



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Arfanda Syahrul Gunawan<sup>1</sup>, Abdul Aziz Hunaifi<sup>2</sup>, Aprilia Dwi Handayani<sup>3</sup>  
Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>1</sup>, Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>2</sup>,  
Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>3</sup>  
[arfansyahru12406@gmail.com](mailto:arfansyahru12406@gmail.com)<sup>1</sup>, [hunaifi@unpkediri.ac.id](mailto:hunaifi@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>,  
[apriadiadwi@unpkediri.ac.id](mailto:apriadiadwi@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

This research was motivated by the results of observations carried out at SDN 3 JATIKALEN, Nganjuk Regency in class IV. During the face-to-face learning process in class IV, it was discovered that the material that students had not yet mastered and understood was material about Indonesian cultural diversity. This problem occurs due to a lack of interest in learning Social Sciences so that many do not like learning because they are bored with the teaching materials used. The results of this research are (1) the scrapbook learning media obtained results from media expert validation of 90%. (2) scrapbook learning media received results from material expert validation of 95% (3) scrapbook learning media was declared practical and obtained questionnaire results from teachers, namely 92.5%, while questionnaire results from students got a score of 85.5%. (4) media Scrapbook learning was tested for its effectiveness through posttest questions from limited trials which received an average score of 83.5%, while extensive trials obtained an average score of 87.5%. Based on the results, the values in limited trials and extensive trials have increased. Based on the percentage, scrapbook learning media is very effective to use. The conclusion obtained from this research is that scrapbook learning media can be used as a learning media because it is declared valid, practical and effective in helping students and teachers in the learning process.

**Keywords:** Learning Media, SCRAPBOOK, Research, R&D development.

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang dilakukan di SDN 3 JATIKALEN Kabupaten Nganjuk pada kelas IV. Pada saat proses pembelajaran tatap muka dikelas IV ditemukan bahwa materi yang belum atau kurang dikuasai dan dipahami oleh siswa adalah materi keberagaman budaya Indonesia. Permasalahan tersebut terjadi karena kurangnya minat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga banyak yang tidak menyukai pembelajaran tersebut dikarenakan bosan terhadap bahan ajar yang digunakan. Hasil penelitian ini adalah (1) media pembelajaran *scrapbook* mendapatkan hasil dari validasi ahli media sebesar 90%. (2) media pembelajaran *scrapbook* mendapatkan hasil dari validasi ahli materi sebesar 95% (3) media pembelajaran *scrapbook* dinyatakan praktis dan memperoleh hasil angket dari guru yaitu 92,5% sedangkan hasil angket dari siswa mendapatkan nilai 85,5%. (4) media pembelajaran *scrapbook* diuji keefektifannya melalui soal *posttest* dari uji coba terbatas mendapat nilai rata rata 83,5%, sedangkan uji coba luas memperoleh nilai rata rata 87,5%. Berdasarkan hasil nilai pada uji coba terbatas dan uji coba luas mengalami peningkatan. Berdasarkan persentase maka media pembelajaran *scrapbook* sangat efektif untuk digunakan. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini



adalah media pembelajaran *scrapbook* dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam membantu siswa dan guru pada proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *SCRAPBOOK*, Penelitian pengembangan R&D.

