampu menjadikan peserta didik termotivasi dan mau mengeksplor kreativitasnya dalam dirinya sendiri. Peningkatan kreativitas dilaksanakan menggunakan media pembelajaran yang fleksibilitas dan kebaruan dalam kriteria baik, atau dalam kriteria cukup baik. Agar peserta didik lebih tertarik dan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Guru di sekolah sebagai fasilitator bertugas membantu peserta didik agar dapat menyukai pembelajaran tersebut terutama pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), pada materi Suhu dan Kalor yang terdapat pada buku TEMATIK, dan media sebagai alat bantu materi pembelajaran, terutama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan di SD Negeri 69 Palembang, menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru. Sekolah masih kurang dalam memanfaatkan fasilitas dalam penggunaan media yang kreatif, media yang di gunakan hanya memakai media seadanya yang ada disekolah tersebut sehingga proses pembelajaran didalam kelas kurang aktif dan menarik siswa dalam minat belajar dan membuat siswa tidak memperhatikan saat guru menerangkan materi siswa sibuk untuk main sendiri kesana kemari sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung dengan baik, materi yang di berikan oleh guru tidak dapat diterima oleh siswa, sehingga hasil belajar siswa kurang efisien dan kurang dalam pemahaman materi.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti sebelum penelitian di SD Negeri 69 Palembang terdapat beberapa masalah yang terjadi. Diantaranya proses pembelajaran dikelas belum memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran, sehingga turunnya nilai hasil belajar siswa. Siswa akan lebih tertarik atau lebih senang jika dalam proses pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran. Selain itu juga peneliti melakukan

wawancara pada salah satu siswa mengenai pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas, peneliti menemukan hasil bahwa siswa merasa bosan karena pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas belajar secara monoton. Media yang digunakan disekolah hanya menggunakan media seadanya dalam bentuk gambar tempel dan menggunakan bantuan buku siswa dan buku guru. Dengan adanya media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan suatu kreativitas siswa selama proses pembelajaran, dengan menuangkan ide ide pokok pada materi, mengembangkan imajinasi siswa, dan dapat memperoleh rasa kepercayaan diri kepada siswa itu sendiri, sehingga siswa memperoleh rasa percaya diri pada dirinya sendiri agar siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.

Sering sekali pembelajaran di sekolah masih menggunakan buku panduan sebagai pedoman belajar, hal ini di karenakan proses pembelajaran yang di laksanakan di SD Negeri 69 Palembang belum memaksimal penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu pada mata pelajaran IPA kelas V siswa diberi materi dasar suhu dan kalor yang akan di sajikan pada pembelajaran Tematik yang akan di fokuskan pada mata pelajaran IPA media yang akan di gunakan dalam sekolah merupakan media yang ada pada fasilitas sekolah seperti media tempel gambar dan menggunakan bantuan bahan ajar buku siswa dan buku guru (Tematik) buku tema enam (perpindahan suhu dan kalor) subtema satu tentang suhu dan kalor dengan menggunakan media *Scrapbook*.

Media *scrapbook* merupakan media yang diadaptasi dari album foto yang terbuat dari bahan bekas kemudian dihias agar lebih menarik. Scrapbook didesain dengan menggunakan gambar agar siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran (Veronica, 2018: 260). *Scrapbook* merupakan seni menempel di media kertas dan menghiasnya menjadi karya kreatif. *Scrapbook* dapat digunakan sebagai Salah satu penyampai informasi dalam pembelajaran. Seni menempel di media kertas ini jika dilihat dari hiasan yang kreatif dapat menarik untuk digunakan (Shofia Lana Fauziah, 2020). Media *Scrapbook* ini merupakan media yang diadaptasi dari sebuah foto yang terbuat dari bahan bekas kemudian dihias agar lebih menarik lagi. Sehingga scrapbook di desain dengan menggunakan gambar agar peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

Adapun kelebihan dari media *scrapbook* menurut (Dewi & Yuliana, 2018), *Scrapbook* mencerminkan keunikan dari pemikiran, sifatnya konkrit dan realistis menunjukkan permasalahan yang dibahas, *scrapbook* mengatasi ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan kita, dan bahan-bahan yang digunakan mudah didapat, tidak menggunakan alat khusus.

