

## Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis *QR Code* Negara-Negara Asean Pada Kelas VI Tema 8 Subtema 1 SDN Kamal 2

**Riska Aulia**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura  
Kamal 69162, Bangkalan, Jawa Timur, Indonesia  
[190611100067@student.trunojoyo.ac.id](mailto:190611100067@student.trunojoyo.ac.id)

**Parrisca Indra Perdana**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura  
Kamal 69162, Bangkalan, Jawa Timur, Indonesia  
[parrisca.perdana@trunojoyo.ac.id](mailto:parrisca.perdana@trunojoyo.ac.id)

**Abstract.** *The purpose of this study was to develop a valid, effective and attractive QR Code-based scrapbook media for ASEAN countries in class VI theme 8 Sub-theme 1. The subjects of this study were 6 students in class VI in small group trials and 15 students in large group trials. By using data collection techniques, namely interviews, observations, questionnaires and test sheets. The results showed that: 1) the average validity of the expert validator was 86.41%, 2) the results of the effectiveness trial were obtained from the teacher activity observation sheet obtaining a percentage of 92.18% and 90.59% from the small group trial results and large groups, student activity observation sheets obtain percentages of 91.27% and 88.64% from the results of small group and large group trials, and student classical learning outcomes obtain percentages of 100% , 3) the results of the attractiveness test are obtained from the results of the teacher's response 95 % and 92.5% of the results of the small group and large group trials and the results of student responses 92.91% and 93.66% of the results of the small group and large group trials. Based on the results of the research, the QR Code-based scrapbook media for ASEAN countries shows very valid, very effective and very interesting criteria so that it can be used in theme 8 sub-theme 1 learning 3 and 4 class VI.*

**Keywords:** *Scrapbook, QR Code, ASEAN Countries*

**Abstrak.** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *scrapbook* berbasis *QR Code* negara-negara ASEAN yang valid, efektif dan menarik pada kelas VI tema 8 Subtema 1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI sebanyak 6 orang siswa dalam uji coba kelompok kecil dan 15 orang siswa dalam uji coba kelompok besar. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, angket dan lembar tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) hasil kevalidan rata-rata dari validator ahli sebesar 86,41%, 2) hasil uji coba keefektifan diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru memperoleh persentase 92,18% dan 90,59% dari hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, lembar observasi aktivitas siswa memperoleh persentase 91,27% dan 88,64% dari hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, dan hasil belajar klasikal siswa mendapat persentase 100% , 3) hasil uji kemenarikan diperoleh dari hasil respon guru 95% dan 92,5% dari hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dan hasil respon siswa 92,91% dan 93,66% dari hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Berdasarkan hasil penelitian maka media *scrapbook* berbasis *QR Code* negara-negara ASEAN menunjukkan kriteria sangat valid, sangat efektif dan sangat menarik sehingga dapat digunakan pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4 kelas VI.

**Kata kunci:** *Scrapbook, QR Code, Negara-Negara ASEAN.*

## **LATAR BELAKANG**

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan sangat penting selama proses pembelajaran. Arsyad (2013:10) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Selain itu media mempunyai manfaat untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar dan mengurangi kebosanan saat mengikuti pembelajaran (Suryani, 2018:14). Dengan demikian penggunaan media sangat penting dalam proses pembelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran sangat beragam, banyak inovasi dalam media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat juga diterapkan dalam proses belajar, yaitu salah satunya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Diera modern seperti saat ini media berbasis teknologi dan komunikasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan mempunyai dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Yektyastuti, 2016:89). Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga tujuan pembelajaran akan dicapai sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Kamal 2 ketika pembelajaran berlangsung dikelas VI, diperoleh bahwa guru ketika proses pembelajaran kurang memanfaatkan media pembelajaran hanya media sederhana seperti gambar yang ditempel di dinding kelas dan buku tema. Selain itu pemanfaatan media digital hampir sama sekali tidak digunakan dalam pembelajaran. Dengan keterbatasan penggunaan media membuat pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi. Dengan demikian, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Peneliti mewawancarai wali kelas VI dan memperoleh bahwa kendala utama dalam proses belajar yaitu terkait dengan keterbatasan penggunaan media yang menyebabkan guru dalam mengajar jarang menggunakan media. Sedangkan siswa dalam belajar membutuhkan media yang menarik. Selain itu terdapat kesulitan dalam pembelajaran terutama pembelajaran IPS, khususnya materi negara-negara ASEAN karena cakupan materinya yang luas. Salah satu faktor yang membuat siswa kurang mengerti materi karena kurangnya media pembelajaran yang mendukung. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa banyak yang dibawah KKM sekitar 56% siswa memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Selain hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, peneliti juga memperoleh data analisis kebutuhan siswa melalui angket yang telah diisi oleh 21 siswa.

