

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK TOPIK KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU PADA SISWA KELAS IV

Mukarrama¹, A. Aztri Fithrayani Alam², A. Muh. Ramadhan AS³

^{1,2,3} STKIP Andi Matappa

* Corresponding Author. mukarramaarifin7@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Submitted:

23-02-2024

Accepted:

27-03-2024

Published:

30-04-2024

Abstract: *This research aims to produce scrapbook learning media that is valid, practical, and effectively used for learning social sciences about the cultural diversity of my people. This type of research uses R&D (research and development) research, with the ADDIE development model. Validation was carried out by media experts and material experts, and tested on 15 class IV students at SDN 17 Taraweang. The result of this research is the creation of a scrapbook learning media product that is valid, practical, and effectively used for learning social sciences about the cultural diversity of my people. The results of media expert validation testing obtained a percentage of 86% in the "Very Valid" category. Meanwhile, the validation results from media experts obtained a percentage of 84% in the "Very Valid" category. The results of the practicality test of the teacher response questionnaire obtained a percentage of 90% in the "Very practical" category. Meanwhile, the response questionnaire results obtained a percentage of 93% in the "Very practical" category. The results of the effectiveness test are seen from the results of the pretest and posttest learning outcomes before using the media and after applying the scrapbook learning media. The results of the N-Gain assessment obtained an average score of pretest and post-test results with an average of 0.73, which is in the medium criteria. This shows that the scrapbook learning media developed is valid, practical and effective. so it is suitable to be used as a learning medium for learning social sciences, material on the cultural diversity of my people.*

Keywords: *Scrapbook, Learning Media, cultural diversity*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran *scrapbook* yang valid, praktis, dan efektif digunakan untuk pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi keberagaman budaya bangsaku. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*research and development*), dengan model pengembangan *ADDIE*. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, dan diujicobakan kepada 15 siswa kelas IV SDN 17 taraweang. Hasil penelitian ini adalah terciptanya produk media pembelajaran *scrapbook* yang valid, praktis, dan efektif digunakan untuk pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi keberagaman budaya bangsaku. Hasil pengujian validasi ahli media yaitu memperoleh presentase sebesar 86% dengan kategori "Sangat Valid". Sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 84% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil uji kepraktisan angket respon guru memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori "Sangat praktis". Sedangkan hasil angket respon memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori "Sangat praktis". Hasil uji keefektifan yang dilihat dari tes hasil belajar *pretest* dan *posttest* sebelum menggunakan media dan setelah menerapkan media pembelajaran *scrapbook*. Hasil penilaian N-Gain memperoleh nilai rata-rata hasil *pretest* dan *post-test* dengan rata-rata 0,73 berada pada kriteria sedang. hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan telah bersifat valid, praktis, dan efektif. sehingga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, materi keberagaman budaya bangsaku.

Kata Kunci: *Scrapbook, Media Pembelajaran, keberagaman budaya*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang besar dalam memajukan suatu negara. Melalui pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan sehingga mampu berpartisipasi dalam membangun bangsa dan negara, serta siap bersaing secara global. Pemerintah melalui Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlika mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Ki Hajar Dewantara (nurkholis, 2013:26) “pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup yang menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakat”. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai suatu obyek yang ditentukan, mempengaruhi perubahan sikap, dan keterampilan peserta didik. Kurikulum 2013 dirancang untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh. Proses pencapaiannya dilaksanakan dengan memadukan ketiga ranah tersebut melalui pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggunakan tema. Setiap mata pelajaran yang ada diintegrasikan melalui tema-tema yang telah ditetapkan.

Tema pertama di kelas IV adalah Indahnya Kebersamaan. Dalam tema Indahnya Kebersamaan terdapat 3 sub tema, salah satunya adalah Keberagaman Budaya Bangsaku. Subtema ini memperkenalkan kepada siswa mengenai keberagaman suku dan kebudayaan yang ada di Indonesia, mulai dari tarian tradisional, rumah adat, senjata tradisional, lagu daerah, bahasa daerah dan pakaian adat. Oleh karena itu, tema ini menjadi substansi yang sangat penting dalam upaya memperkenalkan siswa akan kebudayaan yang ada di Indonesia sebagai salah satu kekayaan yang tidak ternilai.

