

ABSTRAK

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook digital* untuk Meningkatkan Hasil belajar pada pembelajaran tematik Kelas I di MI Mamba’ul Ulum Rejotangan” ini ditulis oleh Nurhidayati, dengan dosen pembimbing Dr. Agus Zaenul Fitri, M. Pd. dan Dr. Hj. Luk Luk Nur Mufidah, M.Pd.I

Kata Kunci: Pengembangan Media, *Scrapbook Digital*, Hasil Belajar.

Penelitian ini didasarkan pada potensi kebutuhan media pembelajaran di sekolah dasar dalam menunjang proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran tematik kelas 1 untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Rumusan masalah dalam penulisan tesis ini adalah: (1) Bagaimana desain media pembelajaran *scrapbook digital* yang dikembangkan pada pembelajaran tema diriku siswa kelas 1 di MI Mamba’ul Ulum Rejotangan? (2) Bagaimana hasil pembelajaran dengan media pembelajaran *scrapbook digital* pada pembelajaran tema diriku siswa kelas I di MI Mamba’ul Ulum Rejotangan? (3) Bagaimana efektifitas penggunaan media *scrapbook digital* pada pembelajaran tema diriku siswa kelas 1 di MI Mamba’ul Ulum Rejotangan?

Tesis ini bertujuan untuk 1) mengetahui desain media pembelajaran *scrapbook digital* pada pembelajaran tematik di MI mambaul Ulum Buntaran Rejotangan. 2) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *scrapbook digital* pada pembelajaran tematik kelas 1 di MI Mambaul Ulum rejotangan 3) Mengetahui keefektifan penggunaan media *scrapbook digital* pada pembelajaran tematik kelas 1 di MI mambaul Ulum Buntaran Rejotangan.

Model penelitian dan pengembangan ini diadaptasi dari Borg & Gall (1985) dengan proses yang bersifat deskriptif. Prosedur penelitian yang digunakan adalah adaptasi dari model pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan menjadi 7 tahapan diantaranya adalah: 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan draf produk, 4) validasi produk, 5) revisi hasil validasi produk, 6) uji coba lapangan, 7) melakukan revisi produk dan penyempurnaan.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil (1) media yang diharapkan guru dan siswa adalah media yang menarik berupa media visual berbentuk video yang dapat di lihat di youtube. (2) Media pembelajaran *scrapbook digital* layak

digunakan untuk meningkatkan hasil belajar tematik, yang diketahui dari uji kelayakan oleh ahli media dan materi. Hasil validasi ahli media memperoleh skor 90% ahli materi memperoleh skor 82,2%. Uji lapangan yang dilakukan terhadap guru dari kelayakan media memperoleh penilaian sebesar 90,4%, dan dari kelayakan materi memperoleh nilai sebesar 91,6%. Uji lapangan yang dilakukan pada siswa yaitu dengan mewawancarainya diperoleh hasil bahwa media yang dikembangkan peneliti bagus dan menarik. Berdasarkan perhitungan *independent simple t-test* diperoleh nilai sig (two-tailed) $0,00 < 0,05$ (3) Penggunaan media pembelajaran *scrapbook digital* lebih baik dari pada pembelajaran tradisional, yang diketahui dari perolehan hasil belajar melalui perhitungan *independent sample t-test* dengan nilai (two-tailed) $0,00 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil uji validasi ahli, uji coba lapangan serta uji efektifitas dinyatakan bahwa media pembelajaran *scrapbook digital* ini sudah layak dan efektif untuk diimplementasikan. Disarankan bagi sekolah yang membutuhkan media pembelajaran tematik untuk memfasilitasi peserta didik terutama dalam masa pandemic atau tidak ada tatap muka dapat di aplikasikan pada peserta didiknya kelas 1 sekolah dasar.