Hasil penyebaran angket tersebut menunjukkan bahwa 61,9% artinya 13 siswa menyatakan merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran, 66,6% artinya 14 siswa tidak aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu siswa lebih memahami dan semangat belajar menggunakan media yang dibuktikan dari 80,9% artinya 17 siswa menyatakan lebih memahami materi dengan menggunakan media dibandingkan tidak menggunakan media, dan 95,2% artinya 20 siswa lebih tertarik pada media yang bergambar, berwarna, dan bervideo, serta 90,4% artinya 19 siswa membutuhkan sebuah media yang lebih inovatif dan menarik.

Berdasarkan hasil paparan di atas, dapat disimpulkan terdapat permasalahan yang ditemukan yaitu, terbatas media pembelajaran dengan tampilan menarik dan inovatif. Hal ini menyebabkan pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton dan membuat pembelajaran terasa membosankan bagi siswa. Guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk menunjang proses pembelajaran. Permasalahan yang ditemukan tersebut dapat diatasi dengan menciptakan, berinovasi ataupun mengembangkan media pembelajaran dengan tampilan yang menarik dan inovatif. Pengembangan media harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dikelas. Media yang dikembangkan adalah media yang konkret, media pembelajaran yang tidak hanya berisikan materi pelajaran saja namun memiliki unsur yang menarik dan menyenangkan. Salah satu alternatif pemecahan masalah yang ditawarkan oleh peneliti yaitu mengembangkan media *scrapbook*. Media *scrapbook* merupakan media yang berbentuk buku yang disajikan dengan gambar dan informasi penting yang dikemas secara kreatif. Selain itu kelebihan media *scrapbook* adalah bentuk dibuat semenarik mungkin yang disusun dari berbagai gambar, catatan penting dan lain sebagainya dari beberapa hiasan sehingga tampilannya indah dan menarik yang dapat menarik perhatian siswa (Damayanti dan Zuhdi, 2017:805). Konsep media pembelajaran yang akan digunakan adalah media *scrapbook* berbasis teknologi *QR Code*. Media ini tidak hanya akan terdapat materi saja namun dilengkapi pula dengan adanya video. Dengan *QR Code* ini, siswa akan lebih tertarik untuk belajar. Siswa dapat melakukan scan *QR Code* melalui aplikasi yang mendukung agar dapat melihat objek pembelajaran yang berkaitan dengan materi.

Penelitian yang dilakukan peneliti didukung oleh beberapa penelitian yang sudah dilaksanakan sebelumnya yang dilakukan oleh Setyo Wahyu Wardhani (2018). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media *scrapbook* pada materi pengelompokan hewan. Hasil penelitian dari validasi media sebesar 98% dan ahli materi 84% dan dari respon siswa diperoleh 96%. Sehingga menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* pada materi pengelompokan hewan termasuk valid dan praktis. Dan penelitian terdahulu mengenai *QR Code* yang dilakukan oleh Axelino dan Syafril Ahmad

(2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *QR Code* pada materi volume bangun ruang dan perpangkatan serta penarikan akar pangkat tiga terhadap hasil belajar siswa kelas V SD yang valid, praktis dan efektif dengan memperoleh presentase sebesar 81% dari validator media, keefektifitasan media pembelajaran diperoleh dari hasil belajar siswa yang diperoleh sebesar 75,86% dan kepraktisan media diperoleh melalui angket guru dan siswa sebesar 86,67% dan 93,56%, hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *QR Code* valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan disekolah perlu adanya sebuah solusi yang berupa penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis *QR Code* Negara-Negara ASEAN Pada Kelas VI Tema 8 Subtema 1 SDN Kamal 2”.

