

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* PADA MATA
PELAJARAN IPAS MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA LAMPUNG
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV DI SD NEGERI 2
KALISARI TAHUN AJARAN 2023/2024**

Melin Reskita¹, Yulia Siska², Try Indiastuti Kurniasih³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

[¹melinreskita@gmail.com](mailto:melinreskita@gmail.com), [²yuliasiska1985@gmail.com](mailto:yuliasiska1985@gmail.com),

[³try_indias@yahoo.co.id](mailto:try_indias@yahoo.co.id)

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, serta respon peserta didik dan pendidik terhadap media *scrapbook* pada materi keberagaman budaya lampung. Penelitian ini dilatarbelakangi dalam proses pembelajaran di kelas hanya menggunakan buku cetak dan belum adanya media pembelajaran yang digunakan di kelas berbentuk media *scrapbook* berbasis kearifan lokal yang berfokus pada materi keberagaman budaya lampung. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahap, yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor 81%, hasil validasi ahli media dengan rata-rata skor 88%, serta hasil validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata skor 80%. Dari ketiga validator ahli tersebut maka media *Scrapbook* dikategorikan “sangat layak”. Respon pendidik diperoleh rata-rata skor 95%, serta respon peserta didik uji kelompok kecil memperoleh rata-rata skor 82%, dan uji coba kelompok besar memperoleh rata-rata skor 85%. Maka hasil pengembangan *scrapbook* pada penelitian ini dikategorikan “sangat menarik”. Pengembangan media *scrapbook* Pada Materi Keberagaman Budaya Lampung Pada Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri 2 Kalisari Tahun Ajaran 2023/2024 menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D), dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *scrapbook* pada materi keberagaman budaya lampung sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Scrapbook*, Materi Keberagaman Budaya Lampung, SD.

Abstract: This research aims to develop, test the feasibility, and responses of students and educators to *scrapbook* media on Lampung cultural diversity material. This research is motivated by the fact that the learning process in class only uses printed books and there is no learning media used in class in the form of *scrapbook* media based on local wisdom which focuses on material about Lampung's cultural diversity. This research uses the ADDIE model with five stages, namely (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Material expert validation results obtained an average score of 81%, media expert validation results obtained an average score of 88%, and language expert validation results obtained an average score of 80%. Of the three expert validators, *Scrapbook* media is categorized as very feasible. Educator responses obtained an average score of 95%, and small group test students' responses obtained an average score of 82%, and large group trials obtained an average score of 85%. So the results of the *scrapbook* development in this research are categorized as very interesting. Developing *scrapbook* media on Lampung Cultural Diversity Material for Class IV Students at SD Negeri 2 Kalisari for the 2023/2024 Academic Year using the *Research and Development* (R&D) research method, it can be concluded that the use of *scrapbook* media on Lampung cultural diversity material is very feasible and effective to use as a learning medium.
Keywords: Development, Learning Media, *Scrapbook*, Lampung Cultural Diversity Material, Elementary School.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang terjadi dikelas adalah proses yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam membahas dan mempelajari materi pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk mengajarkan siswa dalam belajar bagaimana memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Untuk mencapai tujuan pendidikan, peran guru sangatlah penting dalam kegiatan pembelajaran dikelas, baik pembelajaran dengan menggunakan strategi, metode serta media yang inovasi dan kreatif sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut guru dituntut untuk menciptakan ide-ide kreatif yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Salah satunya adalah media pembelajaran yang memberikan pengaruh besar dalam proses pembelajaran, diantaranya menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, inovasi, efektif dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dengan suasana pembelajaran yang disampaikan secara monoton.

Namun pada kenyataannya dalam proses pembelajaran belum menghadirkan media sebagai penunjang belajar peserta didik di dalam kelas. Masalah dalam penerapan pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah, demonstrasi dan penugasan. Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru disebabkan karena media disekolah sangat terbatas dan hanya menggunakan alat peraga sederhana dan seadanya. Dalam perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini guru dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang digunakan apabila media tersebut belum tersedia.

