



Pengembangan Media *Scrapbook* pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Untuk Kelas IV SD

Destriani^{1*}, Murjainah², Mega Prasrihamni³

¹FKIP/Universitas PGRI Palembang

Email: destriani1211@gmail.com

²FKIP/Universitas PGRI Palembang

Email: murjainah@gmail.com

³FKIP/Universitas PGRI Palembang

Email: megaprasrihamni@gmail.com

Abstract. *This development research aims to produce a scrapbook of material on ethnic diversity that is valid, practical, and has potential effects for fourth grade elementary school students. The method used in this research is a research and development method. The scrapbook media developed used the Alessi and Trollip model with three stages, namely planning, design, and development. Data collection techniques using questionnaires and learning outcomes tests. The data were analyzed quantitatively and qualitatively. The results showed that the development of scrapbook media in social studies subjects on ethnic diversity material carried out by researchers was declared valid based on the assessment of the validators consisting of 3 lecturers assessed from all aspects, namely construct, content, and language with the percentage obtained 95.8%. , the scrapbook media in the social studies subject matter of ethnic diversity that has been developed is declared practical based on the student response questionnaires obtained an average of 91.6% in the one to one stage, and 93.9% in the small group stage, and scrapbook media in social studies subjects, the developed ethnic diversity material is declared effective or has a potential effect with a percentage gain of 80%.*

Keywords: *Ethnic Diversity; Media; Scrapbook; Social Studies Lessons.*

Abstrak. *Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media scrapbook materi keragaman suku bangsa yang valid, praktis, dan efek potensial untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (research and development). Media scrapbook yang dikembangkan menggunakan model Alessi dan Trollip dengan tiga tahap yaitu perencanaan, desain, dan pengembangan. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes hasil belajar. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media scrapbook pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa yang dilakukan oleh peneliti dinyatakan valid berdasarkan penilaian dari para validator yang terdiri dari 3 dosen dinilai dari keseluruhan aspek yaitu konstruk, isi, dan bahasa dengan persentase yang diperoleh 95,8%, media scrapbook pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa yang telah dikembangkan dinyatakan praktis berdasarkan angket respon peserta didik yang diperoleh rata-rata sebesar 91,6% pada tahap one to one, dan 93,9% pada tahap small group, dan media scrapbook pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa yang dikembangkan dinyatakan efektif atau memiliki efek potensial dengan perolehan persentase 80%.*

Kata Kunci: *Keragaman Suku Bangsa; Media; Pelajaran IPS; Scrapbook.*

PENDAHULUAN

Sistem pembelajaran berpusat pada peserta didik telah menjadi tren yang sedang diterapkan untuk pendidikan di Indonesia. Pengajar diarahkan sebagai fasilitator untuk membimbing peserta didik dalam meningkatkan konsep pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Konsep pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, termasuk interaksi di dalam kelas agar mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Zain, 2017). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat perlu diajarkan di jenjang sekolah dasar. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk menghasilkan warga negara yang religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan sosial dan budaya, serta berkomunikasi secara produktif (Murfiah, 2017). Salah satu mata pelajaran IPS yang mampu menciptakan sikap toleransi peserta didik adalah keberagaman suku bangsa.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu Kustandi & Darmawan (2020) mengatakan bahwa media dalam sistem pembelajaran adalah sebagai alat bantu, penyampaian pesan, penguatan, dan media pembelajaran dapat mewakili pendidik dalam menyampaikan informasi secara teliti, jelas, dan menarik. Media pembelajaran yang inovatif dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga dalam proses pembelajaran mudah dipahami dan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan studi pendahuluan di kelas IV SD Negeri 22 Palembang yang beralamat di jalan Puncak Sekuning Kel. Lorok Pakjo Kec. Ilir Barat 1 Palembang, dari hasil observasi ditemukan salah satu permasalahan dalam mata pelajaran IPS adalah rendahnya kemampuan memahami materi keragaman suku bangsa, ketersediaan sumber belajar seperti media pembelajaran masih sangat terbatas. Media sebelumnya yang digunakan di SD Negeri 22 Palembang yaitu berupa buku pegangan peserta didik yang di dalamnya terdapat media gambar namun penggunaannya belum maksimal karena kurang menariknya gambar dan minimnya gambar yang disediakan. Maka dari itu pendidik harus bisa mengusahakan agar peserta didik dapat memahami materi, salah satu yang dapat digunakan yaitu dengan cara memberikan sebuah media pembelajaran kepada peserta didik.