## **KAJIAN TEORITIS**

Penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan sebuah produk tertentu (Sugiyono, 2015:28). Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Memvalidasi produk berarti produk yang telah ada sebelumnya dan peneliti menguji efektivitas atau kevalidan dari produk tersebut. Salah satu produk yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang memang sengaja dipergunakan sebagai perantara antara guru dengan siswa untuk memahami materi pembelajaran agar nantinya pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Amka 2018:16). Salah satu media yang dapat dipergunakan adalah media *scrapbook*. *Scrapbook* merupakan media yang berbentuk sebuah buku dengan tema tertentu yang didalamnya terdapat suatu gambar-gambar, catatan atau informasi dan lainnya yang disatukan menjadi karya yang kreatif dengan menggunakan teknik menempel dan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran. Menurut Damayanti dan Zuhdi (2017:805) kelebihan dari media *scrapbook* diantaranya: menarik, bersifat nyata dalam menunjukkan materi melalui sebuah gambar atau foto, dapat dijadikan solusi utama tentang banyaknya sebuah peristiwa yang disajikan langsung dan sulit diulang kepada siswa, mudah dalam proses pembuatannya, bahan yang digunakan dalam membuat *scrapbook* mudah didapatkan, serta dapat dibuat atau didesain sesuai dengan keinginan pribadi. *Scrapbook* yang dikembangkan dengan teknologi *QR Code*. Jamaluddin (2020) kelebihan belajar menggunakan *QR Code* yaitu dalam proses pembelajaran disampaikan dengan cara menyenangkan sehingga siswa dapat meningkatkan keaktifannya dalam mengikuti

pembelajaran materi negara-negara ASEAN. Muatan pembelajaran terintegrasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang membahas materi menemukan informasi penting dari teks bacaan tentang negara ASEAN, dalam segi materi PPKn membahas kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dan muatan IPS membahas tentang negara-negara ASEAN meliputi karakteristik geografis wilayah ASEAN dan kehidupan sosial budaya, ekonomi dan politiknya dari negara anggota ASEAN. Dengan adanya media *scrapbook* berbasis *QR Code* negara-negara ASEAN dapat mengatasi permasalahan yang dialami oleh siswa kelas VI dan dapat digunakan sebagai alat bantu inovatif dan kreatif terutama pada materi negara-negara ASEAN untuk membangun belajar mengajar yang efektif, menyenangkan dan menarik supaya siswa bisa aktif untuk belajar di kelas.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau (*Research and Development*) (Sugiyono, 2015:28). Penelitian ini dilakukan secara longitudinal dan mengambil materi negara-negara ASEAN kelas VI. Mengacu pada model penelitian dan pengembangan ADDIE, peneliti mengikuti lima tahap utama: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Setelah pengembangan produk, dilakukan uji validitas dan uji coba untuk mengevaluasi tingkat kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan *scrapbook* berbasis *QR Code* negara-negara ASEAN. Subjek uji coba penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, ahli desain pembelajaran, guru dan siswa kelas VI SDN Kamal 2 terdiri dari 21 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara untuk menemukan masalah dalam pra-penelitian, observasi untuk mengamati dan mengidentifikasi permasalahan yang ada, serta angket digunakan untuk menguji kevalidan, keefektifan dan kemenarikan media *scrapbook* berbasis *QR Code*. Dengan menggunakan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif yang mencakup teknik analisis kevalidan untuk mengevaluasi tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Berasal dari penilaian angket validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran data akan dianalisis yakni kevalidannya. Teknik analisis keefektifan untuk melakukan evaluasi terhadap sejauh mana tingkat keefektifan media tersebut. Dalam tahapan ini diukur melalui angket observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar setelah penggunaan media. Dengan teknik analisis kemenarikan untuk menilai sejauh mana tingkat daya tarik dari pengembangan media dengan menggunakan angket respon guru dan siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media *scrapbook* berbasis *QR Code* negara-negara ASEAN. Penyajian materi yang ada dalam media *scrapbook* ini yaitu pada kelas VI tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4 yang terfokus pada materi negara-negara ASEAN. Berbagai hal tersebut berdasarkan langkah model ADDIE yang sudah dijabarkan sebelumnya. Adapun langkah dari model ADDIE terdiri dari (1) *analysis* (analisis), (2) *design* (desain), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi), (5) *Evaluation* (evaluasi). Berikut merupakan penjelasan dari setiap langkah-langkahnya:

### 1. Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis membahas mengenai tahapan awal yang dilaksanakan pengembangan yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan awal sebagai tahap awal untuk mengembangkan media pembelajaran. Analisis ini meliputi:

- a) Analisis mata pelajaran dan tujuan pembelajaran yaitu menganalisis kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran dan materi pokok yang menjadi acuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran. Materi yang dikembangkan dalam *scrapbook* berbasis *QR Code* terdapat pada kelas VI tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4 yang terfokus pada materi negara-negara ASEAN.
- b) Analisis karakteristik siswa, dilakukan analisis karena siswa mempunyai karakter yang tidak sama. Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran angket diketahui bahwa siswa mudah bosan saat proses pembelajaran berlangsung, aktivitas belajar siswa tidak aktif dan mengalami kesulitan untuk memahami materi pelajaran serta siswa lebih tertarik pada media yang bergambar berwarna, dan bervideo serta lebih memahami materi dan semangat belajar ketika menggunakan media.
- c) Analisis masalah dalam pembelajaran, guru sering menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi dan tidak menggunakan media pembelajaran yang menyebabkan pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton dan menyebabkan siswa menjadi tidak aktif, siswa cenderung ramai dan mengalami rasa bosan dalam belajar. Aktivitas siswa dalam belajar hanya duduk mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan guru kemudian siswa diberikan tugas yang harus dikerjakan.
- d) Analisis media pembelajaran, dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran apa yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti

melakukan pengembangan media pembelajaran berupa *scrapbook* berbasis *QR Code* negara-negara ASEAN karena media tersebut sesuai dengan karakteristik siswa.

## 2. Desain

Pada tahapan ini, dilakukan setelah kegiatan yang berkaitan dengan analisis selesai dengan membuat rancangan storyboard media untuk menjadi patokan bagi peneliti untuk membuat media pembelajaran. Pada tahap ini juga peneliti melengkapi komponen yang ada didalam media seperti petunjuk penggunaan media bagi siswa agar mudah dalam penggunaannya.

## 3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan peneliti mewujudkan desain rancangan yang ada pada tahap desain sebelumnya diwujudkan menjadi produk nyata yaitu media *scrapbook* berbasis *QR Code* negara-negara ASEAN. Produk dibuat menyesuaikan dengan storyboard yang dirancang oleh peneliti.

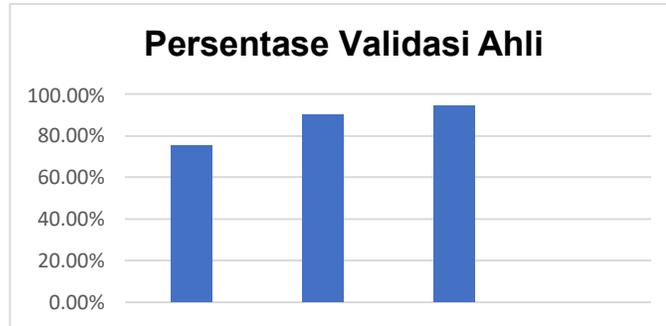
## 4. Impelementasi

Media akan diuji coba kedalam lingkup validator dan siswa untuk memperoleh analisis kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan dari media *scrapbook* berbasis *QR Code* negara-negara ASEAN. Data kevalidan media diperoleh dari hasil angket validator para ahli yang meliputi ahli media pembelajaran, materi pembelajaran dan desain pembelajaran sedangkan keefektifan media dilihat berdasarkan angket observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa dan kemenarikan media didapatkan dari hasil angket respon guru dan siswa. Setiap lembar penilaian yang dikembangkan berkisar dari memperoleh skor dari yang terendah satu hingga empat point yang paling tinggi. Dimana nilai satu berarti tidak valid, 2 cukup valid, 3 valid dan 4 sangat valid.

