



Pengembangan Media Scrapbook Art and Craft Berbantuan Contextual Teaching Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Efektif Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 01 Semarang

Diah Ayu Oktaviani^{1*}, Ika Ratnaningrum², Tri Murtini³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPP, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v8i2.14751>

Received: 02 February 2026

Revised: 18 April 2026

Accepted: 27 April 2026

Abstract: The low skill of writing effective sentences of fourth grade students of SDN Tambakaji 01 is caused by the less than optimal use of interesting learning media that suit the characteristics of students. This has an impact on students' difficulties in constructing sentences that are in accordance with language rules. This study aims to develop a scrapbook art and craft learning media assisted by contextual teaching learning that is feasible to use, practical and effective in improving effective sentence writing skills. This research is a development research (R&D) with the ADDIE development model consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects were fourth grade students, with data collection techniques in the form of questionnaires, tests, and documentation. Data analysis was carried out through validity, reliability, and effectiveness tests using the N-Gain test. The results showed that the media was declared very feasible with a validation percentage of material experts of 81% and media experts of 91%, while teacher and student responses (93%) showed that the scrapbook art and craft media was practical, interesting, and easy to use in learning. The effectiveness of the media is supported by an increase in the average pretest and posttest scores in the small class test from 64.67 to 82.5 and in the large class test from 55.00 to 78.5 with an N-Gain value of 0.51 (moderate category). Thus, the scrapbook art and craft media is declared feasible, and quite effective in improving students' effective sentence writing skills.

Keywords: scrapbook art and craft, effective sentences, contextual teaching and learning, elementary school

Abstrak: Rendahnya keterampilan menulis kalimat efektif siswa kelas IV SDN Tambakaji 01 disebabkan oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik siswa. Hal ini berdampak pada kesulitan siswa dalam menyusun kalimat yang sesuai dengan kaidah bahasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook art and craft* berbantuan *contextual teaching learning* yang layak digunakan, praktis dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis kalimat efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV, dengan Teknik pengumpulan data berupa angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, reliabilitas, dan efektivitas menggunakan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat layak dengan persentase validasi ahli materi sebesar 81% dan ahli media sebesar 91%, sedangkan respons guru dan siswa (93%) menunjukkan bahwa media *scrapbook art and craft* praktis, menarik, dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Keefektifan media didukung oleh peningkatan nilai rata-rata pretest dan posttest pada uji kelas kecil dari 64,67

menjadi 82,5 dan pada uji kelas besar dari 55,00 menjadi 78,5 dengan nilai N-Gain sebesar 0,51 (kategori sedang). Dengan demikian, media *scrapbook art and craft* dinyatakan layak, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat efektif siswa.

Kata Kunci: Scrapbook Art And Craft, Kalimat Efektif, Contextual Teaching Learning, Sekolah Dasar

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kompetensi bahasa siswa di sekolah dasar baik secara lisan maupun tulisan melalui penguasaan keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia yang diperlukan untuk dapat berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Jika keterampilan berbahasa optimal, maka tujuan komunikasi dapat tercapai. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah terdiri dari empat aspek meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang saling berkaitan dan mendukung kemampuan literasi siswa. Keempat aspek tersebut diarahkan untuk dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara lisan maupun tulisan (Nurrita, 2018). Dalam hal ini, guru memegang peranan yang strategis dalam meningkatkan mutu pendidikan, dikarenakan guru menjadi pihak yang berhadapan langsung dengan siswa serta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas (Julianto, 2023). Di antara keempat keterampilan berbahasa, menulis merupakan keterampilan yang paling sulit dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya, karena dalam menulis kita tidak hanya sekedar menyalin kata atau kalimat, tetapi juga mengembangkan ide, gagasan, perasaan, dan pikiran yang dituangkan ke dalam bentuk tulisan agar pesan yang disampaikan dapat dipahami secara jelas. Menulis merupakan suatu keperluan yang sangat krusial bagi tiap orang dalam melaksanakan berbagai kegiatan. Melalui tulisan, seseorang dapat berinteraksi karena tulisan berfungsi sebagai media komunikasi yang bersifat tidak langsung (Zainab et al., 2021). Dengan menulis seorang individu dapat melatih serta meningkatkan kreativitas dan rasa percaya diri (Nugraheni, 2017). Keterampilan menulis tidak diperoleh secara alami, tetapi harus dikembangkan melalui proses pembelajaran dan latihan yang berkelanjutan. Dengan demikian, menulis bukan sekedar kegiatan mencatat, melainkan proses berpikir yang melibatkan aspek kognitif dan kebahasaan yang jelas dan terpadu (Habibi et al., 2020)