Berdasarkan hasil penelitian kajian terdahulu yang relevan dilakukan oleh para

peneliti sebelumnya, dikaji dari beberapa sumber jurnal sebagai bahan untuk peneliti yang akan dilaksanakan. Menurut hasil penelitian (Abdul M, 2020) mengatakan bahwa media *scrapbook* yang akan dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas awal dalam mengembangkan imajinasi siswa. Media *scrapbook* ini dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas kelas awal, media *scrapbook* yang dikembangkan dilengkapi dengan panduan penggunaan sehingga mempermudah dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Tematik yang menghubungkan seluruh mata pelajaran yaitu : Bahasa Indonesia, Seni Budaya, PKN, dan PJOK. Media ini berguna untuk mengatasi kesulitan siswa dalam proses pembelajaran, dan untuk memudahkan siswa dalam memahami, dan mengingat materi. Peneliti sebelumnya menggunakan media *Scrapbook* untuk menggambarkan proses terjadinya perpindahan kalor sederhana dengan tempelan bergambar yang berisi materi pembelajaran perpindahan kalor sederhana. Peneliti sebelumnya memiliki kelemahan dalam penggunaan media *scrapbook* ini diantaranya, kurangnya menarik pembelajaran pada gambar materi yang tersedia di media *Scrapbook*. Disini peneliti menawarkan inovasi media pembelajaran yang baik digunakan dalam proses belajar, dengan mengembangkan media yang sudah ada di perbaiki kembali dan di buat kembali lebih menarik dengan adanya hiasan dan tempelan bergambar yang berkaitan dengan materi agar siswa lebih aktif dalam belajar sehingga dapat menuangkan ide-ide baru dalam proses pembuatan media pembelajaran.

Berdasarkan masalah di atas perlu adanya variasi dalam media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa yang menyenangkan dan media dapat memfasilitasi siswa untuk melakukan sesuatu kegiatan sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mempermudah guru mencapai materi pembelajaran kepada siswa. Sehingga peneliti termotivasi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media *Scrapbook*. Dengan pengembangan media ini dapat menarik siswa untuk meningkatkan kreativitas dan lebih memahami materi dan membedakan perbedaan suhu dan kalor yang memuat dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sehingga mempermudah proses belajar siswa dengan menggunakan media yang nyata. Oleh karena itu peneliti tertarik dengan judul Penelitian "Pengembangan Media *SCRAPBOOK* Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 69 Palembang"

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dapat di artikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validasi yang telah di hasilkan (Sugiono, Metodologi Penelitian Pendidikan,

2019, p. 754) juga mengatakan bahwa penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, Metodologi Penelitian Pendidikan, 2019) Metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian ADDIE, yang mempunyai lima (5) tahap pembelajaran antara lain : *Analysis, Design, Development, Impelemtation, dan Evalute*. Dengan dasar pertimbangan bahwa model tersebut cocok untuk mengembangkan produk pembelajaran yang dapat tepat sasaran, efektif, dan sangat membantu dalam pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media *Scrapbook* ini berupa angket wawancara guru mata pelajaran yang dilakukan waktu pra survey. Angket validasi dari para ahli materi dan desain untuk mengukur tingkat kevalidan produk, serta angket respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan produk. Dokumentasi digunakan sebagai bukti penelitian, dokumentasi yang digunakan dapat berupa foto, video. Angket yang digunakan yaitu angket tertutup artinya para ahli dan peserta didik hanya memilih jawaban yang sudah di sediakan, yang berbentuk sama dengan angket pilihan ganda( Hamzah, 2019). Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuai dengan pengamatan, yang disertai catatan terhadap hasil keadaan atau objek sasaran. Dalam teknik validasi penelitian ini yang digunakan dalam penelitian berupa angket ahli media, ahli materi, angket respon peserta didik, angket instrument peserta didik. Adapun analisis data dalam pengembangan media *Scrapbook* adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitaif di peroleh melalui kritik dan saran dari validasi, sedangkan data kualitatif di peroleh dari data hasil angket. Teknik analisis data dilakukan untuk menghitung dan mengetahui tingkat kevalidan, Kreativitas, dan kepraktisan produk.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Scrapbook merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini "Pengembangan media Scrapbook untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 69 Palembang" dengan materi suhu dan kalor pada buku tematik tema 6 subtema 1. Penelitian dilakukan di SD Negeri 69 Palembang pada siswa kelas V. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang diadaptasi dari model Sugiyono. Ada lima tahapan dalam prosedur penelitian dan pengembangan ini, yaitu meliputi : 1) Analisis ; 2) Design (Perancangan) ; 3) Development (Pengembangan); 4) Implementasi; 5) Evaluasi.

