



Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di Kelas V SD Negeri 064970 Medan Denai

Nursyahria Hijjah¹, Samsul Bahri²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

*Korespondensi: syahrianur007@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media scrapbook pada materi cerpen, serta mengetahui respon guru terhadap pengembangan media scrapbook pada materi cerpen. Jenis penelitian yang digunakan oleh penelitian ini adalah jenis pengembangan Research and Development (R&D), Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model menurut Sugiyono (2010) dengan 6 tahap. Yaitu Tahap Potensi dan Masalah, Tahap Pengumpulan data, Tahap Desain Produk, Tahap Validasi Desain, Tahap Revisi Desain, Tahap Uji Coba Produk. Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu melalui wawancara dan menyebarkan angket (kuesioner). Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu wawancara dan menyebarkan angket dengan melalui instrument skala Guttman yang memberikan jawaban "ya atau tidak". Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu Teknik analisis Data deskriptif Kualitatif.

Kata kunci: Media Scrapbook, Cerpen, Bahasa Indonesia.

Abstract

This study aims to determine the feasibility of scrapbooking media on short stories material, as well as knowing the teacher's response to the development of scrapbook media on short stories material. The type of research used in this study is the type of Research and Development (R&D) development. The model used in this study is the model according to Sugiyono (2010) with 6 stages. Namely, the Potential and Problem Phase, the Data Collection Phase, the Product Design Phase, the Design Validation Phase, the Design Revision Phase, and the Product Trial Phase. Data collection instruments used by researchers are through interviews and distributing questionnaires (questionnaires). The data collection technique used by the researcher is interviews and distributing questionnaires through the Guttman scale instrument which gives a "yes or no" answer. The data analysis technique used by the researcher is descriptive qualitative data analysis technique.

Keywords: *Scrapbook Media, Short Stories, Indonesian.*

1. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses suatu kegiatan yang melibatkan tenaga pendidik dalam upaya untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai media atau sumber-sumber belajar. Dalam proses pembelajaran, tenaga pendidik sangat membutuhkan media sebagai alat penunjang proses pembelajaran berlangsung. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu usaha sadar oleh guru atau tenaga pendidik untuk membantu peserta didik agar peserta didik dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya tersendiri. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam

memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa, (Sadiman,1984). Dalam proses pembelajaran, siswa merupakan subjek dan guru merupakan subjek mengajar. Mengajar dapat pula diartikan sebagai proses membantu kegiatan belajar sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif. Melalui reformasi pendidikan, pendidikan harus berwawasan masa depan yang memberikan jaminan bagi perwujudan hak azasi manusia untuk mengembangkan seluruh potensi dan prestasinya secara optimal guna kesejahteraan hidup di masa depan.

Pembelajaran dengan menggunakan media konvensional (ceramah) lebih cenderung membuat peserta didik kurang aktif dan malas dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan tidak adanya media pembelajaran. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran didalam kelas, guru sebagai tenaga pendidik mempunyai tujuan utama dalam kegiatan pembelajaran disekolah yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan akan berdampak positif dalam pencapaian hasil belajar dengan optimal. Dengan demikian seorang guru dituntut untuk menemukan alternative yang harus diambil dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari empat keterampilan yaitu: keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara,dan keterampilan menulis. Pembelajaran bahasa indonesia memiliki peranan yang sangat penting, bukan hanya untuk membina keterampilan komunikasi melainkan juga untuk kepentingan penguasaan ilmu pengetahuan. pembelajaran bahasa indonesia diterapkan pada seluruh jenjang pendidikan dari tingkat sekolah dasar, maupun perguruan tinggi. Berdasarkan pada kurikulum 2013, mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik mengembangkan kemampuan dalam memahami dan menciptakan teks. Selain itu pembelajaran Bahasa Indonesia juga dapat membentuk sikap berbahasa yang positif serta memberikan dasar untuk menghargai karya Sastra Indonesia.

Menurut Badan Standar Nasional: pendidikan, standar isi bahasa Indonesia dalam Ahmad Susanto (2015: 245) Sebagai berikut. “Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menubuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra manusia Indonesia.” Adapun komponen berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi beberapa aspek yaitu: Aspek Mendengar, Aspek Berbicara, Aspek Membaca

dan Aspek Menulis. Salah satu Keterampilan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah menulis. Menulis sebagai salah satu keterampilan seseorang untuk mengkomunikasikan dalam bentuk pesan maupun dalam bentuk sebuah tulisan.