Menulis juga termasuk salah satu bentuk komunikasi tidak langsung karena pesan yang akan disampaikan dilakukan melalui media tulis. (Rahmayanti et al., 2023) menjelaskan bahwa menulis

adalah kemampuan mengungkapkan suatu pikiran kedalam bentuk tulisan atau menuangkan sebuah cerita kepada orang lain melalui tulisan. Keterampilan berkomunikasi melalui tulisan merupakan kemampuan yang sangat esensial, terutama dalam dunia pendidikan. Hal ini karena proses pembelajaran tidak terlepas dari aktivitas membaca dan menulis, sehingga penguasaan komunikasi tertulis menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan belajar siswa (Julianto, 2023). Siswa yang menguasai keterampilan berbahasa dengan baik cenderung lebih mudah memahami informasi yang dijelaskan oleh guru (Purba & Saragih, 2023). Kemampuan tersebut membantu siswa menangkap pesan pembelajaran secara lebih tepat, sehingga proses penerimaan materi menjadi lebih efektif. Apabila kemampuan berbahasa siswa belum berkembang secara optimal, mereka akan kesulitan dalam menangkap dan memaknai materi yang disampaikan selama proses pembelajaran. Keterbatasan tersebut dapat mempengaruhi tingkat pemahaman serta hasil belajar siswa (Nopianty & Indihadi, 2021). Kemampuan menulis pada siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai aspek reseptif seperti aspek berbicara, aspek menyimak dan membaca, serta penguasaan unsur kebahasaan yang meliputi keefektifan kalimat, penggunaan tanda baca, dan penguasaan kosakata. Semakin banyak dan beragam kata yang dikuasai seseorang, maka semakin tinggi pula kemampuan seseorang dalam berbicara terutama saat menulis (Mannahali et al., 2021).

Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar belum sepenuhnya terlaksana sebagaimana yang diharapkan. Masih terdapat berbagai kendala yang kerap muncul dan menjadi tantangan dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Beberapa tantangan yang sering dihadapi meliputi (1) siswa yang kurang konsentrasi saat menulis sehingga mereka membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan karya tulisnya, (2) siswa tidak dapat menyusun kalimat yang efektif, (3) siswa belum mampu menulis sesuai kaidah penulisan yang benar (Nurlaily & Pranata, 2022). Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan menulis siswa antara lain 1) metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih bersifat konvensional, 2) siswa merasa kurang mahir dalam mencari ide dan pemikiran, 3) siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar ketika mengekspresikan ide-ide

mereka dalam bentuk tulisan (Mardhotillah & Fitra Surya, 2020). Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa adalah metode *contextual teaching learning* (Goreti et al., 2023). *Contextual teaching learning* merupakan suatu konsep belajar yang mengaitkan materi pembelajaran dengan dunia nyata siswa, sehingga siswa dapat memahami dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari (Maryana & Sukmawati, 2021). Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam menulis kalimat efektif.

Kalimat yang efektif merupakan kalimat yang memenuhi kriteria kejelasan, kesatuan, kepaduan, serta sesuai kaidah tata bahasa yang benar (Fitriana et al., 2023). Tujuan utama dari kalimat efektif adalah untuk menyampaikan informasi tanpa menyebabkan kebingungan pada pembaca. (Purwanti et al., 2026) menambahkan bahwa kalimat yang efektif memerlukan pemilihan kata yang tepat, jelas, serta bebas dari pengulangan yang tidak perlu. Kalimat yang efektif dapat merefleksikan isi atau maksud yang disampaikan pembicara dengan baik. Sebuah kalimat dianggap efektif apabila mampu menyampaikan pesan, ide, atau pengumuman sesuai dengan yang dimaksudkan oleh pembicara atau penulis.

Berbagai jenis media pembelajaran dapat diterapkan dalam kegiatan belajar, seperti media visual, audio, audio-visual, serta multimedia. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menarik bagi siswa (Haryati et al., 2024). Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tepat guna membantu siswa agar lebih mudah memahami dan mengembangkan keterampilan menulis (Julianto & Raya, 2024). Salah satu media pembelajaran yang mampu mendukung keterlibatan aktif siswa dan menghubungkan pengalaman nyata dengan materi yang dipelajari adalah media *scrapbook art and craft*. *Scrapbook art and craft* adalah buku tempel yang didalamnya terdapat aktivitas seni dan kerajinan bersifat konkret dan menyenangkan yang memadukan teks, gambar, dan elemen dekoratif lainnya sehingga mampu menarik minat dan perhatian siswa. Melalui kegiatan *art and craft*, siswa tidak hanya belajar secara kognitif tetapi juga melibatkan aspek psikomotorik dan afektif seperti kreativitas, ketelitian, dan imajinasi (Chacur et al., 2022). *Scrapbook art and craft* yang diintegrasikan dengan metode pembelajaran CTL dapat mendukung keterlibatan aktif siswa yang mampu menghubungkan pengalaman nyata dan memperkuat konsep berpikir siswa secara lebih konkret dengan