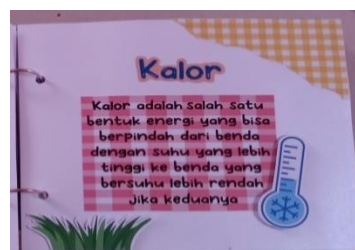
Analisis dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran berdasarkan permasalahan yang ada pada

kondisi lapang. Hasil analisis kebutuhan melalui Observasi bahwa kesulitan yang dialami yaitu pengondisian siswa dan siswa kurang bisa memahami materi tanpa adanya media. Hasil dari observasi ini akan dijadikan pedoman untuk mengembangkan produk media pembelajaran Scrapbook sehingga kesulitan yang dialami siswa dapat teratasi. Hasil analisis ini akan digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan media *Scrapbook*.

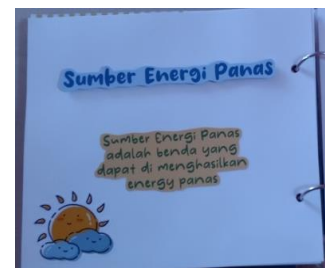
Desain mengembangkan produk awal, pada tahap ini peneliti mengembangkan produk awal dengan tujuan pembelajaran yang telah di tentukan untuk dibuat dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun hasil desain dari pengembangan ini seperti berikut:



Gambar 1. Cover *Scrapbook*



Gambar 2. Materi *Scrapbook*



Selanjutnya teks produk akan dinilai oleh beberapa ahli menilai kevalidan dari sebuah produk serta kesesuaiannya.

Tabel 4.1 Angket Hasil Penilaian Kevalidan

No	Nama Validator	Presentase
1	Dina Novera S.Pd., M.Pd	98.3%
2	Muh. Reza Ifanuari M.Pd	95%
3	David Budi Irawan M.Pd	97,5%
	Rata – rata	96.93%
	Kategori Kevalidan	Sangat Valid

Dari hasil seluruh validasi oleh validator dinyatakan bahwa pengembangan media *scrapbook* mendapat jumlah presentase 97,5 % yang artinya bahwa media *scrapbook* dalam kategori "Sangat Valid" untuk di gunakan. Hasil dari penilaian validator produk awal di nyatakan telah valid di gunakan dan selanjutnya menjadi protoype 2. Selanjutnya adalah uji coba pada peserta didik one to one, dan uji coba small group pada media *Scrapbook*.

Dari hasil angket pada tahap one to one yang telah di lakukan dengan 4 orang siswa yang mewakili kelompok belajar tinggi, sedang dan rendah di ketahui bahwa siswa

memberikan tanggapan positif terhadap pertanyaan dalam penggunaan "Media Scrapbook" di lihat dari aspek media yang mendapat presentase 98% dan aspek materi dengan presentase 95,5% dengan seluruh total rata rata presentase sebesar 96,2% yang masuk dalam kategori " Sangat Praktis" dan siswa setuju bahwa keseluruhan tampilan dari media yang di kembangkan menarik dan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar serta dapat membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data pada prototype ke3 ini dapat di nyatakan produk valid sehingga tidak diperlukan revisi dan dapat dilanjutkan pada prototype ke4.

Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa media *scrapbook* yang di kembangkan mendapatkan total presentase 95,5% yang masuk dalam kategori "Sangat Praktis". Di lihat dari hasil tanggapan siswa rata rata menunjukkan siswa senang untuk menggunakan media tersebut dan membaca media kartu untuk melatih kemampuan membaca sehingga prototype tidak memerlukan revisi.

Implementasi hasil penelitian ini di nilai dari kreativitas siswa yang digunakan untuk lebih mengetahui hasil kreativitas pembelajaran selama proses media yang telah di kembangkan, dan diterapkan proses pembuatannya kepada peserta didik/siswa untuk melihat tingkat kreativitas pembelajaran, dimana bagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 siswa. Memperoleh hasil penilaian yang di nilai langsung oleh peneliti, dengan tujuan apakah pembuatan media scrapbook berhasil untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran pada siswa kelas V SD.

