

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil penelitian dan pengembangan

4.1.1 Hasil penelitian dan pengembangan media

Penelitian dan pengembangan dalam bentuk *Scrapbook* dilaksanakan di SMK Negeri 1 Idanogawo. Penelitian ini menghasilkan sebuah media yang terstandar karna melalui proses validasi, baik validasi ahli materi, ahli bahasa, serta ahli desain. Media pembelajaran *Scrapbook* telah melalui uji kepraktisan dan uji efektifitas kepada siswa kelas X SMK Negeri 1 Idanogawo dalam konteks pembelajaran yang relevan. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk *Scrapbook* pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi menelaah teks biografi.

Dalam penelitian pengembangan *Scrapbook* ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE mencakup lima tahapan yang terdiri dari (*Analysis, Design, Development, Impelentation, and Evaluation*)

a. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam model ADDIE yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, gaya belajar siswa, materi pembelajaran, serta tujuan yang ingin dicapai

1. Analisis Kompetensi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas X SMK Negeri 1 Idanogawo bahwa tingkat pemahaman siswa pada proses pembelajaran masih kurang, yang ditunjukkan dengan minimnya ketertarikan siswa saat proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menelaah teks biografi. Permasalahan tersebut disebabkan media karena pembelajaran yang digunakan masih kurang mampu meningkatkan minat belajar siswa, guru juga menyampaikan bahwa penggunaan media yang terbatas tersebut sangat mengurangi efektivitas pembelajaran khususnya pada pengembangan keterampilan dalam menelaah teks biograf

Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif guna meningkatkan pemahaman siswa serta memperkaya pengalaman belajar siswa. Media yang lebih dinamis dan menarik diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam mengekspresikan ide-ide siswa, serta memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi menelaah teks biografi.

2. Analisis Karakteristik Siswa

Hasil dari analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa penguasaan materi sebelumnya masih terbatas, jika dilihat dari sisi gaya belajar, ditemukan bahwa siswa memiliki preferensi yang beragam, mulai dari visual, auditori, hingga kinestetik, dan cara mereka menyerap informasi pun berbeda-beda, ada yang melalui diskusi, praktik langsung, maupun membaca

2. Analisis Materi.

Materi yang menjadi fokus pada pengembangan media *Scrapbook* adalah materi menelaah teks biografi. Berdasar pada analisis kompetensi, analisis karakteristik siswa, serta Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang digunakan, materi menelaah teks biografi menjadi pilihan utama karena relevan dengan capaian pembelajaran dan memungkinkan penerapan media pembelajaran *Scrapbook* dapat meningkatkan minat, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap isi dan struktur teks biografi

b. Perancangan (*Design*)

Setelah menyelesaikan tahap analisis, langkah berikutnya yang diambil oleh peneliti adalah merancang desain untuk media pembelajaran *Scrapbook* dengan materi menelaah teks biografi yang dikembangkan kelas X AKL 1. Proses ini mencakup perencanaan rinci tentang bagaimana media pembelajaran *Scrapbook* pada pembelajaran bahasa Indonesia akan disusun dan dikembangkan.

a) Perumusan Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran dirancang secara khusus untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran kepada siswa saat menelaah teks

biografi melalui pendekatan yang menarik dan menyenangkan. Media *Scrapbook* diharapkan mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa, sehingga siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

b) Penyusunan alur materi

1 Pengenalan teks biografi

Pada tahap ini disampaikan penjelasan mengenai pengertian biografi secara umum. Tujuannya adalah agar siswa memahami dan menganalisis teks biografi secara mendalam, siswa diharapkan mampu mengidentifikasi informasi penting pada teks biografi.

2 Struktur dan Unsur teks biografi

Pembelajaran difokuskan pada pemahaman terhadap struktur dan unsur-unsur pada teks biografi, seperti orientasi, peristiwa penting, serta reorientasi. Pemahaman ini penting untuk membekali siswa dalam menginterpretasikan dan menelaah teks biografi lebih mendalam.

3 Contoh teks biografi

Peneliti menyajikan contoh teks biografi yang relevan, kemudian dianalisis secara bersama-sama. Analisis mencakup pembahasan Struktur teks biografi, identifikasi tokoh dan peristiwa penting, analisis karakter, serta pesan moral atau inspirasi yang terkandung dalam teks biografi.

a. Pemilihan media dan alat

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai bahan dan alat pendukung guna menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Adapun bahan dan alat yang digunakan dalam proses pengembangan media ini antara lain sebagai berikut:

1. Kertas karton

Kertas karton sebagai fondasi utama dari setiap halaman scrapbook. Karena memiliki ketebalan dan kekuatan lebih dibandingkan kertas biasa, karton mampu menopang berbagai elemen seperti gambar, teks, hiasan, dan foto tanpa mudah sobek atau melengkung. Selain

itu, kertas karton juga memberikan struktur yang kokoh sehingga seluruh isi *Scrapbook* tetap tertata rapi dan tidak mudah rusak meskipun sering dibuka atau dipindah-pindahkan.

2. Kertas warna

Kertas warna digunakan sebagai background (latar belakang) untuk teks, gambar, atau foto agar terlihat menonjol dan tidak monoton. Penggunaan kertas warna yang tepat dapat memberikan kontras visual yang membuat elemen penting lebih mudah dilihat dan dibaca. Selain itu, kertas warna juga membantu menciptakan komposisi desain yang harmonis, sehingga tampilan *Scrapbook* menjadi lebih menarik, hidup, dan sesuai dengan tema yang diangkat..

3. Kertas bermotif

Kertas bermotif berfungsi sebagai elemen dekoratif utama yang mempercantik tampilan scrapbook. Pola-pola pada kertas bermotif dapat memberikan sentuhan visual yang lebih dinamis dan menyenangkan dibandingkan kertas polos.

4. Sedangkan alat yang digunakan meliputi :

1. gunting
2. lem
3. penggaris
4. stiker
5. peralatan dekorasi lainnya

c. Tahapan pengembangan (*Development*)

Setelah tahap perancangan selesai, peneliti melanjutkan dengan mengembangkan materi tersebut media pembelajaran bahasa Indonesia yang lengkap. Proses pembuatan media ini melibatkan pengumpulan berbagai bahan seperti gambar-gambar yang relevan. Setiap gambar di potong, semua materi yang terkumpul kemudian disatukan dan ditempel pada media pembelajaran *Scrapbook*. Tahap ini merupakan proses

produksi untuk menghasilkan media pembelajaran *Scrapbook*, dimulai dari desain hingga produk final yang siap digunakan.

Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi terhadap media pembelajaran tersebut oleh validator (materi, bahasa, dan desain). Tujuan dari validasi ini adalah untuk mendapatkan kritik dan masukan guna melakukan perbaikan yang diperlukan sehingga dapat menghasilkan media *Scrapbook* yang baik sebelum diuji cobakan di lapangan. Berikut adalah hasil dari validasi materi dan isi, validasi bahasa, dan validasi desain.