Media pembelajaran sangat berguna untuk menciptakan suasana kelas dan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran dan media juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Media salah satu dari komponen sistem pembelajaran, yaitu mempunyai peran dan fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran berlangsung. Media tidak bisa dipisahkan dari suatu proses pembelajaran, karena tanpa adanya media pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Menurut Huck (1987) mengatakan bahwa pembelajaran sastra di SD harus memberikan pengalaman kepada siswa yang berkontribusi pada 4 tujuan yaitu; mencari kesenangan pada buku (*discovering delight in books*), menginterpretasi bacaan sastra (*interpreting literature*), mengembangkan kesadaran bersastra (*literary awareness*) dan mengembangkan kemampuan apresiasi. Sastra juga dapat dituliskan dengan penghayatandan imajinasi yang dalam tentang kehidupannya.

Salah satu jenis karya sastra yaitu cerpen. Cerpen merupakan cerita pendek menurut wujud pada fisiknya yang berbentuk pendek. Ukuran panjang pendeknya dalam suatu cerita sangat relatif. Namun, pada umumnya cerita pendek merupakan cerita yang dibaca habis sekitar sepuluh menit atau setengah jam. Jumlah setiap katanya sekitar 500-5.000 perkata. Oleh karena itu, cerpen sering disebut dengan cerita pendek yang dapat di baca dalam sekali duduk saja. Karya-karya sastra banyak dijumpai di media massa seperti, majalah sastra, koran, dan banyak diterbitkan dalam buku-buku atau antologi cerpen.

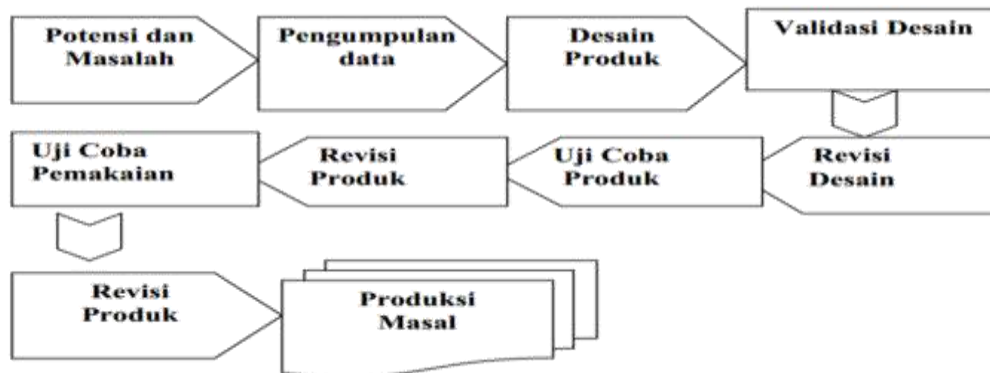
Tujuan dari penelitian ini untuk melihat seberapa besar pemahaman kemampuan peserta didik dalam memahami isi cerpen dan minat baca cerpen pada peserta didik tersebut. Salah satu pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD/MI memahami isi dari sebuah cerpen. Memahami isi dari sebuah cerpen merupakan keterampilan membaca yang harus dimiliki dan dikuasai oleh peserta didik. Memahami isi dari sebuah cerpen Memahami isi dari sebuah cerpen merupakan salah satu kegiatan membaca yang bertujuan untuk menangkap informasi berupa nilai-nilai kehidupan, nilai ekstrinsik dan nilai instrinsik. Membaca merupakan suatu aktivitas untuk mendapatkan sebuah informasi pada saat membaca. Hal ini merupakan keterampilan yang bersifat menerima, melalui tes yang dibaca oleh peserta didik.

Dalam memahami bacaan sebuah cerpen, ada dua hal yang harus diperhatikan oleh peserta didik, yaitu menyangkut isi dan teknik penceritaan. Isi dari sebuah cerpen memiliki tema, amanat. Sedangkan teknik penceritaan terdiri dari alur, amanat, penokohan, latar, sudut pandang dan gaya bahasa. Dalam memahami isi sebuah cerpen peserta didik harus bisa membedakan antara tema dan topik. Media *Scrapbook* merupakan sebuah album yang berisi gambaran-gambaran yang disertai dengan penjelasan keterangan dibawahnya, dengan menggunakan ilustrasi, warna, dan menata huruf/tulisan sesuai dengan kesukaan peserta didik. Hal ini dapat menjadikan media scapbook salah satu media alternatif yang dapat menarik perhatian pada peserta didik.

Keunggulan media *scrapbook* (buku tempel) ini tidak hanya berupa buku tempel gambar-gambar, atau hiasan saja, melainkan yang berisi keterangan materi cerpen diantaranya pengertian cerpen, struktur cerpen, ciri-ciri cerpen, unsur-unsur cerpen, dan fungsi cerpen yang akan membangun konsep pengetahuan peserta didik menjadi lebih mudah dipahami. Pengembangan Media *Scrapbook* ini dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik, dan tenaga pendidik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen, dengan adanya referensi cerpen yang menarik. Sehingga peserta didik memahami isi cerpen, dan membaca beranekaragam cerpen.

