

Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Video Tutorial Berbarcode untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Peserta Didik Sekolah Dasar

Masita Ayu Lestari ✉, Universitas PGRI Madiun

Merliana Tri Ramadanny, Universitas PGRI Madiun

Okvita Wulandari, Universitas PGRI Madiun

Mar'atus Kusnul Khoiriyah, Universitas PGRI Madiun

Novita Sari, Universitas PGRI Madiun

Muh. Shulthon Rachmandhani ✉, Universitas PGRI Madiun

✉ muhammadshulthonrachman@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian untuk mengkaji efektivitas media pembelajaran *scrapbook* berbasis video tutorial *berbarcode* untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV SDN 01 Taman Kota Madiun. Metode penelitian yang digunakan untuk menulis artikel ini berjenis *Research and Developoment (R&D)* berjenis ADDIE. Tahapan pengembangan ini terdiri dari lima tahapan yang terdiri dari: 1) *Analysis*. 2). *Design*. 3) *Development*. 4). *Implementation*. 5). *Evaluation*. Validasi dilakukan oleh para ahli untuk menemui kriteria produk yang dilakukan oleh para ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran *scrapbook* berbasis video tutorial dari penilaian tim ahli memperoleh hasil tingkat kelayakan aspek format sebesar 80%, aspek rekayasa media sebesar 86%, aspek video petunjuk sebesar 83%. Adapun respon peserta didik yang telah dilakukan melalui uji coba terbatas memperoleh hasil presentase sebesar 96% dengan kategori sangat positif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Telah dihasilkan media pembelajaran *scrapbook* menulis tegak bersambung berbasis video tutorial *berbarcode*. 2) Hasil uji coba terbatas pada peserta didik menunjukkan respon sangat positif dengan total presentas sebesar 96 %, hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* berbasis video tutorial *berbarcode* layak serta efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Kata kunci: Keterampilan Menulis, Media Pembelajaran, *Scrapbook*, Bahasa Indonesia



PENDAHULUAN

Menulis termasuk dalam keterampilan literasi yang harus dimiliki peserta didik selain keterampilan membaca. Tulisan sebagai media penyampai pesan yang efektif untuk menyampaikan gagasan, informasi, dan cerita yang bersifat menghibur, menyampaikan, serta menjelaskan pesan kepada seseorang. Keterampilan tersebut dapat dikuasai oleh peserta didik melalui latihan yang teratur untuk mengembangkan tingkat kemahiran dalam menulis. Selain itu, keterampilan ini juga berkaitan erat dengan kemahiran peserta didik dalam berkomunikasi yang efektif yang berguna bagi mereka ketika menapaki pendidikan tinggi, maupun memasuki dunia kerja (Fallahi, 2012; Rinawati et al., 2020).

Keterampilan menulis biasanya didapatkan peserta didik ketika mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia yang memiliki ruang lingkup mencakup: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Peserta didik dapat menguasai keempat keterampilan ini melalui proses yang urut yang dimulai dari kegiatan menyimak, berbicara, dilanjutkan membaca kemudian menulis (Astuti & Mustadi, 2014).

Hasil laporan PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2018, menunjukkan bahwa kemampuan literasi bangsa Indonesia masih berada pada skor yang relatif rendah yaitu 371. Skor tersebut lebih rendah jika dibandingkan dengan skor yang diperoleh oleh negara-negara OECD (*Organizations for Economic Co-operations and Development*) yang berada di angka 487, sementara yang berada di peringkat pertama masih diduduki oleh Negara China dengan skor 555, Singapura dengan skor 549, dan Makau dengan skor 525. Hasil laporan tersebut merupakan salah satu bukti bahwa rendahnya kemampuan literasi peserta didik seakan menjadi sebuah budaya yang menyebabkan rendahnya tingkat daya saing pelajar Indonesia di mata Internasional. Namun patut disyukuri kesadaran akan pentingnya pendidikan sudah mulai disadari oleh seluruh Warga Negara Indonesia (WNI). Hal ini terlihat dari meningkatnya akses pendidikan yang dapat dijangkau oleh seluruh masyarakat, sehingga capaian ini diapresiasi oleh OECD (OECD, 2018).

Berdasarkan laporan yang dirilis oleh OECD yang menunjukkan adanya peningkatan kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan literasi masyarakat Indonesia. Banyak manfaat yang diperoleh dari kemampuan menulis diantaranya; a). Melalui kemampuan menulis dapat mengeksplorasi kemampuan peserta didik dalam menuangkan gagasannya terkait suatu topik yang dipelajari. b). Menulis memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengeksplotasi daya kreativitas dalam memahami suatu topik. c). Melalui menulis, peserta didik akan lebih banyak mencari serta menguasai suatu konsep topik pembelajaran yang sedang dipelajari. d). Melalui keterampilan menulis, peserta didik dapat mengungkapkan gagasan yang dimilikinya secara lebih sistematis, logis, dan terungkap. e). Melalui keterampilan menulis, peserta didik mampu merefleksikan diri mereka sendiri secara faktual. f). Melalui keterampilan menulis, peserta didik dapat mengasah kemampuannya dalam menyelesaikan permasalahan yang dijumpainya dengan lebih jelas. g). Melalui keterampilan menulis menambah motivasi peserta didik untuk belajar lebih aktif. h). Melalui keterampilan menulis akan membiasakan peserta didik untuk berpikir kritis, dan kreatif (Aeni & Lestari, 2018).