Dari permasalahan tersebut, perlunya suatu solusi pemecahan masalah berupa pengembangan media pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran khususnya media visual yang kreatif dan inovatif yaitu media *scrapbook*. *Scrapbook* merupakan seni *memorabilia* atau merangkai foto yang sering dikaitkan dengan momen yang sangat spesial seperti kelahiran, pernikahan, travelling kelulusan, dan persahabatan atau disebut album kenangan (Lia, 2014). Seiring dengan berjalannya waktu yang dimana zaman sekarang ini sangat modern, *scrapbook* sudah mulai digunakan untuk pembelajaran karena selama ini *scrapbook* untuk *memorabilia* keluarga. Anisa, Fuadiah, dan Murjainah (2022) melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar *Scrapbook* Tema Peristiwa dalam Kehidupan untuk Kelas V di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar *scrapbook* tema peristiwa dalam kehidupan yang dilakukan oleh peneliti dinyatakan valid, 94% dari ahli media, 96% dari ahli materi dan dinyatakan praktis, 92% respon peserta didik pada tahap *one to one*, 95% pada tahap *small group*, dinyatakan efektif berdasarkan tes hasil belajar peserta didik sebesar 0,66 dengan kategori sedang.

Peneliti mengembangkan media *scrapbook* karena media *scrapbook* dikemas dalam bentuk sebuah buku dan penyajian yang menarik adapun kelebihan dari media *scrapbook* antara lain: memiliki tampilan yang menarik, mudah dibuat karena bahan-bahan mudah ditemukan, mudah dibawa dan disimpan, bersifat konkrit melalui gambar dan foto, dan dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang (Azyura & Mulyani, 2018). Hal inilah peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran *scrapbook* yang kreatif dan inovatif. Dengan menggunakan media *scrapbook* peserta didik dapat meningkatkan minat belajar, lebih aktif, dan tidak monoton.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian terdahulu maka penelitian ini peneliti lebih menekankan media *scrapbook* pada materi keragaman suku bangsa yang belum diangkat dalam suatu penelitian ke dalam pembelajaran karena berdasarkan hasil observasi terdapat rendahnya kemampuan memahami materi keragaman suku bangsa pada pembelajaran IPS, ketersediaan sumber belajar seperti media pembelajaran masih sangat terbatas. Media sebelumnya yang digunakan yaitu berupa buku pegangan peserta didik yang di dalamnya terdapat media gambar namun penggunaannya belum maksimal karena kurang menariknya gambar dan minimnya gambar yang disediakan, diharapkan hasil temuan ini bisa membantu kebutuhan peserta didik dalam belajar, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, yang akan dikembangkan di desain dengan warna, gambar, dan menghiasnya dengan kreatif. Produk media *scrapbook* ini akan diujicobakan di SD Negeri 22 Palembang, sehingga produk media *scrapbook* layak digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran baik dari segi materi maupun tampilan media *scrapbook* yang dapat menarik bagi peserta didik.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Sugiyono (2017) berpendapat bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian pengembangan yang digunakan untuk memproduksi suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) yaitu metode penelitian menghasilkan atau mengembangkan suatu produk, baik itu produk yang sudah ada ataupun produk baru yang bisa dipertanggungjawabkan. Metode penelitian digunakan yakni *research and development* (Penelitian dan Pengembangan). *Research and development* (Penelitian dan Pengembangan) merupakan penelitian yang digunakan untuk memproduksi suatu produk tertentu dan menguji keefektifan dalam produk tersebut (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian mengembangkan produk baru berupa media *scrapbook*, peneliti menggunakan salah satu model pengembangan Alessi dan Trollip. Model pengembangan Alessi dan Trollip adalah model pengembangan yang berorientasi pada produk khususnya buat menghasilkan media pembelajaran yaitu *scrapbook*. Teknik analisis data merupakan proses paling penting, sejalan dengan itu (Hamzah, 2020) bahwa penelitian dapat menerjemahkan data mentah menjadi hasil penelitian sesuai kaidah-kaidah ilmiah. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Dalam penelitian pengembangan ini diperlukan media yang valid dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang diperoleh melalui dari validasi, tahapan analisis data subjek validasi ahli dan subjek uji yang menjadi patokan dalam penelitian kuantitatif diperoleh dari angket (kuesioner).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada tahap perencanaan didapatkan informasi bahwa dalam pembelajaran IPS, banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi. Kesulitan tersebut disebabkan antara lain, karena dalam penyajian materi IPS lebih banyak disajikan dalam bentuk verbal, sehingga para peserta didik kesulitan dalam memahami materi tersebut. Sementara bahan ajar yang digunakan oleh pendidik masih berpatokan pada buku paket. Maka dari itu, peneliti memulai mendesain media pembelajaran berupa *scrapbook* materi keragaman suku bangsa yang mampu menyajikan permasalahan yang dapat dijadikan titik awal pembelajaran agar peserta didik dapat memahami permasalahan yang sedang dihadapi sehingga mampu membuat peserta didik terlihat aktif dan senang dalam proses kegiatan belajar mengajar, pengembangan *scrapbook* materi keragaman suku bangsa ditunjukkan pada peserta didik kelas IV SD. Kemudian tahap selanjutnya pengumpulan bahan, pada tahap ini peneliti mengumpulkan seluruh bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran.

