



Diterima Redaksi	Direvisi Terakhir	Diterbitkan <i>Online</i>
31 Mei 2024	11 Juni 2024	15 Juni 2024
DOI: <a href="https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v7i1.2566">https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v7i1.2566</a>		

## **PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA**

Putri Kinanti<sup>1</sup>, Akrom<sup>2</sup>, Fithri Meiliawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup>putrikinann04@gmail.com, <sup>2</sup>akrom@uinbanten.ac.id,

<sup>3</sup>fithri.meiliawati@uinbanten.ac.id

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *scrapbook* berbasis budaya lokal pada materi keragaman budaya dan untuk mengetahui apakah media tersebut layak serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah R&D (*Research and Development*) dengan model 4D dari Thiagarajan, yang memiliki empat tahap: mendefinisikan (*define*), merancang (*design*), mengembangkan (*development*), dan menyebarkan (*disseminate*). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, kuesioner, lembar pre-test dan post-test. Produk diuji cobakan pada kelas IV dengan 18 siswa. Berdasarkan hasil penelitian, media *scrapbook* berbasis budaya lokal memiliki validasi nilai rata-rata dari ketiga ahli yaitu 92% pada kategori "Sangat Layak". Meningkatnya hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran menunjukkan keefektifan media tersebut dengan memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,76 pada kategori "Tinggi" dan persentase N-Gain sebesar 76,39% pada kategori "Efektif". Oleh karena itu, penggunaan media *scrapbook* berbasis budaya lokal dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media *Scrapbook*, Budaya Lokal, Hasil Belajar.

**Abstract:** The aim of this research is to develop local culture-based scrapbook media on cultural diversity material and to find out whether this media is feasible and can improve student learning outcomes. The method used in the research is R&D (*Research and Development*) with Thiagarajan's 4D model, which has four stages: define, design, develop, and disseminate. Data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires, pre-test and post-test sheets. The product was tested in class IV with 18 students. Based on the research results, local culture-based scrapbook media has an average validation value from the three experts, namely 92% in the "Very Appropriate" category. The increase in student learning outcomes after using learning media shows the effectiveness of the media by obtaining an N-Gain value of 0.76 in the "High" category and an N-Gain percentage of 76.39% in the "Effective" category. Therefore,





*the use of local culture-based scrapbook media can improve student learning outcomes and is very suitable for use as a learning medium.*

**Keywords:** *Scrapbook Media, Local Culture, Learning Outcomes.*

## **Pendahuluan**

Pendidikan adalah upaya nyata untuk meningkatkan kegiatan manusia agar lebih berkualitas, dengan adanya pendidikan setiap masalah akan secara bertahap diselesaikan. Selain itu, pendidikan dapat meningkatkan kualitas kehidupan manusia. Tujuan pendidikan yang menetapkan hasil dalam proses pembentukan individu yang berkualitas tinggi tanpa mengabaikan peran komponen lain dalam pendidikan. Menurut Azizu sistem pendidikan yang baik dan efektif akan mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional untuk membangun bangsa yang maju dan membangun karakter bangsa yang bermartabat (B. Aziizu, 2015). Pemerintah menetapkan kurikulum merdeka sebagai penyempurnaan dari kurikulum 2013 setelah pandemi COVID-19. Konsep "Merdeka Belajar" adalah inti dari kurikulum merdeka, yang berbeda dari kurikulum 2013. Menggabungkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah salah satu perkembangan dalam kurikulum merdeka yang berbeda dari yang sebelumnya. Pembelajaran IPAS sangat dekat dengan alam dan interaksi manusia, jadi konteksnya harus relevan dengan lingkungan sekitar siswa (Rohman et al., 2023).

