

PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* BERBASIS *PICTORIAL RIDDLE* PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN

Ulfi Qurrotu A'yun^{1*}, Laila Khamsatul Muharram², Nur Qomaria³, Ana Yuniasti Retno Wulandari⁴

^{1, 2, 3, 4} Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, 69162, Indonesia

* ulfiqa@gmail.com

Diterima tanggal: Diterbitkan tanggal:

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle*, keterbacaan, dan minat belajar siswa pada materi pencemaran lingkungan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan desain penelitian menggunakan desain *One-Shot Case Study*. Media yang dikembangkan diterapkan di kelas VII A SMP Negeri 2 Blega. Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian (R & D) diperoleh data sebagai berikut: 1) Hasil rata-rata kelayakan media *scrapbook* sebesar 90,72% dengan kriteria sangat valid. 2) Hasil rata-rata keterbacaan media *scrapbook* sebesar 87,50% dengan kriteria sangat baik. 3) Hasil rata-rata minat belajar siswa sebesar 86,50% dengan kriteria sangat berminat.

Kata kunci: media *scrapbook*, minat belajar siswa, *pictorial riddle*.

Abstract

This study aims to determine the advisability of scrapbook media based on pictorial riddle, readability and interest of student learning in environmental pollution material. This research used ADDIE development model and One-Shot Case Study as research design. The product was implemented in class VII A SMP Negeri 2 Blega. Based on the results of development and research (R & D) obtained the data as follows: 1) The average result expediency of scrapbook media of 90,72% with very valid criteria. 2) The average result of readability of scrapbook media of 87,50% with very good criteria. 3) The average result interest of student learning of 86,50% with very interest criteria.

Keywords: *scrapbook media, interest of student learning, pictorial riddle.*

Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting dalam kurikulum sekolah dan sebaiknya diajarkan dengan menyenangkan karena berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (Juhji, 2016). IPA mengajarkan siswa untuk berpikir sistematis sehingga mengembangkan kemampuan berpikir dan kreativitas siswa. Pelajaran IPA tidak hanya berisi hafalan dan penguasaan konsep saja, melainkan penemuan-penemuan yang mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Fakta dalam proses pembelajaran IPA di sekolah hanya difokuskan pada hafalan saja, sedangkan penguasaan konsep dan praktek belum diterapkan (Putri dkk., 2018). Dengan demikian, sebagian siswa merasakan bahwa pembelajaran IPA sulit dan tidak menyenangkan saat proses pembelajaran. Metode dan media pembelajaran yang variatif belum diterapkan secara maksimal. Hal tersebut membuat siswa jenuh pada saat proses pembelajaran sehingga minat belajar siswa sangat rendah.

Suatu rasa lebih suka dan rasa tertarik pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh untuk memperoleh pengetahuan merupakan minat belajar (Yunita dkk., 2015). Minat belajar siswa

* Corresponding Author

akan timbul apabila terdapat suatu hal yang menyenangkan dan membuat siswa tertarik untuk belajar. Jika siswa memiliki minat belajar IPA, maka siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya (Hasbiyati dan Khusnah, 2017). Berdasarkan pengalaman saya pada saat praktik lapangan persekolahan, pada umumnya guru masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana sehingga siswa merasa jenuh dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Salah satu cara untuk menumbuhkan minat belajar siswa adalah dengan membuat media yang menarik dan variatif. Media pembelajaran variatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA yaitu menggunakan media pembelajaran *scrapbook*. Menurut Wardhani (2018), *scrapbook* atau buku tempel berasal dari bahasa Inggris “*scrap*” yang berarti sisa, carik atau potongan, sedangkan “*book*” berarti buku. *Scrapbook* biasanya digunakan untuk membuat album kenangan yang memuat bukan hanya foto akan tetapi dapat berupa catatan penting yang berhubungan dengan suatu hal. *Scrapbook* dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang berisi foto-foto mengenai materi yang hendak diajarkan. *Scrapbook* mengajarkan siswa menganalisis lewat foto dan menempelkan sesuai dengan tempatnya. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan *scrapbook* dapat menarik minat belajar siswa dan proses pembelajaran lebih menyenangkan karena informasi yang diajarkan mudah diterima oleh siswa.