materi yang akan dipelajari. Menurut Piaget, siswa yang berada dalam tahap operasional konkret telah mampu untuk memperhatikan beberapa dimensi sekaligus dapat menghubungkan atau menyusun objek dengan mengikuti urutan yang logis (Zulfahnur & Damayanti, 2024). Dengan demikian, penggunaan scrapbook yang diintegrasikan dengan pembelajaran kontekstual dapat membantu siswa lebih aktif dan mampu menuangkan ide atau gagasan secara terstruktur dalam menulis kalimat yang efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh (Maulani, Rohayati, 2024) menunjukkan bahwa media *scrapbook* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karya ilmiah. Siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan lebih mudah dalam mengembangkan ide serta menyusun tulisan dengan cara yang lebih sistematis. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Triyana, 2025) juga menyatakan bahwa penggunaan media *scrapbook* berpengaruh pada peningkatan kemampuan menulis puisi. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan media *scrapbook art and craft* berbantuan *contextual teaching learning* untuk materi kalimat efektif. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan *novelty* mengenai penyampaian materi dan gambar dalam aktivitas *art and craft* melalui pengintegrasian pembelajaran kontekstual. *Novelty* dari penelitian ini terletak pada aktivitas yang menyatukan unsur kreativitas (*art and craft*) dengan keterampilan berbahasa yang diintegrasikan melalui tahapan kontekstual, seperti menghubungkan materi dengan pengalaman nyata, kegiatan observasi, dan percobaan, sehingga siswa tidak hanya berfokus pada hasil akhir tulisan, tetapi juga pada proses berpikir dalam merangkai kalimat yang jelas.

Berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas IV di SDN Tambakaji 01, salah satu permasalahan yang dihadapi oleh kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah kurangnya keterampilan menulis dalam materi kalimat efektif. Permasalahan tersebut muncul karena kurangnya kemampuan siswa untuk menulis kalimat secara efektif. Selain itu, guru juga masih mengalami masalah mengenai kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV dan keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran. Penerapan media pembelajaran yang kurang sesuai dapat membuat siswa merasa jenuh saat belajar, sehingga potensi kreativitas siswa kurang dapat tereksplor (Putri et al., 2023). Rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia berpengaruh pada kemampuan siswa dalam menulis kalimat efektif. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu kurangnya latihan atau praktik dalam menulis sebuah kalimat serta guru cenderung menggunakan metode

ceramah dalam penyampaian materi sehingga siswa merasa bosan, jenuh dan tidak antusias dalam pembelajaran (Putri et al, 2023). Hal ini sesuai dengan pendapat menurut (Yustiqvar et al., 2019) dengan penggunaan metode ceramah saat pembelajaran akan membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi saat pembelajaran berlangsung.

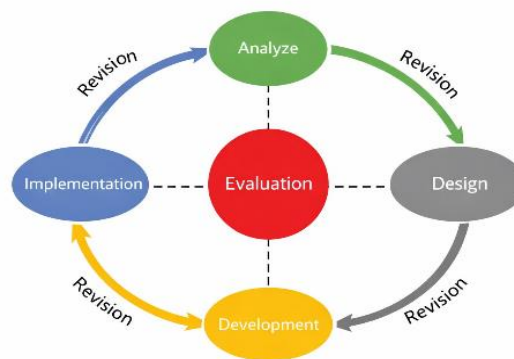
Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, hasil belajar Bahasa Indonesia siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari persentase nilai pada materi Bab 6 tentang menulis kalimat efektif yang menunjukkan bahwa hanya 15,38% siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan 84,62% lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan yang diterapkan. Kesulitan yang dialami siswa antara lain penggunaan kata yang tidak tepat, penulisan kalimat yang bertele-tele, kurangnya kesatuan gagasan dalam satu kalimat, serta kesalahan dalam penggunaan tanda baca (Widiprihati, 2021). Selain itu, siswa juga cenderung menyalin tanpa memahami struktur kalimat yang benar. Dari permasalahan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan menulis kalimat efektif siswa masih kurang.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti memiliki ketertarikan untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan media yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook Art and Craft* Berbantuan *Contextual Teaching Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Efektif Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 01". Media pembelajaran yang interaktif ini diharapkan mampu memberikan dukungan pada siswa dalam meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam belajar.

Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Dalam penerapan model pengembangan ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan meliputi; 1) Tahap *analyze* (analisis), tahap ini bertujuan mengumpulkan informasi awal pada proses pembelajaran terkait kebutuhan produk berupa media pembelajaran yang perlu dikembangkan sehingga dapat menyelesaikan masalah yang ada di dalam kegiatan pembelajaran. 2) Tahap kedua adalah *design* (perancangan), pada tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran *scrapbook art and craft* berdasarkan temuan masalah dan analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Dalam merancang media pembelajaran disesuaikan juga berdasarkan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Tahap ini juga merupakan kerangka kerja sebelum peneliti melaksanakan