2. Metode Penelitian

Model pengembangan penelitian ini dapat dilihat pada langkah-langkah prosedural penggunaan model *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2010) penelitian R&D ini berupa mengembangkan produk media pembelajaran, yaitu berbasis *scrapbook*. Pada penelitian ini memiliki 10 langkah-langkah tahapan penelitian dan pengembangan meliputi; (1) potensi Masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk, (10) Produksi Masal. Ditunjukkan pada gambar berikut;



Gambar 1 Langkah-Langkah Penggunaan Model Research and Development (R&D)

Dalam pengembangan, menurut Sugiyono ada 10 langkah-langkah tahapan pengembangan. Namun disini peneliti hanya menggunakan 6 langkah-langkah tahapan dikarenakan akan membutuhkan biaya yang banyak dan waktu yang sangat panjang. 6 langkah-langkah tahapan tersebut yaitu; (1) potensi Masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk.

Subjek dari uji coba penelitian ini didapati setelah memberikan jawaban dari beberapa pertanyaan yang diajukan oleh peneliti secara tertulis ataupun tanya jawab sambil bertatap muka pada Validator (2 dosen ahli dan 2 orang guru kelas V SDN 064970 Medan Denai). Objek dalam penelitian ini adalah Media pembelajaran Berbasis *scrapbook* pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen.

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti untuk menghasilkan produk baru yang layak divalidasi yaitu dengan menggunakan wawancara dan angket (kuesioner). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua macam teknik analisis data yaitu, Teknik analisis secara deskriptif kuantitatif, dan analisis deskriptif kualitatif. Kedua Jenis data tersebut digunakan dalam penilaian untuk memperbaiki sistem pembelajaran menggunakan media pembelajaran *scrapbook*.

3. Hasil dan Pembahasan Penelitian

3.1 Hasil penelitian

Hasil Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dengan judul pengembangan media pembelajaran *scrapbook* mata pelajaran bahasa Indonesia materi cerpen Di kelas V SD NEGERI 064970. Produk yang dihasilkan oleh penulis yaitu media pembelajaran *scrapbook* mata pelajaran bahasa Indonesia materi cerpen. Penelitian dan pengembangan produk ini

sudah melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model prosedural pengembangan.

Pada proses pengumpulan data, penulis terlebih dahulu melakukan pra penelitian melalui wawancara dan menyebarkan kuesioner atau angket kepada guru. Dari hasil pra penelitian tersebut ternyata masih banyak tenaga pendidik menggunakan buku paket dalam proses pembelajaran.

Media *scrapbook* yang didesain dengan semenarik mungkin, sehingga dapat menarik minat perhatian pada peserta didik untuk membacanya. Dalam pembuatan media *scrapbook* pada desain isi disesuaikan dengan materi yang akan diambil untuk dibuat menjadi media *scrapbook*. Pada bagian depan cover dan bagian belakang cover didesain sesuai dengan tema judul materi yang didesain.

Tahap ini peneliti melakukan tahap ini dengan membagikan angket kepada guru untuk mengetahui uji respon pendidik dengan dengan cara memberi tanda ceklis pada kolom dan mengisi lembar angket penilaian sesuai dengan kolom "iya atau tidak". Pada masing-masing aspek butir penilaian terdiri dari 3 Aspek, Aspek pembelajaran, Aspek bahasa, Aspek kelengkapan media dengan total 12 butir penilaian. Hasil penilaian respon pendidik: dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Penilaian Respon Tenaga pendidik

Aspek	Indikator	Penilaian	
		YA	TIDAK
Pembelajaran	1. Kesesuaian materi dengan SK	✓	
	2. Kesesuaian materi dengan KD	✓	
	3. Kesesuaian materi dengan indikator Pembelajaran	✓	
	4. Kesesuaian materi dengan tujuan Pembelajaran.	✓	
	5. ketepatan isi materi yang disajikan	✓	
	6. Materi mudah untuk dipahami	✓	
	7. Kejelasan pada uraian latihan soal		
	8. Kesesuaian kunci jawaban pada pembahasan soal	✓	
Bahasa	9. Kesesuaian dengan kaidah bahasa	✓	
	1. Kelugasan bahasa yang digunakan		✓
	2. Penggunaan istilah yang digunakan sudah tepat		✓
Kelengkapan Media	3. Kelengkapan daftar isi materi	✓	