Seiring dengan kemajuan zaman khususnya dalam bidang pendidikan, media pembelajaran dianggap penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sendiri ialah suatu hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran tersebut berjalan dengan efektif (Rosihah & Pamungkas, 2018). Penggunaan media dalam pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, selain itu tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai karena materi yang diajarkan oleh guru akan jelas serta mudah di pahami oleh peserta didik. Dengan adanya beragam media, maka masing-masing media memiliki karakter yang berbeda-beda. Untuk itu perlu memilihnya dengan seksama dan benar agar dapat digunakan secara benar. Media pembelajaran dapat dikembangkan dan dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa serta lingkungan belajarnya, sehingga mampu meningkatkan motivasi, minat belajar dan pemahaman siswa (Iqbal, dkk., 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN 17 Taraweang. Peneliti menemukan masalah, berdasarkan masalah yang ditemukan akan dirincikan sebagai berikut: *Masalah pertama*, pemilihan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang bervariasi. Hasil wawancara yang diperoleh dari guru kelas IV mengatakan bahwa salah satu hambatan dalam mengajarkan materi pembelajaran keberagaman budaya bangsaku adalah kurangnya media pembelajaran menarik. Selama ini guru hanya menggunakan media poster yang tertempel di dalam kelas untuk menunjukkan gambar keberagaman budaya bangsa sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan siswa kurang tertarik dalam pembelajaran. *Masalah kedua*, siswa cenderung menyukai media pembelajaran yang menunjukkan gambar atau berupa video yang sifatnya konkret atau terlihat nyata karena siswa dapat meraba dan lihat secara langsung. Namun karena terbatasnya penggunaan media dalam materi pembelajaran keberagaman budaya menyebabkan siswa bosan karena hanya tertuju dalam satu objek yaitu media poster didalam kelas. *Masalah ketiga*, adapun permasalahan yang ditemukan peneliti dilokasi penelitian yaitu media poster hanya terfokus oleh indra penglihatan menyebabkan siswa bosan karena setiap hari hanya melihat media poster yang tertempel dalam kelas. *Masalah keempat*, guru masih belum terlalu mengenal media *scrapbook* karena belum ada media sebelumnya menggunakan media *scrapbook*. Dari beberapa uraian permasalahan tersebut peneliti mencoba mengembangkan media *scrapbook* dengan pertimbangan bahan-bahan yang digunakan mudah ditemukan dan bisa menggunakan barang-barang yang tidak terpakai.

Adapun kendala dan hambatan tersebut menyebabkan hasil belajar siswa baik ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik kurang memuaskan dan sebagian besar siswa masih tidak mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterbatasan dalam penggunaan media dan sumber belajar menjadi masalah utama yang harus diperhatikan.

Salah satu media pembelajaran yang dianggap efektif dapat digunakan sebagai solusi dalam mempermudah kegiatan pembelajaran ialah media pembelajaran *scrapbook*. Keunggulan dari media *scrapbook* dapat memudahkan guru untuk memaparkan materi pembelajaran kepada siswa karena dapat menarik perhatian siswa untuk fokus terhadap materi yang dimana media *scrapbook* merupakan media visual berbentuk 3 dimensi yang berisikan gambar dan cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dibuat dengan kreatif yang membuat proses belajar mengajar akan lebih konkret dan lebih realitas, karena menggunakan media visual gambar. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, maka dapat dipastikan bahwa media menjadi salah satu unsur yang perlu direncanakan seorang pendidik atau guru dalam membuat perencanaan pembelajaran. Akan tetapi pada kenyataannya beberapa guru belum memaksimalkan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dan kurangnya minat guru untuk memanfaatkan media pembelajaran sehingga siswa kurang memahami konsep, menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan untuk belajar, fungsi penggunaan media pembelajaran yaitu untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep yang abstrak, membantu guru dalam mengajar dan memberikan pengalaman yang lebih nyata (Halisah, dkk., 2021). Dalam kegiatan pembelajaran dengan memilih media yang menarik antusias belajar siswa yang tepat dan sesuai dapat mempermudah penyerapan atau pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang di sampaikan oleh guru. Selain itu, memilih media pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap ketercapaian hasil belajar siswa, media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa nyaman dan senang selama proses pembelajaran dengan menggunakan media siswa bisa berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran berpusat pada siswa tidak lagi berpusat pada guru (Rosihah & Pamungkas, 2018)