Di kelas IV ini, materi tentang keberagaman budaya dan kearifan lokal dibahas. Karena keragaman budaya Indonesia sangat beragam, siswa harus tahu tentang berbagai budaya di Indonesia, terutama di daerah tempat mereka tinggal. seperti kesenian, adat istiadat, makanan khas, rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, senjata, dan peninggalan. Banten merupakan salah satu daerah di pulau jawa yang memiliki keanekaragaman budaya yang terus berkembang. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar mendukung proses penyebaran pengetahuan dan pemahaman tentang keragaman budaya yang ada di masing-masing daerah. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengenali dan memahami keragaman budaya yang ada di Banten.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan beberapa masalah. Salah satunya adalah siswa kurang memperhatikan guru selama proses pembelajaran karena materi IPAS terlalu luas sebagai sumber belajar. Selain itu, pembelajaran IPAS di kelas IV tidak memaksimalkan penggunaan media, sehingga siswa menjadi pasif dan tidak bersemangat untuk belajar. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran ini sangat penting dalam pembelajaran (Rosihah & Pamungkas, 2018).



Keberadaan media pembelajaran adalah komponen yang sangat penting dalam mempengaruhi proses belajar siswa di SD/MI. Menurut Batubara Bahan ajar, atau media yang dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan keadaan sebenarnya, adalah salah satu jenis media yang dapat mengirimkan informasi dengan efektif (Batubara, 2018). Scrapbook adalah buku yang berisi seni menempelkan foto atau gambar pada media kertas dan juga berisi catatan kecil yang dihias menjadi karya kreatif. Media pembelajaran ini dianggap cocok untuk menarik minat belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS (Rahmawanti et al., 2020).

Sejalan dengan hasil di atas, ditemukan bahwa hasil belajar siswa yang menerima media pembelajaran scrapbook berbeda dengan siswa yang tidak menerima. Materi Keragaman Rumah Adat di Indonesia menjadi subjek penelitian ini yang dilakukan pada siswa kelas IV SD. Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti termotivasi untuk menggunakan media scrapbook sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS. Berbeda dengan penelitian tersebut, dalam hal ini peneliti mengangkat konteks budaya dan kearifan lokal sebagai ciri khas dari media scrapbook sebagai media pembelajaran. Pada mata pelajaran IPAS di kelas IV, media scrapbook memiliki manfaat karena membantu siswa memahami keragaman budaya Banten yang terus berkembang.

Penelitian ini diberi judul "Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS pada Materi Keragaman Budaya". Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan dari pengembangan media pembelajaran scrapbook ini adalah untuk menarik perhatian siswa untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran dengan cara terbaik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). R&D adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk (berupa modul, model, atau yang lainnya) dan menunjukkan bahwa produk tersebut efektif sesuai dengan tujuan penelitian tersebut. Metode penelitian yang digunakan bertujuan untuk membuat suatu produk dan menguji efektivitas dan kelayakannya. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D, yang terdiri dari empat tahap pengembangan: pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Khaeroni, 2021).

Penelitian dimulai pada Maret 2024 dan akan berlangsung hingga selesai. Penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, angket, dan lembar soal pre-test dan post-test untuk mengumpulkan data. Pedoman untuk wawancara, observasi, dan angket validasi diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan pengguna/guru. Untuk menguji



keefektifan, penelitian ini menggunakan skala likert dan perhitungan rumus N-Gain. Berikut ini adalah rumus yang digunakan untuk menghitung nilai persentase kelayakan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum x$  = Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item

$\sum xi$  = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

100 = Konstanta

Berikut tabel kriteria kelayakan media yang dijadikan sebagai acuan oleh pengembang. (Aristantia, 2017)

**Tabel 1 Kriteria Kelayakan Media**

Presentase	Kriteria	Keterangan
81-100 %	Sangat layak	Media sangat layak, media sangat menarik, media tidak perlu direvisi
61-80 %	Layak	Media layak, media menarik, media tidak perlu direvisi
41-60 %	Cukup	Media kurang layak, media kurang menarik, media perlu direvisi
21-40 %	Tidak layak	Media tidak layak, media tidak menarik, media perlu direvisi
< 21 %	Sangat tidak layak	Media sangat tidak layak, media sangat tidak menarik, media perlu direvisi

Sumber: (Nia Aristantia, 2017)