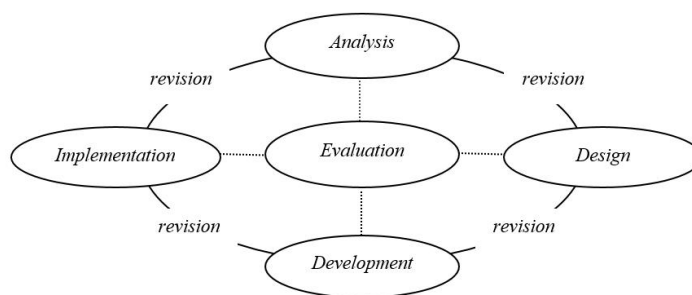
Metode yang sesuai dengan media *scrapbook* adalah metode *pictorial riddle*. Menurut Zarisa dan Saminan (2017) menyatakan bahwa metode *pictorial riddle* adalah metode pembelajaran yang disertai teka-teki bergambar atau sejenisnya yang dapat mengembangkan minat belajar siswa. Metode *pictorial riddle* yang merupakan teka-teki bergambar sehingga pada media *scrapbook* ini berisi gambar dan keterangan berupa visualisasi materi pelajaran untuk merangsang minat belajar siswa. Siswa terlibat langsung dalam pemecahan masalah dari gambar yang berupa media *scrapbook*. Jika gambar tersebut disajikan berupa kertas biasa maka siswa tidak tertarik dan rasa ingin tahu siswa sangat rendah, menggunakan media *scrapbook* siswa akan tertarik untuk belajar karena gambar disajikan dengan bervariasi.

Penerapan media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* dilakukan dengan menggunakan model *Kooperatif* tipe *Group Investigation* (GI). Model GI merupakan model pembelajaran yang dilaksanakan secara kelompok dengan melibatkan siswa dalam kegiatan penelitian atau penyelidikan (Mulyatiningsih, 2014). Alasan memilih model tersebut dalam penerapan media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* adalah supaya siswa mampu bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle*, selain itu dalam kegiatan investigasi siswa dituntut untuk aktif dan kreatif. Berdasarkan uraian diatas maka dilakukan penelitian yaitu pengembangan media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* pada materi pencemaran lingkungan.

Metode Penelitian

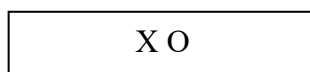
Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Penelitian ini mengembangkan media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle*. Media *scrapbook* tersebut diujicobakan di dalam kelas untuk mengetahui minat belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Blega Kabupaten Bangkalan kelas VII-A Tahun ajaran 2018/2019.

Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap analisis (*Analysis*) terdiri dari pengumpulan informasi, analisis kebutuhan dan karakteristik siswa dan merumuskan tujuan instruksional. Tahap desain (*Design*) terdiri dari membuat desain media *scrapbook* dan menetapkan materi. Tahap pengembangan (*Development*) terdiri dari membuat produk berupa media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* dan dilakukan proses validasi. Tahap implementasi (*implementation*) dilakukan dengan uji coba produk dan yang terakhir tahap evaluasi (*evaluation*).



Gambar 1. Tahap pengembangan model ADDIE (Sugiyono, 2015)

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Blega tahun ajaran 2018/2019. Sampel yang digunakan adalah satu kelas VII-A di SMP Negeri 2 Blega berjumlah 15 siswa. Pada penelitian ini desain penelitian yang digunakan yaitu *One-Shot Case Study*.



