

Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Rme Materi Perkalian Kelas IV SD Muhammadiyah 1 Bawean

Nur Firdausi Nuzula¹, Arissona Dia Indah Sari², Nataria Wahyuning Subayani³

PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Gresik¹⁻³

e-mail: nurfirdausinuzula@gmail.com¹, arissona@umg.ac.id², nataria.nata@umg.ac.id³

Received : 24-07-2023

Reviewed : 20-08-2023

Accepted : 15-09-2023

Published : 30-09-2023

ABTRACT

This study aims to develop RME-based scrapbook media multiplication material in the hope that it can help students increase understanding of correct problem solving, active learning conditions and the creation of learning media that are in accordance with the Bawean environment. The method used in this development research is the ADDIE development method with 5 stages, namely: analysis, design, development, implementation, evaluation. The subjects in this study were 12 grade IV students of SD Muhammadiyah 1 Bawean. The research was taken in the 2022/2023 school year. The results of this study are: 1) RME-based scrapbook media multiplication material was developed based on 5 stages in the ADDIE development model, 2) RME-based scrapbook media multiplication material was declared "Very Good" by media experts with a score of 82% and by material experts with a score of 83%, 3) and the results of a questionnaire of student responses to RME-based scrapbook media multiplication material which obtained "Positive / Good" results with a value of 81%.

Keywords: Problem Solving, RME, Scrapbook Media..

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media scrapbook berbasis RME materi perkalian dengan harapan dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman mengenai pemecahan masalah dengan benar, kondisi belajar yang aktif serta terciptanya media pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan Bawean. Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah metode pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan, yaitu : analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, evaluasi. Subyek dalam penelitian ini adalah 12 peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 1 Bawean. Penelitian ini diambil pada tahun ajaran 2022/2023. Hasil dari penelitian ini adalah : 1) media scrapbook berbasis RME materi perkalian ini dikembangkan berdasarkan dengan 5 tahapan dalam model pengembangan ADDIE, 2) media scrapbook berbasis RME materi perkalian dinyatakan "Sangat Baik" oleh ahli media dengan perolehan nilai sebesar 82% dan oleh ahli materi dengan perolehan nilai sebesar 83%, 3) serta hasil angket respon peserta didik terhadap media scrapbook berbasis RME materi perkalian yang memperoleh hasil "Positif/Baik" dengan nilai 81%.

Kata Kunci: Media Scrapbook, Pemecahan Masalah, RME

PENDAHULUAN

Sekolah dasar adalah suatu lembaga sosial yang memiliki kewajiban untuk melatih serta mengembangkan kemampuan dasar selama 6 tahun sehingga peserta didik mampu melanjutkan ke jenjang selanjutnya (Taufiq, 2019). Peserta didik akan dilatih dan dikembangkan di sekolah mulai dari kemampuan dasar, seperti membaca, menulis dan berhitung sehingga menjadi sesuatu yang

dapat bermanfaat bagi personal maupun sosial. Hal tersebut sejalan dengan tujuan Pendidikan Nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam mencapai tujuan Pendidikan Nasional pemerintah berusaha meningkatkan kualitas pendidikan dengan menyesuaikan kurikulum dengan permasalahan pendidikan.

Kurikulum menurut UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19 adalah seperangkat yang dirancang dan diatur

untuk mencapai tujuan Pendidikan tertentu dan dijadikan pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang berisikan tujuan, isi, bahan pelajaran serta cara yang digunakan (Atiah, 2020). Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang mengoptimalkan agar peserta didik mampu memahami konsep dan menguatkan kompetensi melalui pembelajaran intrakurikuler yang beragam (kemdikbud, 2022). Kurikulum merdeka adalah kurikulum baru dimana guru diberi kebebasan untuk menggunakan berbagai perangkat ajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat belajar peserta didik, dengan harapan pembelajaran akan berjalan dengan baik, tepat dan meningkatkan keinginan belajar peserta didik, khususnya pembelajaran matematika.