## PENDAHULUAN

Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan muatan yang ada pada setiap jenjang, termasuk di pendidikan sekolah dasar (SD). Tujuan Mata Pelajaran IPS di SD adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar lebih peka terhadap masalah pribadi, masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan muatan yang masih dianggap sulit (Nurjanah ., 2021). Ilmu Pengetahuan Sosial juga masih menjadi muatan yang abstrak sehingga minat terhadap muatan Ilmu Pengetahuan Sosial masih cukup rendah (Hati, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak guru kelas IV SDN 3 Jatikalen Bapak Woko Susanto, S.Pd., menyatakan bahwa belum terdapat bahan ajar yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Menurut beliau, buku pegangan berisi materi singkat kemudian latihan soal yang disusun sesuai buku tematik yang berisi tema, subtema, pembelajaran dengan tampilan hitam putih sehingga membuat siswa bosan dalam kegiatan belajar mengajar. Beliau juga mengatakan bahwa siswa lebih tertarik jika menggunakan bahan ajar yang lebih berwarna dan memiliki efek 3D. Menurut beliau penggunaan bahan ajar masih kurang menarik dikarenakan masih menggunakan buku cetak berwarna hitam putih. Penggunaan bahan ajar 3D juga belum pernah dilakukan karena keterbatasan kemampuan dalam pembuatannya. Padahal di sekolah mempunyai sarana dan prasarana yang cukup untuk membuat dan menggunakan bahan ajar 3D. Kesulitan lain dapat dilihat dari siswa yang sulit memahami materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil uraian di atas perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran guna sebagai solusi dalam pemecahan masalah dan kesenjangan yang ada pada siswa kelas IV SDN Jatikalen 3, pengembangan media pembelajaran *ScrapBook* pada pembelajaran materi "Keberagaman Budaya" dengan mengembangkan materi Keberagaman Budaya diharapkan mampu membantu siswa dalam berpikir kritis serta dapat mengenalkan kepada siswa tentang keberagaman budaya yang terdapat di wilayah Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:  
(1) Bagaimana kevalidan pengembangan media *scrapbook* pada pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia siswa kelas 4 Sekolah Dasar? (2) Bagaimana kepraktisan pengembangan media *scrapbook* pada pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia siswa kelas 4 Sekolah Dasar? (3) Bagaimana efektivitas pengembangan



media *scrapbook* pada pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia siswa kelas 4 Sekolah Dasar?.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran *scrapbook* pada materi keberagaman budaya untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.(2) Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *scrapbook* pada materi keberagaman budaya untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.dan (3) Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran *scrapbook* pada materi keberagaman budaya untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya dari Dedi dengan fokus penelitian yang menunjukkan bahwa apakah ada pengaruh media pembelajaran *scrapbook* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV SDN 3 JATIKALEN tahun ajaran 2021/2022 serta bagaimanakah pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Dan tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh Irren ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media *scrapbook* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hasil penelitian tersebut diperoleh nilai Lembar validasi diisi oleh 2 validator ahli yang terdiri dari 1 validator ahli media, dan 1 validator ahli materi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* memenuhi kriteria sangat valid, dengan nilai rata-rata 90% untuk validasi ahli media dan 95% untuk validasi ahli materi.

Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan mengembangkan media *scrapbook* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia, serta mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini menggunakan salah satu model penelitian dan pengembangan yaitu (Research and Development). R&D merupakan suatu metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yang menghasilkan sebuah produk tertentu.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih karena tahap pada model ADDIE sesuai dengan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu bersifat menganalisis permasalahan yang terjadi dan menguji keefektifan suatu produk yang telah dibuat sebaik mungkin oleh peneliti sehingga dapat berfungsi untuk kemajuan pendidikan. Jadi pengembangan yang dilakukan saat penelitian adalah mengembangkan produk berupa *scrapbook* yang khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia pada siswa Sekolah Dasar.

Penelitian ini dilakukan pada hari selasa 11 Juni 2024 kepada 30 siswa kelas 4 SDN 3 JATIKALEN dan pada hari rabu 12 juni 2024 kepada 8 siswa kelas 4 SDN 6 SUDIMOROHARJO. Subjek penelitian ini dibagi menjadi dua,



yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Subjek uji coba terbatas berjumlah 8 siswa kelas 4 SDN 6 SUDIMOROHARJO, sedangkan subjek uji coba luas berjumlah 30 siswa kelas 4 SDN 3 JATIKALEN.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, wawancara, angket dan tes. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket dan tes (soal evaluasi). Angket digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan *scrapbook* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia. Angket yang digunakan yaitu angket validasi media, angket validasi materi, angket perangkat pembelajaran, angket soal, angket respon guru, dan angket respon siswa. Sedangkan Tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *scrapbook* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif. Adapun tahap analisis data terbagi menjadi analisis kevalidan, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan.