Gambar 2. Desain *One-Shot Case Study* (Sugiyono, 2018)

Keterangan :

- X = Treatment yang diberikan (media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle*)
- O = Observasi (minat belajar siswa)

Instrumen penelitian dan pengembangan terdiri dari lembar validasi kelayakan, angket keterbacaan siswa dan angket minat belajar siswa. Lembar validasi kelayakan terdiri dari angket validasi media, angket validasi materi dan angket validasi guru IPA SMP. Uji kelayakan media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* pada pembelajaran IPA yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli guru IPA SMP. Para ahli menilai berdasarkan angket validasi yang disediakan untuk ahli media, ahli materi, dan ahli guru IPA. Hasil penilaian uji validasi ketiga ahli dapat dihitung untuk mendapatkan rata-rata skor setiap aspek validasi ahli. Untuk menghitung rata-rata skor setiap ahli pakar dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$Va = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \quad \dots (1) \quad (\text{Akbar, 2017})$$

Keterangan:

- Va = Validasi ahli
- TSe = Total skor empiris (hasil validasi dari validator)
- TSh = Total skor maksimal yang diharapkan

Setelah didapatkan hasil validasi skor penilaian oleh ahli media, ahli materi dan ahli guru IPA SMP dapat diketahui kelayakan media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* pada pembelajaran IPA. Hasil penilaian dari tiga ahli tersebut selanjutnya dilakukan perhitungan gabungan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n} \quad \dots (2) \quad (\text{Riduwan, 2017})$$

Keterangan:

- \bar{X} = Rata-rata skor validasi X
- $\sum Xi$ = Jumlah skor dari validator dengan aspek yang sama
- n = Jumlah validator

Kriteria untuk rata-rata skor validasi ditafsirkan seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

| No. | Persentase Skor Penilaian | Keterangan |
|-----|-----------------------------------|--------------|
| 1. | $85,00\% \leq \bar{X} \leq 100\%$ | Sangat valid |
| 2. | $70,00\% \leq \bar{X} < 85,00\%$ | Valid |
| 3. | $50,00\% \leq \bar{X} < 70,00\%$ | Kurang valid |
| 4. | $00,00\% \leq \bar{X} < 50,00\%$ | Tidak valid |

(Diadaptasi dari Akbar, 2017)

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur instrumen, instrumen dikatakan konsisten, terpercaya, kestabilan artinya penelitian sudah valid sehingga cukup baik digunakan. Uji ini menggunakan uji Borich atau analisis statistik *percentange of agreement* dengan rumus dibawah ini untuk mengetahui reliabilitas.

$$PA = \left(1 - \frac{A-B}{A+B}\right) \times 100\% \quad \dots(3) \quad (\text{Borich dalam Arsanty, 2017})$$

Keterangan:

A = Frekuensi tertinggi pengamatan

B = Frekuensi terendah pengamatan

PA = percentange of agreement

Adapun kriteria reliabilitas instrumen dapat dilihat pada Tabel 2

Tabel 2. Kriteria Reliabilitas

| No. | Persentase Skor Penilaian | Keterangan |
|-----|-----------------------------------|-----------------------|
| 1. | $75,00\% \leq \bar{X} \leq 100\%$ | Sangat reliabel |
| 2. | $50,00\% \leq \bar{X} < 75,00\%$ | Reliabel |
| 3. | $25,00\% \leq \bar{X} < 50,00\%$ | Tidak reliabel |
| 4. | $00,00\% \leq \bar{X} < 25,00\%$ | Sangat tidak reliabel |

(Diadaptasi dari Akbar, 2017)

Keterbacaan siswa mengenai media *scrapbook* berdasarkan angket yang telah diberikan. Hasil angket tersebut dihitung untuk mendapat rata-rata skor penilaian angket keterbacaan setiap siswa. Rumus untuk menghitung rata-rata skor angket keterbacaan siswa sebagai berikut.

$$K = \frac{s}{n} \times 100\% \quad \dots(4) \quad (\text{Widoyoko, 2018})$$

Keterangan:

K = Rata-rata skor keterbacaan

s = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor maksimal

Hasil rata-rata skor penilaian keterbacaan siswa kelas VII-A terhadap media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* dikategorikan sesuai dengan kriteria penilaian seperti pada tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Penilaian Keterbacaan Siswa

| No | Persentase Skor Penilaian | Keterangan |
|----|-----------------------------|-------------------|
| 1. | $75,00\% \leq K \leq 100\%$ | Sangat baik |
| 2. | $50,00\% \leq K < 75,00\%$ | Baik |
| 3. | $25,00\% \leq K < 50,00\%$ | Tidak baik |
| 4. | $00,00\% \leq K < 25,00\%$ | Sangat tidak baik |

(Diadaptasi dari Widoyoko, 2018)

Angket minat belajar yang diberikan kepada siswa sesudah pembelajaran dengan menggunakan media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* kemudian dianalisis untuk mengetahui minat belajar siswa. Angket minat belajar ini dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh siswa}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\% \quad \dots(5) \quad (\text{Hasbiyati dan Khusnah, 2017})$$

Keterangan:

M = Persentase minat belajar

Hasil analisis kemudian dikonversikan untuk mengetahui kriteria minat belajar siswa sesudah pembelajaran dengan menggunakan media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle*. Adapun kriteria tingkat minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Persentase Angket Minat Belajar Siswa

| No | Persentase Skor Penilaian | Keterangan |
|----|-----------------------------|-----------------|
| 1. | $75,00\% \leq M \leq 100\%$ | Sangat berminat |
| 2. | $50,00\% \leq M < 75,00\%$ | Berminat |
| 3. | $25,00\% \leq M < 50,00\%$ | Kurang berminat |
| 4. | $00,00\% \leq M < 25,00\%$ | Tidak berminat |

(Diadaptasi dari Sudaryono, 2018)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Kelayakan Media

Media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* yang dikembangkan merupakan media pembelajaran berupa buku tempel dan *handmade-book* yang dilengkapi dengan petunjuk percobaan. Media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 dengan kompetensi dasar (KD) 3.8 Menganalisis terjadinya pencemaran lingkungan dan dampaknya bagi ekosistem. Hasil validasi kelayakan media sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil validasi kelayakan media

| Komponen | Skor Validitas (%) | Kriteria | Skor Reliabilitas (%) | Kriteria |
|-----------------------------|--------------------|--------------|-----------------------|-----------------|
| Kegrafikan | 86,99 | Sangat valid | 94,54 | Sangat reliabel |
| Kelayakan Penyajian | 94,45 | Sangat valid | 98,41 | Sangat reliabel |
| Rata-rata skor total | 90,72 | Sangat valid | 96,38 | Sangat reliabel |

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid dan layak digunakan. Desain pada media *scrapbook* harus sesuai dengan gambar yang disajikan, sehingga memiliki keterpaduan pada media *scrapbook*. Menurut Hardiana (2015), dalam pembuatan media *scrapbook* harus memperhatikan pola kertas yang sebaiknya disesuaikan dengan gambar.

Scrapbook ini dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Dengan menggunakan media *scrapbook* dapat memperluas dan mengeksplorasi pembelajaran. Media *scrapbook* dilengkapi petunjuk percobaan yang bertujuan untuk agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan berpusat pada siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media *scrapbook* dapat dijadikan sebagai bantuan yang diberikan kepada siswa dalam pembelajaran. Teori Scaffolding Vigotsky menyatakan bantuan yang diberikan kepada siswa oleh seorang guru dapat berupa peringatan, petunjuk, dorongan, memberikan contoh atau menguraikan suatu permasalahan ke dalam bentuk lain yang memungkinkan siswa dapat mandiri (Trianto, 2015).