pengembangan media pembelajaran. 3) Tahap ketiga adalah *development* (pengembangan), pada tahap ini media *scrapbook art and craft* dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media untuk mengetahui kelayakannya sebelum digunakan. 4) Tahap *implementation* (implementasi), pada tahap ini media *scrapbook art and craft* yang telah dinyatakan layak di uji cobakan kepada siswa kelas IV. Tujuannya untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *scrapbook art and craft* yang telah dikembangkan.. 5) Tahap terakhir yaitu *evaluation* (evaluasi) tahap ini, peneliti menguji dalam bentuk *pretest-postest* untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang telah digunakan. Pada tahap ini, siswa diberikan soal berupa *pretest* sebelum penerapan media *scrapbook art and craft* di gunakan. Setelah itu, nilai tersebut dibandingkan dengan nilai *postest* dimana siswa telah menggunakan media *scrapbook art and craft*. Sehingga melalui hasil tersebut didapatkan keefektifan penggunaan media *scrapbook art and craft*.



Gambar 1. Pengembangan model ADDIE

Penelitian ini dilakukan di SDN Tambakaji 01 dengan subjek sebanyak 26 siswa kelas IV. Siswa tersebut dibagi ke dalam dua tahap uji coba, yakni 6 siswa pada uji coba kelas kecil dan 20 siswa pada uji coba kelas besar dengan kemampuan siswa yang beragam. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran konkret berupa *scrapbook art and craft* berbantuan *contextual teaching learning* untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat efektif.

Analisis kelayakan produk dilakukan melalui tahap validasi oleh ahli media dan materi, umpan balik guru, serta respons siswa yang diperoleh dari hasil uji keefektifan melalui *pretest* dan *postest* yang diperoleh setelah penerapan media pembelajaran. Pengembangan media ini menghasilkan data kualitatif dan kuantitatif. Informasi kualitatif diperoleh melalui wawancara. Data kualitatif tersebut diuraikan dan dianalisis berdasarkan tujuan dari penelitian. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari uji normalitas, uji T-test, serta uji N-gain

yang telah dilakukan dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* terhadap media yang telah dikembangkan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang berfokus untuk mengembangkan media pembelajaran sekaligus menguji tingkat keefektifan media setelah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran konkret dalam bentuk buku yaitu *scrapbook art and craft* berbantuan *contextual teaching learning* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan menulis materi kalimat efektif. Pada bagian ini, peneliti akan memaparkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Tambakaji 01 yang terdiri dari: 1) desain dan rancangan pengembangan media pembelajaran *scrapbook art and craft*, 2) hasil uji kelayakan media pembelajaran *scrapbook art and craft*, 3) hasil uji keefektifan media pembelajaran *scrapbook art and craft*.

Analisis

Hasil penelitian ini diperoleh berdasarkan data yang dikumpulkan dari 6 siswa kelas IV pada tahap uji coba kelas kecil dan 20 siswa dalam uji coba kelas besar. Data diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook art and craft* sebagai media pembelajaran memiliki tingkat validitas dan efektivitas yang sangat baik sehingga layak digunakan sebagai media yang menarik dan juga efektif.

Desain produk

Media *scrapbook art and craft* ini disusun menggunakan aplikasi desain grafis *canva* menggunakan tata letak *landscape* pada ukuran A4 dan dicetak pada kertas jenis *ivory*. Desain media dirancang menggunakan kombinasi warna-warna cerah agar tampak menarik. Media *scrapbook art and craft* tersebut berisi materi mengenai pengertian kalimat efektif, ciri-ciri kalimat efektif, perbedaan kalimat efektif, dan contoh kalimat efektif dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam media tersebut terdapat aktivitas seperti membaca cerita singkat, menyusun kalimat efektif, menemukan kalimat dan menulis kalimat efektif.

Validasi produk

Pada tahap ini, produk media pembelajaran *scrapbook art and craft* yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada siswa. Tahap validasi dilaksanakan dengan menggunakan instrument angket berskala likert yang mencakup beberapa komponen, meliputi kesesuaian isi materi, kebahasaan, dan tampilan.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

| Rentang skor (%) | Kriteria kelayakan |
|------------------|--------------------|
| 81% - 100% | Sangat layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 40% - 60% | Cukup Layak |
| 20% - 40% | Kurang Layak |
| 0% - 20% | Tidak Layak |

1. Validasi Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

| Aspek | Skor | Persentase | Kriteria |
|-------------|------|------------|--------------|
| Relevansi | 20 | | |
| Kebahasaan | 16 | | |
| Komunikatif | 26 | 81% | Sangat layak |
| Keterbacaan | 16 | | |
| Jumlah skor | 78 | | |
| Skor maks | 84 | | |

Pada Tabel 2 dapat diketahui hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media *scrapbook art and craft* memperoleh skor rata-rata sebesar 81% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa kelas IV.

