

Pengembangan Media *E-Scrapbook* Pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV di SDN Kraton

Sinta Nur Tsuwaibah¹, Aan Nurfahrudianto², Ika Santia³,

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹, Universitas Nusantara PGRI Kediri², Universitas

Nusantara PGRI Kediri³,

sintanurtsuwaibah@gmail.com¹, aan@unpkediri.ac.id², ikasantia@unpkediri.ac.id³,

ABSTRACT

This research is based on the results of observations conducted in class IV of SDN Kraton. Based on the results of observations, in learning activities, students' low interest in learning about cultural diversity material, decreased student enthusiasm in the learning process due to monotonous learning only using books from the school, so that more interactive and interesting media are needed. The purpose of this researcher is to develop learning media in the form of *e-scrapbook* on Cultural Diversity material for class IV students at SDN Kraton. This research was conducted in class IV of SDN Kraton, the method used in this development is the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). From the feasibility test, the percentage of material validation was obtained at 94% and then media validation at 88%, included in the category that the media is very valid for use in learning cultural diversity material. Thus, digital *e-scrapbook* are feasible and effective to be applied in learning activities in Elementary Schools.

Keywords: *E-Scrapbook, Keragaman Budaya, Sekolah Dasar*

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang dari hasil observasi yang di lakukan di kelas IV SDN Kraton. Berdasarkan hasil observasi, pada kegiatan pembelajaran rendahnya minat belajar siswa terhadap materi keragaman budaya, menurunnya antusias siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan pembelajaran monoton hanya menggunakan buku yang berasal dari sekolah, sehingga diperlukan media yang lebih interaktif dan menarik. Tujuan Peneliti ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *e-scrapbook* pada materi Keragaman Budaya untuk siswa kelas IV di SDN Kraton. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kraton kelas IV, metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Dari uji kelayakan diperoleh presentase dari validasi materi sebesar 94 % dan selanjutnya validasi media sebesar 88% , termasuk dalam kategori bahwa media sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran materi keragaman budaya. Dengan demikian, *e-scrapbook* layak dan efektif diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *E-Scrapbook, Keragaman Budya, Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar, memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baik dalam bidang agama maupun ilmiah. Pendidikan berfungsi sebagai alat yang memungkinkan individu untuk bernavigasi dan berfungsi secara efektif dalam masyarakat sehari-hari (Sapriyah, 2019). Pendidikan merupakan aspek penting dalam eksistensi manusia. Garis ini mengandung makna bahwa semua individu akan mempunyai hak yang sama dalam mengakses layanan pendidikan. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika pendidikan menjadi isu

yang selalu diperdebatkan. Pendidikan adalah suatu proses yang bertujuan untuk membina kemampuan individu untuk menjamin kelangsungan hidupnya dan memungkinkan mereka menjadi pribadi yang utuh. Proses ini mencakup perkembangan emosional, intelektual, dan fisik, dan merupakan inti dari pendidikan. Pendidikan memainkan peran penting dalam membekali Sumber Daya Manusia (SDA) dengan keterampilan yang diperlukan untuk berkembang di abad ke-21.

IPAS merupakan mata pelajaran komprehensif yang membantu siswa menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan logis. Belajar dengan menggunakan filosofi IPAS bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan menumbuhkan pengetahuan praktis. Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS diintegrasikan ke dalam bidang IPAS. Tujuan IPAS dalam kurikulum merdeka adalah untuk menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, keterlibatan aktif, dan perolehan informasi dan keterampilan. Di tingkat sekolah dasar, siswa memandang sains sebagai mata pelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami karena keselarasan dengan pengalaman hidup sehari-hari. Ketika siswa memiliki minat yang kuat dalam mempelajari sains, proses belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga menghasilkan prestasi akademik yang lebih baik (Anggita et al., 2023).

Keragaman budaya merupakan salah satu materi yang terdapat dalam pembelajaran IPAS. Keberagaman budaya adalah keseluruhan struktur-struktur sosial dan religi. Di dalam keragaman budaya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, adat istiadat yang ada di dalam sebuah masyarakat yang dapat diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya. Pada dasarnya Indonesia yang memiliki banyak budaya yang. Dengan memasukkan keragaman budaya ke dalam kurikulum pendidikan, siswa didorong untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang warisan lokal, menumbuhkan rasa apresiasi terhadap budaya mereka sendiri dan meningkatkan komitmen untuk melestarikan dan menghargai tradisi lokal. Pendidikan IPAS dengan keragaman budaya merupakan kolaborasi perpaduan yang seharusnya tidak dipisahkan, dimana hakikat dari pembelajaran IPAS adalah mengintegrasikan nilai-nilai keragaman budaya tersebut dalam aktivitas pembelajaran. Dengan adanya pendidikan berbasis keragaman budaya merupakan solusi untuk meningkatkan kompetensi peserta didik untuk selalu dekat dengan lingkungan sekitarnya (Septia et al., 2022).