2. Kelayakan Materi

Kelayakan materi diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan guru IPA SMP. Validator memberikan penilaian dan saran mengenai materi pencemaran lingkungan. Hasil penilaian materi dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil validasi kelayakan materi

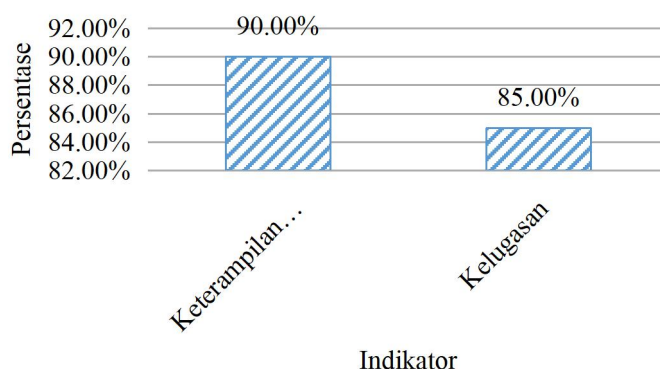
| Komponen | Skor Validitas (%) | Kriteria | Skor Reliabilitas (%) | Kriteria |
|-----------------------------|--------------------|---------------------|-----------------------|------------------------|
| Kelayakan Isi | 89,06 | Sangat valid | 94,64 | Sangat reliabel |
| Kelayakan Kebahasaan | 93,75 | Sangat valid | 98,57 | Sangat reliabel |
| Rata-rata skor total | 91,41 | Sangat valid | 96,61 | Sangat reliabel |

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa materi pencemaran lingkungan pada media *scrapbook* sangat valid dan layak digunakan. Materi pencemaran lingkungan pada media *scrapbook* dapat menumbuhkan rasa ingin tahu. IPA dapat menumbuhkan rasa ingin tahu sesuai dengan yang disampaikan Husamah dkk. (2018) bahwa IPA dapat menciptakan rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru dan dipecahkan menggunakan prosedur *open ended*.

Materi pencemaran lingkungan pada media *scrapbook* sesuai dengan tingkan berpikir siswa. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan Jean Peaget dalam Nai (2017) Siswa SMP tergolong pada tahap operasional formal dimana memiliki pemikiran abstrak dan pemikiran anak tidak lagi berfokus pada hal-hal yang dapat dilihat. Penggunaan media *scrapbook* dapat digunakan untuk membimbing siswa dalam proses pembelajaran.

3. Keterbacaan Siswa

Penilaian keterbacaan siswa diukur dengan menggunakan angket keterbacaan siswa. Angket keterbacaan siswa berisi pernyataan mengenai keterbacaan siswa terhadap media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle*. Angket keterbacaan siswa menggunakan skala *likert* dengan empat pilihan jawaban. Angket digunakan untuk mengetahui keterbacaan siswa terhadap media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* pada materi pencemaran lingkungan. Angket keterbacaan siswa diberikan setelah pembelajaran menggunakan media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle*. Hasil rekapitulasi keterbacaan siswa dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Diagram keterbacaan siswa

Angket keterbacaan siswa terdiri dari 2 indikator yaitu keterampilan terhadap pesan dan kelugasan. Berdasarkan gambar 3. menunjukkan bahwa dari kedua indikator keterbacaan memperoleh kriteria sangat baik. Rata-rata yang diperoleh dari hasil keterbacaan siswa adalah 87,50% dengan kriteria sangat baik.

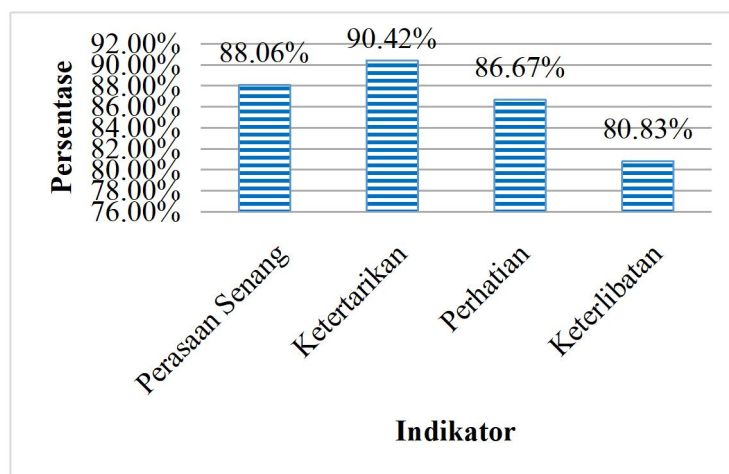
Salah pernyataan pada angket keterbacaan siswa indikator pertama adalah gambar pada media *scrapbook* jelas. Hal ini menunjukkan bahwa gambar yang ada pada media *scrapbook* jelas dan tidak buram sehingga siswa dapat mengamati gambar tersebut. Menurut Sari dan MintoHari

(2018) menyatakan bahwa agar materi dapat tersampaikan kepada siswa maka gambar pada media *scrapbook* sebaiknya disajikan dengan jelas.