Hasil akhir dari pengembangan media *scrapbook* pembelajaran IPA kelas V dengan materi suhu dan kalor pada buku Tematik Tema 6 subtema 1, Yang dilaksanakan di SD Negeri 69 Palembang diperoleh Nilai rata-rata hitung 0,766 Dan dikategorikan tinggi. Pada saat melakukan preses diikuti kurang lebih 23 peserta didik. sedangkan pada saat melakukan postes nilai terendah sudah menggunakan media *Scrapbook* yaitu 0,766 dan nilai tertinggi yaitu 100. setelah melakukan proses uji coba Gan Skor hasil media pembelajaran, Hal ini dikarenakan adanya dampak baik dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba lapangan tersebut maka dapat dihasilkan N-Gain dengan nilai rata-rata 0,77 ( Tinggi ) dari hasil tersebut adanya peningkatan hasil belajar siswa dan media *scrapbook* untuk meningkatkan kreativitas dikategorikan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran mengajar di sekolah dasar.

Evaluasi diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media, penilaian one tone, small grop, dan hasil pretest & posttest. Hasil dari validasi para ahli memperoleh data kuantitatif berupa skor penilaian terhadap media *Scrapbook* yang telah di validasi oleh validato

dengan memperoleh nilai rata-rata 97,5% dan data kualitatif berupa saran dan masukan yang berupa revisi (perbaikan produk) telah diberikan kepada tiga validator. Hasil dari kepraktisan yang di uji coba dilapangan melalui tahap one to one, dan *small group* diterapkan kepada siswa memperoleh hasil akhir nilai rata-rata 96,2 % (one to one) dan 95,5% (*Small Group*). Hasil belajar siswa di peroleh dari penilaian postets dan pretest dengan menggunakan hasil hitung ujin N-Gain memperoleh nilai- rata-rata 0,766 yang di kategorikan Tinggi. Hasil dari evaluasi yang dilakukan akan diketahui bagaimana pengembangan media *Scrapbook* dan kelayakan media *Scrapbook* yang telah di kembangkan.

Pada tahap akhir melakukan uji coba pertama untuk mengetahui hasil kreativitas siswa yang diukur dengan mempraktikan kepada siswa bagaimana membuat media *scrapbook* secara sederhana dengan mengelompokan siswa mejadi 4 kelompok. Dari hasil uji coba sebelum penerapan media memperoleh nilai masing-masing kelompok dengan presentase 70%, 76.5%, 65%, 67.5%. sedangkan sesudah penerapan media memperoleh nilai presentase yaitu 95%, 87.5%, 90%, 97.5%.. Jika kedua di bandingkan maka peningkatan kerativitas pembelajaran IPA siswa kelas V memperoleh nilai nilai presentase sebelum dan sesudah penerapan media scrapbook yaitu 67.5% ke 92.5%. Maka dari hasil uji coba tersebut peneliti menyimpulkan bahwa hasil perbandingan presentase nilai kelompok pembuatan media *scrapbook* dinyatakan dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran IPA siswa kelas V SD.

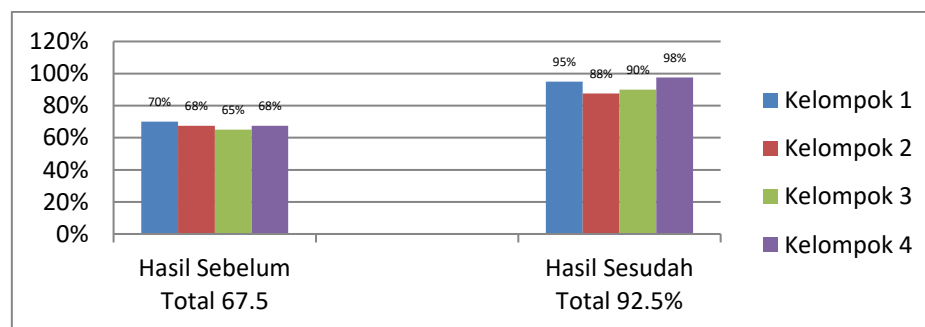
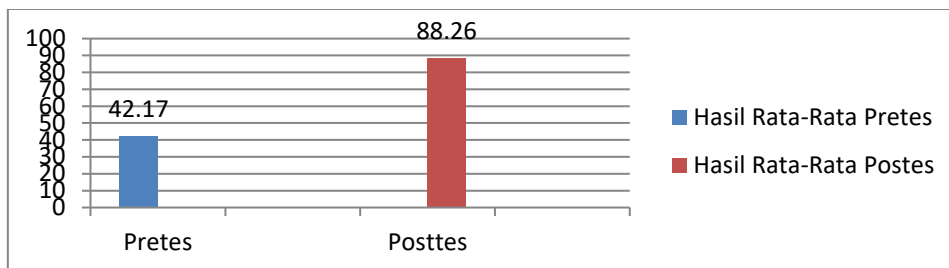