Matematika merupakan Bahasa simbolik yang dapat menciptakan hubungan kualitatif dan kuantitatif dengan cara bernalar induktif maupun deduktif, seperti perkalian dalam bentuk cerita menurut Johnson dan Myklebust (dalam Dewi & Izzati, 2020). Matematika menurut James (dalam Zaenah et al., 2019) adalah suatu cara terbaik untuk melatih kemampuan berpikir kita karena matematika melibatkan kekuatan dan ketepatan kita dalam berpikir. Matematika adalah pengetahuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari oleh karena itu matematika diajarkan dari dasar dan sedini mungkin untuk dapat memahami konsep pembelajaran matematika. Namun banyak yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika dianggap sulit dan menakutkan serta memberikan rasa bosan pada peserta didik dan menganggap matematika hanya terpaku pada simbol dan angka saja (Dewi & Izzati, 2020). Pada kenyataannya tujuan pembelajaran matematika adalah untuk membantu peserta didik memahami masalah dan menyelesaikannya dengan mempertimbangkan kemungkinan – kemungkinan yang lain sehingga memperoleh penyelesaian yang memang benar dan tepat.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menarik perhatian dan minat peserta didik dalam menerima informasi mengenai pembelajaran serta menghilangkan rasa bosan dan pandangan matematika itu sulit. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting karena media pembelajaran bukan hanya bisa digunakan disaat ada guru melainkan bisa digunakan secara mandiri atau bersama teman oleh peserta didik (Zaenah et al., 2019). Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik adalah media *Scrapbook*. *Scrapbook* adalah media yang berupa gambar, tulisan atau hiasan dimana nantinya akan ditempelkan di atas kertas. Menurut Dewi (dalam Zaenah et al., 2019) media *Scrapbook* memiliki manfaat bagi peserta didik, antara

lain : peserta didik jadi kreatif, dapat menyalurkan hobi, dokumentasi serta sarana yang dapat menjadi penghilang stress dan rekreasi.

Pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) menurut pendapat Freudenthal (dalam Pratiwi & Rahmawati, 2022) adalah pendekatan yang mengaitkan matematika dengan kenyataan karena matematika merupakan aktivitas manusia sehingga harus dekat dengan peserta didik dan relevan dengan kehidupan nyata. Menurut Wibowo (dalam Wulandari et al., 2020) pendekatan RME adalah pendekatan yang melibatkan peserta didik untuk mengembangkan pemahaman mereka dengan cara memecahkan dan mengeksplorasi masalah yang ditetapkan dalam konteks yang melibatkan ketertarikan peserta didik khususnya pembelajaran matematika. Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan RME adalah pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran matematika yang menyesuaikan dengan keadaan atau kehidupan nyata peserta didik sehingga mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengeksplorasi dan memecahkan masalah.

Bedasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Muhammadiyah Satu Bawean, menyatakan bahwa sekolah tersebut menerapkan kurikulum 2013 sebagai kurikulum acuannya. Observasi ini dilakukan pada peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Satu Bawean, diperoleh hasil bahwa proses pembelajaran mengacu pada satu media/bahan ajar. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa guru belum mencoba menerapkan media/bahan ajar yang berbeda. Hal tersebut menimbulkan cara belajar yang merujuk pada metode konvensional (ceramah dan tanya jawab), sehingga proses pembelajaran yang berlangsung menjadi kurang aktif.

Selain itu, berdasarkan proses observasi, diperoleh fenomena bahwa 5 dari 12 peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami tahapan/cara pemecahan masalah dengan benar dalam materi pembelajaran perkalian. Permasalahan tersebut, dapat terjawab dengan digunakannya pendekatan RME. Mendukung pemaparan tersebut, (Fitria, 2020) menyatakan bahwa pendekatan RME adalah pendekatan yang berasal dari hal yang riil atau kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran matematika. Hal tersebut juga dilakukan oleh peneliti sebelumnya (Pratiwi & Rahmawati, 2022) yang berjudul “Pengembangan Media V-Mau Berbasis RME Dalam Konsep Perkalian Sebagai Penjumlahan Berulang”.

