



Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Vertebrata di Kelas X

Shofia Lana Fauziyah^{1*}, Ismail², Bunga Ihda Norra³

^{1,2,3}Pendidikan Biologi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

*Email: shofialana3@gmail.com

Informasi Artikel	ABSTRAK
Submit: 10 – 07 – 2019 Diterima: 12 – 12 – 2019 Dipublikasikan: 12 – 03 – 2020	Siswa menganggap materi Biologi sulit sehingga menyebabkan motivasi belajar menurun. Alternatif meningkatkan motivasi belajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran <i>scrapbook</i> . Hasil menunjukkan penilaian kualitas <i>scrapbook</i> oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 91%, ahli media sebesar 84%, dan guru Biologi sebesar 94% serta tanggapan siswa sebesar 87%. Motivasi belajar awal diperoleh skor 56% dengan kategori sedang/ cukup termotivasi, motivasi belajar akhir diperoleh skor 79% dengan kategori tinggi/ termotivasi. Berdasarkan pengukuran motivasi belajar disimpulkan pengembangan media pembelajaran <i>scrapbook</i> dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 23% dengan <i>gain score</i> 0.52 termasuk dalam kategori sedang. Pada uji beda dengan uji t diperoleh thitung sebesar 16.449 dan ttabel sebesar 2.093, karena thitung > ttabel maka terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran <i>scrapbook</i> . Media <i>scrapbook</i> memperoleh penilaian kategori sangat baik, sehingga sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran <i>scrapbook</i> pada materi vertebrata dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X. Kata kunci: motivasi belajar; <i>scrapbook</i> ; vertebrata.
Penerbit	ABSTRACT
Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Walisongo Semarang	<i>Students consider Biology material was difficult, causing decreased learning motivation. An alternative to increase learning motivation is to use scrapbook learning media. The result showed that the assessment of scrapbook quality by material experts obtained a percentage of 91%, media experts by 84% and Biology teachers by 94% also student responses by 87%. The initial learning motivation obtained a score of 56% in the moderate/moderately motivated category, while the final learning motivation obtained a score of 79% in the high/motivated category. Based on the measurement of learning motivation, it is concluded that the development of scrapbook learning media can increase student's learning motivation by 23% with a gain score of 0.52 which is included in the medium category. In the different test with the t test, it was found that t count > t table, there was a significant difference between before and after using scrapbook learning media. The scrapbook media received a very good category assessment, so it is very suitable to be used as a learning medium and scrapbook learning media on vertebrate material can increase the learning motivation of class X students</i> Keywords: learning motivation; scrapbook; vertebrate.

Copyright ©2020, Bioeduca: Journal of Biology Education

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Pencapaian tujuan pembelajaran bergantung pada proses belajar mengajar yang dirancang dan dijalankan secara profesional. Setiap pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar (Rusman, 2016:1). Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain dengan sengaja, sistematis, dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai peserta didik merupakan pihak yang mengikuti kegiatan belajar yang diciptakan oleh guru. Kegiatan pembelajaran di sekolah sangat penting, karena dapat mempengaruhi hasil belajar siswa atau prestasi yang dicapai. Pembelajaran yang efektif dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami. Media pembelajaran juga dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap kompetensi yang harus dikuasai, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut para guru untuk mampu mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia di sekolah, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum digunakan (Arsyad, 2007: 2)

Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan penerapan pembelajaran yang efektif, yaitu pembelajaran yang berlangsung baik apabila guru mampu menerapkan media pembelajaran yang tepat. Desain kelas dengan penerapan media pembelajaran yang tepat dapat merangsang perhatian peserta didik dan meningkatkan motivasi untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran dapat menambah motivasi belajar peserta didik sehingga perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat (Sanjaya, 2008: 209)

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dimana penggunaan media ini sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta membangkitkan minat dan motivasi peserta didik. Media pembelajaran yang menarik juga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran yang menarik membuat siswa mengalami pembelajaran menyenangkan / *joyful learning* (Norra, 2018:3). Media pembelajaran dipakai sebagai alat perantara untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Dengan adanya media yang kreatif peserta didik akan terangsang untuk menyukai pelajaran tersebut. Media pembelajaran juga dianggap efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Arsyad, 2007:15).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada Widyastuti, guru Biologi kelas X MIA MA NU Hasyim Asy'ari 3 Kudus, permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran adalah kurangnya pemahaman dan motivasi peserta didik dalam pelajaran Biologi. Banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut diantaranya 1) peserta didik kurang memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi dan sering

berbicara sendiri bahkan sampai tertidur di dalam kelas, 2) peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan masih pasif dalam mengajukan dan menanggapi pertanyaan, 3) peserta didik malas belajar ketika ulangan.

Setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada materi vertebrata merupakan salah satu materi yang cukup sulit dikuasai oleh peserta didik kelas X. Tingkat keanekaragaman yang tinggi dan banyaknya penggunaan bahasa latin menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi vertebrata (Alfiyah, 2018:72). Dari ketidakpahaman peserta didik, menyebabkan mereka menganggap bahwa materi Biologi sulit sehingga menyebabkan motivasi belajar menjadi menurun.

Salah satu alternatif untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami materi vertebrata dan penurunan motivasi belajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook*. *Scrapbook* merupakan kegiatan menempel kertas ke dalam sebuah buku, yang banyak dikenal sebagai memorabilia (Murjainah, 2017: 274). Alasan pemilihan media *scrapbook* adalah media ini jarang digunakan dalam pembelajaran, selain unik dan inovatif, media ini berisikan tempelan/ potongan informasi yang dikemas menarik sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi vertebrata. Selain *scrapbook* berisikan konsep materi vertebrata juga dilengkapi dengan contoh gambar hewan dari masing-masing kelompok vertebrata serta dilengkapi link informasi untuk menambah aktivitas peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *scrapbook* pada materi vertebrata dan kelayakan dari *scrapbook* ini serta mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *scrapbook*.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Adam, 2015: 79)

Guru harus mampu menyajikan informasi dengan menarik, dan asing bagi peserta didik. Sesuatu informasi yang disampaikan dengan teknik yang baru, dengan kemasan yang bagus didukung oleh alat-alat berupa sarana atau media yang belum pernah dikenal oleh peserta didik sebelumnya sehingga menarik perhatian bagi mereka untuk belajar. Dengan pembelajaran yang menarik, maka akan membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik di dalam kegiatan pembelajaran yang selanjutnya peserta didik akan termotivasi dalam pembelajaran (Suprihatin, 2015: 80). Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu guru, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Mudlofir, 2016: 138).

Media *scrapbook* merupakan media yang diadaptasi dari album foto yang terbuat dari bahan bekas kemudian dihias agar lebih menarik. *Scrapbook* didesain dengan menggunakan gambar agar peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran (Veronica, 2018: 260). *Scrapbook* merupakan seni menempel di media kertas dan menghiasnya menjadi karya kreatif. *Scrapbook* dapat digunakan sebagai

salah satu penyampai informasi dalam pembelajaran. Seni menempel di media kertas ini jika dilihat dari hiasan yang kreatif dapat menarik untuk digunakan (Sari, 2017: 8).

Penggunaan media *scrapbook* memberikan manfaat bagi peserta didik dalam proses belajar, diantaranya: 1) pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, 2) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru dan 3) peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan lain-lain (Murjainah, 2017: 283-284) Terdapat beberapa kelebihan dari media *scrapbook* yaitu: 1) menarik, *scrapbook* disusun dari berbagai foto, gambar, catatan penting dan lain sebagainya dengan beberapa hiasan. 2) Mudah dibuat, cara pembuatan *scrapbook* hanya menyusun dan memadupadankan antara gambar, catatan dan hiasan. 3) Dapat dibuat atau didesain sesuai keinginan pembuatnya. Sedangkan beberapa kelemahan *scrapbook* yaitu: 1) Waktu yang digunakan relatif lama untuk membuat *scrapbook*. 2) Penggunaan gambar yang terlalu kompleks akan berdampak pada kurangnya pemusatan perhatian pada materi sehingga kegiatan pembelajaran tidak berlangsung efektif (Damayanti, 2017: 805)

Penggunaan media pembelajaran dapat menambah motivasi belajar peserta didik. Motivasi adalah suatu dorongan yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan kata lain, motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar (Khodijah, 2014: 150-151)

Fungsi motivasi sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi, karena seseorang melakukan usaha harus mendorong keinginannya, dan menentukan arah perbuatannya kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian peserta didik dapat menyeleksi perbuatan untuk menentukan apa yang harus dilakukan yang bermanfaat bagi tujuan yang hendak dicapainya (Emda, 2017: 176).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut dengan *metode Research and Development* (R and D) dengan menggunakan model pengembangan model ADDIE: *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi) (Jusuf, 2012).