Tahap desain dilakukan untuk melakukan sebuah perancangan terhadap produk yang akan dikembangkan pada tahap ini peneliti mengembangkan produk awal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan untuk dibuat dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada langkah ini dibuat rancangan gambar dari program yang akan dibuat. Alur program harus jelas agar mempermudah proses produksi media pembelajaran. *Flowchart* pengembangan media *scrapbook* seperti gambar 1 berikut:

Gambar 1. *Flowchart* pengembangan media *scrapbook*.



Tahap pengembangan (*development*) yaitu *implementasi* dari rancangan media yang telah dibuat

Gambar 2. Tampilan Produk.



Setelah produk dibuat dan nilai oleh dosen pembimbing selanjutnya dilakukan penilai oleh validator untuk melihat tingkat validitasnya. Berdasarkan hasil validasi rata-rata penilaian ketiga validator yaitu 95,8% yang berarti media *scrapbook* termasuk dalam kriteria “sangat valid”. Hasil validasi dari validator I Bapak Budi Utomo, S.Pd., M.Sc mendapatkan hasil sebesar 95,2% dengan kriteria “sangat valid”. Kemudian validator II oleh Bapak David Budi Irawan, M.Pd mendapat hasil sebesar 94,7% dengan kriteria “sangat valid” dan validator III Bapak Moh Reza Ifnuari, M.Pd mendapatkan hasil sebesar 97,6% dengan kriteria “sangat valid”. Berikut merupakan hasil revisi produk yang dikembangkan.

Tabel 1. Media *Scrapbook* Prototype Oleh Validator II.

Saran perbaikan	Sebelum	Sesudah
Perbaiki gambar dalam suku Madura		
Perbaiki cover, penulisan kelas		
Perbaiki lipatan-lipatan yang ada agar tidak mudah rusak		

Setelah itu dilakukan tes *One to one* kepada 3 peserta didik kelas IV yang mewakili kelompok hasil belajar tinggi, sedang dan rendah, bertujuan untuk mendapatkan saran tentang produk media *scrapbook* yang dikembangkan. Berdasarkan hal tersebut didapatkan bahwa hasil angket respon *one to one* dengan 3 peserta didik yaitu menilai kualitas media *scrapbook* dengan 3 aspek dan 16 pertanyaan yang diperoleh aspek tampilan 54 persentase 90%, aspek penyajian 83 persentase 92,2%, dan aspek manfaat 83 persentase 92,2%. Bahwa rata-rata penilaian angket respon peserta didik terhadap media *scrapbook* adalah 91,6% dengan kriteria sangat praktis, pada tahap *one to one* ini peserta didik sangat antusias pada saat menggunakan media *scrapbook*, dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* keragaman suku bangsa pada tahap *one to one* tanpa adanya revisi dari peserta didik. Setelah melakukan ujicoba pada tahap *one to one* selanjutnya dilakukan uji coba *small group* (kelompok kecil)

Pada tahap *small group* (kelompok kecil) diuji cobakan kepada 6 peserta didik yang mewakili kelompok hasil belajar tinggi, sedang dan rendah, bertujuan untuk melihat kepraktisan terhadap penggunaan produk media *scrapbook*. Pada tahap ini didapatkan bahwa hasil angket respon peserta didik pada tahap *small group* diperoleh rata-rata 93,9% dengan kriteria sangat praktis, dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* materi keragaman suku bangsa pada tahap *small group* sangat praktis tanpa adanya revisi dari peserta didik. Selanjutnya akan diuji cobakan pada tahap *field test* bertujuan untuk mengetahui efek potensial media *scrapbook*.