### 1. Analisis Kevalidan

Analisis kevalidan meliputi kevalidan media, kevalidan materi, kevalidan perangkat pembelajaran, dan kevalidan soal. Pada analisis kevalidan skala likert digunakan sebagai pengukuran. Adapun ketentuan skor dibawah sebagai berikut.

**Tabel 1. Skor Penilaian Validasi Media dan Materi**

Peringkat	Skor
Sangat Valid	4
Valid	3
Kurang Valid	2
Sangat Kurang Valid	1

Sumber: Sugiyono, 2020

Data hasil angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

### 2. Analisis Kepraktisan

Kepraktisan media pembelajaran *scrapbook* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia diperoleh dari hasil angket respon guru dan respon siswa. Dalam analisis kepraktisan menggunakan skala likert sebagai pengukuran. Adapun ketentuan skor sebagai berikut.



**Tabel 2. Skor Penilaian Respon Guru**

Peringkat	Presentasi skor
Sangat Praktis	4
Cukup Praktis	3
Tidak Praktis	2
Sangat Tidak Praktis	1

Sumber: Widiyoko,2020

Menghitung presentase hasil berdasarkan angket respon guru menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Persentase = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Selain penilaian angket respon guru, penilaian angket respon siswa juga diperlukan. Penilaian ini hanya menggunakan dua interval yaitu ya dan tidak. Responden diminta memberikan tanda (✓) pada kolom respon yang tersedia. Responden dapat menilai dengan ketentuan skor sebagai berikut.

**Tabel 4. Skor Penilaian Respon Siswa**

Peringkat	Skor
Sangat Praktis	4
Cukup Praktis	3
Tidak Praktis	2
Sangat Tidak Praktis	1

Sumber: Widiyoko,2020

Selanjutnya, menghitung persentase hasil berdasarkan angket siswa dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Persentase = \frac{\text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Tingkat kepraktisan dalam penelitian ini digolongkan dalam 4 kategori dengan menggunakan skala sebagai berikut.

**Tabel 5. Persentase Kepraktisan**

Persentase	Kategori
76% - 100%	Sangat Praktis
51% - 75%	Cukup Praktis
26% - 50%	Tidak Praktis
0% - 25%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: Widiyoko,2020

### 3. Analisis Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran *scrapbook* pada materi Keberagaman budaya Indonesia ini diperoleh dari tes hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut



adalah Langkah-langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan.

- a. Menghitung skor tes hasil belajar siswa
- b. Menghitung nilai rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai rata - rata siswa} = \frac{\text{jumlah nilai hasil belajar siswa}}{\text{jumlah siswa}}$$

- c. Menghitung ketuntasan belajar klasikal siswa dalam satu kelas dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$KBK = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Tingkat keefektifan dalam penelitian ini digolongkan dalam 5 kategori dengan menggunakan skala sebagai berikut.

**Tabel 6. Persentase Keefektifan**

Persentase	Kategori
76% - 100%	Sangat Bagus
51% - 75%	Cukup Bagus
26% - 50%	Kurang Bagus
0% - 25%	Sangat Kurang Bagus

Sumber: wulandari eko nurhayati,2020

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang telah dirancang akan dilakukan pengujian untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *scrapbook* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia.

