

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran *scrapbook digital* pada pembelajaran tematik kelas 1 siswa Madrasah Ibtidaiyah. Pada bab ini akan disajikan deskripsi produk, penyajian hasil uji coba dan analisis data dan revisi produk.

#### **A. Penyajian Data Dan Hasil Penelitian**

##### **1. Penelitian Dan Pengumpulan Data**

Tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran yaitu penelitian dan pengumpulan data. Penelitian dan pengumpulan data ditentukan untuk menentukan sekolah, materi, dan menganalisis kebutuhan dalam pengembangan sebagai dasar dalam menyusun produk yang ingin dikembangkan. Lokasi yang dipilih adalah MI Mamba'ul Ulum Rejotangan Tulungagung belum pernah dilakukan penelitian dan pengembangan *scrapbook*.

Peneliti terlebih dahulu melakukan konsultasi dengan guru kelas I yaitu bu Ika Fitria Andriani S,Pd.I.sebelum menentukan kelas yang akan diteliti, wawancara ini dilakukan di rumah ibu Ika karena pandemi covid 19. Setelah wawancara diperoleh populasi dalam penelitian kelas 1B sebanyak 19 peserta didik untuk uji kelas eksperimen dan kelas 1C sebanyak 17 peserta didik untuk uji kelas control. Dan dimasa pandemic ini sulit sekali melakukan pembelajaran secara tatap muka, oleh karena itu

sangat dibutuhkan sekali media pembelajaran *on line* atau daring yang dapat mendukung proses belajar siswa. Karena selama ini peserta didik terutama kelas 1 belum pernah menggunakan media *on line* atau daring dalam proses pembelajaran. Kerana pandemic ini peserta didik terpaksa harus melakukan pembelajaran *on line* dengan media yang seadanya, atau hanya menerima penjelasan guru dari Whatsapps.<sup>80</sup>

Langkah selanjutnya setelah setting penelitian telah ditentukan yaitu memilih materi yang akan digunakan dan analisis kebutuhan dalam penelitian. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru kelas 1 bahwa, kurikulum yang dipakai di MI Mamba'ul Ulum Rejotangan pada tahun ajaran 2019/2020 untuk kelas I sampai kelas VI adalah kurikulum 2013 (Revisi). Karena penelitian dilakukan ada kelas I, maka penelitian materi ini disesuaikan dengan materi yang diajarkan oleh guru kelas yaitu materi pelajaran tema 1 (Diriku).

Beberapa informasi yang didapatkan peneliti dari guru kelas I adalah hasil belajar peserta didik pada pelajaran tema masih ada yang memperoleh nilai dibawah KKM. Hal ini disebabkan oleh factor minat, sumber belajar, maupun media pembelajaran yang dimiliki peserta didik sangat terbatas, antusias dan semangat belajar peserta didik pada pelajaran tema masih kurang.<sup>81</sup> Sumber belajar yang dipakai peserta didik kurang interaktif bila diterapkan dalam pembelajaran, hal ini menyebabkan materi yang dikuasai peserta didik belum maksimal dan belum dipahami. Factor

---

<sup>80</sup> Wawancara ika fitria andriani, Rabu, 3 Juni 2020

<sup>81</sup> Wawancara ika fitria andrani, rabu, 3 Juni 2020

lainnya yaitu peserta didik hanya mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru. Hal ini berdampak bahwa peserta didik kurang aktif dan kurang mandiri dalam proses pembelajaran. Berdasarkan temuan- temuan diatas peneliti berupaya melakukan inovasi baru yaitu memanfaatkan media pembelajaran pada pelajaran tema.

## 2. Perencanaan

Perencanaan dilakukan setelah peneliti menganalisis kebutuhan sekolah. Tahap perencanaan ini meliputi kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti sebelum menghasilkan produk yang akan dikembangkan. Adapun hal – hal yang dilakukan peneliti ketika tahap perencanaan yaitu mulai pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), mengumpulkan buku buku yang berkaitan dengan materi dan media pembelajaran yang akan dikembangkan, memilih desain yang menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik, menyusun instrumen penelitian berupa angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket validasi ahli evaluasi (hasil belajar).

Pada pembuatan RPP peneliti berdiskusi dengan guru agar nantinya langkah- langkah pembelajaran yang digunakan menjadi maksimal ketika menggunakan media pembelajaran. Adapun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan peneliti ketika pembelajaran disajikan secara terlampir.

Untuk buku yang digunakan dalam pembuatan isi materi media pembelajaran, guru kelas menyarankan agar materi yang disajikan juga

memuat materi dari buku cetak sesuai kurikulum yang berlaku. Hal ini dikarenakan isi materi yang disajikan di media pembelajaran sesuai dengan kompetensi. Tetapi peneliti juga menambahkan materi dari sumber lain, agar nantinya materi yang ada di media lebih lengkap dan memudahkan peserta didik.

Ada 3 instrumen penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian yaitu, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan angket validasi ahli evaluasi. Untuk angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan angket validasi ahli evaluasi sebelum digunakan terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli untuk dinilai instrument yang digunakan sudah layak digunakan atau belum. Jika pada instrument masih ada yang perlu diperbaiki, maka oleh peneliti diperbaiki terlebih dahulu diperbaiki sebelum digunakan.

### 3. Pengembangan Draf Produk

Setelah tahap perencanaan selesai, tahap selanjutnya yaitu pengembangan draf produk. Pada tahap pengembangan draf produk ini meliputi tahap perencanaan awal media pembelajaran sebelum divalidasi oleh para ahli. Pada tahap ini kegiatan yang peneliti lakukan sebagai berikut:

#### a. Isi / kurikulum

Bagian isi terdiri dari materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran yaitu tema I (diriku). Agar isi dari materi sesuai dengan kompetensi yang hendak dicapai, maka peneliti harus memperhatikan

kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator yang disajikan seperti pada table berikut:

**Tabel 4.1 KI, KD, dan Indikator Pembelajaran**

<b>Kompetensi inti</b>	
<b>(1)</b>	
KI 1	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi, dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan Negara.
KI 3	Memahami pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
KI 4	Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estatis, dalam gerakan yang mencerninkan anak yang sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

<b>KD</b>	<b>Indikator</b>
<b>PKn</b>	
3.2 Memahami aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu menunjukkan sikap mematuhi aturan di rumah atau di sekolah</li> <li>• Siswa mampu memahami sikap rasa syukur kepada Tuhan YME</li> </ul>
3.3 Memahami keberagaman karakteristik individu di rumah	3.3.1 Menggali informasi tentang ciri khas masing-masing individu di rumah 3.3.2 Menuliskan contoh-contoh kekhasan individu di rumah
<b>Bahasa Indonesia</b>	
3.1 Mengenal kegiatan persiapan	3.1.3 Menunjukkan gambar cara