Subjek penelitian dilakukan kepada peserta didik kelas X yang berjumlah 20 peserta didik. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis dalam penelitian ini dengan cara:

- 1) Penilaian kelayakan media pembelajaran

Data yang diperoleh kemudian dihitung dengan rumus:

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase penilaian

F = skor yang diperoleh

N = skor keseluruhan

Kemudian data diinterpretasikan ke dalam Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria kelayakan

Presentase	Kategori
81 – 100%	Sangat layak
61 – 80%	Layak
41– 60%	Cukup layak
21– 40 %	Kurang layak
<21%	Sangat kurang layak

(Arikunto dan Cepi, 2009: 35)

2) Analisis uji coba instrumen

a. Uji validitas

Rumus yang digunakan untuk menguji tingkat validitas adalah rumus *product moment* dengan aplikasi SPSS.

b. uji reliabilitas

Pada penelitian ini untuk mencari reliabilitas angket motivasi belajar menggunakan rumus *alpha cronbach* bantuan aplikasi SPSS. Sekaran (2003:

311) menyatakan bahwa reliabilitas instrumen dapat diterima jika nilai *alpha cronbach* 0,6 – 0,79. Reliabilitas instumen dianggap buruk jika nilai *alpha cronbach* < 0,6. Dan Reliabilitas instumen dianggap baik jika nilai *alpha cronbach* 0,8 – 1,0.

3) Analisis data peningkatan motivasi belajar

Data tentang motivasi belajar Biologi diperoleh melalui angket dengan jumlah item 20 butir, skor yang digunakan dalam angket tersebut adalah 1 sampai 4. Data mengenai peningkatan motivasi belajar selanjutnya diukur dengan:

1. Menghitung skor pada semua aspek motivasi dengan rumus:

$$\text{Rerata motivasi awal} = \frac{\text{skor hasil motivasi siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Nilai tersebut kemudian dikonversikan dengan kriteria penilaian pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Kualifikasi hasil angket motivasi belajar

Presentase skor yang diperoleh	Kategori
86%-100%	Sangat Tinggi/ Sangat Termotivasi
71%-85%	Tinggi/ Termotivasi
56%-70%	Sedang/ Cukup Termotivasi
40%-55%	Rendah/ Tidak Termotivasi
<40%	Sangat Rendah/ Sangat Tidak Termotivasi

(Riduwan, 2007: 15)

2. Menghitung skor motivasi awal dan akhir dengan menggunakan rumus *gain score* yaitu:

$$g = \frac{\% \text{ rerata motivasi akhir} - \% \text{ rerata motivasi awal}}{100 - \% \text{ rerata motivasi awal}}$$

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus diatas kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kriteria *gain score* (g) (Tabel 3).

Tabel 3. Kriteria penilaian *gain score*

<u>Nilai g</u>	<u>Kriteria</u>
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Selanjutnya dilakukan uji beda terhadap peningkatan skor motivasi belajar menggunakan uji t berpasangan. Nilai thitung dibandingkan dengan ttabel pada taraf signifikan 5%. Apabila thitung lebih besar ttabel dari maka terdapat perbedaan yang signifikan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis dalam penelitian ini mencakup tiga pokok, yaitu analisis kebutuhan, analisis peserta didik dan analisis kurikulum.

a. Analisis kebutuhan

Metode yang digunakan untuk memperoleh informasi dalam analisis kebutuhan ini dengan melakukan wawancara terhadap guru Biologi di MA. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada Selasa 8 Januari 2019 dengan guru Biologi Ibu Ervin Widyastuti, S.Pd, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang sering digunakan saat pembelajaran menggunakan PPT dan menampilkan berbagai video. Menurut beliau media yang digunakan hanya yang tersedia di sekolah, belum ada inovasi media pembelajaran baru yang sesuai kebutuhan materi, efektif, menarik, dan mudah dipahami.

Pada saat pembelajaran berlangsung kebanyakan peserta didik sering berbicara sendiri, bahkan terdapat peserta didik yang mengantuk. Akibatnya nilai ulangan Biologi selalu menurun dan hanya sekitar 5% saja peserta didik yang dapat mencapai KKM. Hal ini disebabkan karena tidak adanya motivasi belajar pada diri mereka.