Pendekatan RME dapat dipadukan dengan media/bahan ajar lain. Karena dengan digunakannya

media pembelajaran lain, diharapkan dapat menarik perhatian serta merangsang peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berlatar belakang fenomena tersebut, penelitian ini mengangkat judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis RME Materi Perkalian Kelas IV SD Muhammadiyah Satu Bawean”

TIJAUAN PUSTAKA

Media adalah kata yang bermula dari bahasa Latin dan bentuk jamak dari kata “medium” yang artinya perantara atau pengantar (Liawati & Sari, 2017). Media menurut (Abi *et al.*, 2020) adalah perantara atau pengantar sumber pesan (media pembelajaran) dengan penerima pesan (peserta didik) yang terjadi dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran, ketertarikan dan kemauan untuk terlibat dalam pembelajaran. Sehingga dapat kita ambil kesimpulan bahwa suatu media pembelajaran sangat berguna jika diberikan dalam kegiatan pembelajaran, karena media pembelajaran bisa memberikan rangsangan yang mendorong peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran yang akan dipakai dalam pembelajaran menyesuaikan dengan materi pembelajaran. Guru/pendidik juga harus selektif memilih media pembelajaran supaya informasi yang ingin dibagikan kepada peserta didik tidak salah. Menurut Supriyono (dalam Nurfadhillah, Septy, 2021) cara merancang media pembelajaran yang efektif, sebagai berikut : (1) Media dirancang dengan sederhana; (2) Media dirancang menyesuaikan pokok bahasan materi; (3) Media tidak seharusnya membuat peserta didik bimbang; (4) Media dibuat dengan memanfaatkan bahan yang ada, sederhana dan tidak membebani tanpa mengurangi fungsi dan maksud media itu.

Media *Scrapbook* sendiri termasuk kedalam klasifikasi media visual, dimana didalamnya akan menampilkan bentuk visual yang dapat dilihat oleh indra penglihatan. *Scrapbook* bermula dari kata “*scrap*” yang berarti bekas atau potongan. Sedangkan “*book*” berarti buku (Sari *et al.*, 2020). Jadi *Scrapbook* adalah buku yang terbuat dari sisa atau potongan-potongan. *Scrapbook* di desain dengan maksud supaya peserta didik tertarik untuk ikut serta dalam pembelajaran melalui gambar yang ditempelkan menurut Veronica *et al* (dalam Lestari *et al.*, 2022). Jadi dapat kita simpulkan media *Scrapbook* adalah media pembelajaran yang terbuat dari hasil kreatifitas dalam menempelkan gambar, tulisan dan hiasan yang berisikan materi pembelajaran dan dapat menarik peserta didik untuk ikut serta dalam pembelajaran.

Pendekatan RME sendiri pertama kali dikembangkan oleh Freudenthal pada tahun 1971 di Utrecht University Belanda. Menurut Freudhental (dalam Pratiwi &

Rahmawati, 2022) pendekatan RME adalah pendekatan yang melibatkan matematika dengan kenyataan atau aktivitas manusia, sehingga harus dekat dengan peserta didik dan relevan dengan kehidupan nyata. Pendekatan RME menurut (Hasyim, 2017) adalah pendekatan pembelajaran yang memadukan konsep secara teoritis dan kenyataan secara seimbang atau sama. Sehingga dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) adalah salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang melibatkan hal-hal realistik dan teori dengan sama sehingga peserta didik (pelajar) dapat merealisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Berikut karakteristik pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) menurut Rahmah (dalam Hasyim, 2017) antara lain : a) Adanya masalah yang berhubungan dengan kehidupan peserta didik pada awal pembelajaran matematika, b) Penyelesaian masalah dilakukan oleh peserta didik dengan menggunakan model yang dikonstruksikan melalui bimbingan guru, c) Peserta didik berkontribusi dengan memberikan aneka jawaban dan cara, d) Melakukan interaksi secara aktif baik itu antara peserta didik-peserta didik, peserta didik-pengajar dan peserta didik-sumber belajar, e) Materi matematika dikaitkan dengan tema matematika lainnya

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dimana menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009) (dalam Ratnasari, 2020). Model pengembangan ADDIE meliputi 5 tahapan yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Ulfa *et al.*, 2021). Penelitian pengembangan ini akan dilaksanakan di SD Muhammadiyah 1 Bawean kelas IV pada tahun ajaran 2022/2023. Subyek dalam penelitian ini adalah 12 orang peserta didik dan para validator media maupun materi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara yang dilakukan secara tidak terstruktur serta validasi ahli (ahli media dan materi) dan angket respon peserta didik. Teknik analisis data dilakukan dengan rumus sebagai berikut :

