

MULTIPLIER EFFECT

Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

Vol. 2 No. 1, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 GUNUNG TOAR

¹Sepni Maulida, ²Darni

^{1, 2(co)} Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Email: sepnimaulida291@gmail.com

Email: darni@uin-suska.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* pada materi Ketenagakerjaan untuk kelas XI di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Gunung Toar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Four-D (4D). Model pengembangan Four-D (4D) ini memiliki 4 tahapan, tahap pertama *define* (Pendefenisian), tahap kedua *design* (Perencangan), tahap ketiga *develop* (Pengembangan), dan tahap keempat *disseminate* (Penyebaran). Hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 89,6% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 81,8% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak dengan skor rata-rata 85,7%. Selanjutnya uji praktikalitas dilakukan melalui respon guru dan siswa, yang menunjukkan respon sangat baik dengan rata-rata 94,66% dari guru dan siswa, yang menunjukkan 93,92% dari siswa. Ini menunjukkan bahwasanya media pembelajaran *Scrapbook* ini bukan hanya menarik tetapi juga praktis digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran ini bisa menjadi alat bantu yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran materi ketenagakerjaan di sekolah menengah atas.

Kata kunci: Media, *Scrapbook*, Ketenagakerjaan.

Abstract

This research aimed at developing Local Wisdom Values based Scrapbook learning media on Employment material at the eleventh grade of State Senior High School 1 Gunung Toar. Research and Development (R&D) method was used with Four-D (4D) development model. 4D development model consisted of 4 stages Define, Design, Develop, Disseminate. The validation results by material experts showed that the mean score was 89.6% with very appropriate category. The validation results by media experts showed that the mean score was 81.8% with very appropriate category. The validation results by material and media experts showed that the learning media was very appropriate with the mean score 85.7%. The practicality test done through teacher and student responses showed very good response with the mean 94.66%, and 93.92% was from students. These showed that Local Wisdom Values based Scrapbook learning media was interesting and practical to be used in the learning. Therefore, the learning media could be an effective tool to improve the learning quality on Employment material at Senior High School.

Keywords: Media, *Scrapbook*, Employment

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan baik berupa suatu alat atau benda sebagai penyalur isi materi atau informasi. Media dapat merangsang dan mendorong peserta didik untuk terjadinya proses pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.¹ Penggunaan media pembelajaran pada tahap pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain itu membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Sejalan dengan uraian ini, Yunus dalam Azhar Arsyad dalam bukunya *Attarbiyatul watta'liim* mengungkapkan sebagai berikut:

إِنَّهَا أَعْظَمُ تَأْثِيرًا فِي الْحَوَاسِ وَأَضْمَنَ الْفَهْمِ ... فَمَا رَاءَ كَمْنَ سَمِعَ

"Bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman. Orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya ~~يَمْدُدُهَا بِالْمَهْمَةِ~~ ~~يَمْدُدُهَا بِالْمَهْمَةِ~~ dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan

dalam Azhar Arsyad menjelaskan

تجلب السرور للطلاب و تجدد نشاطهم ... إنها تساعد على تثبيت الحقائق في أذهان الطلاب ... إنها تحبى الدرس
betapa pentingnya media pembelajaran karena:

"Media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi peserta didik dan memperbarui sengat mereka... membantu memantapkan pengetahuan pada benak para peserta didik serta menghidupkan pelajaran"² Ekonomi merupakan ilmu yang mengkaji tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang bervariasi dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan distribusi.³

Dalam proses pembelajaran salah satu kegiatan yang juga tidak bisa kita pisahkan ialah membaca. Membaca merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa tulis yang bersifat reseptif. Disebut reseptif karena dengan membaca seseorang akan memperoleh informasi,

¹ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana,2020) hal.6

² Prof.Dr. Azhar Arsyad, M.A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013. hal.20