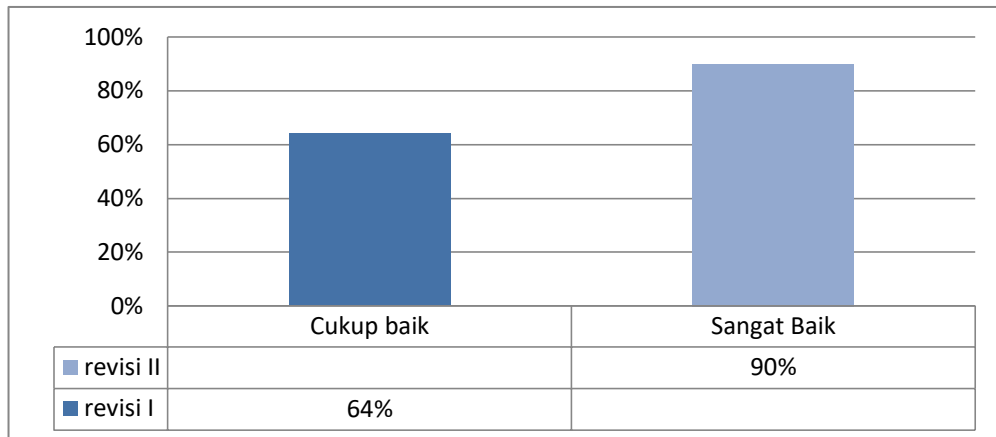
1. Data Validasi Ahli Materi dan Isi

Materi pada *Scrapbook* digital Bahasa Indonesia ini, divalidasi oleh Ibu Yanida Buulolo, S.Pd., M.Pd, berikut tabel data validasi ahli materi dan isi:

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Kelayakan *Scrapbook* Oleh Validator Ahli Materi dan Isi
Revisi I dan II

Indikator	Butir penilaian	Skor	
		Revisi I	Revisi II
Kesesuaian materi dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran	1 Pembahasan materi sesuai dengan KD	3	4
	2 Media <i>Scrapbook</i> memiliki pembahasan yang sesuai dengan indikator serta tujuan pembelajaran	3	4
Keakuratan materi	3 Bobot materi tercukupi untuk mencapai indikator	3	4
Pendukung materi pembelajaran	4 Keakuratan konsep serta definisi	2	4
	5 Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu	3	5
Kemutakhiran materi	6 Kemutakhiran daftar pustaka	3	5
	7 Mendorong untuk mencari informasi lanjut	3	5
Mendorong keingintahuan	8 Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi	3	4
	9 Media memiliki sistematika penyajian materi yang baik	3	5

	10 Soal evaluasi di media Scrapbook telah sesuai dengan KD	3	5
Jumlah Keseluruhan Skor		32	45
Tingkat Pencapaian		64%	90%
Kriteria		Cukup baik	Sangat baik



**Grafik 4.1 Persentase hasil validasi oleh ahli materi
revisi I dan revisi II**

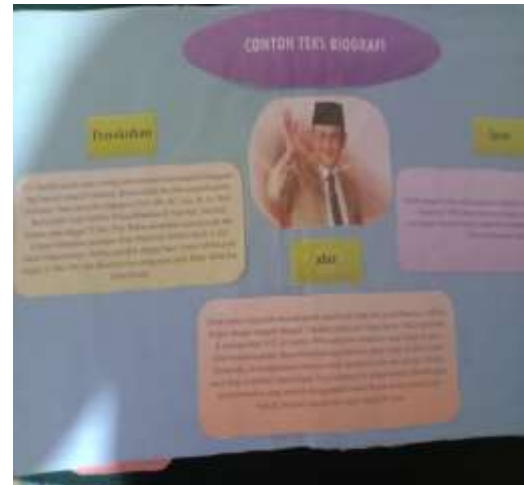
Keterangan :

Setelah melalui serangkaian tahapan revisi dan penyesuaian dengan masukan dan rekomendasi dari ahli materi. Media pembelajaran *Scrapbook* telah memenuhi standar yang ditetapkan “Valid” oleh Validator Materi.

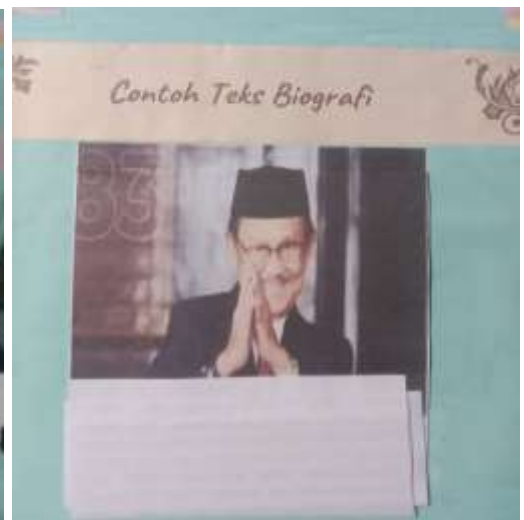
Gambar 4.2 Tampilan revisi I oleh ahli materi

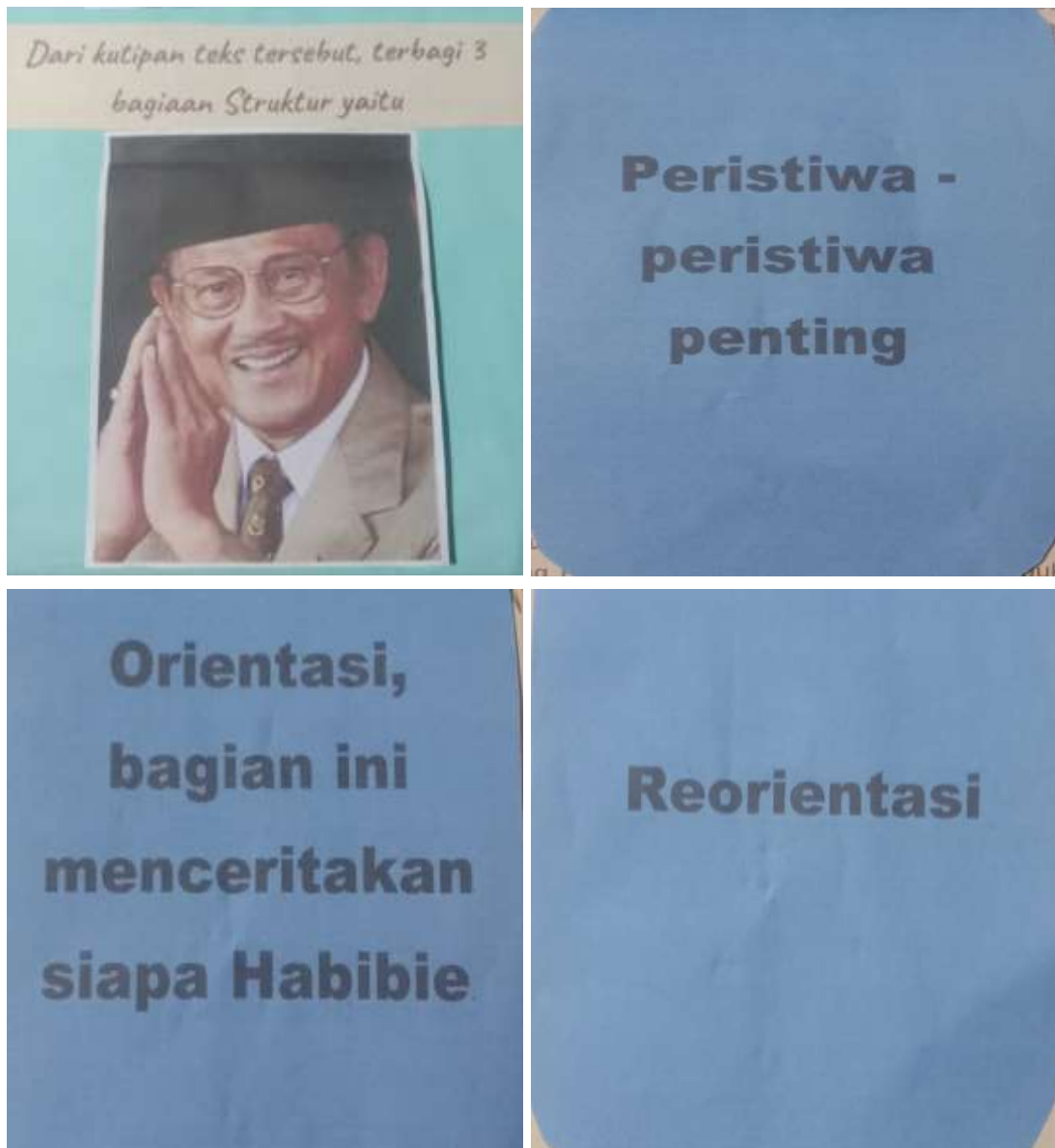
1. Sesuaikan materi dengan buku yang di gunakan dikelas X
2. Tambahkan unsur-unsur serta ciri-ciri pada teks biografi