### a) Kevalidan Media *Scrapbook* Berbasis *QR Code* Negara-Negara ASEAN

Hasil uji kevalidan pengembangan media didasarkan pada penilaian data validasi para ahli media, materi dan desain pembelajaran dengan menggunakan angket. Berdasarkan hasil uji kevalidan diketahui persentase dari ahli media pembelajaran 75% dengan kategori valid, ahli materi pembelajaran 90% dengan kategori sangat valid, dan ahli desain pembelajaran 94,23% dengan kategori sangat valid. Meskipun demikian, validator memberikan komentar dan saran yang perlu diperbaiki untuk menghasilkan media yang lebih baik. Selanjutnya dalam pengujian validitas produk medis *scrapbook* berbasis *QR Code* negara-negara ASEAN diperoleh rata-rata persentase keseluruhan yaitu 86,41%. Sesuai dengan pendapat Akbar (2017:41) mengenai kriteria kevalidan media, maka persentase sebesar

86,41% termasuk pada kriteria media yang sangat valid sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* berbasis *QR Code* negara-negara ASEAN pada kelas VI tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4 yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kriteria sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai hasil kevalidan produk media pembelajaran akan disajikan pada diagram berikut:



**Gambar 1.** Diagram Hasil Persentase Validasi Ahli

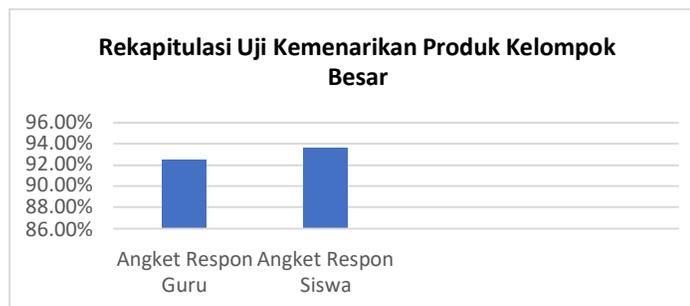
#### b) Uji Coba Produk

Hasil uji keefektifan media *scrapbook* berbasis *QR Code* negara-negara ASEAN didapatkan melalui observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil tes belajar siswa pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh angket observasi aktivitas guru mencapai 92,18% dan angket observasi aktivitas siswa mencapai 91,27%. Selanjutnya keefektifan juga diperoleh dari hasil tes belajar siswa dengan ketuntasan belajar siswa sebesar 100%. Dengan demikian membuktikan bahwa media *scrapbook* berbasis *QR Code* negara-negara ASEAN termasuk media yang efektif. Respon positif juga diterima dari guru dan siswa dengan diperoleh hasil kemenarikan media pada uji coba kelompok kecil dari angket respon guru dan siswa. Dari hasil angket respon guru diperoleh data hasil persentase sebesar 95%. Sedangkan dari hasil angket respon siswa diperoleh persentase sebesar 92,91%. Berikut untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai hasil kemenarikan produk media pembelajaran akan disajikan pada diagram berikut:



**Gambar 2.** Diagram Rekapitulasi Uji Kemenarikan Produk Kelompok Kecil

Setelah dilakukannya tahap uji coba kelompok kecil dan dinyatakan dengan media dinyatakan layak dan berhasil maka tahap selanjutnya media akan diuji coba pada kelompok besar. Pada tahap uji coba kelompok besar mendapatkan data berupa hasil observasi aktivitas guru sebesar 90,59% yang dikategorikan dengan sangat efektif menurut kriteria (Akbar, 2017:41). Hasil observasi aktivitas siswa diperoleh persentase sebesar 88,64% yang dikategorikan dengan sangat efektif menurut kriteria (Akbar, 2017:41). Kemudian nilai hasil belajar siswa hasil ketuntasan belajar siswa pada perhitungan diatas adalah sebesar 100%. Dengan demikian, pada uji coba kelompok besar semua siswa dinyatakan tuntas belajar karena nilai yang didapatkan melebihi KKM di SDN Kamal 2 yaitu  $\geq 65$  dan ketuntasan klasikal siswa mencapai  $\geq 85\%$ . Selain itu diperoleh kemenarikan media yang diperoleh dari angket respon guru dan angket respon siswa. Angket respon guru diperoleh sebesar 92,5% dan angket respon siswa sebesar 93,66% yang dikategorikan dengan sangat menarik menurut kriteria (Akbar, 2017:41). Berikut untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai hasil kemenarikan produk media pembelajaran akan disajikan pada diagram berikut:



**Gambar 3.** Diagram Rekapitulasi Uji Kemenarikan Produk Kelompok Besar

## 5. Evaluasi

Data tahap evaluasi ini yaitu perolehan data hasil penilaian dari hasil uji coba produk yang terdiri dari uji coba ahli dan uji coba sasaran. Data dari hasil uji coba ahli dan uji coba sasaran dihitung dan dianalisis sehingga dapat diketahui kelayakan dari segi kevalidan,

keefektifan, dan kemenarikan media *scrapbook* berbasis *QR Code* negara-negara ASEAN Kelas VI Tema 8 Subtema 1. Berikut merupakan hasil revisi yang diperoleh:

**Tabel 1. Saran dan Revisi dari Validator Ahli**

No	Validator	Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Media Pembelajaran	Pertimbangkan materi dalam <i>QR Code</i> dengan kesesuaian tujuan pembelajaran		
		Background terlalu ramai		
2	Materi Pembelajaran	Pada negara yang terdapat agama resmi diganti mayoritas		
		Suku di Indonesia disebutkan jumlahnya,		
		Tampilan tulisan materi mata uang dan hari kemerdekaan letakkan bagian atas		