³ Annes Nisrina Khoirunisa, Muhammad Hanif Ibrahim, dan Alifia Nur Zaida. *Analisis Potensi Ekonomi Pesantren Berbasis Kewirausahaan Melalui Media Wakaf Produktif Untuk Pemberdayaan Umat Di Masa Pandemi Covid - 19*.Khoirunnisa, Muhammad Hanif Ibrahim, dan Alifia Nur Zaida. (Vol 4, No.2(2023) Hal.92

ilmu pengetahuan, dan pengalaman-pengalaman baru. Semua yang diperoleh melalui bacaan itu akan memungkinkan orang tersebut mampu mempertinggi daya pikirannya, mempertajam pandangannya, dan memperluas wawasannya. Oleh karena itu, pembelajaran membaca di sekolah mempunyai peranan yang penting dalam suatu pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 1 Gunung Toar, bahwa media pembelajaran masih menggunakan buku paket dan LKS. didapat bahwa sumber belajar Ekonomi yang selama ini mereka gunakan hanyalah buku paket dan LKS saja. Mereka menganggap buku paket dan LKS masih sulit untuk mereka pahami isinya dan tidak tertarik untuk dibaca. Hal ini dikarenakan tampilan buku yang tidak menarik, penjelasan materi yang begitu panjang dan kurangnya gambar-gambar pendukung materi. Hal ini menyebabkan rasa ingin tahu peserta didik menjadi kurang karena mereka tidak minat dalam membaca materi atau mencari informasi yang ada dibuku. Selain buku paket tidak adanya penggunaan media pembelajaran lain yang dapat membantu mereka untuk memahami materi. Mereka juga menyebutkan bahwa buku paket dan LKS yang menarik untuk mereka baca ialah buku dengan tampilan yang menarik. Buku tersebut berisikan penjelasan dan gambar yang membantu mereka dalam memahami suatu materi ekonomi.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti berkeinginan untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran yang cocok bagi permasalahan yang dialami peserta didik, yaitu media *Scrapbook*. *Scrapbook* adalah suatu buku yang dapat dibuat secara handmade atau buatan tangan yang berisi tempelan kertas atau gambar hasil dari kreasi tangan dengan semenarik mungkin. Didalam kertas tersebut dapat kita tuangkan materi pembelajaran dengan sehingga dapat memancing rasa ingin tahu peserta didik. Hal ini akan membuat peserta didik tidak bosan dalam membacanya dan tentunya dengan penjelasan yang mudah mereka pahami.⁴

Pemilihan media *Scrapbook* juga diperkuat berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Destin Susliana dan Siti Wahyuni dinyatakan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* yang dikembangkan sudah sangat layak untuk diterapkan di dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan pemahaman materi peserta didik.⁵ Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Kartina Et. Al., dinyatakan bahwa media *Scrapbook* layak digunakan sebagai media pembelajaran⁶. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Andi Wibowo dinyatakan bahwa media *Scrapbook* layak digunakan sebagai media pembelajaran yang praktis digunakan dan juga

⁴ Aulia Fatwa Amalia, "Pengembangan Media Scrapbook dengan Penerapan Pendekatan Konstektual pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar", Jurnal Syntax admiration, Vol 01. No 05. 2020. Hal. 470

⁵ Destin dan Siti Wahyuni, "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Struktur Bumi dan Dinamikanya". Unnes Physics Education Journal, Vol 08 No 03, 2019. Hal.226

⁶ Kartina, Akrom. Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Budaya Lokal Pada Mata Pelajaran IPS. Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar. Vol.13, No.02.(Juli-Desember 2021) Hal.129

efektif dalam meningkatkan pemahaman materi fisika pada siswa tunarunggu.⁷

METODE PENELITIAN

- **Tujuan:** Menghasilkan atau menyempurnakan produk dan menguji keefektifannya, khususnya dalam pembelajaran ekonomi pada materi ketenagakerjaan.
- **Tahapan Model Four-D (4D):**
 1. **Define (Pendefinisian):** Analisis masalah pembelajaran, karakteristik siswa, konsep materi, dan tujuan pembelajaran.
 2. **Design (Perancangan):** Pemilihan media (*Scrapbook*), format media, dan rancangan awal.
 3. **Develop (Pengembangan):** Validasi oleh ahli media dan materi untuk menilai kelayakan dan memberikan saran perbaikan.
 4. **Disseminate (Penyebaran):** Hanya sampai tahap penilaian kelayakan oleh ahli.