IPAS mulai diajarkan pada kelas III dan IV Sekolah Dasar dengan tujuan untuk membangun kemampuan dasar dari setiap peserta didik mengenai ilmu pengetahuan alam dan sosial. Penggabungan dua mata pelajaran tersebut sangat berguna karena IPA dan IPS sangat penting untuk menjawab banyak pertanyaan dan tuntutan manusia. Hal itu penting untuk peserta didik karena selain untuk menuntut ilmu dan belajar mengenai pengetahuan di sekolah, peserta didik juga harus paham mengenai kehidupan sosial disekitarnya.

Dalam pembelajaran IPAS terkait materi keberagaman budaya di negeriku masih dianggap sebagai materi yang sulit dipahami dan membosankan. Karena dalam pembelajarannya cenderung terdapat banyak hafalan dan catatan, hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menambah motivasi belajar peserta didik terhadap materi keberagaman budaya Lampung.

Oleh sebab itu diperlukan alat bantu penunjang proses tersebut yaitu *scrapbook*, selain itu pentingnya penggunaan *scrapbook* selama pembelajaran selain sebagai fasilitas untuk peserta didik beserta guru saat pembelajaran secara tatap muka tetapi juga sebagai pembantu peserta didik untuk belajar secara mandiri dan kelompok dimanapun berada.

Hasil pra penelitian di kelas IV SD Negeri 2 Kalisari tentang penerapan media pembelajaran yang dipakai, penulis melakukan wawancara langsung kepada Ibu Leni Widayanti, S.Pd. eSD. selaku guru kelas IV-B dan mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut masih kurang variatif, hal ini dikarenakan kurangnya fasilitas media pembelajaran yang ada pada sekolah tersebut. Sehingga menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi pembelajaran khususnya pada

mata pelajaran IPAS. Guru lebih sering melakukan proses pembelajaran menggunakan buku cetak, sesekali menggunakan metode ceramah dan penugasan saat proses pembelajaran, sehingga membuat siswa menjadi jenuh dan bosan, hal inilah yang membuat pembelajaran menjadi monoton dikelas.

Berdasarkan temuan peneliti dilapangan dari hasil observasi pra penelitian yang dilakukan di SD Negeri 2 Kalisari, bahwa pembelajaran yang dilakukan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang belum diterapkan, proses pembelajaran IPAS pada kelas IV lebih sering menggunakan buku cetak, pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan penugasan. Masalah-masalah tersebut tentunya memiliki dampak yang sangat besar karena berpengaruh pada minat peserta didik dan berkurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. khususnya pada mata pelajaran IPAS.

Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Oleh sebab itu perlu dikembangkannya sebuah media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar. Salah satu media yang menarik dan membantu siswa kelas IV di SD Negeri 2 Kalisari untuk mempermudah memahami materi keberagaman budaya lampung yang di ajarkan adalah media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal.

Berdasarkan permasalahan diatas dalam proses belajar mengajar dikelas IV-B SD Negeri 2 Kalisari, maka perlu dilakukan usaha yang maksimal dan sungguh-sungguh dari guru untuk siap merancang media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi untuk membantu siswa agar lebih mudah menyerap dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru serta dapat menarik perhatian siswa untuk terlibat aktif dalam belajar. Maka

dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Keberagaman Budaya Lampung Pada Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri 2 Kalisari Tahun Ajaran 2023/2024”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan. Penelitian dan pengembangan ini sering dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Pada penelitian ini, penulis memilih metode ADDIE yang merupakan model desain pembelajaran sistematis dan sederhana.

Menurut Sugiyono (2016:297) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini desain penelitian pengembangan model ADDIE.

Menurut Payne (2016, dalam Wicaksono, 2022:282) model pengembangan ADDIE adalah model desain instruksional klasik yang awalnya dikembangkan di bidang militer dan merupakan akar dari model desain instruksional lainnya.