2. Validasi Ahli Media

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Media

| Aspek | Skor | Persentase | Kriteria |
|--------------|------|------------|--------------|
| Desain Media | 20 | | |
| Kebahasaan | 15 | | |
| Fungsi Media | 13 | 91% | Sangat layak |
| Relevan | 15 | | |
| Jumlah skor | 63 | | |
| Skor maks | 68 | | |

Pada Tabel 3 dapat diketahui hasil penilaian ahli media diperoleh skor rata-rata sebesar 91% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Aspek yang dinilai meliputi desain tampilan, kemenarikan visual, relevan dan unsur kebahasaan dalam penggunaan media. Dengan demikian, berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, maka media *scrapbook art and craft* dinyatakan layak digunakan.

4. Revisi produk

Revisi produk dalam tahap ini berfungsi untuk memperbaiki media pembelajaran *scrapbook art and craft* sesuai saran dari validator materi dan media. Revisi pada media pembelajaran *scrapbook art and craft* yaitu: 1)

Revisi aspek penulisan judul, 2) revisi aspek penulisan materi, dan 3) Revisi aspek penyajian materi.



Gambar 2. Perbandingan layout judul sebelum direvisi dan setelah direvisi



Gambar 3. Revisi penulisan materi



Gambar 4. Revisi penyajian materi

5. Uji coba produk kelas kecil dan kelas besar



Gambar 5. Penggunaan media scrapbook art and craft oleh siswa

Gambar 5 tersebut menunjukkan penggunaan media *scrapbook art and craft* oleh siswa. Terlihat siswa menggunakan media *scrapbook art and craft* secara berkelompok yang di dalamnya terdapat aktivitas membaca, menulis, dan menempel mengenai materi kalimat efektif.

Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas merupakan langkah awal sebelum menerapkan analisis statistik parametrik, seperti analisis varians (ANOVA) dan regresi. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui data tersebut memenuhi asumsi dasar yang akan di lakukan dalam analisis. Dengan demikian,

penerapan uji normalitas yang sesuai menjadi hal yang penting dalam penelitian, sebab hasilnya akan menentukan ketepatan dalam memilih serta melanjutkan tahap analisis data berikutnya.

Tabel 4. Uji Normalitas Kelas Kecil dan Kelas Besar

| | Kolmogorov Smirnova | | | Shapiro-Wilk | | |
|----------|---------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | sig. | Statistic | df | sig. |
| Pretest | .269 | 6 | .200* | .793 | 6 | .050 |
| Posttest | .235 | 6 | .200* | .893 | 6 | .334 |
| Pretest | .143 | 20 | .200* | .932 | 20 | .166 |
| Posttest | .126 | 20 | .200* | .911 | 20 | .068 |

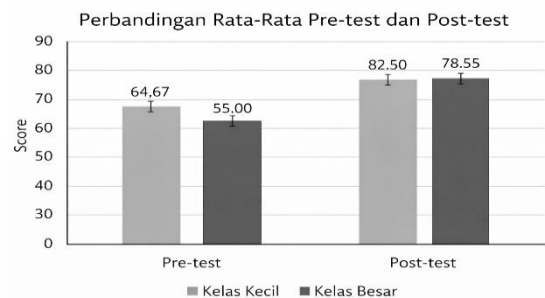
Berdasarkan tabel hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, diketahui bahwa pada uji kelas kecil diperoleh nilai sig. pretest sebesar 0,050 dan posttest sebesar 0,334. Sedangkan pada uji kelas besar nilai sig. pretest tersebut sebesar 0,166 dan posttest sebesar 0,068. Seluruh nilai Sig. tersebut berada >0,05, sehingga data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas.

Uji Paired Sample T-Test

Tabel 5. Uji-T Kelas Kecil dan Kelas Besar

| | Paired Sample Statistic | | | |
|----------|-------------------------|----|---------------|----------------|
| | Mean | N | std.Deviation | Std.Error Mean |
| Pretest | 64.67 | 6 | 16.825 | 6.869 |
| Posttest | 82.50 | 6 | 13.561 | 5.536 |
| Pretest | 55.00 | 20 | 13.483 | 3.015 |
| Posttest | 78.55 | 20 | 13.481 | 3.014 |

Berdasarkan data tersebut, terlihat adanya peningkatan rata-rata nilai dari 64,67 pada pretest kelas kecil menjadi 82,50 pada posttest. Selisih rata-rata (mean difference) sebesar 17,83 poin menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Sedangkan pada uji kelas besar terdapat peningkatan rata-rata nilai dari 55,00 pada pretest menjadi 78,55 pada posttest. Selisih rata-rata sebesar 23,55 poin yang berarti terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan.