Salah satu pernyataan pada angket keterbacaan siswa indicator kedua adalah Bahasa yang digunakan pada media *scrapbook* bersifat komunikatif .Hal ini menunjukkan bahwa bahasa pada media *scrapbook* bersifat komunikatif yang artinya isi pada media *scrapbook* mampu tersampaikan dengan baik kepada siswa sehingga siswa memahami materi tersebut. Menurut Permatasari (2017) bahwa pesan pada media pembelajaran harus bersifat komunikatif.

4. Minat Belajar Siswa

Minat atau tidaknya siswa terhadap pembelajaran tergantung pada penyampaian materi oleh guru, penggunaan model, strategi, maupun pendekatan karena proses pembelajaran IPA di kelas masih satu arah dimana siswa sebagai pendengar aktif tanpa melibatkan dalam proses pembelajaran. Selain permasalahan tersebut, maupun media yang digunakan belum menarik minat belajar siswa sehingga setiap pembelajaran siswa cenderung bosan dan jenuh. Minat belajar siswa terdiri dari empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan. Hasil minat belajar siswa dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Diagram hasil minat belajar siswa

Berdasarkan gambar 4. dapat dikatakan penggunaan media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* dapat menumbuhkan minat belajar siswa dengan ketuntasan semua indikator. Secara keseluruhan minat belajar siswa dengan menggunakan media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* memperoleh nilai rata-rata 86,50% dengan kriteria sangat berminat. Pada penelitian Setyaningrum dan Waryanto (2017) pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Indikator perasaan memperoleh rata-rata 88,06% dengan kriteria sangat berminat. Hasil tersebut menunjukkan pada proses pembelajaran menggunakan media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* membuat siswa senang ketika proses pembelajaran berlangsung. Perasaan senang pada siswa terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung yang menampakkan ikut andil disetiap proses pembelajaran. Sesuai dengan teori behaviorisme Thorndike menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk mentransfer pesan kepada siswa yang dianggap sebagai stimulus bagi siswa dapat menambah respons berupa minat siswa untuk belajar (Mujtahidin, 2014).

Ketertarikan siswa dalam pembelajaran terlihat pada tingkah laku siswa. Siswa yang tertarik pada pembelajaran akan memperhatikan dan mengikuti semua rangkaian kegiatan pembelajaran dari awal hingga selesai. Selain itu, faktor yang membuat siswa tertarik dalam proses pembelajaran yaitu adanya media dan melibatkan siswa dalam setiap pembelajarannya. Indikator ketertarikan pada siswa setelah perlakuan menggunakan media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* yaitu 90.42% dengan kriteria sangat berminat dapat dikatakan siswa sangat tertarik setelah diterapkan media

scrapbook berbasis *pictorial riddle*. Menurut Sulistyani dkk., (2016) menyatakan bahwa ketertarikan berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap pembelajaran.

Perhatian siswa dalam proses pembelajaran menentukan pemahaman siswa terhadap suatu materi. Perhatian siswa disini yakni berpusat media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* dan melakukan percobaan dengan petunjuk yang ada pada media. Indikator perhatian siswa dengan menggunakan media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* yaitu 86.67% dengan kriteria sangat berminat. Menurut Sulistyani dkk., (2016) menyatakan bahwa perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap suatu pembelajaran.