METODE PENELITIAN

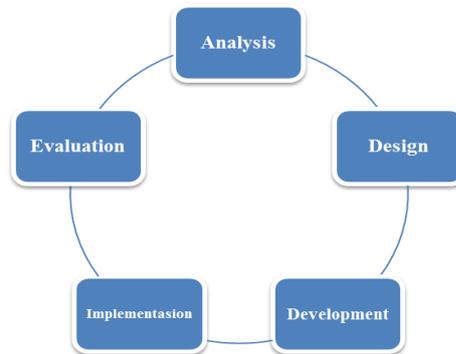
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau yang biasa disebut *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Veronica, 2018). Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan campuran antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Adapun model pengembangan yang akan digunakan adalah model *ADDIE*. Model *ADDIE* merupakan model yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 hal tersebut dilakukannya untuk merancang sistem pembelajaran. Model ini memiliki lima tahap utama dalam pengembangannya, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Kelima tahap tersebut akan digunakan pada pengembangan media pembelajaran *scrapbook* topik keberagaman budaya bangsa pada siswa kelas IV SDN 17 Taraweang (Kustandi & Darmawan, 2020).

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 17 Taraweang yang terletak di Desa. Bara batu, Kec. Labakang, Kab. Pangkep, Prov. Sulawesi Selatan dengan jumlah siswa 15 orang. Pertimbangan peneliti memilih SDN 17 Taraweang sebagai tempat penelitian karena penggunaan media pembelajaran masih kurang maksimal, media pembelajaran yang digunakan guru untuk menjelaskan materi keberagaman budaya bangsa hanya berupa gambar dari poster keberagaman budaya bangsa, oleh karena itu peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* yang didesain dalam bentuk visual yang bertujuan agar siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran agar tujuan pembelajaran bisa tercapai sehingga hasil belajar siswa bisa mengalami peningkatan.

Model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah model *ADDIE*. Model ini memiliki lima fase atau tahap utama, yaitu: *(A)nalysis., (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan yaitu pengembangan media pembelajaran

scrapbook materi keberagaman budaya bangsaku. Secara prosedural langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dimodifikasi dari *ADDIE* adalah sebagai berikut



Gambar 1. Tahapan pengembangan

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu; observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Selain itu, instrumen pengembangan yang digunakan yaitu kuesioner dan lembar tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut;

1. Analisis kevalidan

Rochmad (2012) kevalidan suatu perangkat pembelajaran dapat merujuk pada dua hal, yaitu apakah perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai teoritiknya serta terdapat konsistensi internal pada setiap komponennya. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$NV = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan NV = Nilai uji validitas produk

Sedangkan rumus untuk mencari rata-rata dari hasil validasi yang dinilai oleh validator adalah sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{banyak data}}$$

Keterangan X = Nilai rata rata

Setelah persentase nilai rata-rata didapatkan maka selanjutnya dilakukan analisis Gregory untuk mengetahui tingkat kevalidan dari instrumen yang akan digunakan. Rumus *Gregory* yang digunakan adalah sebagai berikut dengan bantuan tabel tabulasi silang 2x2:

$$Vi = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Keterangan:

- Vi : Validitas Isi
- A : Kedua Validator Tidak Setuju
- B : Validator 1 Setuju, Validator 2 Tidak Setuju
- C : Validator 1 Tidak Setuju, Validator 2 Setuju
- D : Kedua Validator Setuju

2. Analisis kepraktisan

- a. Analisis data respon terhadap media pembelajaran yang dikembangkan
 Presentase respon guru dihitung dengan menggunakan rumus:

$$RG = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan RG = Respon guru

- b. Analisis data respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan
Presentase respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

$$RS = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan RS= Respon siswa

3. Analisis keefektifan

Peneliti melakukan analisis data uji coba produk lapangan dengan menggunakan desain One-Group Pretest-Posttest Design (after-before). Untuk menganalisis data perbandingan hasil belajar siswa dapat diketahui dengan sebelum dan sesudah diberi perlakuan (Sugiyono, 2019:114). One-Group Pretest-Posttest Design digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Sumber: Sugiyono (2019)

Keterangan :

O1 = Nilai pretest (sebelum diberi media)

X = Treatment (pembelajaran dengan media pembelajaran *scrapbook*)

O2 = Nilai posttest (setelah diberi media)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

A. Hasil

Dalam penelitian ini dilakukan beberapa hal yang dikaji, meliputi: 1) prosedur pengembangan produk dengan menggunakan model *ADDIE*, dan 2) uji kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media pembelajaran *scrapbook*.