SDN 01 Taman Kota Madiun merupakan sekolah ramah anak yang mempunyai visi “Terwujudnya Warga Sekolah Beriman, Bertaqwa, Unggul dalam Prestasi, Berakhlak Mulia dan Berbudaya Lingkungan”. Sekolah berusaha untuk menyelenggarakan pendidikan yang bermutu. Kesungguhan sekolah untuk menyelenggarakan pendidikan yang bermutu dapat dilihat dari upaya sekolah dalam memenuhi tenaga pendidik dan tenaga kependidikan di SDN

01 Taman. Kualifikasi seluruh Pendidik dengan tingkat Pendidikan S1 sebanyak 31 orang. Guru yang sudah bersertifikat pendidik sebanyak 14 orang. Kepala sekolah memiliki tingkat Pendidikan S2, bersertifikat pendidik, sertifikat kepala sekolah dan sebagai pengajar praktek guru penggerak angkatan ke 6 (*dokumen tertulis sekolah*).

Sekolah juga didukung oleh sarana prasarana yang mendukung dalam proses pembelajaran diantaranya: WIFI yang terpasang di setiap ruangan kelas, dan LCD/proyektor di setiap ruangan kelas. *Output* dari proses pendidikan yang diselenggarakan di SDN 01 Taman berkeinginan untuk membentuk peserta didik yang memiliki karakter Profil Pelajar Pancasila (*dokumen, tertulis sekolah*). Berikut laporan nilai dari SDN 01 Taman:

No	Indikator	Nilai Capaian	Kategori Capaian
1	Kemampuan literasi	2,02	Mencapai kompetensi minimum
2	Kemampuan numerasi	1,73	Dibawah kompetensi minimum
3	Karakter	2,22	Berkembang
4	Proporsi GTK bersertifikat	76,47	Baik
5	Pengalaman pelatihan GTK	6,67	Merintis
6	Nilai UKG	51,67	Cukup
7	Pemenuhan kebutuhan guru	42,86	Cukup
8	Kualitas pembelajaran	2,01	Terarah
9	Refleksi dan perbaikan pembelajaran	3	Membudaya
10	Kepemimpinan intraksional	3	Berdampak
11	Iklm keamanan sekolah	2,57	Aman
12	Iklm kesetaraan gender	2	Merintis
13	Iklm kebhinekaan	2,25	Merintis
14	Iklm Inklusivitas	2,03	Merintis
15	Partisipasi warga sekolah	2	Selektif

Tabel 1. Laporan Nilai Kondisi SDN 01 Taman Kota Madiun

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa kemampuan literasi peserta didik SDN 01 Taman Madiun masih dalam kategori rendah dengan angka capaian 2.02 dari nilai 4.00 sekaligus menunjukkan bahwa peserta didik belum mencapai kompetensi yang diinginkan (*dokumentasi sekolah*). Kondisi ini semakin diperjelas dari hasil observasi yang diperoleh yakni terdapat beberapa peserta didik kelas IV yang masih memiliki keterampilan menulis di bawah rata-rata. Kondisi tersebut dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 1. Peserta didik Mengalami Kesulitan dalam Menulis Tegak Bersambung

Faktor penyebab dari persoalan tersebut disebabkan oleh: a). Peserta didik kelas IV saat ini kurang mendapatkan perhatian yang cukup sewaktu mendapatkan pelajaran menulis di kelas II, hal ini dikarenakan mereka harus melewati pembelajaran kelas II, dan III secara daring (Wawancara, Titik Isdarwati guru kelas IV). b). Mereka jarang untuk menulis tegak bersambung (Wawancara, Tegar, peserta didik kelas IV). c). Kurang percaya diri untuk menyambung huruf (Wawancara, Azmel, peserta didik kelas IV). d). Kurang termotivasi dalam menulis huruf tegak bersambung (Wawancara, Satriya, peserta didik kelas IV). Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan diperlukan pengembangan media pembelajaran yang berjudul, “*scrapbook berbasis video tutorial berbarcode*”, langkah tersebut dilakukan setelah mendapatkan informasi bahwa peserta didik lebih tertarik untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audiovisual. Pengembangan media yang dilakukan berangkat dari analisis karakteristik peserta didik, serta analisis lingkungan sekolah yang telah didukung sarana internet, dan LCD proyektor di setiap ruangan kelas.

Media *scrapbook* telah dikenal luas oleh masyarakat sebagai kegiatan mendesain foto yang disertai dengan hiasan yang menarik dengan menggunakan barang sisa (Dewi & Yuliana, 2018). Lazimnya media *scrapbook* digunakan untuk mengkliping berbagai peristiwa penting yang disertai dengan foto-foto sebagai pengingat suatu kejadian yang penting. (Veronica et al., 2018). Namun implementasi dari pemanfaatan media *scrapbook* akhir-akhir ini, sudah mulai dimanfaatkan sebagai mahar pernikahan, hal ini lebih dikarenakan kemenarikkan dari media ini yang dapat mengingatkan seseorang pada momen di hari spesial (Gede et al., 2022).