1. Analisis kevalidan media

Validasi ini digunakan untuk sarana menyelesaikan perbaikan sehingga mewujudkan produk media pembelajaran yang lebih unggul dan bermanfaat. Ada dua instrumen penilaian dalam kevalidan media yaitu validasi media dan validasi materi. Hasil validasi ahli baik media maupun materi menggunakan skala likert dengan penilaian kriteria terdiri dari 1 sampai 5 skor. Kevalidan media dihitung dengan perhitungan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Sumber : Sugiyono, 2016
 (dalam Rahmawati, 2020)

Keterangan :

P : Perolehan persentase valid

$\sum x$: Total seluruh nilai jawaban yang diberikan tiap narasumber

N : Total seluruh nilai ideal

Kriteria kevalidan media dalam tabel dibawah ini :

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1.	76 - 100%	Sangat baik
2.	51 - 75%	Baik
3.	36 -50%	Cukup baik
4.	≤ 35%	Kurang baik

Sumber : Arikunto, 2010 (dalam Rahmawati, 2020)

2. Analisis respon peserta didik

Respon peserta didik didapat dari penyebaran angket yang diberikan peneliti. Dalam angket tersebut menggunakan Skala Linkert bertingkat dimana pada setiap pertanyaan pengguna media memberikan skor. Kategori dalam pemilihan angket tertera dalam tabel dibawah ini :

Tabel 2. Kategori Pemilihan Angket

No	Pilihan jawaban	Keterangan	Skor
1.	SS	Sangat setuju	Skor 5
2.	S	Setuju	Skor 4
3.	KS	Kurang setuju	Skor 3
4.	TS	Tidak setuju	Skor 2
5.	STS	Sangat tidak setuju	Skor 1

Sumber : Arikunto, 2007 (dalam Alfiansyah & Hakiky, 2021)

Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung respon peserta didik terhadap media dari hasil angket peserta didik :

$$\text{Presentase} = \frac{(5 \times SS) + (4 \times S) + (3 \times KS) + (2 \times TS) + (1 \times STS)}{(5 \times \sum n) \times \text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Sumber : Arikunto, 2007 (dalam Alfiansyah & Hakiky, 2021)

Kriteria respon peserta didik dalam tabel dibawah ini :

Tabel 3. Kriteria Ketercapaian Angket Respon

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1.	81 - 100%	Sangat baik
2.	61 - 80%	Baik
3.	41 - 60%	Cukup baik
4.	21 - 40 %	Kurang baik
5.	0 - 36%	Sangat kurang baik

Sumber : (Alfiansyah & Hakiky, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah pemaparan mengenai penelitian pengembang media *Scrapbook* berbasis RME. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 28 Maret 2023 di sekolah SD Muhammadiyah 1 Bawean. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009) (dalam Ratnasari, 2020)

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terlebih dahulu untuk mendapatkan informasi yang ada disekolah. Tahap analisis ini meliputi 3 kajian, yaitu :

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang ada di sekolah pada saat pembelajaran berlangsung. Analisis ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara di SD Muhammadiyah 1 Bawean pada kelas IV oleh peneliti. Untuk hasil Analisis kebutuhan ini dilakukan pada saat pembelajaran matematika, dimana saat pembelajaran guru hanya menggunakan media ajar berupa buku. Pada analisis kebutuhan ini peneliti juga melakukan wawancara non formal dengan guru mengenai “apakah saat pembelajaran pernah menggunakan media pembelajaran yang lain ?” dan guru menjawab “belum pernah”. Observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran matematika menemukan bahwa pembelajaran yang berlangsung kurang menimbulkan keaktifan pada peserta didik. Berdasarkan hasil diatas peneliti menyimpulkan bahwa perlunya suatu inovasi yang dapat menarik peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran

b. Analisis kurikulum

Analisis ini digunakan untuk mengidentifikasi model kurikulum yang sedang diimplementasikan di SD Muhammadiyah 1 Bawean. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti terhadap perangkat pembelajaran di SD

Muhammadiyah 1 Bawean serta wawancara terhadap guru memperoleh hasil bahwa SD Muhammadiyah 1 Bawean masih menggunakan kurikulum 2013. Dari buku matematika peserta didik tidak dijelaskan tahapan dalam pemecahan masalah dengan benar.