Berdasarkan data hasil efek potensial masing-masing peserta didik kelas IV SD Negeri 22 Palembang diperoleh hasil bahwa sebanyak 12 peserta didik dikategorikan memiliki hasil belajar tinggi, 4 peserta didik dikategorikan memiliki hasil belajar sedang, dan 4 peserta didik dikategorikan memiliki hasil belajar rendah yaitu 60. Dengan demikian diperoleh untuk nilai rata-rata efek potensial sebesar 80 dan dikategorikan efektif. Pada tahap uji coba lapangan, peneliti mengevaluasi media *scrapbook* mulai dari tahap perencanaan sampai tahap pengembangan bertujuan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan media *scrapbook* dapat memberikan pengalaman baru terhadap pembelajaran peserta didik sekolah dasar kelas IV.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan media *scrapbook* yang dilakukan peneliti menghasilkan produk *scrapbook* pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa yang valid, praktis dan efek potensial. Pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa untuk kelas IV sekolah dasar ini menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip yaitu *planning, design, dan development*. Menurut Damayanti & Zuhdi (2017, p. 805) media *scrapbook* yaitu media yang berbentuk dua dimensi berupa buku yang didalamnya terdapat gambar, pembuatannya menggunakan bahan-bahan sederhana seperti kertas, gambar dan penjelasan materi. Sejalan dengan hal tersebut Dewi & Yuliana (2018, p. 21) media *scrapbook* dibuat disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar yang memasuki tahap konkrit. Media *scrapbook* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi anak dan dalam segi pembuatannya menggunakan bahan-bahan sederhana seperti kertas dan gambar.

Berdasarkan hal tersebut media *scrapbook* dikembangkan dengan memasukan gambar dan penjelasan yang menarik berhubungan dengan materi keragaman suku bangsa karena selama pembelajaran peserta didik belum tau keragaman suku bangsa lainnya yang ada di Indonesia berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rosihah & Pamungkas (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *scrapbook* berbasis konteks budaya banten mata pelajaran IPS lebih efektif dalam memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengetahui, melestarikan, memiliki nilai-nilai kebudayaan, dan media pembelajaran yang konvensional dalam pembelajaran IPS. Selain itu dengan adanya gambar dan penjelasan pada media *scrapbook* materi keragaman suku bangsa mampu membuat peserta didik memahami pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan secara langsung atau tatap muka peserta didik di SD Negeri 22 Palembang. Penelitian dilakukan beberapa kali pertemuan dengan peserta didik melakukan uji coba berbeda, mulai dari *one to one, small group, field test* menyebarkan soal pilihan ganda sebanyak 15 soal. Setiap melakukan penelitian dengan uji coba berbeda, peserta didik antusias dan semangat dalam belajar menggunakan media *scrapbook*. Pada media *scrapbook* yang dikembangkan mendapat respon sangat baik, baik secara lisan maupun secara tertulis pada saat uji coba produk dilakukan. Penyajian data dalam penelitian dibagi menjadi 3 yaitu: 1) penyajian data dari validasi yang diperoleh dari validator sebelumnya dengan memberikan lembar angket para ahli, 2) penyajian data dari hasil uji coba *one to one* dan *small group* diperoleh dari lembar angket respon peserta didik telah diisi oleh peserta didik, 3) penyajian data dari hasil uji coba lapangan kepada peserta didik dengan memberikan tes soal sebanyak 15 soal pilihan ganda.

Menghasilkan media *scrapbook* pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa, peneliti, melakukan beberapa tahap dengan menggunakan model Alessi dan Trollip diantaranya tahap perencanaan yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan, dan pengumpulan bahan. Setelah memperoleh data tersebut, kemudian peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu tahap desain dengan, mengembangkan produk awal, membuat *flowchart*, dan membuat *storyboard*. Setelah memperoleh data, tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan yakni produksi media, uji alpha setelah itu dilakukan lah kepada validator.