Ketertarikan untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook berbasis video tutorial berbarcode*, dilatarbelakangi oleh dua kerangka teori besar dalam dunia pendidikan dan pengajaran, yaitu: *Pertama*, teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang menyebutkan perkembangan kognitif individu yang berusia 7-11 tahun yang sudah berada pada fase operasional konkret. Sehingga individu tersebut sudah mampu untuk berpikir dengan logis serta mampu menghubungkan antara satu benda dengan benda lainnya. (Suparno, 2001) dari kondisi ideal peserta didik kelas IV yang seharusnya tidak mengalami keterlambatan dalam menulis.

Kedua, teori motivasi Abraham Maslow terkait perilaku manusia didorong oleh keinginannya untuk memenuhi kebutuhan yang diperlukannya. Berdasarkan teori ini idealnya peserta didik kelas IV sudah memiliki motivasi yang tinggi untuk meraih prestasi terbaik dalam perjalanan kariernya sebagai peserta didik yang duduk di jenjang Sekolah Dasar (SD). Namun faktanya peserta didik masih memiliki motivasi yang rendah untuk menulis dikarenakan adanya rasa malas, perasaan takut salah, serta bingung dalam menulis huruf tegak bersambung.

Pendampingan guru serta pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan menulis huruf tegak bersambung peserta didik (Santoso, 2022).

Novelty dari pengembangan media pembelajaran *scrapbook berbasis video tutorial berbarcode* ini dapat dilihat dari sisi interaktif serta inovasi teknologi yang dikemas dalam bentuk video *berbarcode* yang merangsang peserta didik untuk dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. QR barcode memberikan keuntungan bagi peserta didik untuk memudahkan mereka dalam mengakses *website* dengan mudah, sehingga mereka bisa mempelajari materi ajar yang termuat dalam *QR code* tersebut (Purwanto, 2020). Fitur lain yang ditawarkan oleh media *scrapbook* ini juga terletak pada keindahan tampilan yang disajikan dalam bentuk buku bergambar dan buku tegak bersambung yang menarik. Berdasarkan uraian tersebut penulisan artikel bertujuan untuk mengkaji sejauh mana efektivitas dari penerapan media pembelajaran *scrapbook* berbasis video tutorial *berbarcode* untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik sekolah dasar diuji dari sisi kelayakan media, serta respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

METODE

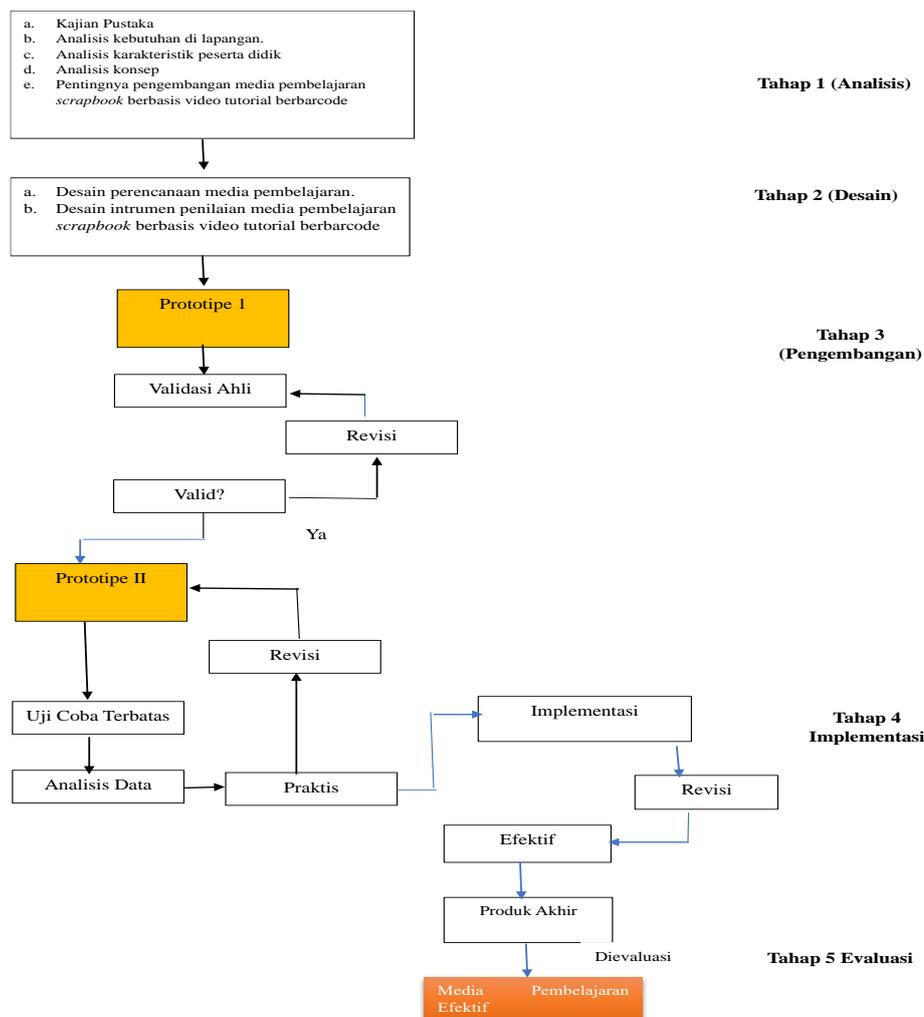
Metode penelitian yang digunakan untuk menulis artikel ini adalah *Research and Development* (R&D). Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk mendesain, mengembangkan serta menerapkan dan mengevaluasi media pembelajaran *scrapbook* berbasis video tutorial *berbarcode*. Tahapan dalam penelitian pengembangan ini dimulai dari melakukan identifikasi masalah atas kesulitan yang ditemui siswa selama mengikuti pembelajaran, kemudian mengembangkan prototipe, setelah pengembangan prototipe tahapan selanjutnya melakukan uji coba serta penyempurnaan prototipe (Pribadi, 2016; Reeves et al., 2010). Prasyarat produk yang dikembangkan didasarkan pada tiga kriteria utama yaitu: kepraktisan, kevalidan, dan keefektifan.