Gambar 5. Rata-rata hasil nilai pretest dan posttest

Berdasarkan Gambar 5 yang disajikan, terlihat perbandingan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kecil dan kelas besar. Data tersebut memberikan gambaran mengenai kondisi awal kemampuan siswa sebelum dilakukan penerapan menggunakan media pembelajaran *scrapbook art and craft* serta perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Hasil ini memperkuat pada uji kelas besar bahwa media *scrapbook art and craft* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis kalimat efektif siswa.

c) Uji N-Gain

Rumus uji N-Gain yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$N - g = \left(\frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Posttest}} \right)$$

1) Uji Kelas Kecil

$$\begin{aligned} N - g &= \frac{(26,40 - 20,69)}{32 - 20,69} \\ &= \frac{5,71}{11,31} \\ &= 0,50 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai N-Gain kelas kecil sebesar 0,50. Nilai tersebut berada pada rentang $0,30 \leq g < 0,70$, sehingga termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media *scrapbook art and craft* yang digunakan dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Dengan demikian, media yang dikembangkan tergolong cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis pada uji coba kelas kecil.

2) Uji Kelas Besar

$$\begin{aligned} N - g &= \frac{(25,14 - 17,60)}{32 - 17,60} \\ &= \frac{7,54}{14,40} \\ &= 0,52 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain pada kelas besar diperoleh sebesar 0,52. Nilai tersebut berada dalam rentang $0,30 \leq g < 0,70$, sehingga termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media *scrapbook art and craft* yang digunakan dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Dengan demikian, media yang dikembangkan tergolong cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis pada uji coba kelas besar.

Tabel 6. Kriteria Kepraktisan Media

| Rentang skor (%) | Kriteria kepraktisan |
|------------------|----------------------|
| 81% - 100% | Sangat Praktis |
| 61% - 80% | Praktis |

| Rentang skor (%) | Kriteria kepraktisan |
|------------------|----------------------|
| 41% - 60% | Cukup Praktis |
| 21% - 40% | Kurang Praktis |
| 1% - 20% | Tidak Praktis |

Tabel 7. Hasil Angket Respon Siswa

| No. | Skala | Skor Hasil | Skor Maks | % | Ket. |
|-----|----------------------|------------|-----------|--------|----------------|
| 1. | Uji Coba Kelas Kecil | 298 | 320 | 93,12% | Sangat praktis |
| 2. | Uji Coba Kelas Besar | 744 | 800 | 93,00% | Sangat praktis |
| | Jumlah | 1042 | 1120 | 93,04% | Sangat praktis |

Pada Tabel 7 dapat dilihat hasil rata-rata dari uji coba kelas kecil yang melibatkan 8 siswa diperoleh skor hasil sebesar 298 dari skor maksimal 320 dengan persentase sebesar 93,12% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, pada uji coba kelas besar yang melibatkan 20 siswa diperoleh skor hasil sebesar 744 dari skor maksimal 800 dengan persentase sebesar 93,00% yang berada pada kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa media *scrapbook art and craft* berbantuan *contextual teaching learning* ini dapat digunakan dengan mudah selama proses pembelajaran dan diterima dengan baik oleh siswa.

Adapun angket respon guru terhadap media *scrapbook art and craft* berbantuan *contextual teaching learning* disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Angket Respon Guru

| No. | Aspek Penilaian | Skor Hasil | Skor Maks | % | Ket. |
|-----|-------------------|------------|-----------|------|----------------|
| 1. | Keluwesannya | 14 | 15 | 93% | Sangat praktis |
| 2. | Keakuratan Materi | 4 | 5 | 80% | Sangat praktis |
| 3. | Kontekstual | 10 | 10 | 100% | Sangat praktis |
| | Jumlah | 28 | 30 | 93% | Sangat praktis |

Pada Tabel 8 dapat diketahui hasil angket respon guru diperoleh hasil sebesar 28 dari skor maksimal 30 dengan persentase 93%. Berdasarkan persentase tersebut maka dapat diketahui bahwa media *scrapbook art and craft* termasuk dalam kategori "sangat

praktis” serta mudah digunakan dalam proses pembelajaran dan diterima dengan baik oleh guru.

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook art and craft* ini dilatar belakangi oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran dan keterbatasan guru dalam membuat dan mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV. Sementara itu, siswa cenderung merasa bosan dan kurang antusias dalam pembelajaran khususnya pembelajaran menulis karena kurangnya variasi dan keterlibatan secara aktif. Kondisi tersebut membuat rendahnya minat dan keterampilan siswa dalam menyusun kalimat efektif. Berdasarkan hal tersebut dibutuhkan media untuk mengatasi masalah tersebut, karena media pembelajaran merupakan aspek yang mendukung keberhasilan siswa dalam belajar khususnya keterampilan menulis dan memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa (Arimba, 2021). Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga berfungsi sebagai perangsang minat dan pemahaman belajar siswa (Winanti et al., 2018). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif juga dapat meningkatkan motivasi dan fokus siswa dalam proses belajar (Nurrita, 2018).