<p>membaca permulaan (cara duduk wajar dan baik, jarak antara mata dan buku, gerakan mata dari kiri ke kanan, memilih tempat dengan cahaya terang) dengan cara yang benar</p>	<p>memegang buku dan membalik halaman saat membaca</p> <p>3.1.4 Menunjukkan gambar posisi cahaya yang benar saat membaca</p>
<p>3.2 Mengenal kegiatan persiapan menulis permulaan (cara duduk, cara memegang pensil, cara meletakkan buku, jarak antara mata dan buku, pemilihan tempat dengan cahaya yang terang) yang benar.</p>	<p>3.2.1 Menunjukkan gambar cara duduk yang tepat saat menulis</p> <p>3.2.2 Menunjukkan gambar cara memegang pensil yang tepat saat menulis</p> <p>3.2.3 Menunjukkan gambar cara meletakkan buku yang tepat saat menulis</p> <p>3.2.4 Menunjukkan gambar jarak yang baik antara mata dan media menulis</p> <p>3.2.5 Menunjukkan gambar posisi cahaya yang benar saat menulis</p>
<p>3.3 Mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah</p>	<p>3.3.2 Menunjukkan huruf konsonan dalam suatu kata yang terkait dengan aku dan teman baru</p> <p>3.3.3 Menyusun huruf vokal dan konsonan menjadi kata yang bermakna yang terkait dengan aku dan teman baru</p> <p>3.3.4 Menunjukkan huruf vokal dalam suatu kata yang terkait dengan tubuhku</p> <p>3.3.5 Menunjukkan huruf konsonan dalam suatu kata yang terkait dengan tubuhku</p> <p>3.3.6 Menyusun huruf vokal dan konsonan menjadi kata yang bermakna yang terkait dengan tubuhku</p>
<p>3.4 Mengenal kosa kata tentang</p>	<p>3.4.1 Menjodohkan gambar dan</p>

<p>anggota tubuh dan panca indera serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan atau syair lagu)</p> <p>3.5 Mengenal kosa kata tentang cara memelihara kesehatan melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, dan slogan sederhana) dan atau eksplorasi lingkungan</p> <p>3.9 Mengenal kosa kata dan ungkapan pengenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya secara lisan dan tulis yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.</p> <p>3.11 Mengenal puisi anak/syair lagu (berisi ungkapan sayang, atau persahabatan) yang diperdengarkan dengan tujuan untuk kesenangan.</p>	<p>kata anggota tubuh dengan tepat</p> <p>3.5.1 Menyebutkan kosakata tentang cara memelihara kesehatan dengan tepat</p> <p>3.5.2 Menjelaskan makna kata yang berhubungan tentang cara memelihara kesehatan dengan tepat</p> <p>3.5.3 Memilih kosakata tentang cara memelihara kesehatan dalam suatu kalimat dengan tepat</p> <p>3.9.1 Menunjukkan kosa kata dan ungkapan pengenalan diri lisan atau tulis dengan tepat</p> <p>3.9.2 Mengenal kosa kata dan ungkapan pengenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya secara lisan dan tulis yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.</p> <p>3.11.1 Mengidentifikasi ungkapan sayang atau persahabatan dalam sebuah puisi/syair lagu yang diperdengarkan dengan tepat</p>
<p style="text-align: center;"><b>Matematika</b></p> <p>3.1 Menjelaskan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek</p>	<p>3.1.1 Membilang secara urut bilangan 1 sampai dengan 10 dengan bantuan benda konkret</p> <p>3.1.5 Menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan bilangan yang tepat (1 sampai dengan 10) *(diberikan setelah mengenal lambang</p>

<p>3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya</p> <p>3.3 Membandingkan dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda-benda</p> <p>3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan</p>	<p>bilangan)</p> <p>3.2.1 Mengidentifikasi lambang bilangan 1 sampai dengan 10</p> <p>3.2.5 Membaca nama bilangan 1 sampai dengan 10</p> <p>3.3.1 Membandingkan banyak dua kumpulan benda dengan istilah lebih banyak, lebih sedikit atau sama banyak. (1 sampai dengan 10)</p> <p>3.3.11 Menunjukkan huruf konsonan dalam suatu kata yang terkait dengan aku istimewa</p> <p>3.4.1 Mengidentifikasi masalah sehari-hari yang melibatkan penjumlahan (bilangan 1 sampai dengan 10)</p> <p>3.4.3 Menghitung banyak objek gabungan dua kelompok objek sejenis (bilangan 1 sampai dengan 10)</p>
<p style="text-align: center;"><b>SBDP</b></p> <p>3.1 Memahami karya ekspresi dua dan tiga dimensi</p>	<p>3.1.1 Mengidentifikasi ciri-ciri <i>finger painting</i> sebagai karya ekspresi dua dimensi (meliputi ide/gagasan, tema, obyek, dan komposisi bentuk dan warna)</p> <p>3.1.2 Mengidentifikasi alat dan bahan untuk membuat karya berupa <i>finger painting</i></p> <p>3.1.3 Mengidentifikasi cara menggunakan alat dan bahan untuk membuat <i>finger painting</i></p> <p>3.1.4 Mengidentifikasi langkah-langkah membuat <i>finger painting</i></p>

<p>3.2 Memahami elemen musik melalui lagu</p> <p>3.3 Memahami gerak anggota tubuh melalui tari</p> <p>3.4 Memahami bahan alam dalam berkarya</p>	<p>3.2.1 Mengidentifikasi perbedaan warna suara manusia</p> <p>3.3.1 Mengidentifikasi gerak anggota tubuh (kepala, badan, tangan, dan kaki) dalam suatu tarian</p> <p>3.4.1 Mengidentifikasi pemanfaatan tumbuhan dalam membuat karya kerajinan (boneka kulit jagung, kartu ucapan motif bunga kering, dan hiasan dari biji-bijian)</p>
<b>PJOK</b>	
<p>3.1 Memahami prosedur gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>3.4 Memahami prosedur menjaga sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang dalam rangka pembentukan tubuh melalui permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>3.8 Memahami bagian-bagian tubuh, bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain, cara menjaga kebersihannya, dan kebersihan pakaian.</p>	<p>3.1.1 Menjelaskan prosedur gerakan berjalan satu arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>3.4.3 Menjelaskan prosedur menjaga sikap berdiri secara lentur dan seimbang dalam rangka pembentukan tubuh melalui permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>3.8.1 Mengidentifikasi bagian-bagian tubuh</p>