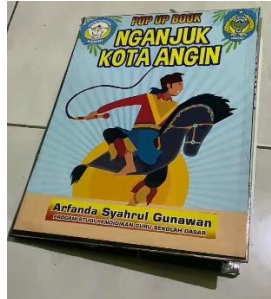
### 1. Hasil Uji Kevalidan

Kevalidan media pembelajaran *scrapbook* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia diperoleh dari hasil Uji validasi media, materi, dan perangkat pembelajaran. Adapun rekapitulasi hasil validasi sebagai berikut:

**Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Validasi**

Keterangan	Persentase	Kriteria
Validasi Media	90%	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi
Validasi Materi	95%	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi
<b>Rata-rata</b>	<b>92,5%</b>	<b>Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi</b>

Dari hasil tersebut diketahui bahwa media, materi, dan perangkat pembelajaran sangat valid dapat digunakan tanpa revisi. Adapun desain akhir media yang telah divalidasi sebagai berikut:



Gambar 1 Bagian Awal



Gambar 2 Bagian materi geografi Kabupaten Nganjuk



Gambar 3 Bagian materi kebudayaan Kabupaten Nganjuk



Gambar 4 Bagian materi ciri khas Kabupaten Nganjuk

Dengan demikian, media pembelajaran *scrapbook* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia dikatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## 2. Hasil Uji Kepraktisan

Kepraktisan media pembelajaran *scrapbook* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia diperoleh dari respon guru dan respon siswa. Berdasarkan hasil respon guru terhadap media pembelajaran *scrapbook* pada materi



Keberagaman Budaya Indonesia memperoleh persentase skor sebesar 92,5%, dan dari hasil respon siswa mendapatkan persentase skor 85,5%. dan mendapat rata rata skor 89% Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran *scrapbook* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia dikatakan sangat praktis.

Dengan demikian, media pembelajaran *scrapbook* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia dikatakan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

### 3. Hasil Uji Keefektifan

Berdasarkan model pengembangan media pembelajaran *scrapbook* data efektif dapat diukur menggunakan instrument tes yaitu post test pada hasil kerja siswa yang diberikan ke siswa setelah menggunakan media *scrapbook*. Data efektif diperoleh dari rata-rata hasil belajar siswa dari kelas. jika rata-rata kelas  $\geq 75$  KKM, media ini dianggap efektif dan jika  $\leq 75$  KKM maka media ini dianggap kurang efektif dan harus direvisi. Setelah itu hasil uji keefektifan media melalui soal evaluasi bahwa hasil kumulatif dari seluruh subjek mendapatkan nilai hasil 85,5% yang berarti uji coba keefektifan media ini tuntas dikarenakan melebihi nilai KKM dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia sangat efektif digunakan.

Dengan demikian, media pembelajaran *scrapbook* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia dinyatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk *SCARPBOOK* dengan materi keberagaman budaya Indonesia. Simpulan penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Produk pengembangan media *SCRAPBOOK* pada pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia siswa kelas 4 SD dinilai valid. Kevalidan tersebut diperoleh dari hasil validasi ahli media dengan skor 90% dan ahli materi dengan skor 95%.
2. Produk pengembangan media *SCRAPBOOK* pada pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia siswa kelas 4 SD dinilai sangat praktis. Hal itu didasarkan pada angket kepraktisan guru mendapatkan hasil penilaian 92,5% dan siswa yang mendapatkan hasil penilaian kepraktisan sebesar 85,5%.
3. Produk pengembangan media *SCARPBOOK* pada pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia siswa kelas 4 SD dinilai efektif. Hal itu didasarkan pada hasil pembelajaran siswa yang mencapai nilai diatas rata rata KKM sebesar 85,5%





## DAFTAR RUJUKAN

Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Ika Dewi Sukmawati(2022) melakukan penelitian yang berjudul  
"Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif

Putra, Ardiansyah R (2022) Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Sway Pada Pembelajaran Ipa Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di Kelas V Sekolah Dasar. Kediri : Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Nusantara PGRI kediri

Purwanti, E., Nurrohman, E., & Pranita, H.S. 2019. *Kajian IPA Untuk Mahasiswa PGSD*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: CV Alfabeta.