Analisis kurikulum ini juga dapat membantu peneliti untuk dapat mengembangkan media yang sesuai dengan KI dan KD pada kurikulum 2013. Penerapan media *scrapbook* berbasis RME akan diterapkan dalam 1x pembelajaran dengan menggunakan acuan RPP kurikulum 2013.

c. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan oleh peneliti guna untuk mengetahui bagaimana perilaku peserta didik dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik terhadap masalah matematika. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti bahwa saat pembelajaran peserta didik mendengarkan guru tetapi tidak semua peserta didik dapat menyelesaikan masalah dengan tahapan yang benar. Peserta didik dapat menjawab masalah dengan jawaban yang benar namun tidak menggunakan tahapan pemecahan masalah.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini, peneliti memilih materi sesuai dengan KI dan KD kurikulum 2013. Materi yang dicantumkan dalam *Scrapbook* disesuaikan antara pelaksanaan penelitian dengan materi pembelajaran yang berlangsung disekolah. Pemilihan materi ini juga disesuaikan dengan masalah yang ada saat pembelajaran berlangsung. Materi yang tercantum dalam media *Scrapbook* ini adalah materi perkalian yang membahas tahapan pemecahan masalah yang berhubungan dengan bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga.

Pada tahap ini peneliti membuat desain media *Scrapbook* dengan menentukan ukuran kertas, warna, isi/materi dan tulisan. Media *Scrapbook* ini dibuat dengan adanya beberapa bagian, yaitu cover depan, informasi (KI, KD dan Indikator), isi/materi pembahasan perkalian, isi/materi pembahasan bangun datar, tugas dan cover belakang. Desain media *scrapbook* ini dibuat melalui aplikasi online canva.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini adalah tahapan dimana desain media dikembangkan menjadi barang jadi. Media *Scrapbook* ini akan berbentuk seperti buku cetak. Media *scrapbook* berbasis RME materi perkalian berukuran A4, kertas ivory yang memiliki daya tahan

kuat dan baik menyerap tinta. Barang/media yang sudah dibuat akan divalidasi terlebih dahulu supaya media yang dibuat dapat diimplementasikan saat pembelajaran. Media divalidasi kedalam 2 kriteria, yaitu : validasi media dan validasi materi.

Media divalidasi oleh 2 validator pada setiap kriteria. Penilaian yang dilakukan oleh validator akan dihitung secara bersama, jadi 2 hasil penilaian validator akan mendapatkan 1 nilai akhir. Instrumen dari validasi ini berupa lembar validasi yang dibuat oleh peneliti. Berikut aspek yang akan dinilai oleh validator : validasi media (fisik/visual, kepraktisan media, daya tarik media dan daya tahan media) dan validasi materi (materi/isi media *Scrapbook* , bahasa dan presentasi).

Media *scrapbook* berbasis RME materi perkalian memperoleh nilai dari validasi ahli media I dan media II (dosen PGSD universitas Muhammadiyah Gresik) berjumlah 123. Nilai kevalidan media dihitung dengan menggunakan rumus $P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$ yang berarti nilai 123 dibagi 150 dikali 100%. Maka hasil yang diperoleh dari perhitungan tersebut adalah 82% dengan kategori "Sangat Baik". Validasi materi dilakukan oleh dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik (validator I) dan guru SD Muhammadiyah 1 Bawean (validaator II) dengan total nilai yang diperoleh sebesar 83. Nilai kevalidan media dihitung dengan menggunakan rumus $P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$ yang berarti nilai 83 dibagi 100 dikali 100%. Maka hasil yang diperoleh dari perhitungan tersebut adalah 83% dengan kategori "Sangat Baik".

4. Tahap Implementasi

Tahap implmentasi dilakukan setelah melakukan pengembangan dan validasi terhadap media *Scrapbook* berbasis RME. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik/nilai praktis terhadap media *Scrapbook* berbasis RME. Pada tahap implementasi media *scrapbook* berbasis RME materi perkalian diterapkan dalam 1x pembelajaran. Saat pertama kali pembelajaran peserta didik diberikan masalah kontekstual dimana peserta didik dapat menjawab masalah dengan benar namun tidak dengan menggunakan langkah pemecahan masalah. Dalam tahap ini peneliti membimbing peserta didik untuk dapat menggunakan langkah penyelesaian masalah sampai peserta didik paham. Setelah penyampaian materi peserta diminta untuk memberikan responnya terhadap media *scrapbook* berbasis RME materi perkalian pada lembar angket