Keterlibatan dalam pembelajaran sangat penting karena menentukan perhatian dan ketertarikan siswa. Pada umumnya siswa akan merasa jenuh dan bosan ketika siswa ditempatkan pada pendengar aktif tanpa melibat siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga perasaan senang, perhatian dan ketertarikan siswa akan muncul ketika siswa dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran. Indikator keterlibatan menggunakan media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* yaitu 80.83% dengan kriteria sangat berminat. Menurut Sulistyani dkk., (2016) menyatakan bahwa keterlibatan siswa merupakan keikutsertaan siswa dalam melakukan atau mengerjakan suatu kegiatan pada pembelajaran.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa SMP/MTs dengan rata-rata penilaian kelayakan media sebesar 90,72% dengan kriteria sangat valid dan persentase reliabilitas sebesar 96,38% dengan kriteria sangat reliabel. 2) Hasil keterbacaan siswa terhadap media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,50% dengan kriteria sangat baik. 3) Hasil minat belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,50% dengan kriteria sangat berminat.

Berdasarkan hasil penelitian, maka disarankan: 1) Media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* menyajikan materi tentang pencemaran lingkungan, sehingga diharapkan untuk pengembangan selanjutnya dapat dibuat pada materi pelajaran IPA yang lain. 2) Diharapkan pengembangan media *scrapbook* berbasis *pictorial riddle* selanjutnya dapat dibuat dengan bahan yang lebih awet sehingga tidak mudah rusak.

Daftar Pustaka

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsanty, V. N. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Berbasis Model Pembelajaran STS dalam Peningkatan Penguasaan Materi dan Pencapaian Kreativitas Peserta Didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 23-32.
- Hardiana, I. (2015). *Terampil Membuat 42 Kreasi Mahar Scrapbook*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hasbiyati, H., Khusnah, L. (2017). Penerapan Media *E-Book* Bereksitasi EPUB untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SMP pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pena Sains*, 4(1), 16-21.
- Husamah, Y. P., Restian, A., Sumarsono, P. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press.

- Juhji, J. (2016). Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Penelitiandan Pembelajaran IPA*, 2(1), 58-70.
- Mujtahidin. (2014). *Teori Belajar dan pembelajaran*. Surabaya: Pena Salsabila.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nai, F. A. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Permatasari, L. (2017). Pengembangan Media *Scrapbook* dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Tata Surya. *Skripsi Pendidikan Fisika*. Program Sarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Putri, S. B., Sarwi, Akhlis, I. (2018). Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Melalui Kegiatan *Lab Virtual* dan *Eksperimen Riil* untuk Peningkatan Penguasaan Konsep dan Pengembangan Aktivitas Siswa. *Unnes Physics Education Journal*, 7(1), 14-22.
- Riduwan dan Sunarto. (2017). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi Komunikasi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, D. L., Mintohari. (2018). Pengaruh Media *Scrapbook* terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *Jurnal PGSD*, 6(5), 693-702.
- Setyaningrum, W. and Waryanto, N.H. (2017). Developing Mathematics Edutainment Media for Android based on Students' Understanding and Interest. *International Conference Journal of Physics*, 983, 1-6.
- Sudaryono. (2018). *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyani, A., Sugianto, Mosik. (2016). Metode Diskusi *Buzz Group* dengan Analisis Gambar untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Unnes Physics Education Journal*, 5(1), 12-17.
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardhani, S. W. (2018). Pengembangan Media *Scrapbook* pada Materi Pengelompokan Hewan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah*, 2(2), 124-130.
- Widoyoko, E. P. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yunita, R., Lestari, R., Brahmana, E. M. (2015). Minat Belajar Siswa Kelas VIII Terhadap Mata Pelajaran IPA di MTs. PP. Hasanatul Barokah Tambusai Timur Tahun Pembelajaran 2014/2015. *Jurnal Mahasiswa FKIP Universitas Pasir Pengaraian*, 1(1).
- Zarisa, A., Saminan. (2017). Penerapan Pembelajaran Inkuiri Menggunakan Metode *Pictorial Riddle* pada Materi Alat-alat Optik untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 1-4.