1. Prosedur Pengembangan Produk Dengan Menggunakan Model *ADDIE*

Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran *scrapbook* untuk memenuhi kebutuhan guru yang mengalami kesulitan dalam memberikan pemahaman kepada siswa mengenai keberagaman budaya bangsa. Pada pengembangan media pembelajaran *scrapbook* topik keberagaman budaya bangsaku, peneliti menggunakan 5 tahapan prosedur pengembangan sesuai dengan model *ADDIE*.

a. Tahap analisis (*Analysis*)

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengobservasi siswa dikelas IV SDN 17 Taraweang dan wawancara dengan guru kelas IV. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa cenderung menyukai media pembelajaran yang menunjukkan gambar atau berupa video yang sifatnya konkret atau terlihat nyata karena siswa dapat meraba dan dilihat secara langsung. Namun karena terbatasnya penggunaan media dalam materi pembelajaran keberagaman budaya menyebabkan siswa bosan karena hanya tertuju dalam satu objek yaitu media poster didalam kelas. Dan pemilihan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang bervariasi.

Pemilihan materi disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa, serta indikator kompetensi yang diajarkan agar sesuai dan relevan. Materi pelajaran dalam penelitian ini adalah keberagaman budaya bangsaku.

b. Tahap desain (*Design*)

Setelah peneliti mendapatkan data-data terkait analisis kebutuhan guru dan siswa, maka langkah selanjutnya adalah mendesain produk berupa media pembelajaran *scrapbook* topik keberagaman budaya bangsaku. Dalam tahap desain peneliti mendesain media pembelajaran dan

yang akan digunakan pada proses penelitian. Adapun desain media atau rancangan produk yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembuatan desain media
- 2) Perancangan materi

c. Tahap pengembangan (*Development*)

Peneliti membuat produk awal berupa media pembelajaran *scrapbook* topik keberagaman budaya bangsaku pada siswa kelas IV. Setelah peneliti membuat media pembelajaran *scrapbook*, peneliti kemudian menyerahkan media tersebut kepada 2 validator ahli yang terdiri dari dua dosen STKIP Andi Matappa yaitu ibu Khaerun Nisa'a Tayibu, S.Pd., M.Pd dan bapak Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd., untuk kemudian diberi lembar validasi ahli media untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan.

Setelah media pembelajaran *scrapbook* topik keberagaman budaya bangsaku direvisi/diperbaiki sesuai saran ahli media dan ahli materi, maka diperoleh hasil akhir tampilan media pembelajaran *scrapbook* sebagai berikut:

d. Tahap implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi dilakukan setelah proses revisi produk dan validasi produk media pembelajaran *scrapbook* dinyatakan valid atau layak dilakukan uji coba kesiswa. Tahap implementasi dilakukan kepada guru kelas IV dan siswa kelas IV SDN 17 Taraweang. Sebelum melakukan implementasi uji coba produk skala kecil dan skala besar, peneliti terlebih dahulu mengimplementasikan media *scrapbook* kepada guru kelas IV dengan memperlihatkan produk yang telah dikembangkan kemudian memberikan angket respon guru untuk diisi, sebagai acuan untuk melihat apakah produk yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Setelah melakukan implementasi kepada guru maka tahap selanjutnya adalah terlebih dahulu siswa melakukan *pretest* sebelum uji coba penggunaan media pembelajaran. Tahap uji coba kepada siswa, tahap uji coba ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, yang pertama dilakukan uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 5 dari 15 orang siswa kelas IV untuk melihat kepraktisan media *scrapbook* dengan mencakup kegiatan pemberian materi menggunakan media *scrapbook* serta mengisi soal tes hasil belajar yang dikerjakan siswa secara mandiri. Setelah itu peneliti membagikan angket yang bertujuan untuk melihat respon siswa terhadap media *scrapbook* yang telah dikembangkan.

e. Tahap evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap setelah implementasi atau tahap akhir. Tahap ini merupakan tahap untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan dalam hal ini adalah media pembelajaran *scrapbook* topik keberagaman budaya bangsaku dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak. Terdapat 3 pengujian dalam tahap evaluasi diantaranya Uji kevalidan, Uji kepraktisan dan Uji keefektifan, dengan uji kevalidan beberapa instrumen dan perangkat pembelajaran yang diuji kevalidannya untuk menentukan kevalidan suatu produk, begitupun dengan uji kepraktisan diukur menggunakan Angket Respon guru dan siswa, dan uji keefektifan dengan pengukuran peningkatan hasil belajar dilakukan dengan memberikan Tes Hasil belajar (THB) kepada siswa sebanyak dua kali. Sebelum menerapkan media pembelajaran dan setelah menerapkan media pembelajaran (*pretest & posttest*) dan kemudian dianalisis hasil belajar peserta didik.