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* berbasis video tutorial *berbarcode* ini menggunakan desain pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan inti : *analyse, design, develop, implement, dan evaluate*. Kelima tahapan ini sebagai berikut:

1. *Analyze* (menganalisis), tahapan ini merupakan tahapan investigasi awal dalam penelitian dengan ciri khas kualitatif yang meliputi: a). Kajian Pustaka. b) Analisis kebutuhan di lapangan. c). Analisis karakteristik peserta didik. d). Analisis konsep, dan e). Pentingnya pengembangan media pembelajaran *scrapbook*. Identifikasi kondisi awal di lapangan menggunakan teknik analisis kebutuhan.
2. *Design* (mendesain), tahapan ini adalah tahapan sistematis yang harus dilakukan dalam penelitian pengembangan, untuk menjadi landasan proses pengembangan berikutnya. Tahapan perencanaan pengembangan dirumuskan setelah mendapatkan laporan hasil dari kegiatan investigasi awal.
3. *Develop* (mengembangkan), tahapan ini merupakan hasil dari tahapan pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya di mana tahapan ini menghasilkan Prototipe 1. Dalam tahapan pengembangan ini dihasilkan sebuah kerangka media pembelajaran yang masih bersifat kerangka konseptual berwujud media pembelajaran konkret untuk divalidasi, diujicoba, serta dievaluasi. Desain dari tahapan ini difokuskan pada tiga aspek penting yang meliputi: a) Validasi kelayakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis video tutorial *berbarcode*. b) Revisi dan evaluasi media pembelajaran *scrapbook* berbasis video tutorial *berbarcode*. c) Uji coba serta *feedback* dari media pembelajaran *scrapbook* berbasis video tutorial

berbarcode. Validasi akan dilakukan oleh para ahli untuk memenuhi kriteria kelayakan produk yang terdiri dari: ahli bahasa, ahli media, ahli materi. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini bertujuan untuk melihat kepraktisan media pembelajaran *scrapbook* berbasis video tutorial untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pada tahapan ini data diperoleh dari observasi kelas, kemudian kegiatan revisi dilakukan melalui masukan para ahli maupun hasil uji coba produk media pembelajaran yang dikembangkan.

4. *Implement* (Implementasi), pada kegiatan ini melibatkan seluruh siswa kelas IV, guru, dan lingkungan belajar. Pada tahapan ini bertujuan untuk menerapkan prototipe ke dalam proses pembelajaran guna mengetahui keefektifan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.
5. *Evaluate*, (Evaluasi), bertujuan untuk menilai sejauh mana kelayakan media pembelajaran *scrapbook* untuk meningkatkan keterampilan siswa, seperti apa respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, dan seberapa efektif media pembelajaran yang telah dikembangkan ini untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.



Gambar 2. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Video Tutorial Berbarcode