Pengembangan suatu media pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik dan efektif perlu dilakukan, mengingat kondisi peserta didik saat pembelajaran berlangsung tidak kondusif. Pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik diharapkan agar peserta didik tidak merasa jenuh dan lebih termotivasi dalam belajar.

b. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik diperoleh dengan cara pemberian angket kepada 20 peserta didik kelas X .

Berdasarkan penyebaran hasil angket yang diberikan kepada 20 peserta didik kelas X pada 8 Januari 2019 diperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran berupa PPT dan penayangan video. Media pembelajaran yang digunakan tidak sepenuhnya membuat peserta didik bersemangat belajar Biologi.

Berdasarkan tingkat motivasi belajar Biologi peserta didik yang masih rendah, maka sangat diperlukan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan minat peserta didik untuk belajar. Dari hasil angket yang telah disebarkan, sebanyak 50% peserta didik mengharapkan media pembelajaran berupa media cetak, 20% berupa media pembelajaran online/ internet dan 30% berupa PPT. Dari hasil angket yang telah disebarkan, sebanyak 50% peserta didik mengharapkan media pembelajaran berupa media cetak, 20% berupa media pembelajaran online/ internet dan 30% berupa PPT.

a. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan indikator yang ingin dicapai dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kompetensi Inti dalam penelitian ini yaitu KI.3, Kompetensi Dasar menggunakan KD.9, dan Indikator Pencapaian yaitu 3.9.1-3.9.16.

2. Desain (*Design*)

a. Rancangan Produk

Peneliti merancang desain media pembelajaran *scrapbook* mulai tanggal 4 Februari 2019. Rancangan awal dalam perancangan media pembelajaran *scrapbook* adalah sebagai berikut: 1) mendesain cover dan tampilan *scrapbook*. 2) Perancangan KI, KD dan Indikator. Berdasarkan KI dan KD, maka indikator pencapaian kompetensi dapat dirumuskan. 3) Perancangan petunjuk penggunaan dan peta konsep. 4) Penyusunan materi yang relevan. Materi pembelajaran yang dipilih untuk pengembangan media pembelajaran *scrapbook* adalah materi vertebrata yang disesuaikan dengan KI dan KD kurikulum 2013. Materi vertebrata terdiri dari ciri-ciri, klasifikasi dan peranan masing-masing kelompok vertebrata. 5) Pemilihan gambar yang menarik. Gambar yang diperoleh dari buku dan internet yang disesuaikan dengan kebutuhan. 6) Pembuatan kata pengantar, daftar isi, glosarium dan daftar pustaka. 7) Pembuatan *scrapbook*. *Scrapbook* berisi potongan/ tempelan informasi serta terdapat link informasi untuk menambah aktivitas peserta didik. Media pembelajaran *scrapbook* dirancang menggunakan aplikasi *Microsoft Word 2010*. *Scrapbook* dicetak berwarna dengan kertas *Art Paper* dengan ukuran A4 (21 cm x 29,7 cm).

b. Rancangan Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen wawancara kepada guru Biologi dan angket (kuesioner). Angket ini terdiri dari angket analisis kebutuhan peserta didik, angket penilaian kualitas produk oleh

ahli media, ahli materi, guru Biologi dan peserta didik untuk mengetahui kelayakan *scrapbook* yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran serta angket diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar.

Angket motivasi dilakukan uji validitas terlebih dahulu untuk mengetahui kevalidan dari instrumen dengan rumus *product moment*. Pada penelitian ini jumlah responden sebanyak 22 peserta didik dari kelas XI MIA, dengan taraf signifikansi 5%, maka nilai *rtabel* yaitu 0.468. Butir pernyataan dinyatakan valid jika *rhitung* lebih besar dari *rtabel*, apabila hasil *rhitung* lebih kecil dari *rtabel* maka pernyataan dinyatakan tidak valid. Uji validitas dilakukan dengan aplikasi SPSS. Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan, dari 25 pernyataan terdapat 20 butir pernyataan yang dinyatakan valid dan 5 butir pernyataan yang tidak valid.