Gambar 4.2 Tampilan setelah perbaikan revisi II oleh ahli materi



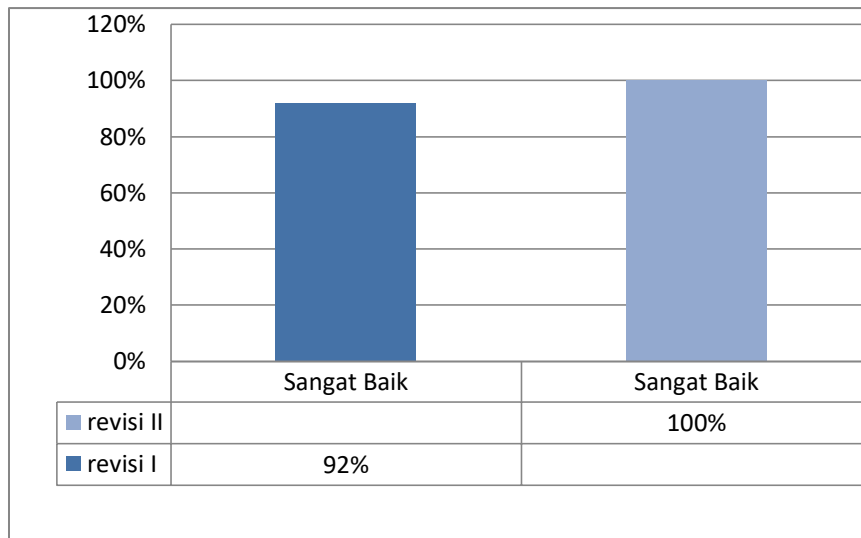


2. Data Validasi Ahli Bahasa

Uji kelayakan bahasa pada media pembelajaran *Scrapbook* digital divalidasi oleh Ibu Yanida Buulolo, S.Pd., M.Pd. hasil validasi dapat di peroleh melalui evaluasi lembar validasi uji kelayakan bahasa. Penilaian dari ahli bahasa dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.6
Hasil Penilaian Kelayakan *Scrapbook* oleh Validator Ahli Bahasa Revisi I dan II

Indikator	Butir penilaian	Skor	
		Revisi I	Revisi II
Ketepatan saat pemakaian bahasa	1. Bahasa yang digunakan tepat serta sesuai	5	5
	2. Pemakaian bahasa yang tidak membuat makna ganda/salah tafsir	5	5
	3. Ketepatan pemakaian tanda tulisan	5	5
	4. Kesesuaian pemakaian bahasa dengan materi pembahasan	5	5
	5. Teks/tulisan media itu jelas serta mudah dibaca	5	5
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	6. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas X SMK Negeri 1 Idanogawo)	5	5
	7. Bahasa yang digunakan jelas serta mudah dipahami oleh siswa	3	5
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	8. Kesesuaian pemilihan kata/istilah	5	5
	9. Bahasa yang digunakan pada struktur kalimat yang tepat serta sesuai	5	5
	10. Bahasa yang digunakan terpadu serta terurut pada alur pikir pembahasan	3	5
Jumlah keseluruhan skor		46	50
Tingkat pencapaian		92%	100%
Kriteria		Sangat Baik	Sangat Baik



Grafik 4.2 Persentase hasil validasi oleh ahli bahasa revisi I dan revisi II

Keterangan :

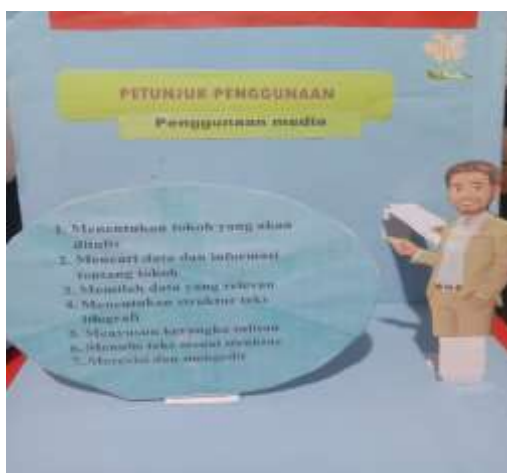
- 1 Revisi I : 92% (Cukup Baik)
- 2 Revisi II : 100% (Sangat Baik)

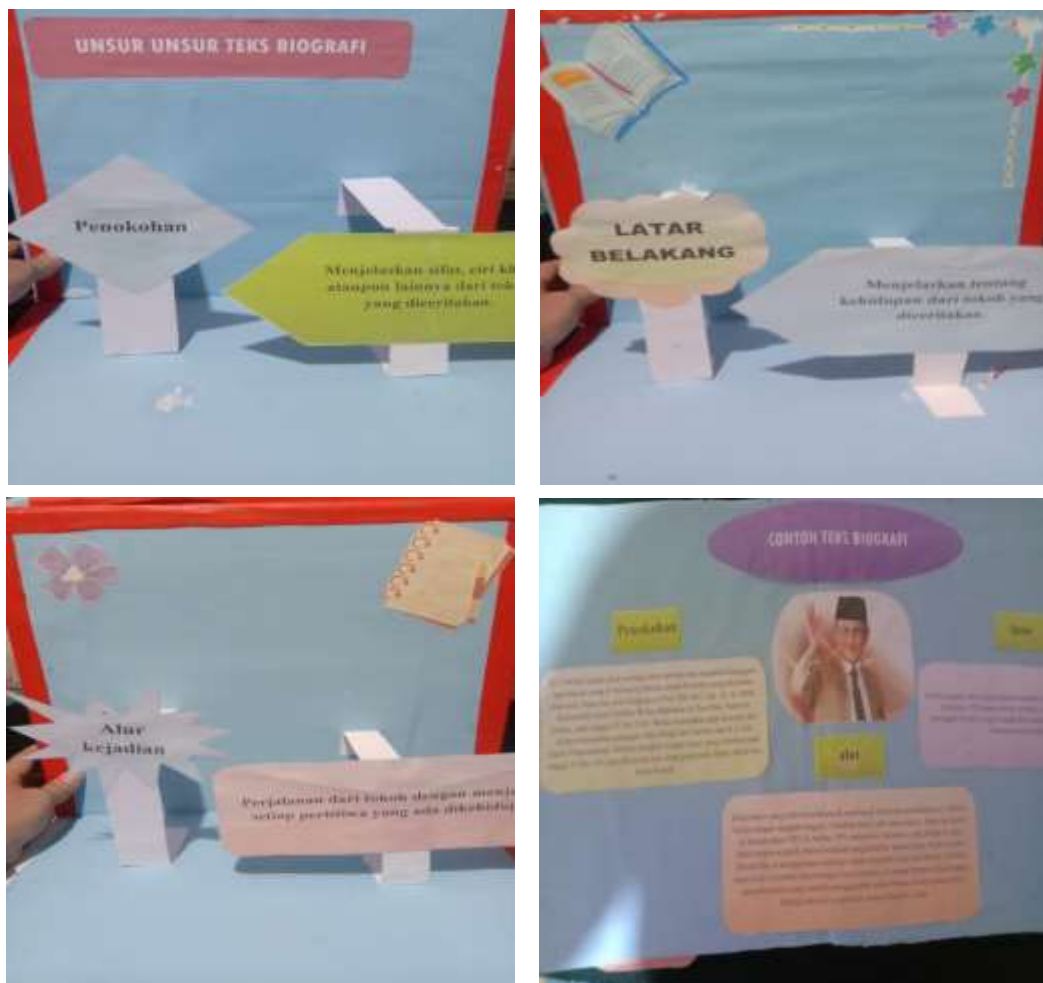
Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa dikatakan valid karena mengalami peningkatan persentase kelayakan dari revisi I ke revisi II. Pada revisi I memperoleh 92% dan revisi II mencapai persentase kelayakan 100% sehingga dapat dikategorikan sangat layak untuk diujicobakan. Perbandingan hasil validasi dari kedua revisi dapat dilihat pada grafik diatas.