Berdasarkan hasil Uji coba tenaga pendidik di SDN 064970 Kec.Medan Denai. Pada Aspek pembelajaran dengan total masing-masing aspek penilaian mendapat 8 jawaban “ya”, Aspek Bahasa dengan total masing-masing aspek penilaian mendapat 1 jawaban “ya dan 2 jawaban “tidak”. Aspek kelengkapan media total masing-masing mendapat 1 jawaban ‘ya” dan total keseluruhan penilaian mendapat 10 jawaban “ya”.Dan total keseluruhan penilaian mendapat 2 jawaban “Tidak”. Dengan demikian media ini layak dan dapat digunakan di proses pembelajaran di kelas.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan pembahasan dari penelitian pengembangan ini bahwa didalam media pembelajaran *Scrapbook* mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen dikelas V SDN 064970 Kec.Medan Denai layak untuk dijadikan media pembelajaran didalam kelas. Pembahasan yang dapat di ambil sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen dikelas V SDN 064970 Kec.Medan Denai menggunakan Jenis penelitian pengembangan Research and Development (R&D),menggunkaan model menurut Sugiyono (2010) dengan 10 langkah-langkah tahapan yaitu; Potensi Masalah, pengumpulan Data, Desain produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji coba Produk, Revisi produk, Uji coba Pemakaian, Revisi produk, Produksi Masal. Namun disituasi dan kondisi masih dalam keadaan covid-19, maka penulis akan melakukan penelitian hanya sampai 6 langkah-langkah tahapan saja,yaitu Tahap Potensi dan Masalah, Tahap Pengumpulan data, Tahap Desain Produk, Tahap Validasi Desain, Tahap Revisi Desain, Tahap Uji Coba Produk.
2. Produk yang dihasilkan oleh penulis pengembangan ini berupa media pembelajaran *Scrapbook*.
3. Dari hasil penilaian validasi ahli media *Scrapbook* memperoleh 20 penilaian “ya” dengan masing-masing kriteria “sangat baik”; dengan hasil bukti penilaian mendapat jawaban “ya” dan penilaian “tidak” mendapat nilai 0. Hasil validasi oleh ahli media dari semua aspek dinyatakan bahwa produk awal layak digunakan tanpa ada revisi.
4. Dari hasil penilaian validasi ahli materi yang disajikan pada tabel. 4.2 Dapat diketahui bahwa validasi ahli materi dalam uji kelayakan memperoleh 10 penilaian “ya” dengan masing-masing kriteria’'sangat baik’’. penilaian mendapat jawaban “ya” dan penilaian

“tidak” mendapat nilai 0. Hasil validasi oleh ahli materi dari semua aspek dinyatakan bahwa produk awal layak digunakan tanpa ada revisi.

5. Dari hasil Uji coba produk tenaga pendidik Pada Aspek pembelajaran dengan total masing-masing aspek penilaian mendapat 8 jawaban “ya”, Aspek Bahasa dengan total masing-masing aspek penilaian mendapat 1 jawaban “ya dan 2 jawaban “tidak”. Aspek kelengkapan media total masing-masing mendapat 1 jawaban ‘ya” dan total keseluruhan penilaian mendapat 10 jawaban “ya”.Dan total keseluruhan penilaian mendapat 2 jawaban ‘Tidak”.

4. Kesimpulan

Hasil dari penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen layak digunakan, dan dijadikan media pembelajaran didalam kelas. Hal ini dikarenakan media *Scrapbook* dapat lebih menarik perhatian dan menambah minat belajar peserta didik.

5. Daftar Pustaka

- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran scrapbook materi karangan deskripsi mata pelajaran bahasa indonesia kelas III sekolah dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
- Harahap, S. R. A. K., & Nasution, A. S. (2021). Pengembangan Media Berbasis Power Point Untuk Penyajian Bagian-Bagian Tumbuhan Melalui CTL Di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(2), 128-137.
- Huck, Charloot S, Susan H dan Janes H. (1987). *Children's Literatur in The Selementary School*. Chicago: Rand Mc Nally College Publishing.
- Kusuma, N., Mujib, A., Syahputra, E., & Ariswoyo, S. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 39-45.
- Sadiman, Dkk. (1984). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Manfaatnya*, (Jakarta: Pustekom Dikbud An PT. Raja Grafindo Persada).
- Sartyka, B., Mujib, A., & Mawengkang, H. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik dan

Kemandirian Belajar Peserta Didik. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 35-46.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media

Susmiati, S. (2021). Penggunaan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SDN 118275 Sialang Pamoran II Kecamatan Silangkitang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(1), 62-72.

Tarigan, L. A. B., & Napitupulu, S. (2021). Pengembangan Media Papan Magnetik Pada Pembelajaran Ipa Materi Metamorfosis Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(2), 168-179.