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian dan pengembangan media *scrapbook* berbasis video tutorial berbarcode diperoleh dengan menggunakan desain penelitian dan pengembangan ADDIE Desain penelitian ini terdiri dari lima tahapan inti yaitu melakukan analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Siahaan & Chandra, 2023). Hasil penelitian didasarkan dari hasil observasi dan analisis serta validasi ahli. Selain itu hasil penelitian ini juga didukung oleh data nilai kompetensi peserta didik yang tertera pada tabel 1 yang dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tahap pertama pembuatan media *scrapbook berbasis video tutorial berbarcode* adalah *analysis* (analisis) yang diawali dengan kegiatan analisis yaitu melakukan studi lapangan berupa observasi di lapangan dan melakukan studi literatur yang ada. Studi lapangan diperoleh dari hasil observasi lingkungan sekolah, lingkungan kelas, serta karakteristik peserta didik yang menunjukkan bahwa lingkungan yang terbentuk di kelas IV A sudah representatif untuk menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Hal ini dapat dilihat dari sarana prasarana kelas yang sudah dilengkapi dengan LCD proyektor, WIFI, serta *sound system* yang mendukung kegiatan pembelajaran di kelas (Observasi, kelas IV A). Akan tetapi, masih dijumpai lima orang dari dua puluh delapan peserta didik yang memiliki keterampilan menulis di bawah rata-rata, di mana tulisan mereka masih sulit untuk dibaca dibandingkan dengan tulisan peserta didik lainnya (Observasi, kelas IV A). Kondisi ini disebabkan oleh peserta didik yang duduk di kelas IV A saat ini, tidak mendapatkan pembelajaran menulis yang cukup. Mereka harus belajar daring ketika duduk di kelas dua, dan kelas tiga dikarenakan wabah pandemi Covid-19, sehingga pengawasan dari guru terkait keterampilan menulis ini memang kurang (Titik Isdarwati, S.Pd. selaku wali kelas IV, wawancara). Rendahnya keterampilan menulis peserta didik kelas IV, tentu tidak sesuai dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget di mana peserta didik kelas IV seharusnya sudah berada pada tingkat operasional konkret (Schunk, 2012). Kondisi tersebut diperjelas dengan data yang tersaji pada tabel 1, di mana kemampuan literasi peserta didik berada pada skor 2,02 dari kriteria 4,0 sehingga masih perlu adanya pengembangan lanjutan. Keterampilan menulis sebagai salah satu kemampuan literasi selain keterampilan membaca berperan penting bagi peserta didik untuk mengantarkannya ke depan pintu gerbang kesuksesan, melalui kemampuan ini peserta didik dapat bersaing di dunia kerja yang tidak hanya mempersyaratkan HOTS (Ahmad et al., 2018), namun juga mempersyaratkan kemampuan literasi yang unggul (Ketut et al., n.d.). Studi literatur dilakukan dengan pencarian referensi-referensi terkait kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan di lapangan untuk mengarahkan dalam pengembangan agar target yang diharapkan dapat tercapai.

Tahap kedua adalah *design* (perancangan). Setelah dilaksanakan observasi dan dipadukan dengan tabel 1 maka dapat ditemukan masalah yang timbul dari kesulitan menulis tegak bersambung. Kemudian dilaksanakan perancangan solusi dalam pemecahan masalah kesulitan menulis tegak bersambung melalui banyak analisis kebutuhan peserta didik, hingga menghasilkan sebuah solusi media pembelajaran yang cocok dan tidak membosankan. Berdasarkan hasil analisis pada tahap awal, selanjutnya dilakukan perancangan media *scrapbook berbasis video tutorial berbarcode* untuk memberdayakan keterampilan menulis peserta didik. Pada tahapan ini langkah yang dilakukan oleh peneliti dengan mendesain sebuah desain awal yang berkaitan dengan muatan materi yang akan di masukkan ke dalam media pembelajaran selain itu peneliti juga mulai untuk mempertimbangkan bagaimana tampilan yang akan disajikan pada media pembelajaran sehingga media ini menjadi sebuah media yang menarik untuk digunakan

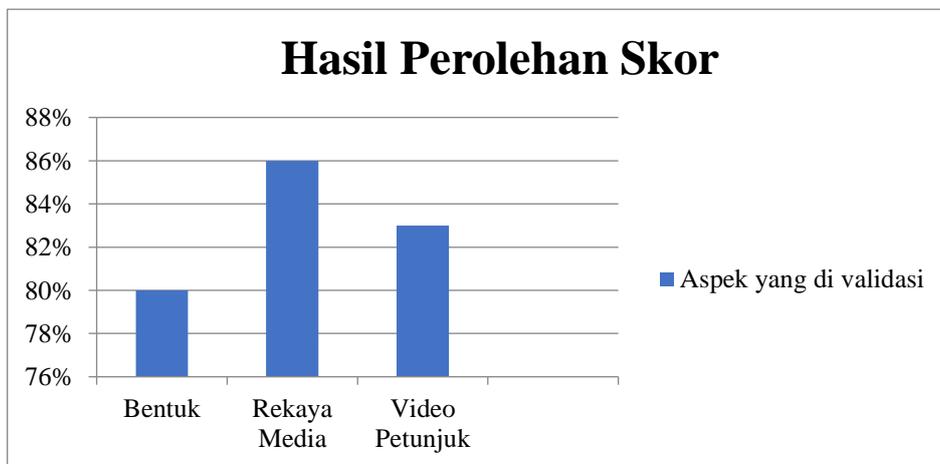
Materi yang akan dimasukkan ke dalam video tutorial yaitu terkait jenis-jenis huruf tegak bersambung yang disertai dengan cara menulis yang baik dan benar. Konsep pembuatan video tutorial dilakukan secara mandiri. Selain itu, aspek interaktif juga peneliti sematkan agar memungkinkan peserta didik untuk dapat berinteraksi dengan media pembelajaran ini. Setelah selesai proses pembuatan video tutorial, langkah selanjutnya adalah proses pengunggahan video ke media sosial (*youtube*) agar nantinya dapat diubah menjadi sebuah barcode. Muatan materi yang disematkan pada media pembelajaran ini adalah cerita pendek bertemakan hewan yang mengandung nilai-nilai moral yang dapat dicontoh oleh peserta didik. Cerita pendek sebagai materi dalam penyusunan media *scrapbook* tentunya juga dilengkapi dengan gambar hewan yang berkaitan dengan isi dari cerita pendek tersebut. Barcode dari video tutorial akan ditambahkan pada halaman depan dari media *scrapbook*. Tujuannya agar peserta didik sebelum berlatih menulis dapat mempelajari terlebih dahulu bagaimana cara menulis huruf tegak bersambung yang baik dan benar.