Gambar 4.4 Tampilan Revisi I Oleh Ahli Bahasa

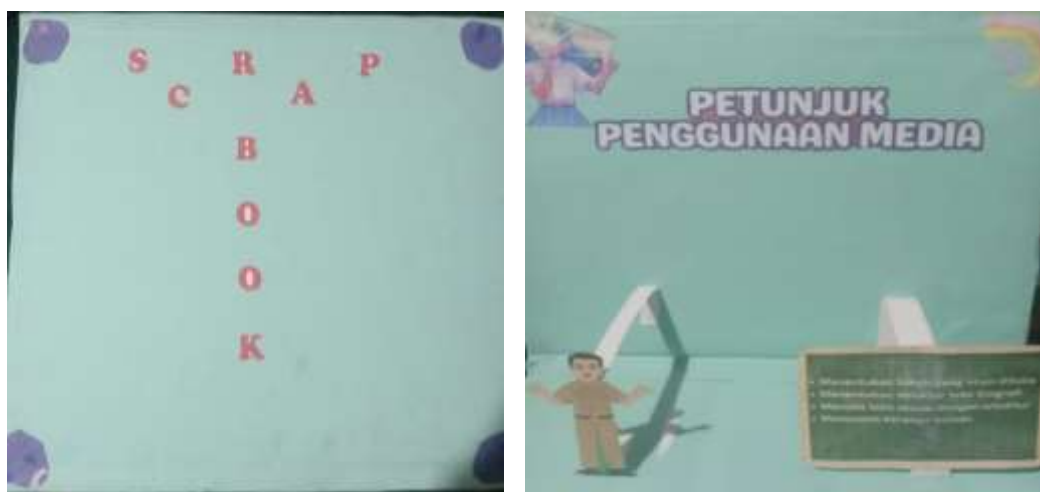
A. Lengkapi petunjuk penggunaan

B. Cantumkan soal





Gambar 4.5 Tampilan Setelah Perbaikan Revisi II Oleh Ahli Bahasa



PENGERTIAN TEKS BIOGRAFI

Biografi adalah cerita tentang kehidupan seseorang yang ditulis oleh orang lain. Dalam biografi, penulis menceritakan kehidupan, pengalaman, pencapaian, dan sifat-sifat pribadi seseorang yang telah meninggal dunia. Biografi bisa ditemukan dalam buku, koran, majalah, dan lain-lain.

UNSUR UNSUR TEKS BIOGRAFI

- Orientasi
- Peristiwa
- Resolusi

Contoh Teks Biografi

Dari kutipan teks tersebut, terbagi 3 bagian Struktur yaitu



Reorientasi

3. Data Validasi Ahli Desain

Uji kelayakan desain pada media *Scrapbook* digital ini, divalidasi oleh Bapak Aprianus Telaumbanua, S.Pd., M.Pd. validasi hasil ini diperoleh melalui penilaian dari para ahli desain yang dilakukan terhadap lembar kelayakan desain yang telah disusun. Rincian penilaian tersebut dapat ditemukan dalam tabel dibawah ini:

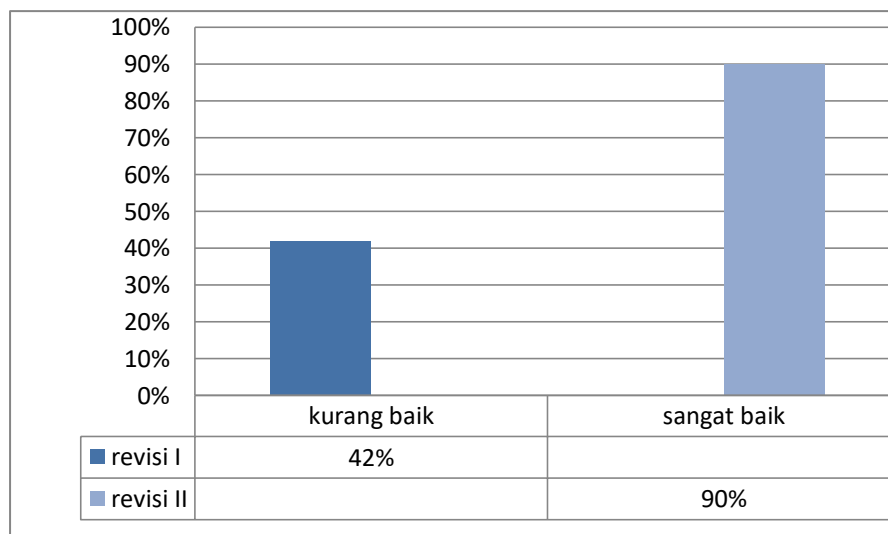
Tabel 4.9
Hasil Penilaian Kelayakan *Scrapbook* Oleh Validator Ahli Desain
Revisi I Dan II

Indikator	Butir penilaian	Skor	
		Revisi I	Revisi II
Kemudahan serta kesederhanaan	1. Pemakaian media pembelajaran Scrapbook mudah serta tidak menyulitkan	2	5
	2. Kepraktisan pemakaian media pembelajaran Scrapbook pada proses belajar mengajar	2	5
	3. Penempatan judul pembelajar, serta sub judul pada kegiatan pembelajaran	2	5
	4. Kesesuaian materi media pembelajaran Scrapbook dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, serta indikator	2	5
	5. Materi di sajikan secara runtun sesuai dengan materi	2	5
Ukuran	6. Tulisan yang disajikan jelas serta tidak buram	2	4
	7. Kesesuaian ukuran <i>font</i> tulisan serta ukuran gambar dengan materi isi media pembelajaran <i>Scrapbook</i>	2	4
	8. Komposisi ukuran unsur tata letak (judul, penulis, ilustrasi, dan logo) proposional imbang serta seirama dengan tata letak isi (pola)	2	4
Kemenarikan	9. Keseluruhan tema serta ilustrasi pembahasan materi yang menarik	2	4