		Setiap materi yang ditarik pada media diberikan keterangan tarik.										
3	Desain Pembelajaran	Alokasi waktu dirinci tiap fase	<table border="1"> <tr> <td>100 Menit</td> <td> <p><b>Fase 1: Menyiapkan dan Menyampaikan Informasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan media materi yang akan dipelajari untuk menarik perhatian siswa.</li> <li>2. Siswa menjawab pertanyaan dari guru mengenai negara apa saja yang terdapat di wilayah Asia Tenggara?</li> </ol> <p><b>Fase 2: Mengorganisasikan Siswa Dalam Kelompok-Kelompok Belajar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri 5 siswa.</li> </ol> </td> <td>15 Menit</td> </tr> <tr> <td>15 Menit</td> <td> <p><b>Fase 2: Menyajikan dan Menyampaikan Informasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan media materi yang akan dipelajari untuk menarik perhatian siswa.</li> <li>2. Siswa menjawab pertanyaan dari guru mengenai negara apa saja yang terdapat di wilayah Asia Tenggara?</li> </ol> </td> <td>15 Menit</td> </tr> <tr> <td>75 Menit</td> <td> <p><b>Fase 3: Mengorganisasikan Siswa Dalam Kelompok-Kelompok Belajar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri 5 siswa.</li> <li>4. Setiap siswa bertanggung jawab mengorganisir kelompoknya masing-masing.</li> <li>5. Siswa diperkenalkan dengan media scrapbook berbasis QR Code negara-negara ASEAN.</li> <li>6. Siswa mendapatkan penjelasan tentang cara penggunaan media agar lebih menarik.</li> </ol> </td> <td>75 Menit</td> </tr> </table>	100 Menit	<p><b>Fase 1: Menyiapkan dan Menyampaikan Informasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan media materi yang akan dipelajari untuk menarik perhatian siswa.</li> <li>2. Siswa menjawab pertanyaan dari guru mengenai negara apa saja yang terdapat di wilayah Asia Tenggara?</li> </ol> <p><b>Fase 2: Mengorganisasikan Siswa Dalam Kelompok-Kelompok Belajar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri 5 siswa.</li> </ol>	15 Menit	15 Menit	<p><b>Fase 2: Menyajikan dan Menyampaikan Informasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan media materi yang akan dipelajari untuk menarik perhatian siswa.</li> <li>2. Siswa menjawab pertanyaan dari guru mengenai negara apa saja yang terdapat di wilayah Asia Tenggara?</li> </ol>	15 Menit	75 Menit	<p><b>Fase 3: Mengorganisasikan Siswa Dalam Kelompok-Kelompok Belajar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri 5 siswa.</li> <li>4. Setiap siswa bertanggung jawab mengorganisir kelompoknya masing-masing.</li> <li>5. Siswa diperkenalkan dengan media scrapbook berbasis QR Code negara-negara ASEAN.</li> <li>6. Siswa mendapatkan penjelasan tentang cara penggunaan media agar lebih menarik.</li> </ol>	75 Menit
100 Menit	<p><b>Fase 1: Menyiapkan dan Menyampaikan Informasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan media materi yang akan dipelajari untuk menarik perhatian siswa.</li> <li>2. Siswa menjawab pertanyaan dari guru mengenai negara apa saja yang terdapat di wilayah Asia Tenggara?</li> </ol> <p><b>Fase 2: Mengorganisasikan Siswa Dalam Kelompok-Kelompok Belajar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri 5 siswa.</li> </ol>	15 Menit										
15 Menit	<p><b>Fase 2: Menyajikan dan Menyampaikan Informasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan media materi yang akan dipelajari untuk menarik perhatian siswa.</li> <li>2. Siswa menjawab pertanyaan dari guru mengenai negara apa saja yang terdapat di wilayah Asia Tenggara?</li> </ol>	15 Menit										
75 Menit	<p><b>Fase 3: Mengorganisasikan Siswa Dalam Kelompok-Kelompok Belajar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri 5 siswa.</li> <li>4. Setiap siswa bertanggung jawab mengorganisir kelompoknya masing-masing.</li> <li>5. Siswa diperkenalkan dengan media scrapbook berbasis QR Code negara-negara ASEAN.</li> <li>6. Siswa mendapatkan penjelasan tentang cara penggunaan media agar lebih menarik.</li> </ol>	75 Menit										
		Tujuan pembelajaran diperbaiki bagian awal	<p>Sumber Belajar :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku Pelajaran Geografi XI, Tema 8 Bumi dan Tempat Tinggalku Kelas XI, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.</li> <li>- Buku Siswa Geografi XI, Tema 8 Bumi dan Tempat Tinggalku Kelas XI, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.</li> </ul>									
		Sumber belajar ditulis seperti daftar pustaka	<p><b>B. TUJUAN PEMBELAJARAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dengan menggunakan pengetahuan dalam media Scrapbook berbasis QR Code, siswa dapat mengidentifikasi lambang-lambang geografis kawasan di wilayah ASEAN dengan benar.</li> <li>2. Dengan membaca laporan hasil belajar, elemen, politik dan negara ASEAN dengan benar.</li> </ol> <p><b>D. TUJUAN PEMBELAJARAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah menerima video pembelajaran dalam media Scrapbook berbasis QR Code, siswa dapat mengidentifikasi lambang-lambang geografis kawasan di wilayah ASEAN dengan benar.</li> <li>2. Setelah membaca laporan hasil belajar, elemen, politik dan negara ASEAN dengan benar.</li> </ol>									