Tahapan selanjutnya setelah rancangan materi media pembelajaran selesai dilakukan, *prototype* media pembelajaran ini dikonsultasikan kepada guru kelas untuk menanyakan apakah materi yang dirancang telah sesuai untuk dipakai sebagai materi ajar pada media pembelajaran ini. Hasil perencanaan dan perancangan produk diperoleh bahwa media yang cocok untuk digunakan adalah media pembelajaran yang mengandung unsur gambar, video, teks dan aktivitas latihan mandiri untuk peserta didik. Setelah mendapatkan konfirmasi dari guru terkait materi yang disusun dalam media pembelajaran. Peneliti melakukan pengembangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook berbasis video tutorial berbarcode* untuk meningkatkan keterampilan menulis tegak bersambung peserta didik. Selanjutnya peneliti melakukan rancangan *storyboard* dan rancangan *flowchart*, menyusun materi-materi pembelajaran Bahasa Indonesia, mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan, serta merumuskan perangkat penilaian yang akan digunakan.

Tahap ketiga adalah *development* (pengembangan). Pada tahapan ini peneliti mulai mengembangkan aplikasi media pembelajaran yang sesuai dengan desain yang telah dilakukan pada tahap *design* dengan merilis produk awal berupa pengembangan media *scrapbook berbasis video tutorial berbarcode* untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. Setelah aplikasi pengembangan media pembelajaran selesai, maka langkah selanjutnya dilakukan validasi ahli untuk memperoleh hasil seberapa layak media pembelajaran ini untuk digunakan di kelas. Validasi dilakukan oleh 3 ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Perolehan hasil dari aspek validasi yang dinilai yaitu pada aspek format 80%, aspek rekayasa media 86%, dan aspek video petunjuk 83%. Validasi dilakukan untuk memperoleh saran, masukan, pendapat serta evaluasi terhadap media pembelajaran yang dirancang. Saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli bersifat membangun yang mana media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan sudah cukup baik, namun perlu ditingkatkan lagi pada aspek tampilan supaya lebih menarik. Sehingga format tampilan *scrapbook* perlu dikembangkan dengan menambahkan lebih banyak gambar agar lebih menarik minat dan motivasi belajar peserta didik. Pada bagian video tutorial perlu diperhatikan kejelasan intonasi, supaya kata-kata yang disampaikan lebih jelas dan menarik sehingga mudah dipahami peserta didik (Titik Isdarwati, S.Pd, Wali kelas IV, wawancara). Idealnya media *scrapbook* harus memiliki tampilan yang unik sehingga membuat peserta didik mudah tertarik untuk menggunakannya, sehingga dapat menghilangkan rasa penat dalam diri peserta didik saat belajar. (Wibiantoro, 2021, p. 29)

Tahap berikutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan pengolahan data untuk melakukan revisi pada media pembelajaran *scrapbook* berbasis video tutorial berbarcode

sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli. Berikut adalah grafik penilaian ahli pada setiap aspeknya.



Gambar3. Grafik Penilaian Tim Ahli

Tahap keempat adalah *implementation* (implementasi). Media pembelajaran *scrapbook berbasis video tutorial berbarcode* yang telah divalidasi oleh validator ahli serta direvisi berdasarkan masukan dan saran tim ahli, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba terbatas pada media pembelajaran ini. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 1 Maret 2023 di kelas IV A SDN 01 Taman Kota Madiun. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 15 peserta didik kelas IV A. Tahap awal dalam uji coba terbatas dilakukan dengan menyiapkan peserta didik supaya menggunakan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan Mereka diberikan angket yang berisikan tentang aspek kualitas media, aspek kualitas materi dan aspek kualitas teknis untuk mengetahui respon dan penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran.



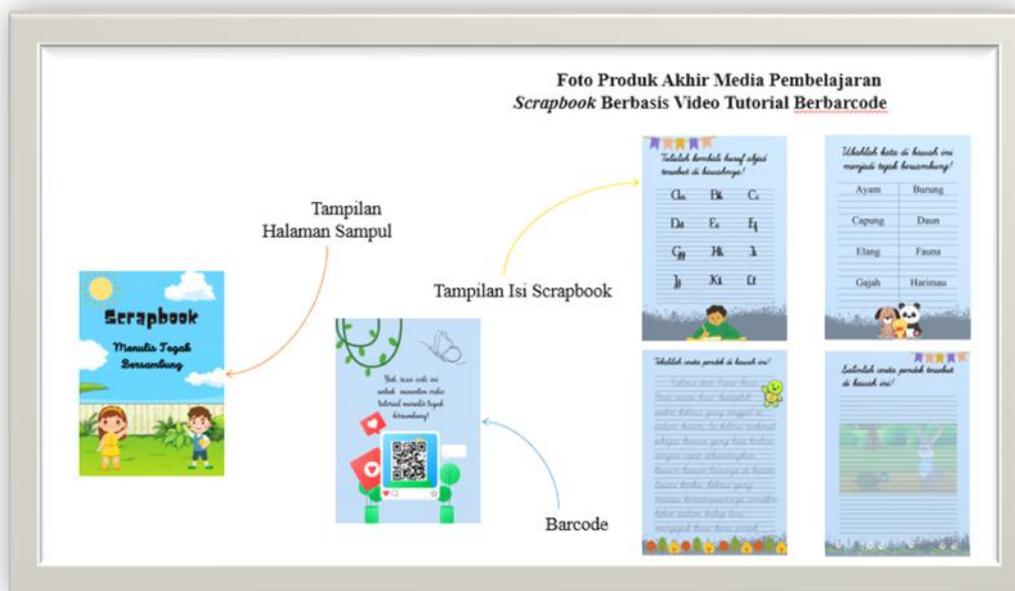
Gambar 2. Uji Coba Terbatas pada Peserta didik Kelas IV A SDN 01 Taman Madiu