**Tabel 2 Kriteria Nilai N-Gain**

Nilai	Kriteria
$N\text{-gain} \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-gain} \leq 0,3$	Rendah

Sumber : (Mardiyah, 2023)

Pembelajaran dengan menggunakan media ajar *scrapbook* bisa ditemukan keefektifitasannya atas kemampuan hasil belajar IPAS siswa dengan menentukan nilai N-Gain menggunakan rumus. Pembelajaran menggunakan media ajar *scrapbook* bisa diketahui keefektifitasannya terhadap kemampuan hasil belajar IPAS siswa dengan mencari nilai N-Gain (Solichah & Mariana, 2018).



## Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media *scrapbook* ini mengacu pada dua kriteria kualitas: validitas dan efektifitas, dalam model 4D ini proses pengembangan terdiri dari empat tahap yang terdiri dari:

### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Analisis ujung depan dimulai saat peneliti mewawancarai guru kelas IV, yakni Ibu Ade Nurheti untuk mendapatkan informasi tentang tahap pendefinisian. Hasil wawancara menunjukkan bahwa masalah awal terletak pada kesulitan siswa dalam memahami pelajaran IPAS karena materinya yang beragam dan luas. Akibatnya, siswa kurang antusias dan semangat dalam pelajaran, yang mengakibatkan hasil belajar yang rendah. Selain itu, masalah lain yang ditemukan analisis siswa adalah kurangnya materi tambahan tentang keragaman budaya lingkungan siswa, khususnya keragaman budaya Banten. Selain itu, siswa tidak dapat menggunakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya lokal. Peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas IV SD Islam An-Nur untuk mengetahui kapasitas siswa untuk memahami budaya lokal dan keragaman Banten seperti bahasa daerah, pakaian, senjata, alat musik, makanan, dan kesenian Banten tidak semuanya dikenal oleh siswa. Menurut hasil wawancara menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum mengetahui keragaman budaya Banten. Oleh karena itu, diperlukan materi tambahan tentang keragaman budaya lokal yang ada di Banten.

Setelah melakukan analisis ujung depan dan analisis siswa, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk membuat media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya lokal yang berisi keragaman budaya Banten. Tujuan pembelajaran ini adalah agar siswa mengetahui dan memahami kearifan lokal dan keragaman budaya di daerahnya masing-masing. Oleh karena itu, perlu adanya media *scrapbook* yang dapat menarik perhatian siswa dan semangat mereka untuk belajar serta membantu siswa memahami materi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan dimulai dari penyelesaian masalah pada tahap pendefinisian. Tujuan dari tahap perancangan ini adalah untuk membuat bahan ajar media *scrapbook* berbasis budaya lokal yang dapat digunakan pada materi keragaman budaya. Media *scrapbook* ini akan relevan dengan materi keragaman budaya karena media ini sesuai dengan kebutuhan materi, yaitu menampilkan contoh gambar keragaman. (Khaeroni, 2021) Media *scrapbook* ini dibuat dan disusun sekreatif dan semenarik mungkin. Berikut desain awal pembuatan media *scrapbook* berbasis budaya lokal.

#### 1) Cover



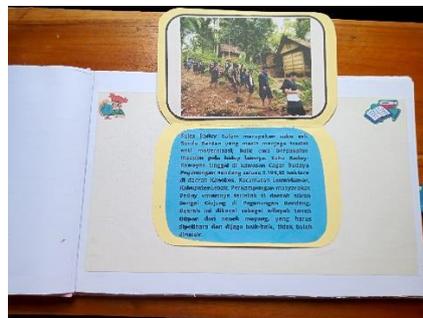
Gambar 1

## 2) Tujuan Pembelajaran



Gambar 2

## 3) Materi



Gambar 3



### 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Setelah melakukan revisi berdasarkan masukan dan rekomendasi dari ahli validasi serta data uji coba produk, tahap pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan bentuk akhir media scrapbook sebagai media pembelajaran. Hasil rekapitulasi nilai rata-rata dari ketiga ahli ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 2 Rekapitulasi Kelayakan**