Terdapat permasalahan dalam pembelajaran di kelas yaitu menurunnya minat dan antusias belajar siswa, banyak siswa yang belum memahami dan menguasai materi keragaman budaya. Terdapat penurunan konsentrasi siswa ketika diberi pertanyaan mengenai materi keragaman budaya, hal ini diketahui bahwa siswa hanya diam dan tidak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama guru wali kelas 4 SDN Kraton diketahui bahwa guru

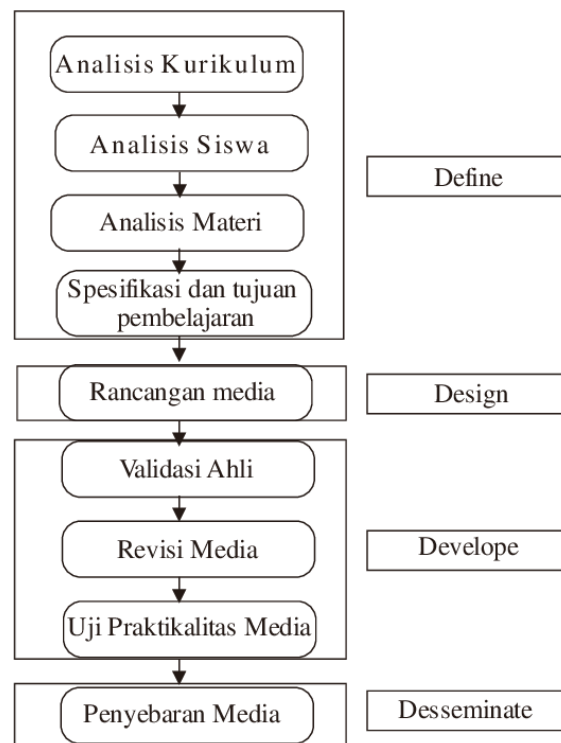
tidak menggunakan media pembelajaran ketika menyampaikan materi keragaman budaya, guru sering menggunakan metode ceramah, dan belum ada inovasi media yang digunakan dalam pembelajaran materi keragaman budaya. Diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 65,5. Nilai tersebut berada dibawah KKM, dengan nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75 pada mata pelajaran IPAS. Rendahnya hasil belajar siswa juga dipengaruhi karena kurangnya pemahaman materi mengenai keragaman budaya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Sapriyah, 2019). Media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan materi atau gagasan pembelajaran bagi guru kepada peserta didik untuk memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada pemilihan media pembelajaran berdasarkan karakteristik tertentu, antara lain menarik, praktis, instruksional, dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Guru dapat memanfaatkan kekhasan lokasi setempat dan peluang yang ada di masyarakat sekitar untuk mendidik siswa tentang pentingnya keanekaragaman budaya dan nilai-nilai yang melekat pada budaya. Salah satu media yang dapat menarik minat belajar siswa adalah media *E-Scrapbook*.

Media *E-Scrapbook* adalah media pembelajaran berbasis digital yang berbentuk buku elektronik (*e-book*) yang memuat keterangan atau penjelasan terkait dengan materi pembelajaran yang disajikan dengan gambar/hiasan yang dapat menarik perhatian peserta didik dan memudahkannya dalam memahami materi saat belajar (Antara et al., 2022). Pada tahap perancangan, dimulai dengan pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan media. Media *E-Scrapbook* didesain menggunakan power poin yang produk akhirnya berupa digital. Komponen-komponen media pembelajaran scrapbook berbasis budaya lokal meliputi cover, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi, evaluasi, daftar pustaka, dan profil penulis. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh (Saputra, 2024) Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa menggunakan media *pembelajaran e-scrapbook* dapat memancing kreativitas siswa secara maksimal. Dapat menunjukkan kemampuan di bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IT). Dengan proses siswa yang melihat link gambar dan video yang ada, tidak hanya dapat menggali kemampuan siswa dalam kemampuan berfikir, tetapi juga dapat membuat siswa menunjukkan kemampuan dalam mengenal media pembelajaran digital melalui link. Proses pembelajaran media digital *scrapbook* juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran IT sehingga siswa tidak monoton dengan media ceramah. Berdasarkan hal tersebut peneliti membuat suatu produk pengembangan media pembelajaran *E-Scrapbook* materi keberagaman budaya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini disebut (R&D). R&D adalah Jenis penelitian yang digunakan berupa penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut (Sugiyono, 2019) metode penelitian R&D mengacu pada teknik penelitian spesifik yang digunakan untuk mengembangkan dan mengevaluasi kemanjuran barang tertentu. Model tersebut mencakup 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Berdasarkan model pengembangan 4D dapat dilihat melalui prosedur penelitian berikut pada gambar berikut:



Gambar. 1 Prosedur penelitian menggunakan model 4D

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kraton, yang berjumlah 26 siswa. Uji coba dilaksanakan oleh beberapa ahli dengan menggunakan validator ahli di bidang materi dan media dalam menguji kelayakan dari hasil pengembangan media dengan berpedoman pada instrumen validasi masing – masing dari peneliti. Proses validasi akan dilakukan hingga validator media dan validator materi menyetujui bahwa hasil pengembangan media sudah siap dilakukan uji coba di lapangan. Untuk subjek uji coba yang berkaitan dengan respon pengguna dan menguji keefektifan dari penggunaan produk media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media *E-Scrapbook* pada materi keberagaman budaya sudah divalidasi beberapa oleh para ahli yakni ahli materi dan juga ahli media. Validator memberikan evaluasi dari mana data validasi berasal. Validator menawarkan evaluasi serta umpan balik dan rekomendasi untuk pengembangan produk baru hingga produk dianggap sangat sesuai untuk digunakan dan tidak memerlukan revisi. Berikut pemaparan temuan uji validitas produk media untuk pembelajaran scrapbook digital.

Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi pada media pembelajaran scrapbook digital bisa diperhatikan table dibawah ini :

Tabel. 1 Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil Penilaian	Skor	Persentase	Kriteria
Validasi Materi	47	94%	Sangat Valid

Masih ada aspek-aspek tertentu dari media yang perlu diperbarui untuk mendapatkan evaluasi yang lebih baik. Perbaikan media didasari komentar oleh ahli materi adalah 1) Menambah halaman tombol menu menjadikan satu tombol menu materi dan keragaman budaya, 2) perbaiki penulisan yang masih typo, 3) kesesuaian penggunaan kata. Kemudian setelah media diperbaiki dan dilakukan revisi, media scrapbook digital divalidasi kembali, dihasilkan persentase 94%. Skor termasuk di antara kriteria yang sangat valid untuk diuji pada anak-anak di kelas IV.

Ahli Media

Hasil validasi ahli media pada media pembelajaran scrapbook digital bisa diperhatikan table dibawah ini :

Tabel. 2 Hasil Validasi Ahli Media

Hasil Penilaian	Skor	Persentase	Kriteria
Validasi Media	44	88%	Sangat Valid

Dalam validasi scrapbook digital dari para ahli desain dianggap cocok untuk digunakan, beberapa aspek media masih perlu ditingkatkan untuk mendapatkan evaluasi sebaik mungkin. Perbaikan tampilan media berdasarkan umpan balik dan rekomendasi yakni, 1) Memperbarui kata pengantar yang sesuai 2) Menyesuaikan daftar isi dengan media, 3) Menambah halaman tombol menu, menjadikan satu tombol menu materi dan keragaman budaya, 4) Materi pada media E-Scrapbook difokuskan pada 5 provinsi saja. Kemudian setelah media diperbaiki dan dilakukan revisi, media scrapbook divalidasi mendapatkan persentase 88%. Skor termasuk di antara kriteria yang sangat valid untuk diuji pada anak-anak di kelas IV.

Respon Siswa

Tabel ini menampilkan hasil belajar pada materi keberagaman siswa kelas IV.

Tabel. 3 Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	ADFN	85	Lolos
2	AM	95	Lolos
3	AHFR	80	Lolos
4	AKQ	75	KKM
5	AEP	85	Lolos
6	ANR	85	Lolos
7	ANI	90	Lolos
8	CAT	100	Lolos
9	KAA	90	Lolos
10	MADF	85	Lolos
11	MFAN	90	Lolos
12	MANM	75	KKM
13	MRM	85	Lolos
14	MZN	95	Lolos
15	MZFR	85	Lolos
16	MAM	90	Lolos
17	MNS	80	Lolos
18	MRQS	95	Lolos
19	NAS	95	Lolos
20	NBFY	90	Lolos
21	SDA	100	Lolos
22	SNA	75	KKM
23	SSK	80	Lolos
24	SAZ	80	Lolos
25	ZK	85	Lolos
26	AR	90	Lolos
Jumlah Skor		2.260	
Skor rata-rata		86,9	