Hasil uji coba terbatas yang telah dilakukan kepada peserta didik, menunjukkan bahwa respon positif peserta didik terhadap media pembelajaran *scrapbook* berbasis video tutorial berbarcode sebesar 96% yang dikategorikan sangat positif. Hasil penilaian uji coba terbatas tersebut dapat dilihat lebih rinci pada tabel berikut:

Pertanyaan Nomer	Jawaban Ya		Jawaban Tidak		Kategori	Informasi	
	$\sum x$	%	$\sum x$	%			
1	14	100%	-	-	Sangat Positif	Tidak Revisi	Ada
2	12	86%	2	14%	Sangat Positif	Tidak Revisi	Ada
3	14	100%	-	-	Sangat Positif	Tidak Revisi	Ada
4	12	86%	2	14%	Sangat Positif	Tidak Revisi	Ada
5	14	100%	-	-	Sangat Positif	Tidak Revisi	Ada
6	14	100%	-	-	Sangat Positif	Tidak Revisi	Ada
7	14	100%	-	-	Sangat Positif	Tidak Revisi	Ada
8	14	100%	-	-	Sangat Positif	Tidak Revisi	Ada
Total Hasil Presentasi dari Tanggapan Positif (P)			96%		Sangat Positif	Tidak Revisi	Ada

Tabel 2. Hasil Presentasi Tanggapan Positif Siswa

Berdasarkan tabel 2 diperoleh hasil analisis data yang menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon positif dari penggunaan media pembelajaran *scrapbook* berbasis video tutorial berbarcode untuk meningkatkan keterampilan menulis mereka, di mana skor menunjukkan nilai rata-rata 96% dengan kategori sangat positif. Perolehan nilai skor yang cukup baik menunjukkan bahwa media *scrapbook* telah memenuhi kategori sebagai media yang memiliki kualitas yang baik. Hal ini, dipertegas oleh pernyataan peserta didik bahwa media pembelajaran *scrapbook berbasis video tutorial berbarcode* yang disajikan menarik. Selain menarik, media ini juga mudah untuk digunakan, karena terdapat lembar latihan yang dapat melatih pemahaman peserta didik mengenai isi materi yang tersaji didalam media pembelajaran. Peserta didik juga disajikan soal latihan yang dikemas dengan menarik yang mana dalam soal tersebut terdapat petunjuk berupa *barcode* yang terhubung dengan video tutorial menulis yang mudah untuk mereka pahami. Media ini juga memiliki tampilan yang bagus di mana warna kombinasi yang dikemas dalam media ini memiliki corak warna yang kontras dan menarik yang diimbangi dengan gambar-gambar yang menarik juga. Berikut bentuk akhir media pembelajaran yang dikembangkan



Gambar 5. Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Video Tutorial

Tahap kelima yaitu *evaluation* (evaluasi). Evaluasi dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada efektivitas pengembangan media pembelajaran *scrapbook* berbasis video tutorial berbarcode setelah diterapkan pada kegiatan pembelajaran di kelas. Dari hasil analisis angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan peserta didik, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *scrapbook* berbasis video tutorial berbarcode layak, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik.

Hasil evaluasi lanjutan terkait penerapan media pembelajaran *scrapbook* berbasis video tutorial berbarcode menunjukkan bahwa terdapat keunggulan dari penggunaan media pembelajaran ini di kelas, diantaranya untuk melatih peserta didik supaya aktif dalam mengikuti kegiatan belajar menulis huruf tegak bersambung. Keunggulan lain dari penggunaan media pembelajaran ini adalah media ini tidak hanya dapat digunakan ketika belajar materi Bahasa Indonesia, melainkan media ini dapat diterapkan dalam mata pelajaran lain seperti IPA, IPS, PPKN kecuali pelajaran matematika atau materi yang menggunakan rumus. Namun penekanan produk ini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu menulis huruf tegak bersambung.