Diagram: Perbandingan presentase sebelum dan sesudah Uji coba pembuatan media *scrapbook*

Hasil uji coba kedua , yaitu diuji cobakan pada seluruh siswa yaitu 23 siswa untuk melihat kemampuan hasil belajar siswa dalam bentuk soal pretest dan posttest. Hasil dari soal tes pretest yang di uji coba ke siswa sebanyak 23 siswa yang belum mencapai nilai KKM dengan rata-rata nilai 42,17, dan setelah soal posttest di berikan kepada siswa dengan nilai yang mencapai KKM ada 23 siswa dengan rata-rata nilai 88,26.



Untuk mengetahui kemampuan kreativitas pembelajaran dan mengetahui hasil belajar siswa dilihat dari bagaimana siswa mampu memahami isi materi yang ada didalam media *scrapbook*, siswa mampu membuat media pembelajaran dan mampu menyelesaikan soal dengan benar, maka semakin banyak siswa dapat menjawab soal dengan benar maka dapat di simpulkan bahwa siswa mampu meningkatkan kreativitas pembelajaran IPA melalui media *scrapbook*. Teori tersebut sejalan dengan penelitian (Abdul Muktadir, 2019) yang membahas tentang media *scrapbook* dalam meningkatkan Kreativitas siswa sekolah dasar kota Bengkulu dapat di lihat dengan menggunakan soal pretes dan posttest dengan skor penilaian mendapat nilai tinggi maka media *scrapbook* dalam meningkatkan Kreativitas pembelajaran kelas V siswa sekolah dasar menjadi lebih baik. Berdasarkan hasil penilaian kompetensi pada nilai rata-rata pretes-posttes terdapat peningkatan sehingga dapat dinyatakan bahwa media *scrapbook* yang telah di kembangkan peneliti sangat praktis dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas pada mata pelajaran IPA kelas V.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh peneliti mengenai pengembangan media *Scrapbook* untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 69 Palembang . Peneliti memperoleh kesimpulan penelitian sebagai berikut:

- a. Media *Scrapbook* pada materi suhu dan kalor di kelas V dengan menggunakan model ADDIE dikategorikan sangat valid dengan hasil persentase analisis rata-rata sebesar 97,5% Penilaian ini diperoleh dari hasil validasi ahli materi ahli bahasa dan ahli media.
- b. Media *Scrapbook* pada materi suhu dan kalor kelas V dengan menggunakan model ADDIE dinyatakan sangat praktis dengan menggunakan hasil uji one to one dan small Group persentase nilai rata-rata sebesar 96,2 % dan 95,5% Penilaian ini diperoleh berdasarkan hasil kreativitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan hasil lembar angket one to one dan small group
- c. Hasil kreativitas pengembangan media *scrapbook* untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran IPA siswa kelas V SD pada materi suhu dan kalor memperoleh masing-masing nilai kelompok dengan perbandingan pesentase 67.5% ke 92.5% yang diukur

dari proses pembuatan media pembelajaran *scrapbook*, dengan ini bahwa hasil penelitian dinyatakan dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran IPA kelas V SD.

- d. Hasil belajar pengembangan media *Scrapbook* pada materi suhu dan kalor di kelas V menggunakan model ADDIE dihitung dengan uji N-Gain Memperoleh hasil tinggi dengan persentase nilai rata-rata ketuntasan siswa sebesar 0,766 (Peningkatan Tinggi). penilaian ini diperoleh dari hasil lembar Soal pretest dan post test mengenai materi suhu dan kalor kelas V SD.

Berdasarkan hasil dari pengembangan media *Scrapbook* menunjukkan bahwa penelitian pengembangan sudah memenuhi kategori valid. Praktis, sangat Kreatif dan hasil belajar untuk pembelajaran IPA siswa kelas V di SD Negeri 69 Palembang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdul M, P. A. (2020). Media Scrapbook Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 149- 154.
- Hamzah. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan-Research & Development Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil*. Literasi Nusantara Abadi.
- Marmaini. (2020). *Pembelajaran IPA SD*. Palembang: NoerFikri.
- Shofia Lana Fauziah, I. I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Vertebrata di Kelas X. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 2(1), 16-27.
- Sugiono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. BANDUNG: CV Alfabeta.
- Sugiono. (2019). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. BANDUNG: CV Alfabeta.