	10, Warna unsir tata letak harmonis serta memperjelas fungsi	3	4
Jumlah keseluruhan skor		21	50
Tingkat pencapaian		42%	90%
Kriteria		Tidak baik	Sangat baik

Revisi 1 Skor 21 : Skor maksimum 50 x 100 = 42 %

Revisi 2 Skor 50 :Skor maksimum 50 x 100 = 90 %



Grafik 4.3 Persentase hasil validasi oleh ahli desain revisi I dan II

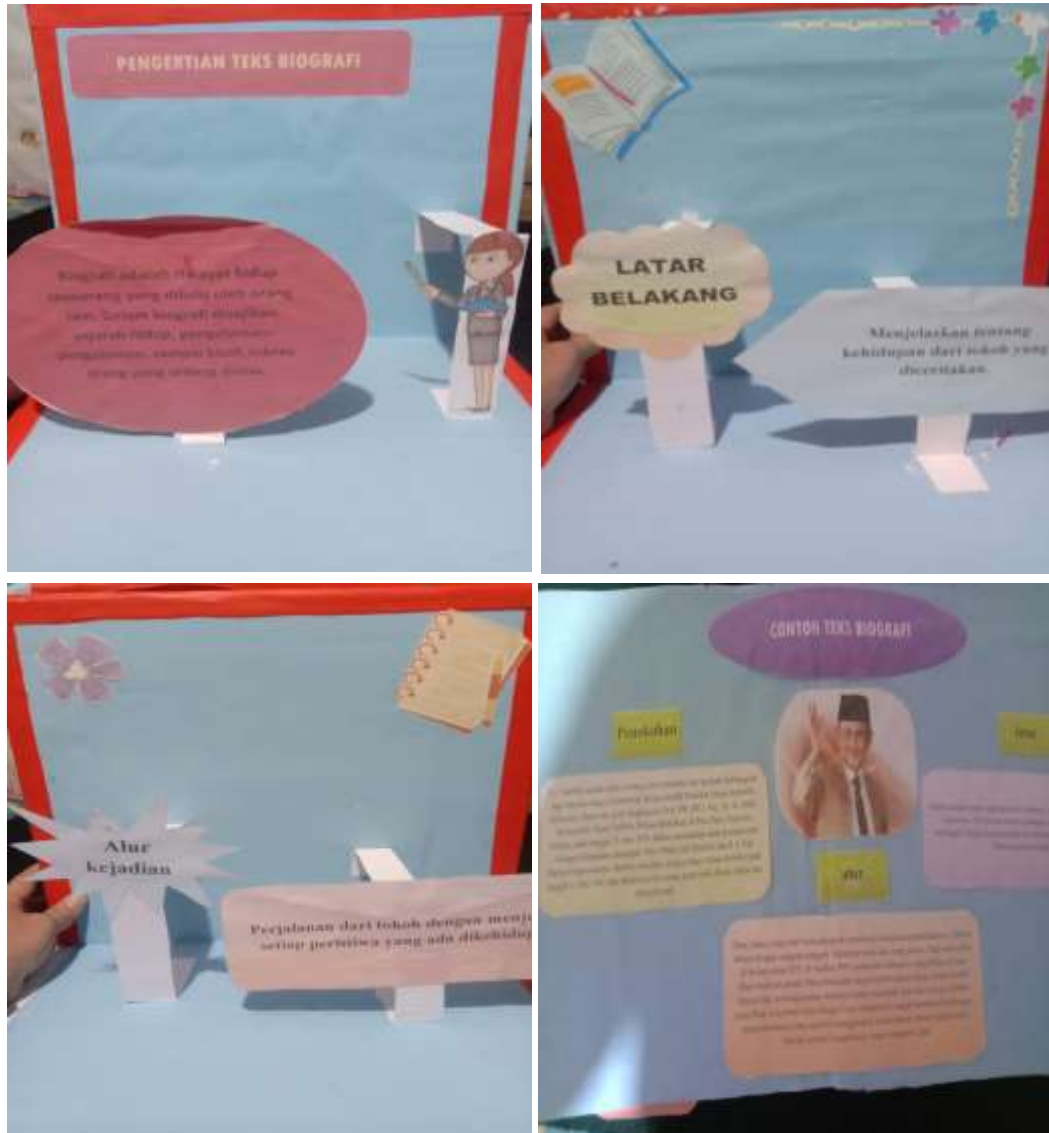
Keterangan :

- 1) Revisi I : 42% (Cukup Baik)
- 2) Revisi II : 90% (Sangat Baik)

Validasi ahli desain dikatakan valid karena mengalami peningkatan persentase kelayakan dari revisi I ke revisi II. Pada revisi I memperoleh 42% dan revisi II mencapai persentase kelayakan 90% sehingga dapat dikategorikan sangat layak untuk diujicobakan. Perbandingan hasil validasi dari kedua revisi dapat dilihat pada grafik diatas.

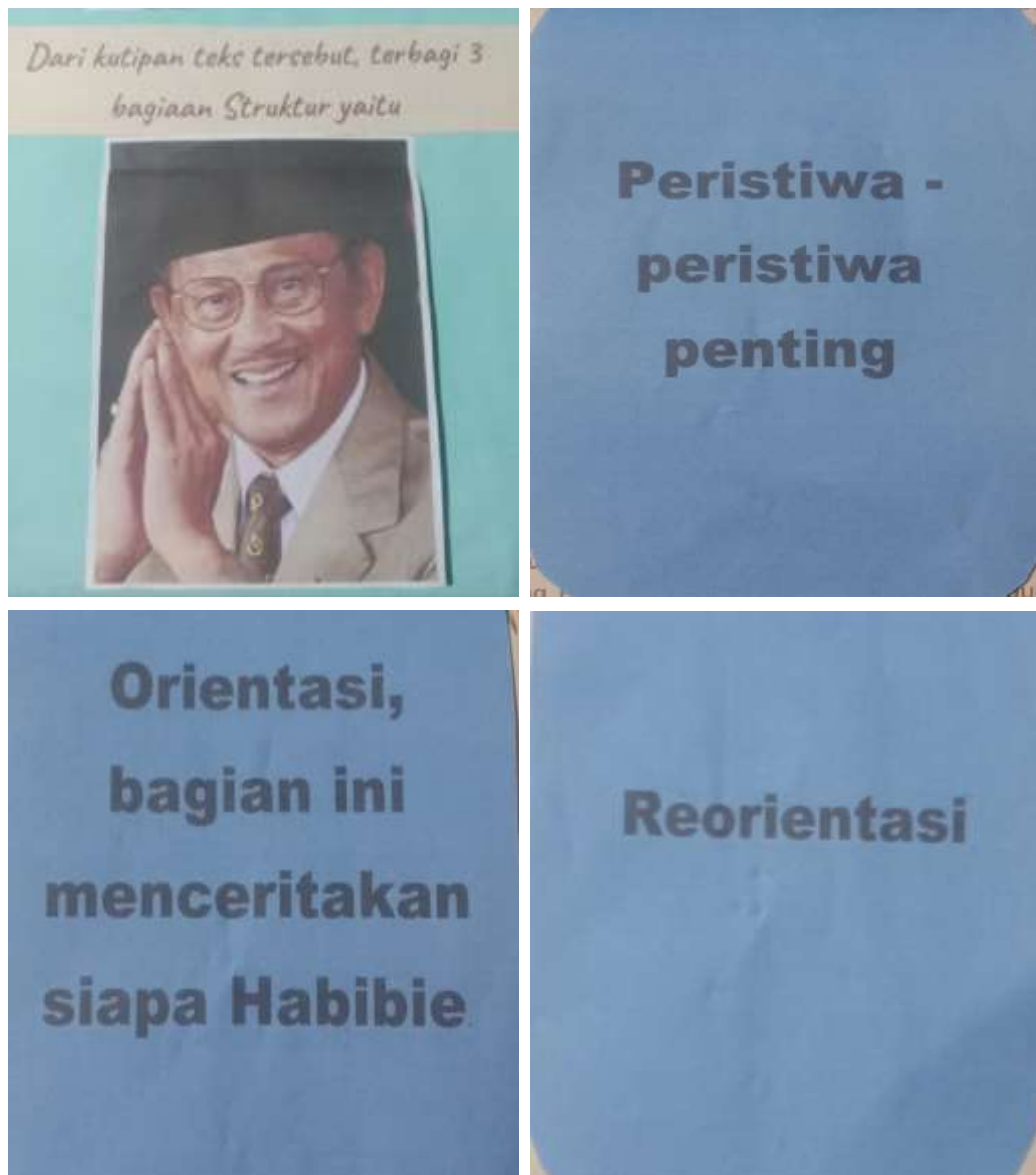
Gambar 4.7 Tampilan Revisi I Oleh Ahli Desain