Berdasarkan lima tahap yang telah dilaksanakan diketahui bahwa peserta didik di SDN 01 Taman Kota Madiun memiliki kemampuan minimum dalam bidang literasi yang menjadi sebab kesulitan menulis tegak bersambung. Selain itu uji kompetensi peserta didik pada tabel 1 dijelaskan bahwa masih rendah yaitu kisaran 2,02 dari kriteria 4,0 sehingga masih perlu adanya pengembangan lanjutan. Hasil observasi menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang kesulitan menulis tegak bersambung dikarenakan kurang adanya pendampingan serta kurang berlatih. Berdasarkan temuan masalah yang dihadapi dalam kesulitan menulis huruf tegak bersambung maka dibuat sebuah perencanaan solusi dengan banyak pertimbangan menghasilkan sebuah perancangan yaitu dalam bentuk media pembelajaran *scrapbook* dan dilengkapi dengan *video tutorial berbarcode* untuk memberdayakan keterampilan menulis tegak bersambung bagi peserta didik dengan tampilan menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu *scrapbook* sebagai bentuk media penunjang terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

namun sangat dimungkinkan sebagai penunjang mata pelajaran lainnya. Setelah dilaksanakan perancangan maka dilaksanakan sebuah pengembangan dan dirilis sebuah media *scrapbook* yang kemudian diuji validasi untuk menguji kelayakan media pembelajaran tersebut untuk digunakan. Terakhir dilakukan sebuah evaluasi dari hasil uji coba dan uji validasi dapat disimpulkan dengan hasil bahwa media pembelajaran *scrapbook berbasis video tutorial berbarcode* ini benar-benar layak dipergunakan dan efektif untuk dijadikan solusi dalam kesulitan menulis tegak bersambung.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *scrapbook berbasis video tutorial berbarcode* yang dilakukan melalui lima tahapan desain ADDIE menunjukkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *scrapbook* berbasis video tutorial berbarcode layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis huruf tegak bersambung pada peserta didik kelas IV SDN 01 Taman Madiun. Hasil validasi dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media, diperoleh hasil tingkat kelayakan aspek format sebesar 80%, aspek rekayasa media sebesar 86%, dan aspek video petunjuk sebesar 83%.
2. Respon peserta didik pada media pembelajaran *scrapbook berbasis video tutorial berbarcode* pada keterampilan menulis permulaan peserta didik kelas IV SDN 01 Taman Madiun dilakukan pada uji terbatas yang melibatkan 15 peserta didik memperoleh hasil persentase respon positif peserta didik memperoleh nilai rata-rata 96% dengan kategori “sangat positif”.

Dengan demikian media pembelajaran *scrapbook* berbasis video tutorial berbarcode layak dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik kelas IV SDN 01 Taman Madiun.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, E. S., & Lestari, R. D. (2018). Penerapan Metode Mengikat Makna dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Mahasiswa IKIP Siliwangi Bandung. *Sematik*, 7(1), 1–13. <https://doi.org/10.22460/semantik.vXiX.XXX>
- Ahmad, S., Prahmana, R. C. I., Kenedi, A. K., Helsa, Y., Arianil, Y., & Zainil, M. (2018). The instruments of higher order thinking skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 943(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/943/1/012053>
- Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA KELAS V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 250. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2723>
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indoensia Kelas III Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2804>
- Fallahi, C. R. (2012). Improving the writing skills of college students. In *Writing: A Mosaic of New Perspectives* (pp. 209–220). <https://doi.org/10.4324/9780203808481>
- Gede, I., Suwela Antara, W., Suma, K., & Parmiti, D. P. (2022). E-Scrapbook: Konstruksi Media Pembelajaran Digital Bermuatan Soal-soal Higher Order Thinking Skills A R T I C L E I N F O. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 11–20. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.47559>
- Ketut, N., Muliastri, E., Stkip, D., & Amlapura, A. H. (n.d.). Penguatan Literasi Baru (Literasi Data, Teknologi, Dan SDM/Humanisme) Pada Guru-Guru Sekolah Dasar Dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *Jayapanguspress.Penerbit.Org*. Retrieved April 8, 2023, from <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya/article/view/354>
- OECD. (2018). *PISA 2015 Results in Focus*. OECD.

- Pribadi, B. A. (2016). Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE. In *Kencana*. Prenadamedia Group. https://books.google.com/books/about/Desain_dan_Pengembangan_Program_Pelatiha.htm?hl=id&id=m_pDDwAAQBAJ
- Purwanto. (2020). Penggunaan QR Barcode dalam Pembelajaran Daring. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(2).
- Reeves, T. C., Mckenney, S., & Herrington, J. (2010). Publishing and perishing: The critical importance of educational design research. *ASCILITE 2010 - The Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education*, 27(1), 787–794. <https://ajet.org.au/index.php/ajet/article/view/982>
- Rinawati, A., Mirnawati, L. B., & Setiawan, F. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 4(2), 85–96. <https://doi.org/10.31537/ej.v4i2.343>
- Santoso, S. (2022). Analisis Kesulitan Menulis Tegak Bersambung pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 65–74. <https://doi.org/10.24176/jino.v5i2.7704>
- Schunk, D. (2012). *Learning Theories an Educational Perspective*. Pearsons Education.
- Siahaan, M., & Chandra, R. V. (2023). Analisis dan Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Tanaman Jamur Edible Menggunakan Framework ADDIE. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 6(1), 151–157.
- Suparno, P. (2001). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. In *ejournal.iainkendari.ac.id*. <http://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-tadib/article/view/292/282>
- Veronica, I., Whyu Pusari, R., & Setiawardana, M. Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrappbook pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 258. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16222>
- Wibiantoro, R. (2021). *Perancangan Media Inovasi Berbasis Kearifan Budaya Lokal di SD*. CV Srikandi Kreatif Nusantara.