Lokasi dan Subjek Penelitian

- **Lokasi:** SMA Negeri 1 Gunung Toar, semester genap tahun ajaran 2024/2025.
- **Subjek:**
 - Validator: Ahli media pembelajaran, ahli materi ekonomi, dan guru ekonomi.
 - Responden: 28 siswa kelas XI IPS 1.
- **Objek Penelitian:** Media pembelajaran *Scrapbook* berbasis handmade.

Teknik Pengumpulan Data

1. **Wawancara:** Mendapatkan tanggapan, opini, dan kebutuhan pembelajaran dari siswa dan guru.
2. **Kuesioner:**
 - Validasi oleh ahli (media dan materi).
 - Respons guru dan siswa (menggunakan skala Likert dan Guttman).
3. **Dokumentasi:** Mengumpulkan bukti dan data relevan dari lokasi penelitian.

⁷Andi Wibowo, "Pengembangan Media Scrapbook untuk Meningkatkan Karakter dan Pemahaman Materi Listrik Siswa Tunarunggu". Skripsi Semarang Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 2019. h. 52-53

- **Lembar Validasi:** Menilai kesesuaian produk dengan aspek yang dirancang.
- **Angket Respons Guru:** Menggunakan skala Likert untuk menilai tanggapan guru terhadap media.
- **Angket Respons Siswa:** Menggunakan skala Guttman untuk menilai tanggapan siswa terhadap media.

Teknik Analisis Data

- Skor validasi ahli dihitung menggunakan skala Likert, dengan kategori kelayakan:
 - Sangat Layak: 81%-100%
 - Layak: 61%-80%
 - Cukup Layak: 41%-60%
 - Kurang Layak: 21%-40%
 - Sangat Kurang Layak: <21%
- Respons guru dan siswa dianalisis berdasarkan persentase untuk menentukan kualitas media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* pada mata pelajaran Ekonomi, khususnya pada materi ketenagakerjaan, di SMA Negeri 1 Gunung Toar. Sekolah ini, yang berdiri sejak tahun 1999 di Kecamatan Gunung Toar, Riau, saat ini menerapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pada pembelajaran berbasis proyek, pengembangan potensi individu siswa, dan kemampuan berpikir kritis.

Proses pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model Four-D (4D), yang terdiri dari tahap pendefinisian (Define), perancangan (Design), pengembangan (Develop), dan penyebaran (Disseminate). Pada tahap pendefinisian, penelitian dimulai dengan analisis awal terhadap kebutuhan siswa. Observasi dan wawancara menunjukkan bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan, seperti buku paket dan LKS, dianggap kurang menarik dan sulit dipahami oleh siswa. Tampilan buku yang monoton dan kurangnya elemen visual menyebabkan rendahnya minat baca siswa, sehingga mereka sering merasa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran.

Tahap pendefinisian ini juga mencakup analisis terhadap karakteristik siswa dan konsep materi pelajaran. Fokus utama diarahkan pada materi ketenagakerjaan, meliputi pengertian, jenis

tenaga kerja, sistem upah, pengangguran, dan upaya mengatasi masalah ketenagakerjaan. Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep tersebut secara menyeluruh.

Pada tahap perancangan, *Scrapbook* dipilih sebagai media pembelajaran karena dinilai mampu menarik perhatian siswa melalui desainnya yang kreatif dan mudah dibuat secara handmade. Format *Scrapbook* dirancang menggunakan bahan sederhana seperti karton, origami berwarna-warni, dan teknik lipat serta tempel untuk menyajikan materi secara visual. *Scrapbook* ini dilengkapi dengan elemen-elemen penting seperti cover, kata pengantar, daftar isi, materi pembelajaran, kuis, dan latihan.

Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media *Scrapbook* divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan skor rata-rata 89,6%, yang masuk dalam kategori "Sangat Layak", sementara ahli media memberikan skor rata-rata 81,8% dengan kategori yang sama. Proses validasi ini mencakup saran perbaikan yang kemudian diterapkan oleh peneliti untuk menyempurnakan produk.