Pada era saat ini kemampuan berbahasa dan berkomunikasi sangat penting bagi kehidupan manusia salah satunya adalah keterampilan menulis, sehingga siswa mampu menceritakan suatu kejadian atau kegiatan yang dialami secara runtut dan mampu menuliskannya dengan baik dan benar (Ramdani et al., 2021). Keterampilan menulis kalimat efektif dapat ditentukan dengan kesesuaian cerita yang ditulis siswa dengan melihat penggunaan bahasa yang digunakan dalam menulis dan penggunaan ejaan dan tanda baca (Mahmur et al., 2021). Oleh karena itu, kemampuan menulis kalimat efektif dapat ditingkatkan dengan menggunakan media yang sesuai sehingga proses belajar menjadi menarik dan menyenangkan sehingga siswa merasa termotivasi, semangat, dan fokus dalam kegiatan pembelajaran sehingga pesan yang akan disampaikan mudah diterima oleh siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media *scrapbook art and craft* berbantuan *contextual teaching learning* untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat efektif di SDN Tambakaji 01 cukup efektif berdasarkan hasil uji kelayakan, dan uji validitas yang telah dilakukan. Media pembelajaran *scrapbook art and craft* dengan mengintegrasikan model pembelajaran CTL ini mampu membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena siswa tidak hanya berfokus pada aspek struktural bahasa, tetapi juga mengaitkan materi dengan pengalaman nyata melalui

aktivitas menyusun potongan kata, menempel, dan menulis kalimat efektif. Hal ini selaras dengan teori konstruktivisme Piaget yang memfokuskan pada peran aktif anak dalam kegiatan belajar. Seorang anak tidak hanya menerima materi secara instan akan tetapi anak dibimbing dan diarahkan untuk menemukan konsep materi (Wardani, 2022). Media pembelajaran *scrapbook art and craft* ini dikatakan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis karena pada media *scrapbook art and craft* ini menggabungkan elemen visual di dalamnya untuk meningkatkan kreativitas siswa sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan interaktif yang mampu meningkatkan motivasi siswa untuk dapat berpartisipasi aktif (Syahrudin et al., 2021).

Secara keseluruhan, hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas baik kelas kecil dan besar menunjukkan bahwa penerapan media *scrapbook art and craft* berbantuan *contextual teaching learning* ini mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna bagi siswa. Media *scrapbook art and craft* yang dikembangkan sejalan dengan prinsip pendekatan kontekstual yang menekankan bahwa proses pembelajaran akan lebih bermakna apabila materi yang diajarkan dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa. Dengan menerapkan pembelajaran kontekstual, guru dapat memfasilitasi siswa dalam memahami materi secara lebih bermakna dengan mengaitkan konsep yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Damayanti Nababan, 2023). Keefektifan media *scrapbook art and craft* ini sesuai dengan kemudahan visualisasi yang digunakan. Penyajian isi materi dan ilustrasi yang digunakan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Temuan ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Triyana, 2025) yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,040 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya peningkatan keterampilan menulis dengan menggunakan media *scrapbook* dengan hasil nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* tercatat masing-masing sebesar 67,14 dan naik menjadi 69,07.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media *scrapbook art and craft* berbantuan *contextual teaching learning* dianggap sangat praktis, tanpa adanya evaluasi dari hasil respon tersebut. Media ini diterima dengan baik oleh guru dan siswa. Selama proses pembelajaran, siswa juga terlihat lebih antusias dan aktif dalam berdiskusi untuk menyelesaikan masalah yang diberikan, serta menunjukkan rasa inisiatif untuk menuangkan ide mereka sebelum menuliskannya. Namun, penggunaan media *scrapbook art and craft* berbantuan *contextual teaching learning* ini bergantung pada kemampuan guru

dalam memberikan petunjuk yang jelas dan membantu siswa untuk mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sehingga keterampilan guru dalam proses pembelajaran turut mempengaruhi efektivitas tersebut.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *scrapbook art and craft* berbantuan *contextual teaching learning* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa pada materi kalimat efektif. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak. Validasi materi memperoleh persentase sebesar 81% sedangkan validasi media mencapai 91%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, penggunaan bahasa, maupun aspek penyajian. Hasil uji keefektifan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* baik pada kelas kecil maupun kelas besar, dengan nilai signifikansi masing-masing 0,048 dan 0,000 ($p < 0,05$). Selain itu hasil N-Gain sebesar 0,51 yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa penggunaan media *scrapbook art and craft* tersebut dapat meningkatkan keterampilan menulis kalimat efektif pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *scrapbook art and craft* berbantuan *contextual teaching learning* dapat digunakan guru sebagai pilihan alternatif bagi guru untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis agar lebih terstruktur dan sesuai dengan kriteria. Selain itu, guru dapat menyesuaikan isi materi, ilustrasi, dan bentuk penyajian media *scrapbook art and craft* sesuai dengan karakteristik siswa serta kebutuhan materi sehingga penggunaannya menjadi lebih relevan dan efektif dalam proses pembelajaran. Namun, hasil penelitian ini belum dapat diterapkan secara luas. Oleh karena itu, disarankan untuk peneliti di masa yang akan datang melibatkan sampel yang lebih banyak dan beragam agar media *scrapbook art and craft* berbantuan *contextual teaching learning* dapat dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa yang beragam.