1. Uji Kevalidan, Kepraktisan, Serta Keefektifan media pembelajaran *scrapbook* topik keberagaman budaya bangsaku

a. Kevalidan

Kevalidan media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari kedua validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Berikut adalah hasil validasi yang diperoleh dari validator I dan validator II mengenai media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan.

1) Ahli materi

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli Materi					
Nama Validator	Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Max	Skor %	Kategori
Khaerun Nisa'a Tayibu, S.Pd., M.Pd	Aspek pendahuluan	19	25	76%	Valid
	Aspek Isi	44	60	73%	Valid
	Aspek Evaluasi	21	30	70%	Valid
	Jumlah	84	115	73%	Valid
Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd	Aspek pendahuluan	20	25	80%	Valid
	Aspek Isi	48	60	80%	Valid
	Aspek Evaluasi	24	30	80%	Valid
	Jumlah	92	115	80%	Valid
Rata-Rata Persentase		176	230	76%	Valid

Hasil tabulasi silang diatas selanjutnya akan dihitung menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V_i = \frac{D}{A + B + C + D} \qquad V_i = \frac{23}{A + B + C + 23} = 1$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen ahli materi termasuk dalam kategori 1 dengan keterangan "Sangat Valid".

2) Ahli media

Tabel 2. Validasi Ahli Media

Ahli Media					
Nama Validator	Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Max	Skor %	Kategori
Khaerun Nisa'a Tayibu, S.Pd., M.Pd	Efisiensi Media	26	35	74%	Valid
	Keakuratan Media	12	15	80%	Valid
	Estetika	9	15	60%	Cukup Valid
	Jumlah	47	65	72%	Valid
Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd,	Efisiensi Media	28	35	80%	Valid
	Keakuratan Media	12	15	80%	Valid
	Estetika	12	15	80%	Valid
	Jumlah	52	65	80%	Valid
Rata-Rata Presentase		99	130	76%	Valid

Hasil tabulasi silang diatas selanjutnya akan dihitung menggunakan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V_i = \frac{D}{A + B + C + D} \qquad V_i = \frac{13}{A + B + C + 13} = 1$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen ahli media termasuk dalam kategori 1 dengan keterangan “Sangat Valid”.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Analisis Gregory Dua Validator

No	Aspek yang Dinilai	Hasil Tabulasi	Hasil Gregory
		V1 + V2	
1	Lembar validasi ahli media	A=(0), B=(0), C(0), D(23)	1.00
2	Lembar validasi ahli materi	A=(0), B=(0), C(0), D(13)	1.00

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi dari analisis persentase sebesar 76% dan analisis *Gregory* berada pada kategori 1.00, maka dapat disimpulkan bahwa kevalidan buku panduan dalam menyusun dan menentukan gagasan pokok serta gagasan pendukung, yaitu “Valid” atau layak digunakan.

b. Kepraktisan

Kepraktisan media pembelajaran *scrapbook* dapat diperoleh dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa. Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi kepraktisan media pembelajaran *scrapbook*.

1) Angket respon guru kelas IV

Tabel 4. Hasil Angket Respon Guru

Respon Guru Kelas IV					
Nama Validator	Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Max	Skor %	Kategori
H. Irwan, S.Pd	Materi pembelajaran	17	20	85%	Sangat praktis
	Kelayakan media	37	40	92%	Sangat praktis
Jumlah		54	60	90%	Sangat praktis

2) Angket respon siswa kelas IV

Tabel 5 Respon Siswa Kelas IV

Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Max	Skor %	Kategori
Ketertarikan	605	644	93%	Sangat praktis
Materi	346	368	94%	Sangat praktis
Bahasa	173	184	94%	Sangat praktis
Jumlah	1124	1196	93%	Sangat praktis

c. Keefektifan

keefektifan media pembelajaran *Scrapbook*. Uji coba ini dilakukan terhadap siswa kelas IV SDN 17 Taraweang dengan jumlah siswa sebanyak 23 siswa. Uji coba ini dilakukan untuk menguji keefektifan media pembelajaran *scrapbook*. Berikut Hasil Pretest dan posstest hasil belajar siswa dibawah ini.

Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai *pretest* dan nilai *posttest* maka diperoleh N-gain dibawah ini.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

$$N - Gain = \frac{360-250}{100-250} = \frac{110}{150} = 0.73$$

Dari rumus diatas diperoleh hasil skor posttest sebesar 360 dan hasil skor pretest sebesar 250, maka diperoleh nilai rata-rata N-gain adalah 0,73 dalam kriteria “Tinggi”.

B. Pembahasan

1. Analisis kebutuhan penggunaan media pembelajaran *scrapbook*

Analisis kebutuhan penggunaan media pembelajaran *scrapbook* pada topik keberagaman budaya bangsaku siswa kelas IV SDN 17 Taraweang. untuk mengetahui analisis kebutuhan penggunaan media peneliti terlebih dahulu mengobservasi siswa dikelas IV dan melakukan wawancara dengan guru kelas IV, dari hasil observasi dan wawancara, siswa cenderung menyukai media pembelajaran yang lebih banyak menunjukkan gambar yang sifatnya konkret atau nyata. Karena siswa cenderung lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran jika media yang digunakan dapat menraik perhatian siswa. Dari hasil observasi dan wawancara yang didapatkan peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* materi keberagaman budaya bangsaku, untuk membantu guru dalam pembelajaran khususnya materi keberagaman budaya bangsaku. Dan siswa leih bersemangat dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* tahap uji kevalidan

Pada tahap ini validasi dapat dilakukan dengan menggunakan lembar validasi dan bimbingan secara langsung 2 validator. Validator ini membantu peneliti dalam kevalidan sebuah media pembelajaran *scrapbook* yang telah dirancang. Hasil penilaian lembar validasi oleh validator, menunjukkan media pembelajaran *scrapbook* sebagai media pembelajaran valid untuk digunakan. Produk dikatakan valid dikarenakan telah sesuai dengan aspek penilaian media *scrapbook* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penilaian terkait materi yang digunakan dalam media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan sudah jelas sesuai dengan aspek yang dinilai oleh validator, yang terdiri dari aspek pendahuluan, aspek isi, dan aspek evaluasi. Penilaian yang dilakukan oleh dua validator memperoleh presentase sebesar 76% dengan kategori “Valid”. Kemudian dalam penilaian media *scrapbook*, hasil validasi ahli media yang telah dilakukan memperoleh presentase sebesar 76% dengan kategori “Valid”. Hal ini berdasarkan ada aspek penilaian yang terdiri dari efisiensi media, media *scrapbook* yang mudah digunakan oleh siswa, keakuratan media dan estetika kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media *scrapbook*.

3. Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* tahap uji kepraktisan

Kemudahan sering disebut dengan praktikalitas atau praktis sebuah produk dengan praktikalitas tinggi peneliti mengetahui bahwa produk itu bersifat praktis untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Praktikalitas atau keterpakaian sebuah produk yang dibuat dan dapat dilihat serta diuji cobakan kepada subjek peneliti. Kepraktikalitas media *scrapbook* sebagai media pembelajaran dapat dilihat dari angket respon guru dan respon siswa.

Penggunaan media pembelajaran *scrapbook* dapat membantu membangun semangat belajar yang sebelum siswa pasif dalam pembelajaran menjadi aktif dalam pembelajaran, karena dalam penggunaan media *scrapbook* siswa berperan aktif dalam penggunaannya. Hal ini berdasarkan pendapat Halisah, dkk (2021) Media pembelajaran *scrapbook* dirasa cocok untuk menarik antusias belajar siswa dan meningkatkan pemahaman konsep pada materi keberagaman budaya bangsaku

Berdasarkan hasil angket respon guru terhadap praktikalitas *scrapbook* rekapitulasi yang telah dilakukan memperoleh presentase sebesar 90% dengan kategori “Sangat praktis”. Sedangkan hasil

angket respon siswa terhadap praktikalitas *scrapbook* rekapitulasi yang telah dilakukan memperoleh presentase sebesar 93% dengan kategori “Sangat praktis”.

4. Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* tahap uji keefektifan

Uji keefektifan diukur dengan menggunakan tes hasil belajar, yang terdiri dari 3 aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Pada aspek kognitif yang mencakup dengan pengetahuan siswa, dari penggunaan media *scrapbook* dapat menambah pengetahuan siswa terkait dengan keberagaman budaya Indonesia, dan memahami setiap keberagaman budaya di setiap provinsi. Kemudian pada aspek afektif yang berkaitan dengan perubahan sikap siswa, yang sebelum pasif menjadi aktif dalam pembelajaran. Dari penggunaan media *scrapbook* siswa aktif berpartisipasi dalam menggunakan media dengan membaca setiap petunjuk yang terdapat dalam media. Pada aspek psikomotorik yang mencakup keterampilan siswa, siswa dapat membedakan setiap keberagaman budaya yang terdapat dalam media dan siswa dapat membuat cerita berdasarkan pengalaman yang berkaitan dengan keberagaman budaya.

Uji coba dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *scrapbook*. Uji coba lapangan ini dilakukan terhadap siswa kelas IV SDN 17 Taraweang dengan jumlah siswa sebanyak 15 siswa. Hasil pre-test uji coba produk sebelum menggunakan media *scrapbook* menunjukkan 15 anak yang memperoleh nilai tidak tuntas artinya siswa masih kesulitan memahami materi, yang terdapat pada buku ajar. Hasil post test uji coba produk setelah menggunakan media *scrapbook* menunjukkan 15 siswa berada pada kategori tuntas. Berdasarkan hasil penilaian N-Gain memperoleh nilai rata rata hasil pretest dan post-test dengan rata rata 0,73 berada pada Kriteria tinggi. Setelah melakukan ujicoba dan revisi maka dapat dihasilkan media pembelajaran berupa media *scrapbook* topik keberagaman budaya bangsaku pada siswa kelas IV SDN 17 Taraweang. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD/MI.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dan pengembangan sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Analisa kebutuhan penggunaan media *scrapbook* yang dilakukan berdasarkan model *ADDIE*, diperoleh hasil bahwa media *scrapbook* ini benar-benar dibutuhkan oleh siswa, hal ini terbukti dari salah satu pernyataan yang ada dalam angket respon siswa bahwa media *scrapbook* ini membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.
2. Hasil nilai uji kevalidan, uji kepraktisan, uji keefektifan adalah sebagai berikut.
 - a) Kualitas produk media pembelajaran *scrapbook* berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 76% dengan kategori “Valid”. Sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 76% dengan kategori “Valid”.
 - b) Hasil uji kepraktisan yang dinilai dari angket respon guru memperoleh presentase sebesar 90% dengan kategori “Sangat praktis”. Sedangkan hasil angket respon siswa terhadap memperoleh presentase sebesar 93% dengan kategori “Sangat praktis”.
 - c) Hasil uji keefektifan yang dilihat dari hasil tes hasil belajar sebelum menggunakan media dan setelah menerapkan media pembelajaran *scrapbook*. Hasil penilaian N-Gain memperoleh nilai rata rata 0,73 berada pada Kriteria sedang.

Dari hasil penelitian serta pengembangan media pembelajaran *scrapbook* topik Keberagaman Budaya Bangsaku pada siswa kelas IVSD/MI, beberapa saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Bagi guru

Media pembelajaran *scrapbook* diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu contoh variasi dalam pembelajaran dan membantu dalam proses pembelajaran.

2. Bagi siswa

Media pembelajaran *scrapbook* diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi keberagaman budaya bangsaku dan membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti lanjutan

Kembangkan media pembelajaran *scrapbook* ini dengan tema yang lain sehingga setiap tema memiliki media dan bahan pembelajaran tambahan dan dapat digunakan saat pembelajaran dengan inovasi dan variasi yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Halisah, dkk. (2021). Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Keberagaman Budaya Bangsa Pada Muatan IPS SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 04 (2), 131-140
- Iqbal, M., Yandari, I. A., & Pamungkas, A. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran B-Ruang Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SD*. Primary. 1-10
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Edisi Pertama). Kencana (Devisi Prenadamedia Group).
- Nurkholis, (2013), *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi*, Jurnal Pendidikan, Vol. 1 No.1.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*, Volume 3 Nomor 1, halaman 59-72.
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Budaya Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Muallimuna. 4(1), 35-49.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Cet ke- 22). Alfabeta cv
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1
- Veronica, I., dkk, (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*. 2(3), 260