Berdasarkan tabel 1. Komentar dan saran yang diberikan oleh validator digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam proses perubahan media *scrapbook* berbasis *QR Code* negara-negara ASEAN untuk menghasilkan media yang valid. Data hasil juga yang didapatkan dari uji coba sasaran yang telah dilakukan pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar melalui lembar observasi aktivitas guru, siswa dan tes belajar siswa yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan media *scrapbook* berbasis *QR Code* dilapangan tidak terdapat saran dan komentar serta nilai yang didapatkan berada pada kategori sangat efektif sehingga tidak terdapat evaluasi serta kemenarikan media yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa untuk mengetahui kemenarikan media *scrapbook* berbasis *QR Code* dilapangan tidak terdapat saran dan komentar serta nilai yang didapatkan berada pada kategori sangat menarik sehingga tidak terdapat evaluasi.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa media *scrapbook* berbasis *QR Code* negara-negara ASEAN. Dapat disimpulkan bahwa hasil kevalidan media diperoleh dari validasi dari ahli media 75%, ahli materi 90%, dan ahli desain pembelajaran 94,23%. Hasil perolehan nilai dari berbagai ahli diperoleh rata-rata persentase sebesar 86,41% dengan dikategorikan sangat valid. Hasil keefektifan media diperoleh pada uji coba kelompok kecil lembar observasi aktivitas guru memperoleh 92,18% dan lembar observasi aktivitas siswa 91,27 termasuk sangat efektif, dan hasil belajar siswa dinyatakan tuntas dengan persentase ketuntasan 100%. Pada uji coba kelompok besar diketahui lembar observasi aktivitas guru adalah 90,59% dan lembar observasi aktivitas siswa adalah 88,64% yang termasuk kategori sangat efektif serta hasil belajar siswa dinyatakan tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 100%. Sedangkan kemenarikan media diperoleh pada uji coba kelompok kecil, hasil angket respon guru adalah 95% dan hasil angket respon siswa adalah 92,91% termasuk sangat menarik. Sedangkan pada uji coba kelompok besar hasil angket respon guru adalah 92,5% dan hasil angket respon siswa adalah 93,66% sangat menarik. Berdasarkan hasil perolehan dari uji kevalidan, kemenarikan, dan keefektifan dapat disimpulkan bahwa produk *scrapbook* berbasis *QR Code* negara-negara ASEAN sangat valid, sangat efektif dan sangat menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media *scrapbook* berbasis *QR Code* negara-negara ASEAN mempunyai kelebihan yang bermanfaat bagi guru, siswa dan peneliti. Guru dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat memudahkan dalam menyampaikan materi dan menerapkan kegiatan pembelajaran yang aktif. Siswa pun dapat lebih cepat memahami materi dan aktif ketika proses pembelajaran. Namun, dalam penelitian pengembangan ini ditemukan sebuah keterbatasan yaitu materi yang dikembangkan hanya pada negara-negara ASEAN kelas VI, sehingga pengembangan lebih lanjut disarankan untuk mencakup materi yang lebih luas lagi yang terdapat di sekolah dasar.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Amelia, D. J. (2019). *Media Pembelajaran SD Berorientasi Multiple Intellegences*. Malang: UMM Press
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Axelino & Ahmad, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis QR Code Pada Materi Volume Bangun Ruang dan Perpangkatan Serta Penarikan Akar Pangkat Tiga*

- Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, Vol 4(1), 2584-2599.
- Azizah, N., Putri, D. P., & Setiyani, S. (2020). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan dan Tumbuhan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol 7(2), 99-110.
- Damayanti, M., & Zuhdi, U. (2017). Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 5(3), 803-811.
- Karo-Karo, I. R. & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*, Vol VII(1), 91-96.
- Maulidta, H & Wahyu Sukartiningsih. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD*. JPGSD, Vol 06(05), 681-692.
- Musthofa, N. A., Mutrofin, S., & Murtadho, M. A. (2016). Implementasi Quick Response (QR) Code Pada Aplikasi Validasi Dokumen Menggunakan Perancangan Unified Modelling Language (Uml). *Jurnal Ilmiah dan Teknik Informatika*, Vol 10(1), 42- 49.
- Ningrum, F.U., & Sutrisno, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pelajaran Tematik Tema 1 Materi Lambang Negara Garuda Pancasila Untuk Siswa Kelas 3 Di SD Muhammadiyah 22 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, Vol 9(2), 1-10.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid 19*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Rosda.
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Vawanda, E. J., & Zainil, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Vol 8(7), 124-130.
- Wardhani, S. W. (2018). Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah*, Vol 2(2), 124-130.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelautan Untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, Vol 2(1), 88-99.