b. Pembuatan tampilan media

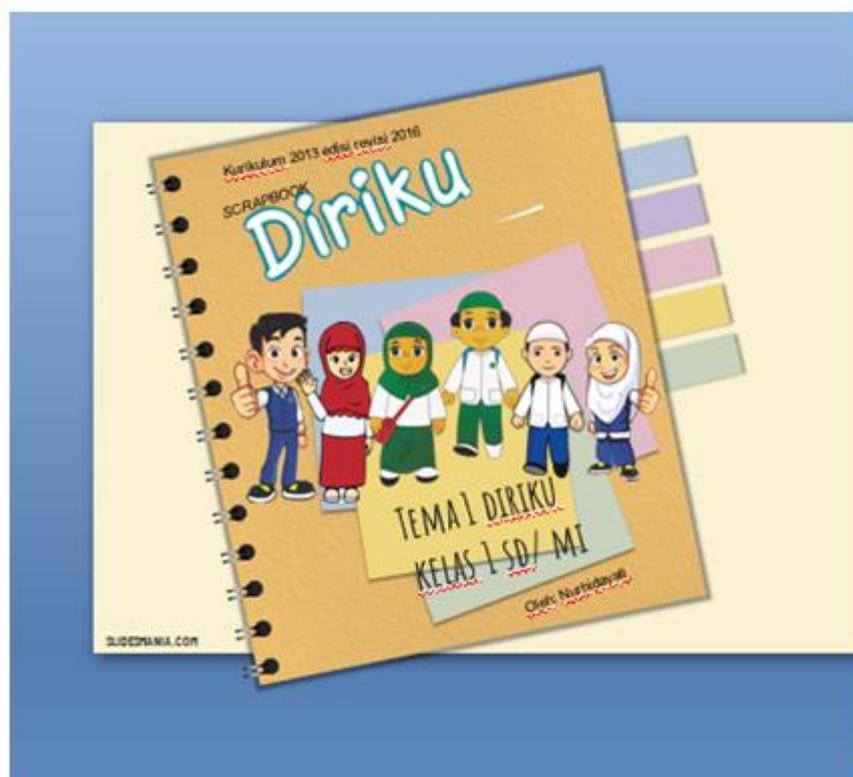
Pada pembuatan tampilan, peneliti melakukan kegiatan pembuatan media pembelajaran tema menggunakan *scrapbook* sebelum divalidai oleh ahli. Media pembelajaran ini terdiri dari cover,

kompetensi, materi ajar, dan latihan soal. Adapun deskripsi dari konten – konten tersebut adalah sebagai berikut:

1) Cover

Pada bagian cover termuat judul tema yaitu “Diriku” , media pembelajaran diperuntukkan, nama penyusun dan media yang digunakan. Bentuk cover media pembelajaran sebagai berikut:

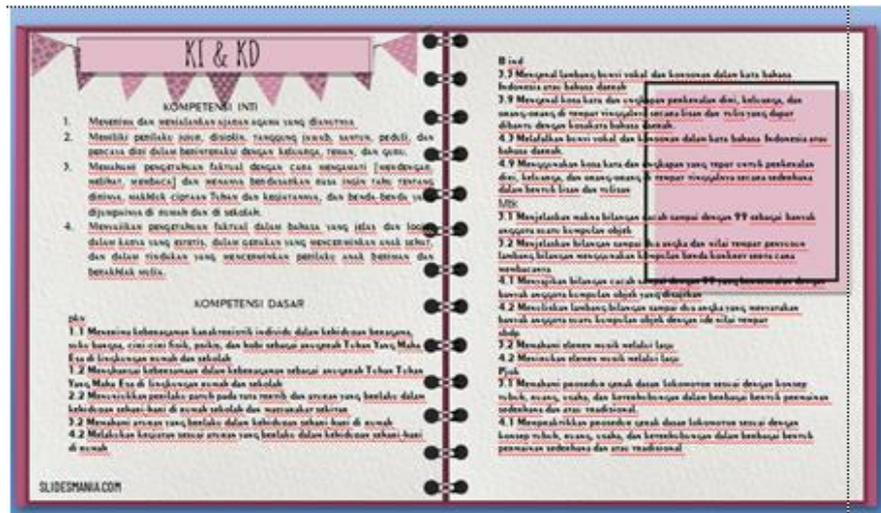
**Gambar : 4.1 Cover *Scrapbook Digital***



2) Kompetensi

Pada konten kompetensi dasar (KD) berisi tentang kompetensi atau kemampuan yang hendak dicapai peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Tampilan konten kompetensi dasar sebagai berikut:

Gambar 4.2 KI & KD pada Scrapbook Digital



3) Materi ajar

Materi ajar ini berisikan tentang materi yang akan disajikan pada media pembelajaran yaitu tema 1 diriku. Dalam pembelajaran tema 1 ini terdapat empat sub tema yaitu: aku dan teman baru, tubuhku, aku merawat tubuhku, dan aku istimewa. salah satu tampilan konten materi sebagai berikut:

Gambar : 4.3 Materi



#### 4) Latihan soal

Latihan soal berisi evaluasi pembelajaran. Pada evaluasi ini terdapat beberapa soal yang mewakili setiap kompetensi dasar yang tertuang dalam indikator soal. Tampilan salah satu konten evaluasi sebagai berikut:

**Gambar 4.4 Evaluasi Pembelajaran**

The image shows a slide titled "evaluasi" with a "NOTE HERE" box. The slide contains 8 numbered questions in Indonesian, some with underlined words. Question 6 includes a cartoon illustration of five children.

1. Sebelum berangkat sekolah dina ... orangtua.
2. Berdoa merupakan bentuk syukur kepada ....
3. Saat berkenalan kita menyebutkan ....
4. Tulislah 2 nama temanmu!
5. Tulislah namamu dan lingkari huruf vokalnya!
6. Berapa banyak anak pada gambar...  

7. Aku mengenal suara temanku dengan cara ....
8. Berjalan, berlari termasuk dalam gerak ...

## **B. Analisis Data**

### **1. Analisis Data Hasil Uji Ahli Komponen Kelayakan Media**

Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi produk dengan menggunakan angket validasi yang diberikan kepada para ahli atau validator. Uji kelayakan media pembelajaran *scrapbook digital* ini dilakukan melalui empat tahap uji coba yaitu yang pertama adalah uji coba terhadap ahli media, yang kedua adalah uji coba terhadap ahli materi, yang ketiga adalah uji coba terhadap guru pengampu, dan yang keempat adalah uji coba terhadap kelompok kecil peserta didik yang terdiri dari 19 peserta didik. Uji terhadap ahli media dilakukan kepada dosen PGMI yaitu Dr. Adi Wijayanto, M.Pd. Uji terhadap materi dilakukan kepada dosen PGMI yaitu Dr. Eni Setyowati, S.Pd., M.M.

Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan kritik dan saran terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Setelah data validasi diperoleh, selanjutnya dilakukan analisis data berdasarkan analisis data yang telah diuraikan dalam bab III. Pada validasi produk ini, table 4.2 – 4.6 akan diperoleh analisis data mengenai kevalidan media *scrapbook digital* yang digunakan ketika pembelajaran.

#### **a. Kelayakan aspek kebahasaan**

Komponen penilaian pertama adalah aspek kelayakan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran yang terdiri dari beberapa indikator penilaian. Berikut disajikan data hasil validasi ahli terhadap kelayakan komponen kebahasaan.