1. Perbaiki bagian gambar sesuaikan dengan tema pendidikan.
2. Desain gambar masih belum menggambarkan ketercapaian tujuan materi.
3. Penyajian desain media belum dilaksanakan secara runtun.



The collage consists of six photographs of a student's project on biographies, displayed on a light blue background with various cutouts and text.

- Top Left:** A section titled "SCRAP BOOK" in large, red, block letters.
- Top Right:** A section titled "PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA" (Guidelines for Media Use) in bold, black letters. Below the title is a small illustration of a person standing next to a large, stylized letter 'A'.
- Middle Left:** A section titled "IDENTITAS PENULIS" (Author's Identity) in bold, black letters. Below the title is a small illustration of a person standing next to a large, stylized letter 'A'. To the right of the illustration is a small photo of a man and some text.
- Middle Right:** A section titled "PENGERTIAN TEKS BIOGRAFI" (Definition of Biography Text) in bold, black letters. Below the title is a small illustration of a person standing next to a large, stylized letter 'A'. To the right of the illustration is a large, rectangular piece of paper with text defining biography.
- Bottom Left:** A section titled "UNSUR UNSUR TEKS BIOGRAFI" (Elements of Biography Text) in bold, black letters. Below the title is a small illustration of a person standing next to a large, stylized letter 'A'. To the left of the illustration is a small blackboard with a list of elements.
- Bottom Right:** A section titled "Contoh Teks Biografi" (Example of Biography Text) in bold, black letters. Below the title is a large, rectangular photo of a man in a suit and cap, with his hands clasped in front of him.



d. Tahap implementasi (*Iplementation*)

Setelah dilakukan validasi dengan validator ahli materi, ahli desain, ahli bahasa, maka dilanjutkan dengan tahap implementasi. Pada tahap ini dilakukan pengujian untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas produk yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui kepraktisan terhadap pengembangan bahan ajar *Handout*, peserta didik mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Hasil uji coba tersebut dapat diketahui kelayakan bahan ajar *Handout*. Produk pengembangan bahan ajar *Handout* diimplementasikan di SMA Negeri 2 Alasa Kelas X yang dilakukan uji coba sebanyak dua kali, yaitu:

- a) Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Idanogawo. Diperoleh hasil kepraktisan mencapai 88% dengan kriteria sangat praktis.
- b) Uji coba lapangan yang terdiri dari 25 orang peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Idanogawo. Hasil perolehan kepraktisan mencapai 86% dengan kriteria sangat praktis

Table 4.9
Persentase Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Produk Kelompok Kecil

No	Nama responden	Jumlah skor	Presentase	Kriteria
1	Renama Zai	37	93%	Sangat Praktis
2	Romana Aguslena Zebua	39	93%	Sangat Praktis
3	Silfani Wandani Ndaha	38	86%	Sangat Praktis
4	Susi Kariani Halawa	39	95%	Sangat Praktis
5	Tri Mardiana Astuti Hura	39	95%	Sangat Praktis
6	Feronika Febrian Waruwu	39	95%	Sangat Praktis
Rata-rata		38,5	93%	
Kriteria kepraktisan				Sangat praktis

Table 4.10
Persentase Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Produk Kelompok Besar

No	Nama responden	Jumlah skor	Presentase	Kriteria
1	Agnes Sentielfmina Waruwu	37	93%	Sangat Praktis
2	Agus Kurnia Lombu	39	96%	Sangat Praktis
3	April Linawati Hulu	38	95%	Sangat Praktis
4	Aprilman Hura	39	96%	Sangat Praktis
5	Cindi Natasya Zai	36	93%	Sangat Praktis
6	Desmon Raih Berkat zai	35	90%	Sangat Praktis

7	Destri Tuesday Yanti Zai	33	83%	Sangat Praktis
8	Dwi Alenta Hura	33	83%	Sangat Praktis
9	Erna Ceria Lombo	14	86%	Tidak praktis
10	Ester Wahyuni Waruwu	34	35%	Sangat Praktis
11	Felix Zai	32	80%	Sangat Praktis
12	Fikar Suka Oktober Halawa	35	88%	Sangat Praktis
13	Ganda Gunawan Zai	35	88%	Sangat Praktis
14	Honorius Hepriman Gulo	39	96%	Sangat Praktis
15	Jernimawati Hura	32	80%	Sangat Praktis
16	Jonathan Sohahau Zebua	32	80%	Sangat Praktis
17	Juliaman Zai	32	80%	Sangat Praktis
18	Magda Lena Zai	31	76%	Sangat Praktis
19	Marvel Setiawan Zai	16	40%	Tidak praktis
20	Mei William Alexander Zebua	35	79%	Sangat Praktis
21	Nirman Zai	38	89%	Sangat Praktis
22	Noverdin Lombo	38	95%	Sangat Praktis
23	Paskah Kristina Buulolo	37	93%	Sangat Praktis
24	Pdarman Halawa	39	96%	Sangat Praktis
25	Putra Johan Setiawan Zai	38	95%	Sangat Praktis
Rata rata		33.88	84%	
Kriteria kepraktisan				Sangat praktis

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai efektifitas media pembelajaran yang telah diimplementasikan, evaluasi ini dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif, sebagai berikut :

a Evaluasi formatif

Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan, termasuk validasi oleh para ahli, uji coba kepraktisan, dan uji coba efektifitas.

Hasil evaluasi ini digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media.

b Evaluasi sumantif

Evaluasi sumantif dilakukan setelah implementasi untuk menilai dampak media terhadap kemampuan siswa dalam menukis puisi. Evaluasi ini memberikan gambaran efektifitas media dalam mencapai tujuan pembelajaran

c Berdasarkan umpan balik dari siswa dan guru, dilakukan revisi akhir pada media pembelajaran, refisi ini mencakup perbaikan tampilan visual dan narasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan pemahaman siswa.