Hasil yang telah diperoleh, maka peneliti mendapatkan nilai dari hasil angket validasi para ahli untuk mengetahui kevalidan dari media *scrapbook* dengan 3 validator memperoleh nilai sebesar 95,8% dengan kategori sangat valid. Sejalan dengan penelitian pengembangan yang relevan dilakukan oleh Halisah, dkk (2021) hasil penelitian dari para ahli yaitu 62,6% ahli madya, 63,1 ahli materi, 67,1 ahli bahasa dengan kategori layak. Penelitian Afifah dan Rahmawati (2022) hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *scrund (scrapbook* bangun datar) ini adalah layak untuk digunakan dengan kevalidan 93,75% materi dan 96,81% validasi media. Sejalan dengan penelitian Rosihah dan Pamungkas (2018), berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi dari para ahli didapatkan valid. Dimana hasil dari review 95% dari ahli materi, 91% ahli bahasa,

dan 86,81% ahli media dengan kategori sangat layak untuk digunakan. Produk akhir telah diuji coba terbatas memperoleh nilai 91,55% dengan kategori “sangat baik”.

Berdasarkan nilai rata-rata dari hasil lembar angket respon peserta didik pada kelas IV SD pada tahap *one to one* melibatkan 3 peserta didik kelas IV tahapan ini bertujuan untuk melihat kepraktisan melalui pengisian angket respon peserta didik. Secara keseluruhan tiga peserta didik memberikan rata-rata nilai sebesar 91,6%. Kemudian diujicobakan pada tahap *small group* dengan melibatkan 6 peserta didik kelas IV, peserta didik diminta untuk mengisi angket respon peserta didik, rata-rata nilai yang diperoleh pada tahap *small group* adalah 93,9% disimpulkan bahwa media *scrapbook* pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dikatakan sangat praktis berdasarkan angket respon peserta didik yang diberikan pada tahap *one to one* dan *small group*.

Hasil ini sejalan dengan penelitian pengembangan yang relevan dilakukan oleh Dewi & Yuliana (2018) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media pembelajaran *Scrapbook* Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar”. Hasil diperoleh, tingkat validitas dari ahli materi 96,11%, ahli media 85%, ahli bahasa 94% dan respon peserta didik 89,83%. Penggunaan media *scrapbook* telah valid, dan praktis untuk peserta didik kelas III sekolah dasar. Penelitian Anisa Dkk, (2022), berjudul Pengembangan Bahan Ajar *Scrapbook* Tema Peristiwa dalam Kehidupan untuk Kelas V di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi dari para ahli didapatkan valid. Dimana hasil dari review ahli media 94% dan ahli materi 96% dan dinyatakan efektif berdasarkan tes hasil belajar peserta didik.

Sedangkan hasil nilai rata-rata yang telah dilakukan pada uji coba *field test* pada peserta didik kelas IV SD sebanyak 20 orang peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 80 dalam hal ini KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 65 maka media *scrapbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti dikategorikan efektif untuk dapat digunakan. Hal itu sesuai dari tujuan peneliti yaitu media *scrapbook* yang dikembangkan memiliki dampak efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil ini sejalan dengan penelitian pengembangan yang relevan dilakukan oleh Nigrum (2019) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pelajaran Tematik Tema 1 Materi Lambang Negara Garuda Pancasila Untuk Siswa Kelas 3 di SD Muhammadiyah 22 Surabaya”. Hasil yang diperoleh, *post-test* peserta didik yang mendapatkan nilai 75 dari nilai rata-rata sebanyak 77,5%. Sehingga produk layak digunakan dalam pembelajaran. Senada dengan penelitian oleh Anisa Dkk, (2022) hasil penelitian bahan ajar *scrapbook* yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif, sehingga dinyatakan layak untuk digunakan oleh peserta didik kelas V SD, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik dinyatakan efektif berdasarkan tes hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *scrapbook* yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa untuk kelas IV SD dinyatakan valid. Berdasarkan diperolehnya persentase hasil analisis nilai rata-rata kevalidan dari validator melalui lembar angket validasi sebesar 95,8%. Hasil pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa untuk kelas IV SD dinyatakan praktis berdasarkan hasil yang diperoleh melalui angket respon peserta didik peroleh nilai rata-rata persentase sebesar pada tahap *one to one* 91,6% dan 93,9% pada tahap *small group*.