yang diberikan. Lembar angket diberikan dengan tujuan untuk mengetahui nilai praktis media.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya memahami materi yang ada dalam media <i>Scrapbook</i>	4	7	0	0	1
2.	Saya memahami langkah penyelesaian masalah	7	4	1	0	0
3.	Saya memahami contoh soal pemecahan masalah	6	4	0	0	2
4.	Saya merasa media mudah dibawa dan digunakan	9	3	0	0	0
5.	Saya merasa media mudah disimpan	8	1	1	1	1
6.	Saya merasa ukuran media terlalu kecil	0	0	2	4	6
7.	Saya merasa media menggunakan komposisi warna yang sesuai	8	3	1	0	0
8.	Saya terlibat aktif dalam pembelajaran matematika	3	8	1	0	0
9.	Saya menemukan keterkaitan soal dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari	6	5	0	1	0
10.	Saya senang belajar menggunakan media <i>Scrapbook</i> berbasis RME	6	5	0	0	1
TOTAL		57	40	6	6	1

Keterangan :

- SS = Sangat setuju (skor 5)
- S = Setuju (skor 4)
- KS = Kurang setuju (skor 3)
- TS = Tidak setuju (skor 2)
- STS = Sangat tidak setuju (skor 1)

Dari tabel 4 diperoleh hasil angket respon ppeserta didik terhadap media *Scrapbook* berbasis RME. Perolehan hasil ini akan dihitung dengan menggunakan rumus, sebagai berikut :

$$PD = \frac{(5 \times SS) + (4 \times S) + (3 \times KS) + (2 \times TS) + (1 \times STS)}{(5 \times \Sigma n) \times \text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

$$PD = \frac{(5 \times 57) + (4 \times 40) + (3 \times 6) + (2 \times 6) + (1 \times 11)}{(5 \times 10) \times 12} \times 100$$

$$PD = \frac{285 + 160 + 18 + 12 + 11}{600} \times 100\%$$

$$PD = \frac{486}{600} \times 100\%$$

$$PD = 0,81 \times 100\%$$

$$PD = 81 \%$$

Berdasarkan perhitungan dengan rumus tersebut menunjukkan bahwa media *Scrapbook* berbasis RME memperoleh nilai presentase sebesar 81% dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil tersebut telah memenuhi kriteria penilaian $\geq 61\%$ untuk dapat dinyatakan bahwa media *Scrapbook* berbasis RME memiliki nilai praktis/respon positif menurut (Alfiansyah & Hakiky, 2021). Dengan kata lain media *Scrapbook* berbasis RME mendapatkan respon positif dari peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 1 Bawean.

5. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir dari penelitian pengembangan dengan model ADDIE adalah tahap evaluasi. Kriteria dalam melakukan evaluasi terhadap media yaitu apabila penilaian dari validator (media dan materi) tidak mencapai presentase nilai yang telah ditentukan serta perbaikan sesuai komentar dan saran dari validator (media dan materi). Media *scrapbook* berbasis RME materi perkalian ini telah memperoleh penilaian yang sangat baik dari validator(media dan materi), maka evaluasi ini dilakukan sesuai dengan komentar dan saran validator. Berikut evaluasi/perbaikan media berdasarkan komentar dan saran validataor :

Evaluasi yang didapat dari ahli media yaitu sampul depan media *Scrapbook* bisa ditambahkan identitas jenjang sekolah, tulisan dalam media terlalu kecil dan redaksi kalimat kurang jelas. Evaluasi yang didapat dari ahli materi adalah awali buku dengan informasi (KI, KD dan indikator), berikan kegiatan dimana peserta didik dapat ikut menggunakan media *scrapbook*, sub judul diperjelas. Saran tersebut diberikan oleh ahli materi I, dimana peneliti sudah merevisi media *scrapbook* sehingga memperoleh penilaian yang lebih baik dan bisa diuji lapangan. Komentar saran yang diberikan oleh ahli materi II adalah media *scrapbook* berbasis RME ini akan lebih