**Table 4. 2 data hasil validasi komponen kelayakan aspek kebahasaan oleh ahli media**

No	Indikator validasi kelayakan aspek kebahasaan	Validator
(1)	(2)	(3)
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan	3
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik	4
3.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan social	4
4.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu peserta didik	3
5.	Kesantunan penggunaan bahasa	4
6.	Ketepatan dialog / teks dengan cerita / materi	4
<b>Jumlah</b>		22
<b>Skor maksimal</b>		24
<b>Persentase</b>		91,6%
<b>Keterangan</b>		Valid

Berdasarkan table 4.2 komponen kelayakan pada aspek kebahasaan dari ahli media mendapat skor 22 dari skor maksimal 24 dengan persentase kelayakan kebahasaan 91,6% . berdasarkan table prosentase kelayakan produk penelitian dan pengembangan, maka media *scrapbook digital* yang digunakan ini termasuk dalam kategori valid. Setelah dilakukan uji ahli dengan ahli materi, kemudian dilakukan uji coba pada guru. Berikut disajikan data hasil uji coba kelayakan isi terhadap guru:

**Table 4. 3 data hasil validasi komponen kelayakan aspek kebahasaan oleh guru**

<b>No</b>	<b>Indikator validasi kelayakan aspek kebahasaan</b>	<b>Validator</b>
<b>(1)</b>	<b>(2)</b>	<b>(3)</b>
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan	3
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik	3
3.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan social	4
4.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu peserta didik	3
5.	Kesantunan penggunaan bahasa	4
6.	Ketepatan dialog / teks dengan cerita / materi	4
<b>Jumlah</b>		21
<b>Skor maksimal</b>		24
<b>Persentase</b>		87,5%
<b>Keterangan</b>		Valid

Komponen kelayakan kebahasaan mendapatkan nilai dalam prosentase 87,5 %, berarti media ini layak atau valid apabila digunakan untuk membantu dalam pembelajaran. Penilaian aspek kelayakan kebahasaan ini terdiri dari 6 butir dengan bermacam – macam skor pada setiap komponennya. Dari ke 6 butir komponen diatas ada beberapa komponen yang mendapat nilai 4 yang tidak perlu revisi, ada juga beberapa komponen yang mendapat nilai 3 berarti ada sedikit revisi sesuai saran dari validator ahli media dan guru supaya media ini dapat diimplementasikan dilapangan.

b. Kelayakan aspek penyajian

Aspek kelayakan yang kedua adalah kelayakan penyajian media. Berikut disajikan data dari hasil validasi media terhadap aspek kelayakan penyajian. Data non verbal berupa skor penilaian dan data verbal berupa tanggapan dari ahli media.

**Table 4. 4 Data Hasil Validasi Komponen Kelayakan  
Aspek Penyajian oleh ahli media**

No	Indikator validasi kelayakan aspek penyajian	Validator
(1)	(2)	(3)
1.	Keruntutan penyajian materi	4
2.	Dukungan penyajian materi terhadap keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran	3
3.	Penyajian gambar	4
<b>Jumlah</b>		11
<b>Skor maksimal</b>		12
<b>Persentase</b>		91,6 %
<b>Keterangan</b>		Valid

Berdasarkan table 4.4 komponen kelayakan pada aspek kelayakan penyajian dari ahli media mendapat skor 11 dari skor maksimal 12 dengan persentase kelayakan kebahasaan 91,6% . Berdasarkan table prosentase kelayakan produk penelitian dan pengembangan, maka media *scrapbook digital* yang digunakan ini termasuk dalam kategori valid. Artinya materi dalam media *scrapbook digital* sudah sesuai dengan yang ada dalam buku ajar.

Setelah dilakukan uji ahli dengan ahli materi, kemudian dilakukan uji coba pada guru. Berikut disajikan data hasil uji coba kelayakan isi terhadap guru:

**Table 4. 5 Data Hasil Validasi Komponen Kelayakan  
Aspek Penyajian oleh guru**

No	Indikator validasi kelayakan aspek penyajian	Validator
(1)	(2)	(3)
1.	Keruntutan penyajian materi	3
2.	Dukungan penyajian materi terhadap keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran	3
3.	Penyajian gambar	4
<b>Jumlah</b>		10
<b>Skor maksimal</b>		12
<b>Persentase</b>		87,5 %
<b>Keterangan</b>		Valid

Komponen kelayakan penyajian mendapatkan 87,5 % termasuk dalam kategori valid dari guru. Oleh karena itu aspek penyajian dikategorikan layak untuk di implementasikan di lapangan.

c. Kelayakan pengaruh penggunaan media pembelajaran

Aspek kelayakan yang ketiga adalah kelayakan pengaruh penggunaan media pembelajaran. Berikut disajikan data dari hasil validasi media terhadap kelayakan pengaruh penggunaan media. Data non verbal berupa skor penilaian dan data verbal berupa tanggapan dari ahli media.

**Table 4. 6 Data Hasil Validasi Komponen Kelayakan  
Aspek Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran oleh Ahli  
Media**

No	Indikator validasi kelayakan aspek pengaruh penggunaan media pembelajaran	Validator
(1)	(2)	(3)
1.	Kemudahan penggunaan	4
2.	Dukungan media bagi kemandirian peserta didik	3
3.	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4
4.	Kemampuan media pembelajaran dalam menambah pengetahuan	4
5.	Kemampuan media dalam memperluas wawasan peserta didik	3
<b>Jumlah</b>		18
<b>Skor maksimal</b>		20
<b>Persentase</b>		90%
<b>Keterangan</b>		valid

Komponen kelayakan pada aspek pengaruh penggunaan media pembelajaran mendapatkan skor 90% termasuk dalam kategori valid dari ahli media. Artinya aspek pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam media *scrapbook digital* sudah sesuai dengan tujuan adanya media pembelajaran sebagaimana yang tertulis dalam indikator kelayakan penggunaan media pembelajaran.

Setelah dilakukan uji ahli dengan ahli materi, kemudian dilakukan uji coba pada guru. Berikut disajikan data hasil uji coba kelayakan isi terhadap guru:

**Table 4.7 Data Hasil Validasi Komponen Kelayakan**

**Aspek Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran oleh guru**

<b>No</b>	<b>Indikator validasi kelayakan aspek pengaruh penggunaan media pembelajaran</b>	<b>Validator</b>
<b>(1)</b>	<b>(2)</b>	<b>(3)</b>
1.	Kemudahan penggunaan	4
2.	Dukungan media bagi kemandirian peserta didik	4
3.	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4
4.	Kemampuan media pembelajaran dalam menambah pengetahuan	4
5.	Kemampuan media dalam memperluas wawasan peserta didik	3
<b>Jumlah</b>		19
<b>Skor maksimal</b>		20
<b>Persentase</b>		95%
<b>Keterangan</b>		valid

Komponen kelayakan pengaruh penggunaan media pembelajaran mendapatkan 95 % termasuk dalam kategori valid dari guru. Oleh karena itu aspek penyajian dikategorikan layak untuk di implementasikan di lapangan.

d. Kelayakan tampilan media secara menyeluruh

Aspek kelayakan yang ke empat adalah kelayakan tampilan media secara menyeluruh. Berikut disajikan data hasil validasi ahli media terhadap aspek kelayakan tampilan media secara menyeluruh. Data

non verbal berupa skor penilaian dan data non verbal berupa tanggapan dari ahli media.

**Table 4. 8 Data Hasil Validasi Komponen Kelayakan Aspek Tampilan Media Secara Menyeluruh**

<b>No</b>	<b>Indikator validasi kelayakan aspek tampilan media secara menyeluruh</b>	<b>Validator</b>
<b>(1)</b>	<b>(2)</b>	<b>(3)</b>
1.	Kemenarikan sampul media pembelajaran	4
2.	Keteraturan desain media	3
3.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media agar terlihat menarik	3
4.	Kemudahan untuk membaca teks atau tulisan	3
5.	Pemilihan warna	4
6.	Kesesuaian gambar dan materi	4
<b>Jumlah</b>		21
<b>Skor maksimal</b>		24
<b>Persentase</b>		87,5%
<b>Keterangan</b>		valid

Komponen kelayakan pada aspek tampilan media secara menyeluruh mendapatkan skor 87,5% termasuk dalam kategori valid dapat digunakan dengan sedikit revisi dari ahli media. Artinya aspek tampilan media secara menyeluruh dalam media *scrapbook digital* masih perlu sedikit revisi terutama dalam hal pemilihan jenis huruf dan ukuran supaya mudah dibaca, serta keteraturan desain media. Sehingga peneliti harus memilih jenis huruf serta ukurannya yang tepat supaya mudah dibaca.