ABSTRACT

Thesis with the title "Media Development Learning Digital Scrapbook in improving learning outcomes in class I thematic learning at MI Mamba'ul Ulum Rejotangan" was written by Nurhidayati, with a mentor lecturer Dr. Agus Zaenul Fitri, M. Pd. and Dr. Hj. Luk Luk Nur Mufidah, M. Pd. I

Keywords: Media development, Digital Scrapbook, learning outcomes

This research is based on the potential need for learning media in elementary school to support the learning process. The purpose of this research is to develop scrapbook learning media in Class 1 thematic learning to improve learners' learning outcomes in elementary School.

The problem formulation in the writing of this thesis is: (1) How is the media design of digital scrapbook learning developed on the learning of the theme of myself in Grade 1 students at MI Mamba'ul Ulum Rejotangan? (2) How are learning outcomes with the media of digital scrapbook learning on the theme of myself class I students at MI Mamba'ul Ulum Rejotangan? (3) How is the efficiency of the use of digital scrapbook on the learning theme of myself Grade 1 students at MI Mamba'ul Ulum Rejotangan?

This thesis aims to 1) know the media design of digital scrapbook learning on thematic learning in MI mambaul Ulum Buntaran Rejotangan. 2) describing the process of developing a digital scrapbook Learning media in Class 1 thematic learning at MI Mambaul Ulum Rejotangan 3) to determine the effectiveness of the use of digital Scrapbook Media in Class 1 thematic learning at MI Mambaul Ulum Buntaran Rejotangan.

The approach used is Research and Development (R&D). The research procedure used is an adaptation of the Borg and Gall development model that is simplified to 7 stages of which are as follows (1) Research and information gathering, (2) planning, (3) Developing product initial design, (4) Conducting product initial trials, (5) Conducting product revisions, (6) Conducting product field trials, (7) conducting product revisions and enhancements.

Based on the results of research achieved (1) media that teachers and students are expected to be interesting media in the form of video-shaped visual

media that can be seen on YouTube. (2) Digital Scrapbook Learning medium deserves to be used in enhancing the results of thematic learning, which is known from due diligence by Media experts and materials. The validation results of media experts acquire a Secor 90% of material experts acquire a Secor 82.2%. Field trials conducted on teachers from media feasibility received a 90.4% assessment, and from material eligibility acquired a value of 91.6%. Field tests conducted on students are interview her obtained the result that the media that researchers developed are nice and interesting. Based on the calculation of independent simple T-test obtained the value of sig (Two-tailed) $0.00 < 0.05$ (3) The use of digital scrapbook learning is better than traditional learning, known from the acquisition of learning outcomes through the calculation of independent sample T-Test with a value (Two-tailed) $0.00 < 0.05$ until H_0 is rejected and H_a accepted.

Based on the results of the expert Validation test, field trials and effective test is stated that the media of digital scrapbook learning is feasible and effective to implement. It is recommended for schools that need thematic learning media to rework the students especially in the period of pandemic or there is no face-up can be applied to the participants of Grade 1 elementary school.

الملخص

أطروحة بعنوان "تطوير وسائل الإعلام تعلم سجل القصصات الرقمية في تحسين نتائج التعلم في الصف الأول التعلم المواضيعي في المدرسة إيبوتيدا مامباور اروم ريوتانغان" كتب هذا نوريهاديتي، مع المحاضر الإرشادي أغوس زينول فيتري ولوك لوك نور مفيدة

الكلمات الرئيسية: تطوير وسائل الإعلام، سجل القصصات الرقمية، نتائج التعلم ويستند هذا البحث إلى الحاجة المحتملة لتعلم وسائل الإعلام في المدارس الابتدائية لدعم عملية التعلم. الغرض من هذا البحث هو تطوير وسائل تعلم سجل القصصات في التعليم المواضيعي من الدرجة الأولى لتحسين نتائج تعلم الطلاب في المدرسة الابتدائية