Tabel 3 yakni hasil belajar siswa terhadap materi keragaman budaya di SDN Kraton menunjukkan bahwa, Berdasarkan data respon siswa yang telah diperoleh, diketahui skor angket respon siswa pada uji coba yaitu 86,9. Dari hasil skor yang diperoleh menunjukkan bahwa media *E-Scrapbook* digital dapat dikategorikan sangat layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran materi keragaman budaya di kelas IV SDN Kraton. Adapun rumus yang di gunakan untuk menghitung nilai hasil belajar siswa bisa diperhatikan di bawah

$$Presentase = \frac{Jumlah\ skor}{Total\ Skor} \times 100 = 86,9$$

Media *E-Scrapbook* dibuat dari observasi yang dilakukan di SDN Kraton pada siswa kelas IV diketahui bahwa pembelajaran IPAS di kelas tidak disertai dengan penggunaan media. Hal ini disebabkan salah satu faktor sebab minimnya media yang dimiliki sekolah. Sementara banyak sekolah memiliki semacam media yang tersedia untuk digunakan di kelas, jenis media yang dipegang oleh sekolah terbatas, sehingga instruktur kebanyakan mengandalkan buku ketika melakukan kegiatan di kelas. Berdasarkan temuan masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan, yaitu membuat media scrapbook digital untuk materi keberagaman di kelas IV dalam upaya memicu minat belajar siswa dan memberikan pelajaran yang lebih menarik. Media *E-Scrapbook* yang dikembangkan telah melewati uji validasi dan uji coba lapangan, serta telah memperoleh kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini didukung oleh penelitian (Juwita et al., 2025) yang menyatakan bahwa media digital scrapbook yang telah dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dinyatakan valid oleh para ahli, praktis digunakan oleh guru dan siswa, serta efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan teknologi dalam mendampingi pembelajaran dapat mempermudah dan menarik perhatian siswa. Hal ini terlihat dari respon yang diperoleh penggunaan media digital scrapbook dianggap menarik dalam proses pembelajaran.

Menurut 4D, materi *E-Scrapbook* yang dibuat oleh peneliti menggunakan paradigma penelitian. Langkah-langkah yang diambil oleh peneliti dalam penelitian yang sudah disederhanakan meliputi tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Langkah validasi untuk proses pengembangan media scrapbook perlu diselesaikan oleh ahli materi, dan ahli media. Hasil validasi media menghasilkan persentase validasi 94% dengan kategori "Sangat Valid" dan validasi ahli media menghasilkan persentase sebesar 88% dengan kategori media "Sangat Valid".

Setelah menjalani validasi dan menerima predikat "Cocok digunakan", siswa kelas IV dapat menggunakan media *E-Scrapbook* untuk latihan pembelajaran, terutama saat mempelajari materi keberagaman. Uji coba dijalankan guna untuk mengetahui respon siswa dalam menggunakan media *E-Scrapbook*. Setelah peneliti melakukan uji coba media di lapangan secara keseluruhan, dalam hasil belajar siswa menghasilkan nilai rata-rata 86,9, termasuk kategori "Sangat Baik", menunjukkan bahwa media dianggap sesuai

dan cocok untuk digunakan dalam pengajaran di kelas. Menurut tanggapan siswa, menggunakan media pembelajaran dalam proses KBM membuat siswa lebih terlibat dan bersemangat untuk belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan menghasilkan produk media *E-Scrapbook* yang dapat digunakan pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya untuk siswa IV SDN Kraton. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model 4D yang terdiri dari tahapan mencakup 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Media *E-Scrapbook* yang dikembangkan telah memperoleh kategori sangat valid berdasarkan ahli materi dan media, sangat layak dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi keragaman budaya di kelas IV SDN Kraton. Berdasarkan hasil uji kevalidan, diperoleh nilai skor kevalidan ahli materi sebesar 94%. Sedangkan, nilai skor dari ahli media mendapat persentase 88%. Nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa media *E-Scrapbook* memiliki kategori sangat valid dan dapat digunakan untuk implementasi dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ipas Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Antara, M., & Vairagya, M. (2018). Keragaman budaya Indonesia sumber inspirasi inovasi. *Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Desain Bali*, 2.
- Juwita, Maritasari, D. B., & Wardani, I. U. (2025). pengembangan media digital scrapbook untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas 4 pada materi pengukuran. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 11(1), 325–336.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Sari, I. P., Yuliantini, N., & Tarmizi, P. (2020). Pengaruh Penggunaan Media

Scrapbook terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(3), 1–8.
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/juridikdasunib/article/view/14563>

Septia, D., Murjainah, & Ayurachmawati, P. (2022). pengembangan digital scrapbook berbasis kearifan lokal pada pembelajaran ips kelas iv sekolah dasar. *primary: jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, 11(4), 980–994.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Kedua). In *Alfabeta* (Vol. 3, Issue 2).

Sundari, F. L. (2022). Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Kasti Di Sd N Jlaban Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo. 147(March), 11–40.