Hasil pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa untuk kelas IV SD dinyatakan efek potensial berdasarkan diperkuat dengan diperolehnya hasil analisis persentase nilai rata-rata dari efek potensial yang telah didapatkan dari peserta didik uji coba melalui uji tes soal sebesar 80 dengan kategori efektif. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa untuk kelas IV SD yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, A., & Rahmawati, I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrund (Scrapbook Bangun Datar) Untuk Kelas IV SD*. JPGSD, 10 (03), 558-567.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anisa., Fuadiah, F. N., & Murjainah. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Scrapbook Tema Peristiwa dalam Kehidupan untuk Kelas V di Sekolah Dasar*. Innovative, 2 (1), 244-251.
- Ardiyanti, W., Safitri, S., & Susanti, L. R. R. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Windows Movie Maker Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Sekolah Menengah Atas*. Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah, 8 (1), 53-72.
- Arifin, B. M., & Wardani, A. Y. (2020). *Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Contextual Teaching And Learning (CTL) Dalam Pembelajaran Menulis Paragraf Narasi Pada Siswa Kelas VII SMP*. Diglosia, 3 (4), 373-384.
- Ariskasari, D., & Pratiwi, D. D. (2019). *Pengembangan Modul Matematika Berbasis Problem Solving Pada Materi Vektor*. Desimal: Jurnal Matematika Vol. 2 No.3, 249-258.
- Azyura, N. E., & Mulyani. (2018). *Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar IPS Tema 7 Indahny Keragaman Di Negeriku Kelas IV*. JPGSD, 6 (8), 1417-1426.
- Cholifah, T. N., & Fauziah, W., N. (2021). *Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 14 (2), 185-194.
- Damayanti, M., & Zuhdi, U. (2017). *Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat Di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar*. JPGSD, 05 (03), 803-811.
- Dewi, K. T., & Yuliana, R. (2018). *Pengembangan Media Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Kependidikan, 9 (1), 19-25.
- Halisah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). *Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Keberagaman Budaya Bangsa Pada Muatan IPS SD*. Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 131-140.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research & Development*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hardiana, I. (2015). *Terampil Membuat 42 Kreasi Mahar Scrapbook*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama Anggota IKAPI.
- Karo, I. R., & Rohani. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. AXIOM, 7(1), 91-96.
- Kustandi, C. & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Kusumawati, H. (2017). *Indahnya Keragaman di Negeriku: buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 7 Buku Guru SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitabang, Kemendikbud.
- Lia, R. (2014). *Mahar Scrapbook*. Surabaya: Tiara Aksa.
- Muktadir, A., Wardhani, A.P., & Arif, A. (2020). *Media Scrapbook Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kota Bengkulu*. *Jurnal Pendidikan Dasar* 11 (16), 146-156.
- Munandar, H. A., & Surjono, D. H. (2017). *Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Untuk Meningkatkan Pemahaman Isi Teks Anekdote Pada Siswa SMA Kelas X*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, 4 (1), 1-12.
- Murfiah, U. (2017). *Pembelajaran Terpadu Teori Dan Praktik Terbaik Di Sekolah*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Netriwati & Lena, S., M. (2017). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandar Lampung: Permata Net.
- Ningrum, U. F., & Widodo, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pelajaran Tematik Tema 1 Materi Lambang Negara Garuda Pancasila Untuk Siswa Kelas 3 Di SD Muhammadiyah 22 Surabaya*. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 7.
- Nurdiana, I., & Murjainah. (2017). *Hubungan Penggunaan Media Scrapbook Dengan Motivasi Belajar Geografi Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 41 Palembang*. *Edutech*, 16 (3), 274-287.
- Pasaribu, I. W., & Silalahi, R. B. (2022). *Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran IPA Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8 (1), 81-95.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Pribadi, A. B. (2017). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rosihah, I., & Pamukas, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4 (1), 35-49.
- Sa'adah, N. R., & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sari, Z. M., Fitriyani, Y., & Amalia. D. (2020). *Analisis Bahan Ajar Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Dalam Implementasi Karakter Toleransi Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Kependidikan*, 6(3), 382-396.
- Srinatun. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Timbal Balik (RESIPROKAL) Dalam Pembelajaran Variasi Dan Kombinasi Gerak Lompat Jauh Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kelun Kecamatan Kartoharjo Kota Madiun Tahun Pelajaran 2019/2020*. *Jurnal Pendidikan Profesional Mandiri*, 2 (2), 9-15.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susliana, D., & Wahyuni, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Struktur Bumi dan Dinamiknya*. *Unnes Physics Journal*, 8(3), 220-227.
- Wirdani, R., Lazulva, & Octarya, Z. (2019). *Desain Dan Uji Coba Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Sets (Science, Environment, Technology, And Society) Pada Materi Koloid*. *Jedchem (Jurnal Education and Chemistry)*, 1(2), 56-63.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Zain, D. S. (2017). *Introducing The Scrapbook-Based Learning Material*. *Journal of Applied Linguistics Indonesia*, 1 (1), 60-66.