وتتمثل المشكلة في صياغة هذه الرسائل فيما يلي: (1) كيف يمكنني تصميم الحافظة الرقمية تعلم وسائل الإعلام في أول درس في المدرسة إيبوتيدا مامباور اروم ريوتانغان ؟ (2) كيف نتائج التعلم مع وسائل الإعلام الرقمية تعلم القصصات حول موضوع طلاب الصف الأول في المدرسة إيبوتيدا مامباور اروم ريوتانغان ؟ (3) كيف فعالية استخدام وسائل الإعلام الرقمية سجل القصصات على موضوع التعلم من طلاب الدرجة الأولى في المدرسة إيبوتيدا مامباور اروم ريوتانغان ؟

تهدف هذه الأطروحة إلى : (1) معرفة تصميم وسائل الإعلام من تعليم سجل القصصات الرقمية على التعلم المواضيعي في المدرسة إيبوتيدا مامباور اروم ريوتانغان (2) يصف عملية تطوير تعليم سجل القصصات الرقمي في التعلم المواضيعي من الدرجة الأولى في المدرسة إيبوتيدا مامباور اروم ريوتانغان (3) فهم فعالية وسائل الإعلام الرقمية الحافظة في موضوع التعلم في الفصول الدراسية الأولى في المدرسة إيبوتيدا مامباور اروم ريوتانغان

والنهج المستخدم هو البحث والتطوير. إجراء البحث المستخدم هو تكييف نماذج تطوير بورغ وغال التي يتم تبسيطها إلى 7 مراحل بما في ذلك ما يلي (1) البحث وجمع المعلومات (2) التخطيط، (3) تطوير التصميم الأولي للمنتجات، (4) إجراء التجارب الأولية للمنتجات، (5) إجراء مراجعات المنتجات، (6) إجراء التجارب الميدانية للمنتجات، (7) إجراء مراجعات المنتجات وتحسيناتها .

استناداً إلى نتائج الأبحاث التي تم تحقيقها (1) أن المدرسين والطلاب من المتوقع أن يكونوا وسائل إعلام مثيرة للاهتمام في شكل وسائل الإعلام المرئية على شكل فيديو التي يمكن رؤيتها على موقع يوتيوب. (2) سجل القصصات الرقمية وسيلة التعلم تستحق أن تستخدم في تعزيز نتائج التعلم المواضيعي، وهو معروف من العناية الواجبة من قبل خبراء وسائل الإعلام والمواد. نتائج التحقق من صحة خبراء وسائل الإعلام الحصول على 90٪ من الخبراء المواد الحصول على سيكور 82.2٪. وقد حصلت التجارب الميدانية التي أجريت على معلمين من الجدوى الإعلامية على تقييم بنسبة 90.4 في المائة، ومن الأهلية المادية التي حصلت على 91.6 في المائة. الاختبارات الميدانية التي أجريت على الطلاب هي مقابلة لها حصلت على النتيجة التي وسائل الإعلام التي طورها الباحثون هي لطيفة ومثيرة للاهتمام. استناداً إلى حساب مستقلة بسيطة -T اختبار حصلت على قيمة سيغ (اثنين الذيل) 0.00 0.05 (3) استخدام تعليم سجل القصصات الرقمية هو أفضل من التعلم التقليدي، والمعروفة من الحصول على نتائج التعلم من خلال حساب عينة مستقلة -T اختبار مع قيمة (اثنين الذيل 0.00 0.05 00 (حتى يتم رفض هو وقبول لذا تم رفض هو وقبلت ها.

واستناداً إلى نتائج اختبار التحقق من صحة الخبراء، ذكرت التجارب الميدانية والاختبار الفعال أن وسائل الإعلام للتعلم سجل القصصات الرقمية هو ممكن وفعال للتنفيذ. من المستحسن للمدارس التي تحتاج إلى وسائل تعليمية موضوعية أن تعيد صياغة الطلاب خاصة في فترة الجائحة أو لا يمكن تطبيق مواجهة على المشاركين في الصف الأول في المدرسة الابتدائية.