Hasil validasi ini didukung pula oleh respons positif dari guru dan siswa. Guru memberikan skor sebesar 94,66%, menunjukkan bahwa media ini membantu siswa memahami materi ketenagakerjaan dengan lebih baik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Siswa juga memberikan respons positif dengan skor sebesar 93,92%, mengungkapkan bahwa media ini menarik dan mampu memotivasi mereka untuk belajar.

Tahap akhir dari model Four-D (Disseminate) menunjukkan bahwa media *Scrapbook* ini sangat potensial untuk diterapkan dalam pembelajaran. Selain memiliki nilai estetika, *Scrapbook* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa media *Scrapbook* pada materi ketenagakerjaan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil Kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* dapat diperoleh hasil validasi dan dinyatakan dari keseluruhan aspek validasi pengembangan media *Scrapbook* pada

mata Pelajaran ekonomi materi ketenagakerjaan memperoleh nilai rata-rata sebesar

85,7% dengan kriteria “Sangat Layak” dalam kategori 81% - 100% sangat layak untuk dikembangkan. Maka dari itu dapat diketahui bahwa hasil tersebut membuktikan bahwa produk yang dikembangkan Sangat Layak digunakan oleh peserta didik yakni media pembelajaran *Scrapbook* pada mata Pelajaran ekonomi pada materi ketenagakerjaan.

- 2) Media pembelajaran *Scrapbook* yang dikembangkan dinyatakan praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran karena skor dari respon pengguna oleh pendidik sebesar 94,66%, dan persentase rata-rata oleh peserta didik sebesar 93,92%, sehingga Media *Scrapbook* yang dikembangkan layak digunakan dan memperoleh kriteria baik dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

- Aftilasyah, Wulan, Astri Srigustini, dan Sri Hardianti Sartika. "Mode 1 Pe mbe lajaraan Discove ry Le arning de ngan Bantuan Me dia *Scrapbook* te rhadap Hasil Be lajar Siswa pada Mata Pe lajaraan E konomi." Jurnal Wahana Pe ndidikan, Januari 2024, hal. 60.
- Amalia, Aulia Fatwa. "Pe nge mbangan Me dia *Scrapbook* de ngan Pe ne rapan Pe nde katan Konste ktual pada Muatan Pe lajaraan IPA Ke las V Se kolah Dasar." Jurnal Syntax Admiration, vol. 01, No. 05, 2020, hal. 47, 470.
- Akrom, Kartina. "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Budaya Lokal Pada Mata Pelajaran IPS." Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar. Vol.13, No.02.(Juli-Desember 2021) Hal.129
- Arsyad, Azhar." Me dia Pe mbe lajaraan." Jakarta: Rajawali Pe rs, 2013, hal. 20,26 -27
- E gge n, Paul, dan Don Kauchak. "Strate gi dan Mode 1 Pe mbe lajaraan." Jakarta: PT Indeks, 2019, hal. 110.
- Fauziah, Shofia Lana, Ismail, dan Bunga Ihda Norra. "Pe nge mbangan Me dia Pe mbe lajaraan *Scrapbook* untuk Me ningkatkan Motivasi Be lajar pada Mate ri Ve rte brata di Ke las X." Journal of Biology E ducation, vol. 2, no. 1, 2020, hal.28
- Ferdian, Anson. 2012. "Wisdom Of The Locality. Jurnal Berkala Teknik.Vol.2. No.4.
- Khoirunisa, Anne s Nisrina, Muhammad Hanif Ibrahim, dan Alifia Nur Zaida. "Analisis Pote nsi E konomi Pe santre n Be rbasis Ke wirausahaan Me lalui Me dia Wakaf Produktif untuk Pe mbe rdayaan Umat di Masa Pande mi Covid-19." vol. 4, no. 2, 2023, hal. 92.
- Harahap, M. Syahman. 2015. "Arti penting Nilai Bagi Manusia Dalam Kehidupan Bermasyarakat (Suatu Kajian Dari Filsafat Hukum)". Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara. Vol.6. No.1,
- Kustandi, Ce ce p, dan Daddy Darmawan. "Penge mbangan Me dia Pe mbe lajaraan." Jakarta: Ke ncana, 2020, hal. 6, 16.
- Marlina,"Nilai Kearifan LokL dalam Tunjuk Ajar Melayu Karya Tenas Efendi", Jurnal Diksi, Vol.28, No.2. 2020, hal.200
- Muktakdir, Abdul. "Me dia *Scrapbook* dalam Me ningkatkan Kre ativitas Siswa Se kolah