baik jika diperbanyak/diperbesar supaya bisa digunakan bersama.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh media pembelajaran *Scrapbook* berbasis RME materi perkalian kelas IV. Berikut simpulan yang didapat dari hasil penelitian ini : Proses pengembangan media *Scrapbook* ini dilakukan sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009) (dalam Ratnasari, 2020) melalui 5 tahapan, yaitu : analisis (*analysis*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Pengembangan media *Scrapbook* berbasis RME materi perkalian ini dikembangkan sehingga memperoleh hasil yang sangat baik dan repon positif. Media *Scrapbook* berbasis RME materi perkalian yang dikembangkan oleh peneliti dilakukan uji validasi. Validasi media ini diuji oleh ahli media dan ahli materi. Media ini dikatakan sangat valid/sangat baik karena hasil yang diperoleh dari ahli media adalah 82% dan ahli materi mendapatkan perolehan skor sebesar 83%. Respon peserta didik terhadap media *Scrapbook* berbasis RME materi perkalian menunjukkan respon positif dengan perolehan nilai sebesar 81%. Respon peserta didik ini diperoleh dari angket yang dibagikan kepada peserta didik.

Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut : Bagi guru, bisa memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan bisa berinovasi membuat media yang bisa digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, jika media yang dibuat berukuran kecil (buku) saat pembelajaran bisa diperbanyak sesuai dengan jumlah peserta didik di kelas, serta dalam pembuatan angket respon peserta didik berikan pertanyaan yang memperoleh nilai yang tinggi sehingga memperoleh perhitungan yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi, Mustofa H dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Afifah, A., & Rahmawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scrund (*Scrapbook* Bangun Datar) Untuk Kelas IV SD. *JPGSD*, 10.
- Alfiansyah, I., & Hakiky, N. (2021). Pengembangan Modul Ajar Matematika Materi Pecahan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 04.
- Atiah, N. (2020). *Pembelajaran Era Disruptif Menuju Masyarakat 5.0*. Seminar Nasional Pendidikan.
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8, 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Fitria, D. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Di Kelas VIII MTs. *YPP Aziddin Medan Tahun Pelajaran 2019/2020*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Hasyim, I. (2017). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di Kelas II MIN MIRUK Aceh Besar. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Lestari, N., Anjarini, T., & Ngazizah, N. (2022). Pengembangan Media Scrapbook berbasis Pemecahan Masalah pada Materi Struktur tumbuhan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 491–497. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2220>
- Liawati, O., & Sari, P. (2017). Pengembangan Media Scrapbook Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Tata Surya. Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI
- Pratiwi, L. (2018). *Media Video: Solusi Pembelajaran Ips Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Prosiding Seminar Nasional Era Revolusi.
- Pratiwi, S. M., & Rahmawati, I. (2022). Pengembangan Media V-Mau Berbasis Rme Dalam Konsep Perkalian Sebagai Penjumlahan Berulang. *JPGSD*, 10.
- Rahmawati, R. (2020). Modifikasi Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Penguasaan Simple English Vocabulary Siswa Kelas I di Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia .
- Ratnasari, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Daur Air Untuk Meningkatkan Kemampuan Mendeskripsikan Proses Daur Air Dan Kegiatan Manusia Yang Dapat Mempengaruhinya Siswa Kelas V Sdn Jagalan 1 Kediri Tahun Pelajaran 2017. UN PGRI Kediri.
- Sari, I. P., Yuliantini, N., & Tarmizi, P. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV

- SD Gugus X Kota Bengkulu Pebrian Tarmizi*. Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 3.
- Taufiq, A. (2019). *Modul Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar* (2nd ed.). PDGK4403.
- Toni, T., Ramadani, F., Yolanda, N., & Ulfa, M. (2017). *Klasifikasi Media Pembelajaran Menurut Para Ahli, Klasifikasi Media Pembelajaran Berdasarkan Klasifikasinya*.
<http://materiperkuliahnpgsdselvia.blogspot.com/2017/11/makalah-klasifikasi-media-pembelajaran.html>
- Ulfa, I., Umam, N. K., & Alfiansyah, I. (2021). Pengembangan Video Kegiatanku Pada Materi Menulis Narasi Di Sekolah Dasar. *JTIEE*, 5(1).
- Wulandari, P. R., Dantes, N., & Antara, P. A. (2020). *Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Berbasis Open Ended Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 4.
- Zaenah, S., Darma, Y., & Hodyanto. (2019). *Pengembangan Media Scrapbook Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dalam Materi Bilangan Bulat*. Seminar Nasional Pendidikan MIPA Dan Teknologi (SNPMT II)