Angket motivasi selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Berdasarkan uji reliabilitas yang telah dilakukan, instrumen menunjukkan skor 0,745, maka instrumen motivasi belajar dianggap reliabel karena skor *alpha cronbach* yang diperoleh berada pada rentang antara 0,6 – 0,79 (Gafur, 2012). Sehingga instrumen yang dipakai dalam penelitian ini dapat diandalkan dan responden cukup konsisten dalam menjawab pernyataan pada instrumen.

3. Pengembangan (*Develop*)

a. Validasi Produk

Produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan guru Biologi. Validasi materi Biologi dilakukan oleh Ibu Siti Mukhlishoh Setyawati, S.Si, M.Si. Validasi media Biologi dilakukan oleh Bapak Drs. Listyono, M. Pd. Validasi produk oleh guru Biologi dilakukan oleh Ibu Ervin Widyastuti, S.Pd. Hasil validasi produk dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil validasi produk

No	Validator	Skor
1	Ahli materi	91%
2	Ahli media	84%
3	Guru Biologi	94%

b. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan guru Biologi. Ahli materi memberikan masukan yaitu penambahan klasifikasi vertebrata sesuai takson dan penambahan link informasi untuk menambah aktivitas peserta didik. Ahli media memberikan masukan yaitu ukuran font judul buku diperbesar dan ukuran media *scrapbook* diperbesar. Guru Biologi memberikan saran bahwa penggunaan media *scrapbook* tidak semua bisa diterapkan pada materi lain, harus menyesuaikan tepat atau tidaknya materi dengan media.

4. Implementasi (*Implement*)

Tahap implementasi ini merupakan uji lapangan di kelas yang dijadikan bahan penelitian. Tahap uji lapangan yang dilakukan dalam penelitian ini hanya mengambil uji lapangan dalam skala terbatas (kecil). Uji lapangan terbatas dilakukan oleh 20 peserta didik kelas X. Tujuan dari tahap ini untuk mendapatkan respon peserta didik terhadap kualitas dan penggunaan media pembelajaran *scrapbook* serta mengetahui hasil motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *scrapbook*.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook* dilaksanakan pada tanggal 16 Juli dan 18 Juli 2019. Penelitian dilakukan dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2X40 menit setiap pertemuan. Pada tanggal 16 Juli 2019 melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook*. Pengisian angket motivasi dilakukan sebelum pembelajaran menggunakan media *scrapbook* pada pertemuan ini. Pada pertemuan pertama, peserta didik tampak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Berbeda dengan sebelum menggunakan *scrapbook* peserta didik awalnya kurang begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran, hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran *scrapbook* belum pernah digunakan di dalam kelas dan membuat peserta menjadi penasaran akan media pembelajaran *scrapbook*.

Pertemuan kedua pada tanggal 18 Juli 2019, guru memberikan angket motivasi belajar kepada peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *scrapbook*. Akhir pertemuan peserta didik diminta untuk memberikan respon mengenai kualitas dari produk *scrapbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Pengisian angket motivasi awal dilaksanakan sebelum pembelajaran. Kemudian angket motivasi akhir dilaksanakan setelah selesai pembelajaran menggunakan media pembelajaran *scrapbook* yang telah disusun.

Hasil perhitungan motivasi belajar awal peserta didik diperoleh rata-rata skor sebesar 56% dengan kategori sedang/ cukup termotivasi. Sedangkan hasil perhitungan motivasi belajar akhir peserta didik diperoleh rata-rata skor sebesar 79% dengan kategori tinggi/ termotivasi. Berdasarkan pengukuran motivasi belajar awal dan motivasi belajar akhir, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebesar 23%. Rekapitulasi skor motivasi peserta didik dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Skor Motivasi Peserta Didik

No	Pernyataan	Jumlah	Rata-rata	Peningkatan
1.	Motivasi sebelum penerapan media	900	56%	
2.	Motivasi sesudah penerapan media	1260	79%	23%

Hasil skor motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *scrapbook* kemudian diinterpretasikan dalam rumus *gain score*. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X sebesar 0.52. Peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas X termasuk dalam kategori sedang karena *gain score* berada pada rentang $0.3 \leq g \leq 0.7$.

Pada uji beda dengan uji t berpasangan diperoleh thitung sebesar 16.449 dan ttabel sebesar 2.093, karena thitung > ttabel maka terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *scrapbook*, sehingga pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada materi vertebrata dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X.