ME: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

- Dasar Kota Be ngkulu." Jurnal Pe ndidikan Dasar, vol. 11, no. 2, 2020, hal. 14.
- Nurfadhilah, Se pty, M.Pd, dan 4A Pe ndidikan Guru Se kolah Dasar. Me dia Pe mbe lajaran. Unive rsitas Muhammadiyah Tange rang, 2021, hal. 7-8.
- Rajagukguk, Kiki Pratama. "Pe latihan Pe nge mbangan Me dia Pe mbe lajaran Mode 1 4D pada Guru Se kolah Dasar." Jurnal Pe ngabdian Ke pada Masyarakat (JPKM), vol. 2, no. 1, April 2021, hal. 16-17.
- Rahayu, Tutut, Ghufroni, dan Prase tyo Yuli Kurniawan. "Pe nge mbangan Me dia Pe mbe lajaran *Scrapbook* dalam Mate ri Me nulis Te ks Prose dur pada Pe se rta Didik Ke las XI SMK Ne ge ri Ke rsana." Jurnal Ilmiah Wahana Pe ndidikan, Oktobe r 2022, hal. 380.
- Rahayu, Ye ny Hardianti, dan Dra. Fahmi Wahyuningsih, M.Pd. "Pe nge mbangan Me dia Pe mbe lajaran *Scrapbook* untuk Pe mbe lajaran Ke te rampilan Me nulis Bahasa Je rman Siswa Ke las XI di SMA." Jurnal, 2019.
- Riani Jasmine. Penerapan Model Four Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil da Perorangan. Jurnal Pendidikan West Science. Vol. 01. No.06 Juni 2023. Hal. 374
- Sadimane t, Arie f. Me dia Pe ndidikan. Jakarta: Rajagrafindo, 2012, hal. 95.
- Saputro, Budiyono. Manaje me n Pe ne litian Pe nge mbangan (Re se arch & De ve lopme nt) bagi Pe nyusun Te sis dan Dise rtasi. Yogyakarta: Aswaja Pre ssindo, 2017, hal. 8.
- Sari, Indah Puspita, Nani Yuliantini, dan Pe brian Tarmizi. "Pe ngaruh Pe nggunaan Me dia *Scrapbook* te rhadap Hasil Be lajar pada Pe mbe lajaran Te matik Siswa Ke las IV SD Gugus X Kota Be ngkulu." Jurnal Pe ndidikan Dasa, vol. 3, no. 3, 2020, hal. 337.
- Destin dan Siti Wahyuni, "Pe nge mbangan Me dia Pe mbe lajaran *Scrapbook* untuk Me ningkatkan Pe mahaman Mate ri Struktur Bumi dan Dinamikanya". Unne s Physics E ducation Journal, Vol 08 No 03, 2019. Hal.226
- Siyoto, Sandu, dan M. Ali Sodik. Dasar Me todologi Pe ne litian. Yogyakarta: Lite rasi Me dia Publishing, 2015, hal.66
- Sugiyono. Me tode Pe ne litian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabe ta, 2013, hal. 297-298.
- Sukitman, Tri. 2016. "Internalisasi Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran (Upaya menciptakan Sumber Daya Manusia Yang Berkarakter). *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*". Vol,2.No.2.
- Wibowo, Andi. "Pe nge mbangan Me dia *Scrapbook* untuk Me ningkatkan Karakte r dan Pe mahaman Mate ri Listrik Siswa Tunarungu." Skripsi, Se marang: Fakultas Mate matika dan Ilmu Pe nge tahanan Alam, 2019, hal. 52-53.
- Wulandari, Ame lia Putri, Annida Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah, Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah. "Pe ntingnya Me dia Pe mbe lajaran dalam Prose