4.1.2 Efektifitas *Scrapbook*

Penelitian ini dilakukan di kelas X AKL 1 dengan melakukan uji coba pemakaian yang melibatkan 6 orang siswa sebagai kelompok kecil dan 25 siswa sebagai uji coba kelompok besar

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai efektivitas hasil belajar peserta didik terhadap *Scrapbook* yang disiapkan menggunakan lembar penilaian berupa lembar tugas efektifitas belajar siswa. Hasil dari uji coba pemakaian dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 4.11
Hasil Belajar Peserta Didik Uji Coba Pemakaian Kelompok Kecil

No	Nama Peserta Didik	KKTP	Skor	Nilai	Kriteria Ketuntasan
1	Renama Zai	70	68	75	Tuntas
2	Romana Aguslena Zebua	70	65	72	Tuntas
3	Silfani Wandani Ndaha	70	63	70	Tuntas
4	Susi Kariani Halawa	70	40	44	Tidak tuntas
5	Tri Mardiana Astuti Hura	70	75	83	Tuntas
6	Feronika Febrian Waruwu	70	75	83	Tuntas
Rata-rata nilai				71	

Tabel 4.1.3
Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik Pada Uji Coba Pemakaian Kelompok Kecil

No	Ketuntasan Peserta Didik Pada Uji Coba Pemakaian	Jumlah peserta didik	KKTP
1.	Peserta didik yang tuntas	5	70
2.	Peserta didik yang tidak tuntas	1	70
Persentase ketuntasan belajar		83%	

Berdasarkan pada tabel di atas pada kelompok kecil satu orang tuntas dengan jumlah siswa 6 orang, jadi yang tuntas hanya 5 siswa, yang tidak lolos atas nama Susi Kariani Halawa, siswa tersebut tidak tuntas karena tidak memahami apa yang disampaikan serta tidak bertanya pada peneliti.

Table 4.1.1
Hasil Belajar Peserta Didik Uji Coba Pemakaian Kelompok Besar

No	Nama Peserta Didik	KKTP	Skor	Nilai	Kriteria Ketuntasan
1	Agnes Sentielmina Waruwu	70	72	80	Tuntas
2	Agus Kurnia Lombu	70	68	75	Tuntas
3	April Linawati Hulu	70	70	78	tuntas
4	Aprilman Hura	70	67	74	Tuntas
5	Cindi Natasya Zai	70	70	78	Tuntas
6	Desmon Raih Berkat zai	70	66	73	Tuntas
7	Destri Tuesday Yanti Zai	70	63	70	Tuntas
8	Dwi Alenta Hura	70	85	94	Tuntas
9	Erna Ceria Lombo	70	65	72	Tuntas
10	Ester Wahyuni Waruwu	70	75	83	Tuntas
11	Felix Zai	70	68	75	Tuntas
12	Fikar Suka Oktober Halawa	70	65	72	Tuntas
13	Ganda Gunawan Zai	70	47	52	Tidak tuntas

14	Honorius Hepriman Gulo	70	87	97	Tuntas
15	Jernimawati Hura	70	65	72	Tuntas
16	Jonathan Sohahau Zebua	70	69	77	Tuntas
17	Juliaman Zai	70	74	82	Tuntas
18	Magda Lena Zai	70	65	72	Tuntas
19	Marvel Setiawan Zai	70	80	89	Tuntas
20	Mei William Alexander Zebua	70	82	91	Tuntas
21	Nirman Zai	70	72	80	Tuntas
22	Noverdin Lombo	70	80	89	Tuntas
23	Paskah Kristina Buulolo	70	65	72	Tuntas
24	Pdarman Halawa	70	72	80	Tuntas
25	Putra Johan Setiawan Zai	70	65	72	Tuntas
Rata-rata				76	

Table 4.1.2
Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik Pada Uji Coba Pemakaian Kelompok Besar

No	Ketuntasan Peserta Didik Pada Uji Coba Pemakaian	Jumlah peserta didik	KKTP
1.	Peserta didik yang tuntas	24	70
2.	Peserta didik yang tidak tuntas	1	70
Persentase ketuntasan belajar		96%	

Berdasarkan pada tabel diatas saat melaksanakan efektifitas pembelajaran, satu orang siswa tidak tuntas pada kelompok besar jumlah siswa 25 orang, jadi yang tuntas hanya 24 siswa, yang tidak tuntas bernama Ganda Gunawan Zai. Siswa tersebut tidak tuntas karena pemahaman siswa kurang mampu dan tidak bertanya kepada peneliti.

4.2 Analisis Data

4.2.1 Kelayakan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Media pembelajaran *Scrapbook* telah diperiksa secara cermat oleh tiga penilai yang ahli dibidangnya masing-masing, yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Validasi ini dilakukan untuk menjamin kualitas produk. Dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang terkait dengan penggunaan dan desain media pembelajaran *Scrapbook*. Dari penilaian yang diberikan oleh validator banyak saran dan masukan serta perbaikan yang diberikan kepada peneliti. Setelah peneliti mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* kemudian divalidasi oleh masing-masing validator dan dinyatakan “Sangat Layak” untuk dipergunakan pada proses kegiatan pembelajaran didalam kelas. Dengan tingkat pencapaian pada kelayakan materi mencapai 90%, kelayakan Bahasa 100% dan kelayakan desain mencapai 90%

4.2.2 Kepraktisan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Kepraktisan media pembelajaran *Scrapbook* dinilai dari lembaran angket respon peserta didik. Proses pengujian kepraktisan melibatkan beberapa tahap yaitu uji coba produk. Evaluasi produk pengembangan, yaitu media pembelajaran *Scrapbook* menunjukkan penilaian “Sangat Praktis” dengan hasil uji coba produk kelompok kecil 93%, dan kelompok besar 84% Sebagai acuan, sebuah produk dianggap sangat praktis jika mencapai tingkat kepraktisan antara 81%-100%, menandakan kualitas yang baik. Hasil survei respon dari peserta didik menunjukkan peningkatan signifikan dalam kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kesimpulan yang dapat diambil adalah media pembelajaran *Scrapbook* ini sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

4.2.3 Efektifitas Media Pembelajaran *Scrapbook*

Efektifitas media pembelajaran *Scrapbook* diperoleh melalui tes berupa essay yang disajikan dalam media pembelajaran *Scrapbook* yang berjumlah 3 butir soal. Tahapan evaluasi efektifitas dilaksanakan untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran siswa. Penilaian ini dilakukan di kelas X AKL 1

SMK Negeri 1 Idanogawo. Kriteria penilaian ini dilakukan adalah mencapai ≥ 70 , yang merupakan standar kelulusan KKTP. Berdasarkan hasil pengujian produk, terdapat pencapaian yang signifikan. Uji coba pemakaian pada kelompok kecil mencapai rata-rata 71 sedangkan pada kelompok kecil mencapai 76. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* digital mencapai efektifitas cukup tinggi.