Referensi

- Arimba, I. G. P. A. (2021). Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324-332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Damayanti Nababan, C. A. S. (2023). Pemahaman Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Model

- Pembelajaran (Ctl). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 829.
- Fitriana, M. M., Fatmasari, D., Munadziroh, A. H., Trias, E. S. S. A., Utomo, A. P. Y., & Fathurohman, I. (2023). Analisis Kalimat Efektif dalam Teks Pidato pada Buku Bahasa Indonesia Kelas VIII Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(3), 97-110. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i3.149>
- Goreti, M., Kristiantari, R., Widianna, I. W., & Artawan, G. (2023). *Enhancing the ability to write poetry and creative thinking skills with rural nature-inspired contextual approach*. 12(2). <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i2.23194>
- Habibi, M., Sukirno, Taufina, Sukma, E., Suriani, A., & Putera, R. F. (2020). Direct writing activity: A strategy in expanding narrative writing skills for elementary schools. *Universal Journal of Educational Research*, 8(10), 4374-4384. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081003>
- Haryati, R. T. E., Handayani, B. S., & Lestari, T. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Gaya Belajar Audio Visual Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 295-302. <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i2.7593>
- Julianto, I. R. , U. A. S. (2023). Peranan Guru Dalam Pengimplementasian Profil Pelajar Pancasila Dan Implikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Samasta*, 208-2016. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/208-216>
- Julianto, I. R., & Raya, U. T. (2024). Pentingnya Inovasi Pembelajaran Puisi dengan Menggunakan Ragam Media Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Elementary Journal : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 264-274.
- Mahmur, M., Hasbullah, H., & Masrin, M. (2021). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kalimat terhadap Kemampuan Menulis Narasi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(02), 169. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v3i02.7408>
- Mannahali, M., Nur, M., & Burhanuddin. (2021). Hubungan antara Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Menulis Puisi Bahasa Jerman. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2(1), 65. <https://ojs.unm.ac.id/INTERFERENCE/article/view/20129>
- Mardhotillah, S., & Fitra Surya, Y. (2020). Nomor 1 Tahun 2020 Halaman 262-269 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education. *Jote*, 2, 262-269.

- Maulani, Rohayati, & H. (2024). *Peningkatan keterampilan menulis karya ilmiah menggunakan media scrapbook*. 8, 25–35.
- Nopianty, R., & Indihadi, D. (2021). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 713–726. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i3.39242>
- Nugraheni. (2017). Pentingnya keterampilan menulis akademik di perguruan tinggi. *Prosiding Sembadra Universitas Sriwijaya*, 2(1), 185–189. <http://conference.unsri.ac.id/index.php/sembadra/article/view/1593>
- Nurlaily, F., & Pranata, K. (2022). *Jurnal Paedagogy*. 9(1), 2022. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/index>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan. *Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN*. 03(1), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>, 03(1), 171–187.
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital The Role of Technology in Transforming Indonesian Language Education in the Digital Era. *Alfitriana Purba; Alkausar Saragih AFoSJ-LAS*, 3(3), 43. <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFoSJ-LAS/index>
- Purwanti, S., Bahrani, & Salamah, W. (2026). *Menulis dengan Nalar Kalimat Efektif sebagai Cermin Pemikiran Ilmiah*. 6(1), 43–53.
- Rahmayanti, R., Andajani, K., & Anggraini, A. E. (2023). Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1588–1594. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5203>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of students' critical thinking skills in terms of gender using science teaching materials based on the 5E learning cycle integrated with local wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187–199. <https://doi.org/10.15294/jpii.v10i2.29956>
- Syahrum, Sastrio, T. B., & Purnamasari, H. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Keterampilan Berbicara. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 2(2), 53–61.
- Triyana, A. D. (2025). *PENGARUH MEDIA SCRAPBOOK DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PUISI SISWA KELAS XI SMA*. 1. 5(1), 18–33. <https://doi.org/10.30739/peneroka.v5i1.3639>
- Wardani, H. K. (2022). Pemikiran Teori Kognitif Piaget Di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>
- Widiprihati, S. N. (2021). Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Narasi dengan Menggunakan Silent Video pada Siswa SMA Negeri 1 Mataram. *Journal of Classroom Action Research*, 3(2). <https://doi.org/10.29303/jcar.v3i2.898>
- Winanti, K., Yuliyani, & Agoestanto, A. (2018). Pengaruh Gaya Kepemimpinan dan Motivasi Terhadap Kinerja Guru. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analysis of Student Concepts Mastery for the Interactive Multimedia Based Green Chemistry Application. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 247–255.
- Zainab, I., Jaya, G. B., & Artini, L. P. (2021). Meningkatkan Keterampilan Menulis Peserta Didik Melalui Whatsapp Diary Writing. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(2), 60–68. <https://doi.org/10.23887/igsj.v1i2.39082>
- Zulfahnur, J. A., & Damayanti, M. I. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA CORD (COUPLE CARD) UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR*. 1–12.