Setelah dilakukan uji ahli dengan ahli materi, kemudian dilakukan uji coba pada guru. Berikut disajikan data hasil uji coba kelayakan isi terhadap guru:

**Table 4. 9 Data Hasil Validasi Komponen Kelayakan Aspek Tampilan Media Secara Menyeluruh oleh guru**

No	Indikator validasi kelayakan aspek tampilan media secara menyeluruh	Validator
(1)	(2)	(3)
1.	Kemenarikan sampul media pembelajaran	4
2.	Keteraturan desain media	4
3.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media agar terlihat menarik	3
4.	Kemudahan untuk membaca teks atau tulisan	3
5.	Pemilihan warna	4
6.	Kesesuaian gambar dan materi	4
<b>Jumlah</b>		22
<b>Skor maksimal</b>		24
<b>Persentase</b>		91,6%
<b>Keterangan</b>		valid

Komponen kelayakan aspek tampilan secara menyeluruh mendapatkan 91,6 % termasuk dalam kategori valid dari guru. Oleh karena itu aspek tampilan dikategorikan layak untuk di implementasikan di lapangan.

## 2. Analisis Data Hasil Uji Ahli Komponen Kelayakan Materi

### a. Kelayakan aspek isi

Aspek kelayakan materi yang pertama diuji validasikan adalah aspek isi. Berikut pemaparan data hasil uji dari ahli materi

**Table 4. 10 Data Hasil Validasi Komponen Kelayakan**

### Aspek Isi oleh ahli materi

No	Indikator validasi kelayakan aspek isi	Validator
(1)	(2)	(3)
1.	Kelengkapan materi dengan kebutuhan peserta didik	4
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Kesesuaian isi materi dengan karakteristik peserta didik	4
4.	Penyajian materi dengan dilakukan secara runtut	4
5.	Keakuratan contoh yang membantu pemahaman peserta didik	4
6.	Keakuratan soal	3
7.	Keakuratan gambar, games, lagu, dan ilustrasi	3
8.	Keakuratan kegiatan peserta didik	4
9.	Penerapan kosa kata	3
10.	Penggunaan gambar dan ilustrasi yang actual	3
<b>Jumlah</b>		<b>36</b>
<b>Skor maksimal</b>		<b>40</b>
<b>Persentase</b>		<b>90%</b>
<b>Keterangan</b>		<b>Valid</b>

Komponen kelayakan pada aspek relevansi isi mendapatkan skor 90% termasuk dalam kategori valid ( dapat digunakan tanpa revisi) dari ahli materi. Artinya materi dalam media *scrapbook digital* sudah sesuai dengan yang ada dalam buku ajar. Setelah dilakukan uji ahli dengan ahli materi, kemudian dilakukan uji coba pada guru. Berikut disajikan data hasil uji coba kelayakan isi terhadap guru:

**Table 4. 11 Data Hasil Validasi Komponen Kelayakan**

### Aspek Isi oleh guru

No	Indikator validasi kelayakan aspek isi	Validator
(1)	(2)	(3)
1.	Kelengkapan materi dengan kebutuhan peserta didik	3
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Kesesuaian isi materi dengan karakteristik peserta didik	4
4.	Penyajian materi dengan dilakukan secara runtut	3
5.	Keakuratan contoh yang membantu pemahaman peserta didik	3
6.	Keakuratan soal	3
7.	Keakuratan gambar, games, lagu, dan ilustrasi	4
8.	Keakuratan kegiatan peserta didik	3
9.	Penerapan kosa kata	3
10.	Penggunaan gambar dan ilustrasi yang actual	3
<b>Jumlah</b>		<b>33</b>
<b>Skor maksimal</b>		<b>40</b>
<b>Persentase</b>		<b>82,5%</b>
<b>Keterangan</b>		<b>Valid</b>

Komponen kelayakan aspek isi memperoleh skor 82,5% termasuk dalam kategori valid dengan beberapa revisi dari guru. Oleh karena itu aspek tampilan dikategorikan layak setelah dilakukan sedikit revisi untuk di implementasikan di lapangan.

b. Kelayakan aspek penyajian

Aspek kelengkapan sajian berkaitan dengan penyajian materi ajar yang memudahkan peserta didik dalam memahami suatu konsep serta mampu meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu peserta didik.

Berikut adalah pemaparan data hasil uji ahli materi:

**Table 4. 12 Data Hasil Validasi Komponen Kelayakan**

**Aspek Penyajian**

No	Indikator validasi kelayakan aspek penyajian	Validator
(1)	(2)	(3)
1.	Konsistensi penyajian materi	4
2.	Keruntutan penyajian	4
3.	Contoh soal dan kalimat dalam setiap kegiatan	3
4.	Kesesuaian materi dan latihan	4
5.	Kalimat perintah yang jelas dalam setiap kegiatan siswa	3
<b>Jumlah</b>		<b>18</b>
<b>Skor maksimal</b>		<b>20</b>
<b>Persentase</b>		<b>90%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Valid</b>

Komponen kelengkapan sajian mendapatkan skor 90% yang termasuk dalam kategori sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi) dari ahli materi. Artinya, materi dalam media *scrapbook* digital ini sudah disajikan secara jelas sehingga mampu meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu peserta didik. Setelah dilakukan uji ahli dengan ahli materi, kemudian dilakukan uji coba pada guru. Berikut disajikan data hasil uji coba kelayakan isi terhadap guru:

**Table 4. 13 Data Hasil Validasi Komponen Kelayakan**

**Aspek Penyajian oleh guru**

No	Indikator validasi kelayakan aspek penyajian	Validator
(1)	(2)	(3)
1.	Konsistensi penyajian materi	4

2.	Keruntutan penyajian	4
3.	Contoh soal dan kalimat dalam setiap kegiatan	3
4.	Kesesuaian materi dan latihan	4
5.	Kalimat perintah yang jelas dalam setiap kegiatan siswa	3
<b>Jumlah</b>		<b>18</b>
<b>Skor maksimal</b>		<b>20</b>
<b>Persentase</b>		<b>90%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Valid</b>

Komponen kelayakan aspek penyajian memperoleh skor 90% termasuk dalam kategori valid dengan sedikit revisi dari guru. Oleh karena itu aspek tampilan dikategorikan layak setelah dilakukan sedikit revisi untuk dapat di implementasikan di lapangan.

c. Kelayakan aspek kebahasaan

Aspek kebahasaan berkaitan dengan penggunaan bahasa yang digunakan pada materi agar memudahkan peserta didik dalam memahami pesan yang disampaikan oleh guru. Sehingga materi yang disampaikan bisa diterima oleh peserta didik dengan baik.. Berikut adalah pemaparan data hasil uji ahli.