Validasi	$\sum x$	$\sum x_i$	$\sum x \div \sum x_i$	Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
Ahli Media	37	40	0,92	92	Sangat Layak
Ahli Materi	52	55	0,94	94	Sangat Layak
Pengguna/Guru	37	55	0,91	91	Sangat Layak

Kelayakan produk diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian, yang mencakup penilaian materi dan media dengan lembar kelayakan produk yang berisi kritik, saran, dan komentar dari para validator. Dalam penelitian pengembangan ini, uji kelayakan produk meliputi validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran/guru kelas. Hasil validasi ahli materi menunjukkan kelayakan sebesar 94%, ahli media sebesar 92%, dan ahli pembelajar/guru kelas sebesar 91%. Rata-rata nilai dari ketiga validasi ahli menunjukkan kelayakan sebesar 92%, dan memenuhi kriteria "Sangat Layak" digunakan.

Hasil uji validasi menunjukkan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperbaiki berdasarkan saran dan komentar dari ketiga ahli. Berikut hasil revisi media scrapbook berbasis budaya lokal sebagai berikut.

**Gambar 4 Setelah direvisi**





Berdasarkan uji coba lapangan, peneliti memberikan siswa pre-test berbentuk soal pilihan ganda sebelum memberikan materi yang berkaitan dengan keragaman budaya yang telah diuji kelayakannya. Setelah materi diberikan dengan menggunakan media *scrapbook* peneliti memberikan siswa post-test berbentuk soal pilihan ganda, dan kemudian membandingkan perubahan atau peningkatan nilai yang diperoleh dari kedua tes yang dilakukan di kelas IV SD Islam An-Nur.

Uji coba ini dilakukan dengan menggunakan rumus  $N\text{-gain}$ . Hasil pre-test dan post-test masing-masing berjumlah 0,76, yang menunjukkan kategori tinggi, dan 76,39%, yang menunjukkan kategori efektif. Media *scrapbook* berbasis budaya lokal dengan materi keragaman budaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS, seperti yang ditunjukkan oleh nilai siswa di kelas IV SD Islam An-Nur, yang memperoleh nilai pre-test 0,76 (masuk dalam kategori tinggi) dan nilai persentase 76,39% (masuk dalam kategori efektif).



#### 4. Tahap Diseminasi (*Disseminate*)

Tahap selanjutnya adalah diseminasi setelah produk direvisi sesuai dengan saran dan kritik dari validator. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarkan produk yang telah dibuat. Penelitian ini hanya menyebarkan produk media *scrapbook* berbasis budaya lokal kepada Guru Kelas IV SD Islam An-Nur. Seluruh guru kelas IV dari Imam Malik, Imam Syafi'i, Imam Hanafi, dan Imam Hambali hadir dalam diseminasi yang diadakan pada tanggal 25 April 2024. Nama-nama guru yang hadir selama proses diseminasi produk ditunjukkan dalam tabel berikut.

**Tabel 4. 1 Nama-nama Guru yang Hadir pada Tahap Diseminasi**

No	Nama	Guru Kelas
1.	Reni Apriani, S.Pd	Guru Kelas 4 Imam Malik
2.	Yayah Haryati, S.Pd	Guru Kelas 4 Imam Syafi'i
3.	Neneng Nadia Nadila, S.Pd	Guru Kelas 4 Imam Hanafi
4.	Ade Nurheti, S.Pd	Guru Kelas 4 Imam Hambali

Dari hasil respon guru diperoleh informasi sebagai berikut:

- Peserta didik mendapatkan pemahaman baru tentang keragaman budaya yang ada di Banten setelah menggunakan media *scrapbook* berbasis budaya lokal. Namun, perlu diperhatikan bahwa sebelum produk digunakan, harus diberikan penjelasan dan petunjuk.
- Media *scrapbook* berbasis budaya lokal ini dapat membuat pembelajaran keragaman budaya lebih menarik dan kreatif.
- Media *scrapbook* yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam materi yang berkaitan dengan keragaman budaya Banten.
- Penggunaan media *scrapbook* ini sangat cocok untuk materi yang membutuhkan pemahaman yang kuat dan sumber bacaan yang dapat menarik minat siswa untuk membacanya.
- Keseluruhan guru tertarik untuk membuat media *scrapbook* berbasis budaya lokal ini karena kontennya bagus dan memberikan motivasi untuk belajar.