Selanjutnya peserta didik memberikan tanggapan mengenai kualitas dari *scrapbook* yang telah dikembangkan. Hasil angket tabel penilaian kualitas *scrapbook* oleh peserta didik menunjukkan skor sebesar 87%, yang artinya produk yang dibuat sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Biologi.

Hasil penelitian pengembangan ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Arsyad (2017: 15) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dimana penggunaan media ini sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta membangkitkan minat dan motivasi peserta didik. Selain itu media yang menyenangkan memberikan pengalaman menyenangkan (*joyful learning*) dapat meningkatkan aktivitas siswa, peningkatan aktivitas ini juga meningkatkan motivasi siswa didik (Norra, 2018:3). Media pembelajaran yang menarik juga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik. Dengan adanya media yang kreatif peserta didik akan terangsang untuk menyukai pelajaran tersebut.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap evaluasi hanya sampai pada tahap evaluasi formatif saja. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan dalam model pengembangan ADDIE. Tahap desain evaluasi dilakukan oleh dosen pembimbing setelah desain *scrapbook* selesai dibuat. Dosen pembimbing memberikan masukan yaitu media pembelajaran *scrapbook* dibuat lebih menarik dan penambahan KI, KD dan indikator pencapaian. Tahap pengembangan evaluasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan guru Biologi. Ahli materi memberikan masukan yaitu penambahan klasifikasi vertebrata sesuai takson dan penambahan link informasi untuk menambah aktivitas peserta didik. Ahli media memberikan masukan yaitu ukuran font judul buku diperbesar dan ukuran media *scrapbook* diperbesar. Guru Biologi memberikan saran bahwa penggunaan media *scrapbook* tidak semua bisa diterapkan pada materi lain, harus menyesuaikan tepat atau tidaknya materi dengan media. Tahap implementasi peserta didik tidak memberikan masukan terhadap media pembelajaran *scrapbook* dan menganggap bahwa media pembelajaran *scrapbook* sudah layak digunakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *scrapbook* untuk meningkatkan motivasi belajar pada materi vertebrata di kelas X disimpulkan bahwa: Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada materi vertebrata sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas X, serta pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada materi vertebrata dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X. Peningkatan motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil analisis angket motivasi belajar yang mengalami peningkatan sebesar 23%. Motivasi belajar awal diperoleh skor 56% dengan kategori sedang/ cukup termotivasi, sedangkan motivasi belajar akhir diperoleh skor 79% dengan kategori tinggi/ termotivasi. Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* dapat meningkatkan motivasi belajar kelas X sebesar 0.52, yang artinya peningkatan motivasi belajar tersebut dalam kategori sedang karena *gain score* berada pada rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$. Pada uji beda dengan uji t berpasangan diperoleh thitung sebesar 16.449 dan ttabel sebesar 2.093, karena thitung > ttabel maka terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *scrapbook*.

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut: pengembangan media dapat dilakukan untuk materi lain serta perlunya meningkatkan keterampilan dalam membuat variasi media bagi guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta Didik dalam pelajaran Biologi.

RUJUKAN

- Adam, Steffi dan Taufik, Muhammad (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*. 3 (2).
- Arikunto, Suharsimi (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi dan Cepi, S.A.J. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Bunga Ihda Norra (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kontekstual dengan Pendekatan *Guided Inquiry* Materi Tumbuhan Berbiji Pada SMK Farmasi Nusaputera. *Al Hayat*. 1 (1). 27 – 33.
- Damayanti, Maita dan Zuhdi, Ulhaq (2017). Pengaruh Media *Scrapbook* (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat Di Indonesia. *JPGSD*. 5 (3): 805.
- Emda, Amna (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*. 5 (2): 176.
- Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Mudlofir, Ali dan Rusydiyah, Evi Fatimatur (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Murjainah dan Nurdiana, Indah (2017). Hubungan Penggunaan Media *Scrapbook* Dengan Motivasi Belajar Geografi Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 41

- Palembang. *Edutech*. 16 (3): 274.
- Riduwan (2007). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, Liawati Permata (2017). *Pengembangan Media Scrapbook Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Tata Surya*. Skripsi. Lampung: UIN Raden Intan.
- Siti Alfiyah (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Permainan Biodakon Materi Vertebrata Kelas X MA Matholi'ul Huda Troso Jepara*. Skripsi. Semarang: UIN Walisongo Semarang
- Soewadji, Jusuf (2012). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Penerbit Mitra Wacana Media.