**Table 4. 14 data hasil validasi komponen kelayakan aspek kebahasaan**

No	Indikator validasi kelayakan aspek kebahasaan	Validator
(1)	(2)	(3)
1.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir peserta didik	3
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan intelektual dan social emosional peserta didik	3

3.	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai – nilai pendidikan	4
4.	Ketepatan struktur kalimat	3
5.	Kebakuan bahasa yang digunakan	3
6.	Ketepatan kaidah ketatabahasaan	3
7.	Keruntutan antar kegiatan siswa dengan materi	4
8.	Kesesuaian penggunaan ilustrasi dengana materi	4
9.	Sesesuaian penggunaan ilustrasi dengan tingkat perkembangan peserta didik	4
10.	Kenenarikan ilustrasi	4
<b>Jumlah</b>		<b>34</b>
<b>Skor maksimal</b>		<b>40</b>
<b>Persentase</b>		<b>85%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Valid</b>

Komponen kebahasaan mendapatkan skor 85% yang termasuk dalam kategori valid (dapat digunakan tanpa revisi) dari ahli materi. Artinya, bahasa dalam media scrapbook *digital* ini sudah sesuai dengan menggunakan bahasa dalam pembelajaran secara jelas sehingga mampu mempermudah peserta didik menerima pesan yang disampaikan oleh guru dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan uji ahli dengan ahli materi, kemudian dilakukan uji coba pada guru. Berikut disajikan data hasil uji coba kelayakan isi terhadap guru:

**Table 4. 15 data hasil validasi komponen kelayakan aspek kebahasaan oleh guru**

No	Indikator validasi kelayakan aspek kebahasaan	Validator
(1)	(2)	(3)

1.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir peserta didik	3
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan intelektual dan social emosional peserta didik	3
3.	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai – nilai pendidikan	4
4.	Ketepatan struktur kalimat	3
5.	Kebakuan bahasa yang digunakan	3
6.	Ketepatan kaidah ketatabahasaan	3
7.	Keruntutan antar kegiatan siswa dengan materi	3
8.	Kesesuaian penggunaan ilustrasi dengana materi	3
9.	Sesesuaian penggunaan ilustrasi dengan tingkat perkembangan peserta didik	3
10.	Kenenarikan ilustrasi	4
<b>Jumlah</b>		<b>32</b>
<b>Skor maksimal</b>		<b>40</b>
<b>Persentase</b>		<b>80%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Valid</b>

kelayakan aspek kebahasaan memperoleh skor 80% termasuk dalam kategori valid dengan sedikit revisi dari guru. Oleh karena itu aspek kebahasaan dikategorikan layak setelah dilakukan sedikit revisi untuk dapat di implementasikan di lapangan.

d. Pengaruh penggunaan media pembelajaran

Aspek pengaruh penggunaan media berkaitan dengan keefektifan media *scrapbook digital* yang dapat meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar dan dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Berikut paparan data dari uji ahli materi.

**Table 4. 16 data hasil validasi komponen kelayakan**

**aspek pengaruh media pembelajaran**

No	Indikator validasi kelayakan aspek pengaruh media pembelajaran	Validator
(1)	(2)	(3)
1.	Media ini mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran	4
2.	Media ini mendukung peserta didik untuk mampu belajar tematik secara mandiri	4
3.	Penggunaan media ini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4
<b>Jumlah</b>		<b>12</b>
<b>Skor maksimal</b>		<b>12</b>
<b>Persentase</b>		<b>100%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>valid</b>

Komponen pengaruh penggunaan media mendapatkan skor 100% yang termasuk kategori valid( media dapat digunakan tanpa revisi) dari ahli materi. Artinya media *scrapbook digital* ini dapat digunakan dalam membantu peserta didik dalam pembelajaran tematik, belajar mandiri dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Setelah dilakukan uji ahli dengan ahli materi, kemudian dilakukan uji coba pada guru. Berikut disajikan data hasil uji coba kelayakan isi terhadap guru:

**Table 4. 17 data hasil validasi komponen kelayakan aspek pengaruh media pembelajaran oleh guru**

No	Indikator validasi kelayakan aspek pengaruh media pembelajaran	Validator
(1)	(2)	(3)
1.	Media ini mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran	4

2.	Media ini mendukung peserta didik untuk mampu belajar tematik secara mandiri	3
3.	Penggunaan media ini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4
<b>Jumlah</b>		<b>11</b>
<b>Skor maksimal</b>		<b>12</b>
<b>Persentase</b>		<b>91,6%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>valid</b>

Komponen kelayakan aspek pengaruh media pembelajaran memperoleh skor 91,6% termasuk dalam kategori valid dari guru. Oleh karena itu aspek pengaruh penggunaan media dikategorikan layak untuk dapat di implementasikan di lapangan.

### 3. Analisis uji instrumen penelitian dan pengembangan

#### a. Uji Validitas Soal *Post Tes*

##### 1) Validitas Konstruk

Aspek penilaian yang pertama adalah uji validitas konstruk.

Berikut disajikan data dari penilaian ahli.

**Table 4. 18 Data Hasil Validasi Instrumen *Post Tes* Oleh Ahli**

No soal	Indikator soal						Σ	maks	%	Rata-rata (%)	kriteria
	Kesesuaian antara KD dengan materi atau indikator	ketepatan penggunaan kata atau bahasa	Kesesuaian tuntutan pertanyaan dari petunjuk yang diminta	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat	Soal tidak menimbulkan penafsiran ganda	Kejelasan yang diketahui dan dinyatakan dari soal					
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)		(11)
1	4	4	3	4	4	4	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>95%</b>	91%	<b>valid</b>

2	4	3	3	4	3	3	20	24	83%	Valid
3	4	3	4	4	3	3	21	24	87%	Valid
4	4	4	4	4	4	4	24	24	100%	valid
5	4	4	3	4	4	4	23	24	95%	valid
6	4	3	4	4	3	3	21	24	87%	valid
7	4	4	4	4	4	4	24	24	100%	valid
8	3	3	3	4	4	3	20	24	83%	valid
9	4	4	4	4	4	4	24	24	100%	valid
10	4	4	3	4	4	4	23	24	95%	valid
11	4	3	4	4	3	3	21	24	87%	valid
12	3	3	4	4	3	3	20	24	83%	valid
13	4	3	3	4	3	3	20	24	83%	valid
14	4	4	4	4	4	4	24	24	100%	valid
15	4	3	4	4	3	3	21	24	87%	valid
16	3	3	4	4	3	3	20	24	83%	valid
17	3	4	4	4	4	4	23	24	95%	valid
18	4	3	4	4	3	3	21	24	87%	valid
19	4	4	3	4	4	4	23	24	95%	valid
20	4	4	3	4	4	4	23	24	95%	valid

## 2) Validitas Empiris

Setelah melakukan validitas konstruk, maka peneliti melakukan uji validitas empiris kepada peserta didik. Pada uji validitas empiris, peneliti memberikan soal pada peserta didik yang sudah

mempelajari materi tema 1 (diriku). Peneliti mengambil 6 responden untuk uji validitas empiris.