Adapun saran dan kritik yang diberikan diantaranya adalah:

- Membuat media *scrapbook* lebih disesuaikan agar lebih mudah untuk ditiru oleh siswa (misalnya, media yang mudah ditiru oleh anak-anak).
- Media *scrapbook* ini dapat dibuat dengan bentuk dan ukuran yang lebih besar sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran berkelompok dan bukan hanya untuk pembelajaran individu.



## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Islam An-Nur Cipocok Jaya Kota Serang mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya dengan menggunakan media scrapbook berbasis budaya lokal menunjukkan bahwa:

1. Prosedur pengembangan media *scrapbook* berbasis budaya lokal menggunakan model penelitian 4-D (*Four D Models*) menurut Thiagarajan, dengan langkah-langkah yang dilaksanakan : 1) Tahap Pendefinisian (*define*) yang terdiri atas Analisis ujung depan, Analisis Siswa, Analisis Konsep, Analisis Tugas, dan Perumusan Tujuan Pembelajaran. 2) Tahap Perancangan (*design*) yang terdiri atas Pemilihan Media, Pemilihan Format, Rancangan Awal, dan Penyusunan Tes Acuan Patokan. 3) Tahap Pengembangan (*develop*) yang terdiri atas Validasi Ahli/Praktisi dan Uji Coba Pengembangan. 4) Tahapan Diseminasi (*disseminate*).
2. Media *scrapbook* berbasis budaya lokal yang dikembangkan dalam penelitian ini dinilai "Sangat Layak" karena nilai uji validitas dari ketiga ahli validator: ahli materi memperoleh nilai 94% dengan kategori "Sangat Layak", ahli media memperoleh nilai 92% dengan kategori "Sangat Layak", dan ahli pembelajaran/pengguna, atau guru kelas, memperoleh nilai 91% dengan kategori "Sangat Layak".
3. Hasil belajar 18 siswa di kelas IV SD Islam An-Nur Cipocok Jaya Kota Serang menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media *scrapbook*. Hal ini ditunjukkan dari uji coba produk yang dilakukan sebelum dan sesudah uji coba. Hasil siswa pada pre-test berjumlah 53,61 dan post-test 88,61, masing-masing, menunjukkan peningkatan persentase 76,39% (Efektif). Media *scrapbook* berbasis budaya lokal dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.



### Daftar Pustaka

- Aristantia, N. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berbasis Media Sosial Edmodo sebagai Sumber Belajar Interaktif*. UIN Raden Intan Lampung.
- B. Aziizu. (2015). Tujuan Besar Pendidikan Adalah Tindakan. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 296.
- Batubara, H. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1). <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v3i1.952>
- Khaeroni. (2021). *Metodologi Penelitian & Pengembangan (Cet.I)*. Media Madani.
- Mardiyah, S. L. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran MIKI (Miniatur Kebudayaan Indonesia) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar (R&D di Kelas IV SDN Unyur Kabupaten Serang)*. UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
- Rahmawanti, N., Mashuri, M. T., & Nurjanah, N. (2020). Pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan penyangga. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(2). <https://doi.org/10.30738/natural.v6i2.5251>
- Rohman, A. D., Hanifah, H., & Hayudinna, H. G. (2023). Penggunaan Media Kartu Transformasi Energi pada Mata Pelajaran IPAS dalam Meningkatkan Sikap Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MII Degayu 02 Pekalongan. *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 2, 35–43.
- Rosihah, I., & Pamungkas, 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. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v4i1.1405>
- Solichah, L. A., & Mariana, N. (2018). Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas Iv Sdn Wonoplintahan Ii Kecamatan Prambon. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(9), 1537–1547.