4.3 Pembahasan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook

Fokus dari penelitian ini adalah menghasilkan pengembangan yang dapat memberikan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan yang muncul dalam pengembangan media pembelajaran *Scrapbook*, khususnya dalam materi yang berkaitan dengan teks biografi untuk siswa kelas X AKL 1 di SMK Negeri 1 Idanogawo. Penelitian ini didasarkan pada identifikasi permasalahan yang dijelaskan dalam latar belakang, yang kemudian dirumuskan menjadi empat pertanyaan penelitian yang harus dijawab dalam proses pengembangan media pembelajaran *Scrapbook*, yaitu 1 Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* pada materi menelaah teks biografi di SMK Negeri 1 Idanogawo? 2 Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Scrapbook* pada materi menelaah teks biografi di SMK Negeri 1 Idanogawo? 3 Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Scrapbook* pada materi menelaah teks biografi di SMK Negeri 1 Idanogawo? 4 Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Scrapbook* pada materi menelaah teks biografi di SMK Negeri 1 Idanogawo? Berdasarkan temuan yang telah diperoleh, kami dapat menyajikan beberapa aspek yang relevan sebagai berikut:

4.3.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook

Proses pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* ini menggunakan model pengembangan ADIIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu : (*Analysis*) Analisis, (*Desing*) Desain, (*Develop*) Mengembangkan (*Implement*) Melaksanakan (*Evaluate*) Evaluasi.. Dalam hal ini, pengembangan produk dalam fase awal dibatasi oleh kendala waktu dan anggaran yang terbatas, sehingga tidak memungkinkan melanjutkan tahap-tahap berikutnya.

Pada tahap pertama yaitu Analisis merupakan tahapan untuk mengetahui kebutuhan dalam proses pembelajaran pada kelas khususnya peserta didik yang akan diteliti serta menetapkan masalah yang terjadi yang terdapat pada proses pembelajaran. Pada fase ini, peneliti melakukan observasi terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya di kelas X AKL 1. Setelah menyelesaikan observasi tersebut, peneliti mengidentifikasi adanya masalah yang muncul dalam proses pembelajaran, yakni rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas. Selain melakukan observasi, pada tahapan ini peneliti juga menentukan materi yang menjadi bahan penelitian yaitu teks negosiasi.

Tahap pengumpulan data/informasi pada tahapan ini, peneliti secara seksama menetapkan rencana yang mencakup strategi pengembangan produk yang akan dijalankan. Media yang dikembangkan adalah *Scrapbook*.

Desain produk merupakan fase dimana produk dibuat dan diuji untuk mengevaluasi kelayakan, kepraktisan dan efektifitasnya. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memastikan bahwa produk yang dibuat memenuhi standar yang ditetapkan serta dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Selain itu, pada tahapan ini juga produk akan divalidasi oleh para ahli, baik ahli materi atau isi, ahli bahasa dan ahli desain sehingga produk atau media pembelajaran yang dibuat dinyatakan layak untuk diuji coba di sekolah.

4.3.2 Kualitas Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran *Scrapbook*, serangkaian langkah telah dijalankan. Langkah-langkah tersebut meliputi penyebaran angket kepada berbagai subjek uji coba, termasuk ahli materi, bahasa dan desain. Selain itu, media ini juga dilakukan uji coba produk dan uji coba pemakaian. Hasil dari validasi ini secara sistematis mencatat perkembangan yang signifikan.

a. Kualitas media pembelajaran *Scrapbook* digital dari ahli materi

Kualitas media pembelajaran *Scrapbook* untuk materi teks negosiasi telah dinyatakan sangat layak. Evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi, ibu Yanida Buulolo, S.Pd,M.Pd, Dosen pengajar di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi standar yang ditetapkan. Validasi pengembangan *Scrapbook* mendapatkan nilai sebesar 90% “sangat layak”.

b. Kualitas media pembelajaran *Scrapbook* digital dari ahli bahasa

Kualitas media pembelajaran *Scrapbook* khususnya pada bagian sajian atau penggunaan bahasa mendapatkan kategori sangat layak. Evaluasi yang dilakukan oleh ahli bahasa, Bapak Imansudi Zega, S.Pd., M.Pd, Dosen pengajar di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi standar yang ditetapkan. Validasi pengembangan *Scrapbook* digital mendapatkan nilai sebesar 100% “sangat layak”.

c. Kualitas media pembelajaran *Scrapbook* digital dari ahli desain

Kualitas media pembelajaran *Scrapbook* khususnya pada bagian desain mendapatkan kategori sangat layak. Evaluasi yang dilakukan oleh ahli desain, Bapak Aprianus Telaumbanua, S.Pd., M.Pd, Dosen pengajar di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi standar yang ditetapkan. Validasi pengembangan *Scrapbook* mendapatkan nilai sebesar 90% “sangat layak”.

d. Kualitas media pembelajaran *Scrapbook* dari uji coba produk dan uji coba pemakaian

Kualitas media pembelajaran *Scrapbook* khususnya kepraktisan media mendapatkan kategori yang sangat praktis dengan hasil pencapaian uji coba produk pada kelompok kecil 93% dan uji coba kelompok besar 84 “sangat praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa media atau produk yang telah dikembangkan praktis dan juga dipergunakan dalam kegiatan proses pembelajaran didalam kelas.

4.4 Kelayakan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Media pembelajaran *Scrapbook* digital telah menjalani proses evaluasi kelayakan oleh tiga validator berpengalaman, yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Penilaian dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi standar yang ditetapkan dan sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Dengan melibatkan berbagai ahli dalam bidangnya masing-masing, validitas dan kualitas media *Scrapbook* digital dapat dijamin sesuai dengan standar yang diharapkan dalam konteks akademis. Dari penilaian yang diberikan kepada peneliti. Setelah peneliti mengembangkan media *Scrapbook* digital yang kemudian divalidasi oleh masing-masing validator dan dinyatakan “sangat layak” untuk dipergunakan pada proses kegiatan pembelajaran didalam kelas. Dengan tingkat pencapaian pada kelayakan materi mencapai 90%, kelayakan bahasa 100%, dan kelayakan desain 90%.

4.4.1 Kepraktisan Media *Scrapbook*

Kepraktisan media *Scrapbook* dinilai dari lembaran angket respon peserta didik. Tahapan dalam pengujian kepraktisan ini meliputi beberapa tahapan yaitu uji coba produk . Produk pengembangan berupa media *Scrapbook* ini memiliki nilai yang dinyatakan “sangat praktis” dengan perincian nilai uji coba produk kelompok kecil 93% dan kelompok besar 84%. Media *Scrapbook* ini dinyatakan sangat praktis apabila mencapai tingkat 81%-100% dengan kategori baik dan hasil angket respon peserta didik menunjukkan peningkatan terhadap kepraktisan uji coba media *Scrapbook* sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media *Scrapbook* ini sangat praktis untuk dipergunakan dalam kegiatan proses pembelajaran.

4.4.2 Efektifitas Media *Scrapbook*

Efektifitas media *Scrapbook* diperoleh melalui tes berupa *essay* yang disajikan dalam media *Scrapbook* yang berjumlah 3 butir soal. Tahapan atau proses uji efektifitas dilakukan untuk dapat mengetahui tingkat keefektifan hasil belajar peserta didik. Uji efektifitas ini dilakukan di kelas X AKL 1 SMK Negeri 1 Idanogawo tes yang dilaksanakan dapat dikatakan tuntas apabila nilai lembar kerja peserta didik mencapai nilai ≥ 70 yaitu ketentuan ketuntasan KKM.

Dari skor pencapaian masing-masing uji coba pemakaian. Hasil uji coba pemakaian kelompok kecil mencapai rata-rata 71 Sedangkan pada kelompok besar 76 hasil yang didapatkan maka diperoleh skor dengan pencapaian efektifitas media *Scrapbook*.