Adapun data yang diperoleh dari uji instrument soal penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

**Table 4. 19 Data Hasil Validasi Instrumen *Post Tes* Oleh Siswa**

No soal	Responden					
	R1	R2	R3	R4	R5	R6
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	3	2	3	2	3	2
2	3	3	3	3	2	3
3	3	3	2	3	3	3
4	3	2	3	2	3	2
5	3	3	3	3	3	3
6	2	3	1	2	2	3
7	3	2	3	3	1	3
8	2	2	2	3	3	3
9	2	3	3	3	3	3
10	1	3	3	3	1	3
11	3	1	3	1	2	1
12	3	1	2	3	3	3
13	1	3	3	2	3	2
14	2	3	1	3	1	3
15	3	2	3	3	3	3
16	3	1	3	2	3	2
17	3	1	3	1	2	3
18	2	3	1	3	3	3
19	3	2	3	3	3	3
20	3	3	1	3	2	3
$\Sigma$	51	46	49	51	49	54

maks	60	60	60	60	60	60
nilai	85	74	78	82	78	86

Adapun hasil penghitungan uji validitas soal angket menggunakan *SPSS 25.0* adalah sebagaimana terlampir. Jumlah responden untuk uji coba soal angket sebanyak 6 peserta didik, apabila butir soal dengan skor total kurang dari 0,3 maka butir dalam instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.<sup>82</sup> Dari *output* uji validitas soal angket menggunakan *SPSS 25.0* dapat dilihat nilai *pearson correlation* pada soal 1 sampai 20, nilai yaitu (0,848), (0,749), (0,763), (0,586), (0,813), (0,769), (0,935), (0,815), (0,914), (0,760), (0,878), (0,895), (0,852), (0,898), (0,695), (0,666), (0,896), (0,880), (0,929), (0,463)  $\geq$  0,30, maka ke 20 item soal angket dinyatakan valid. Adapun langkah-langkah uji validitas soal angket menggunakan *SPSS 25.0* sebagaimana terlampir.

Dari hasil output dapat dilihat bahwa semua item mempunyai nilai *Corrected Item-Total Correlation* lebih besar dari  $r_{tabel}$  0.621, sehingga dapat disimpulkan bahwa 20 item soal dalam *post test* adalah valid.

#### **b. Uji Reliabilitas**

Setelah melakukan uji validitas, maka peneliti melakukan uji reliabilitas menggunakan *SPSS 25.00 for windows* dengan hasil *out put* sebagai berikut:

---

<sup>82</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2015), hlm. 133-134

**Tabel 4.20 Data Uji Reliabilitas Pos Tes**

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.639	.621	20

Berdasarkan 94rite 4.13 *Reliability Statistics* diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* (0,639) >  $r_{\text{tabel}}$  (0,621). Jadi, dapat disimpulkan bahwa seluruh butir soal tersebut 94riteria, dengan tingkat kereliabelan yang tergolong tinggi.

### **C. Revisi Hasil Validasi Produk**

Setelah validasi produk, peneliti menganalisis hasil validasi para ahli ada beberapa kritik dan saran. Sehingga peneliti melakukan beberapa revisi sesuai dengan saran dan kritik validator. Revisi yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

Tabel 4.21 hasil revisi produk

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
	
Menggunakan gambar orang asing	Menggunakan gambar dari siswa
	
Tidak ada Animasi angka yang disebutkan	Animasi angka yang disebutkan muncul
	
Durasi waktu 5,56 menit	Durasi waktu 11,51 menit

#### D. Uji Lapangan Skala Kecil

Pada uji lapangan skala kecil peneliti menggunakan:

##### 1. Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini data homogenitas digunakan untuk mengetahui data dari dua kelompok penelitian memiliki varian yang sama atau tidak. Agar peneliti mudah dalam pengisian data, kode yang peneliti berikan adalah huruf A (kelas control) dan huruf B (kelas eksperimen)

yang kemudian diikuti nomor absen. Adapun daftar nama yang dijadikan sebagai data penelitian beserta kodenya adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.22 Data Peserta Didik Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen**

Kelas kontrol			Kelas eksperimen		
No	Nama	Kode	No	Nama	kode
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1.	Ahmad Badrudujja Ubaidillah Husna	A1	1.	Abdulloh Baihaqi	B1
2.	Ahmad Uwais Alfian Asyfahan	A2	2.	Alya Maulida Nihayatul Husna	B2
3.	Almaira Syafina Arroyani	A3	3.	Bilqis Salsabila Putri Maya	B3
4.	Amrina Thalleia Tiffa Ruzain	A4	4.	Caesar Dzaki Al Mustaqfi	B4
5.	Aqillah Zahra Kurniawan	A5	5.	Fahdina Mirza Aliyana	B5
6.	Khayla Almirah Az-Zahro	A6	6.	Gufron Eka Ramadhan	B6
7.	Muhammad Alfin Ilman Ardian Rahman	A7	7.	Keisha Anindya Naquita	B7
8.	Muhammad Budiyono	A8	8.	Khalisha Salsabila Azzahra	B8
9.	Muhammad Faiz Ari Al Ghaniy	A9	9.	Hanisha Salsabila Azzahra	B9
10.	Muhammad Iqbal Nafis Musyafa'	A10	10.	Kirana Salsa Bella	B10
11.	Muhammad Vaiq Maulana	A11	11.	Muhamad Taufan Basroni	B11
12.	Nadiva Sean Aries	A12	12.	Muhammad Arzaqy Ridho Fadlillah	B12
13.	Nuharits Tegar Ardiansyah	A13	13.	Muhammad Farrel Ariansyah	B13
14.	Nur Khoiyumi Azzahra	A14	14.	Muhammad Kevin Al Baihaqi	B14

15.	Nurul Badi'atuz Zahro'	A15	15	Muhammad Taufiq Zamzami	
16.	Pranaja Maulana Alfarizqi	A16	16.	Nisrinna Rana Fadhillah	B16
17.	Suryadharma Ali	A17	17.	Ratu Aqiiela Nadhifa	B17
			18.	Raudhatu Nafla Syakira	B18
			19.	Shifa Zharanimatul Nikmah	B19

Uji homogenitas merupakan syarat diperbolehkannya dua kelas atau lebih untuk dibandingkan. Pada uji homogenitas ini dikatakan homogeny apabila taraf signifisinya adalah  $\geq 0,05$ . Jika data memiliki signifikas  $< 0,05$ , maka data dikatkan tidak homogeny. Nilai yang digunakan untuk uji homogenotas ini adalah nilai harian tema 1 sub tema 1 kelas 1 di MI Mamba'ul Ulum. Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol ini digunakan untuk memastikan bahwa kedua kelas tersebut homogeny dan tidak ada perbedaan yang signifikan. Data uji homogenitas secara lengkap dapat dijelaskan pada tabel berikut:

**Table 4.23 Hasil penilaian harian pretest tema 1 sub tema 1**

Kelas kontrol			kelas eksperimen		
No	Kode	Nilai	No	Kode	Nilai
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1.	A1	64	1.	B1	70
2.	A2	72	2.	B2	78
3.	A3	68	3.	B3	82
4.	A4	78	4.	B4	72
5.	A5	80	5.	B5	60
6.	A6	74	6.	B6	74

7.	A7	70	7.	B7	72
8.	A8	52	8.	B8	66
9.	A9	80	9.	B9	80
10.	A10	82	10.	B10	50
11.	A11	80	11.	B11	68
12.	A12	76	12.	B12	60
13.	A13	66	13.	B13	70
14.	A14	70	14.	B14	80
15.	A15	84	15.	B15	56
16.	A16	80	16.	B16	70
17.	A17	70	17.	B17	86
18.			18.	B18	68
19.			19.	B19	80
<b>Jumlah peserta didik</b>		<b>17</b>	<b>Jumlah peserta didik</b>		<b>19</b>
<b>Jumlah nilai keseluruhan</b>		<b>1246</b>	<b>Jumlah nilai keseluruhan</b>		<b>1342</b>
<b>Nilai rata-rata kelas</b>		<b>73,29</b>	<b>Nilai rata-rata kelas</b>		<b>70,63</b>
<b>Nilai minimal</b>		<b>52</b>	<b>Nilai minimal</b>		<b>50</b>
<b>Nilai maksimal</b>		<b>84</b>	<b>Nilai maksimal</b>		<b>86</b>

Dari table 4.24, dapat diketahui nilai rata-rata *pre test* kelas control. Berdasarkan data table tersebut diketahui nilai *pre test* rata – rata peserta didik sebesar 73,29 dengan nilai terendah 52 dan nilai tertinggi 84. Dan nilai rata – rata *pre test* dari kelas eksperimen 70,63 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 86. Hasil nilai *pre test* inilah yang nantinya akan digunakan peneliti dalam menguji efektifitas media *scrapbook digital*.

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan nilai *pre test*. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *SPSS 25,00 for Windows*. Adapun hasil *out put* uji homogenitas adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.24 Output Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar	Based on Mean	.198	1	34	.659
	Based on Median	.195	1	34	.661
	Based on Median and with adjusted df	.195	1	32.754	.661
	Based on trimmed mean	.221	1	34	.641

Berdasarkan tabel 4.25 Menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari *Test of Homogeneity of Variances* adalah  $0,659 > 0,05$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen, sehingga layak digunakan dalam penelitian.

## 2. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, data harus berdistribusi normal karena jika data tidak berdistribusi normal maka pengujian tidak dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *I-sample Kolmogorov Smirnof*. Pada pengujian ini, data dikatakan berdistribusi normal jika taraf signifikansi  $\geq 0,05$ . Jika data memiliki taraf signifikansi  $< 0,05$  maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Data yang digunakan untuk menguji normalitas adalah data hasil nilai *post test* peserta didik. Adapun hasil *post test* kelas kontrol dan eksperimen sebagai berikut.

**Table 4.25 Hasil Uji Normalitas Soal *Post Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

<b>Kelas control</b>			<b>kelas eksperimen</b>		
<b>No</b>	<b>Kode</b>	<b>Nilai</b>	<b>No</b>	<b>Kode</b>	<b>Nilai</b>
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1.	A1	60	1.	B1	85
2.	A2	67	2.	B2	85
3.	A3	76	3.	B3	88
4.	A4	70	4.	B4	78
5.	A5	67	5.	B5	85
6.	A6	73	6.	B6	91
7.	A7	82	7.	B7	76
8.	A8	65	8.	B8	78
9.	A9	70	9.	B9	88
10.	A10	82	10.	B10	78
11.	A11	85	11.	B11	83
12.	A12	70	12.	B12	88
13.	A13	67	13.	B13	91
14.	A14	70	14.	B14	97
15.	A15	78	15.	B15	85
16.	A16	65	16.	B16	88
17.	A17	70	17.	B17	94
18.			18.	B18	85
19.			19.	B19	91
Jumlah peserta didik		17	Jumlah peserta didik		19
Jumlah nilai keseluruhan		1217	Jumlah nilai keseluruhan		1634
Nilai rata-rata kelas		71,58	Nilai rata-rata kelas		86,00
Nilai minimal		60	Nilai minimal		76

Nilai maksimal	85	Nilai maksimal	97
----------------	----	----------------	----

Dari table 4.26, dapat diketahui nilai rata- rata *post tes* kelas control. Berdasarkan data table tersebut diketahui nilai *post tes* rata – rata peserta didik sebesar 71,58 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 85. Dan nilai rata – rata *post tes* dari kelas eksperimen 86,00 dengan nilai terendah 76 dan nilai tertinggi 97. Hasil nilai *post tes* inilah yang nantinya akan digunakan peneliti dalam menguji efektifitas media *scrapbook digital*.

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan nilai *post test*. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *SPSS 25,00 for Windows*. Adapun hasil *out put* uji normalitas dalah sebagai berikut:

**Tabel 4.26 Output Uji Normalitas  
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Kontrol	Experimen
N		17	19
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	71.59	86.00
	Std. Deviation	6.874	5.686
Most Extreme Differences	Absolute	.238	.167
	Positive	.238	.131
	Negative	-.112	-.167
Test Statistic		.238	.167
Asymp. Sig. (2-tailed)		.011 <sup>c</sup>	.171 <sup>c</sup>
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			

Berdasarkan tabel 4.26 Menunjukkan bahwa nilai signifikansi *I-sample Kolmogorov Smirnof test* pada kelas eksperimen  $0,171 > 0,05$  dan

nilai signifikansi pada kelas kontrol  $0,011 > 0,05$ . Jadi, dapat disimpulkan bahwa data dari dua kelas tersebut berdistribusi normal.

### 3. Uji independen sample tes

Setelah melakukan uji homogenitas dan normalitas data maka peneliti menggunakan *independen sample T- tes* yang digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah distribusi. Uji T dilakukan menggunakan *SPSS 25.00 for windows* dengan hasil *out put* sebagai berikut:

**Tabel. 4.27 Data independent sample T- tes**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Experimen	Equal variances assumed	.728	.400	-6.881	34	.000	-14.412	2.094	-18.668	-10.155
	Equal variances not assumed			-6.808	31.194	.000	-14.412	2.117	-18.728	-10.095

Berdasarkan *output* uji *t-test* hasil belajar peserta didik diketahui nilai *Sig.(2-tailed)* adalah 0,000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga ada pengaruh penggunaan media *scrapbook digital*. Adapun langkah-langkah uji *t-test* motivasi belajar menggunakan *SPSS 25.0* sebagaimana terlampir.

#### 4. Pembahasan Produk

Berdasarkan serangkaian kegiatan yang telah peneliti lakukan dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* digital pada pembelajaran tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas I MI Mambaul Ulum Rejotangan Tulungagung”, peneliti mendapatkan beberapa temuan. Hasil temuan tersebut sebagai berikut:

1. Salah satu kelemahan media *Scrapbook digital* yaitu belum dioptimalisasikan karena *scrapbook digital* memerlukan sinyal dan data atau kuota internet.
2. Perlu adanya remedial sebagai bentuk tindak lanjut dari hasil evaluasi ketika peserta didik belum tuntas dalam mengerjakan soal.
3. Keterbatasan media pembelajaran karena masalah pembuatan dan perlu ketrampilan dalam desain grafis dan editing video (kinemaster, pixellab, picsart)