Teknik dan Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan observasi yang menghasilkan data-data seperti jumlah peserta didik kelas IV, wawancara yang dilakukan sebelum penelitian, angket yang terdiri angket uji validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk mengetahui respon terhadap media *scrapbook* yang dikembangkan serta angket peserta didik dan pendidik yang digunakan untuk mengetahui respon terhadap *scrapbook* yang dikembangkan, dan yang terakhir dilakukan dokumentasi berupa foto-foto pada saat penelitian

dilaksanakan. Adapun hasil angket validasi dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka presentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Hasil dari skor penilaian setiap validator digunakan sebagai kevalidan dan kelayakan produk yang dikembangkan yaitu pengembangan media pembelajaran *scrapbook*.

Tabel 1 Kriteria Kelayakan

Pilihan Jawaban	Interval
Sangat Tidak Layak	<26%
Tidak Layak	26%-50%
Layak	51%-75%
Sangat Layak	76%-100%

(Sumber: Riduwan 2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Kelayakan Produk

a. Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menguji kelengkapan materi pada *scrapbook* yang dikembangkan. Untuk mengetahui kebenaran materi dan sistematika yang ada dalam materi. Validator ahli materi yaitu dosen dari jurusan Pendidikan Sejarah, Bapak Putut Wisnu Kurniawan, M.Pd. Adapun hasil data dari validasi ahli materi pada tabel dibawah ini:

Tabel 2

Hasil Validator Ahli Materi

INDIKATOR/A SPEK PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			KRITERIA
	F	N	$\frac{F}{N} 100\%$	
A. Kelayakan Materi	21	28	75%	Layak
B. Apek Penyajian	6	8	75%	Layak
C. Kesesuaian Tingkat Perkembangan Peserta Didik	4	4	100 %	Sangat Layak
D. Kemenarikan Materi	8	8	100 %	Sangat Layak
Jumlah	39	48		
Validitas	81%			

Kriteria Interpretasi	Sangat Layak
-----------------------	--------------

Sumber: Data Hasil Penelitian Tahun 2024

Berdasarkan validasi oleh dosen ahli materi untuk kelayakan media pembelajaran *scrapbook*. Dapat diketahui bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek kelayakan isi diperoleh dengan hasil presentase 75%, pada aspek penyajian diperoleh hasil presentase 75%, pada aspek kesesuaian tingkat perkembangan peserta didik memperoleh 100%, pada aspek kemenarikan materi memperoleh hasil 100%. Sehingga total rata-rata presentase validasi materi adalah 81% termasuk dalam kategori layak untuk diuji cobakan dengan perbaikan dan beberapa saran sebagai berikut:

- Font/rata kanan kiri
- Tambahkan referensi

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dengan melihat kualitas media pembelajaran *scrapbook*. Ahli media kemudian memberikan penilaian media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada buatan IPAS. Adapun tujuan dari validasi ahli media sendiri yaitu untuk menguji media pembelajaran *scrapbook* pada muatan IPAS kelas IV SDN 2 Kalisari. Validator yang menguji yaitu Ibu Yulita Dwi Lestari, M.Pd. Adapun hasil validasi media pada tabel dibawah ini:

Tabel 3

Hasil Validator Ahli Media

INDIKATOR PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN			KRITERIA
	F	N	$\frac{F}{N} 100\%$	
A. Kesesuaian Media	16	16	100%	Sangat Layak
B. Kualitas Fisik Media	12	16	75%	Layak
C. Kemenarikan Media	25	28	89%	Sangat Layak
Jumlah	53	60		
Validasi	88%			
Kriteria Intrepetasi	Sangat Layak			

Sumber : Data Hasil Penelitian Tahun 2024

Berdasarkan validasi oleh dosen ahli media untuk kelayakan media pembelajaran *scrapbook*. Dapat diketahui bahwa validasi ahli media memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek kesesuaian media diperoleh dengan hasil presentase 100%, pada aspek kualitas fisik media diperoleh hasil presentase 75%, dan pada aspek kemenarikan media diperoleh hasil presentase 89%. Sehingga total rata-rata presentase validasi media adalah 88% termasuk dalam kategori layak untuk diuji cobakan dengan perbaikan dan saran sebagai berikut:

- Gunakan beground warna yang menarik

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan dengan pernyataan positif dan pernyataan negative terkait kaidah Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang dalam ejaannya telah disempurnakan dalam media pembelajaran *scrapbook* yang telah dikembangkan. Selanjutnya validator ahli bahasa yaitu Bapak Dr. Andri Wicaksono, M.Pd. Validator ahli bahasa kemudian memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil validasi bahasa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4
Hasil Validator Ahli Bahasa

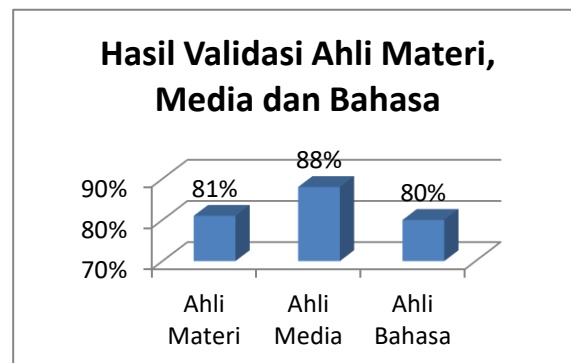
Indikator Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	F	N	$\frac{F}{N} 100\%$	
A. Lugas	10	12	83%	Sangat Layak
B. Mudah Dipahami	6	8	75%	Layak
C. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	16	20	80%	Sangat Layak
Jumlah	32	40		
Validasi	80%			
Kriteria Interpretasi	Sangat Layak			

Sumber: Data Hasil Penelitian Tahun 2024

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli bahasa untuk kelayakan media pembelajaran *scrapbook*. Dapat diketahui bahwa validasi ahli media memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek lugas diperoleh dengan hasil presentase 83%, pada aspek mudah dipahami diperoleh hasil presentase 75%, dan pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa diperoleh hasil 80%. Sehingga total rata-rata presentase validasi media adalah 80% termasuk dalam kategori layak untuk diuji cobakan dengan perbaikan beberapa saran sebagai berikut:

- Perbaiki ejaan
- Penggunaan kata/istilah
- Tambahkan Sumbernya
- Warna

Setelah mendapatkan hasil penilaian dari masing-masing ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, maka akan didapatkan grafik perbandingan penilaian. Dan perbandingan tersebut dapat dilihat dari gambar berikut



Gambar 1
Hasil Validasi Ahli Materi, Media dan Bahasa

Media pembelajaran yang sudah dinyatakan layak oleh validator, selanjutnya diuji cobakan.

1) Uji Kelompok Kecil

Untuk menguji kemenarikan produk perlu dilakukan uji coba kelompok kecil. Dalam kelompok kecil peserta didik dapat melihat *scrapbook* dan uji coba ini dilakukan pada 10 orang peserta didik. Uji coba kelompok kecil

dilakukan di SDN 2 Kalisari. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran *scrapbook* menghasilkan nilai rata-rata 81% dengan kriteria interpretasi yang dicapai “Sangat Menarik”.

Tabel 5
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Subjek Uji Coba	Hasil (%)	Kriteria
Kelompok Kecil	82%	Sangat Menarik

Sumber: Data Hasil Penelitian Tahun 2024

2) Uji Kelompok Besar (Lapangan)

Produk yang telah diuji coba dalam kelompok kecil selanjutnya dilakukan uji coba produk lapangan atau kelompok besar. Uji coba ini melibatkan 26 peserta didik kelas IV SDN 2 Kalisari.

Produk *scrapbook* yang sudah dikembangkan untuk media pembelajaran peserta didik yang sudah dijelaskan peneliti memberikan angket pada peserta didik. Uji coba skala besar (lapangan) ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan. Respon peserta didik terhadap *scrapbook* memperoleh hasil rata-rata yang dicapai 85% dengan kriteria interpretasi yaitu “Sangat Menarik”.

Tabel 6
Hasil Uji Coba Lapangan

Subjek Uji Coba	Hasil (%)	Kriteria
Uji coba lapangan	85%	Sangat Menarik

Sumber: Data Hasil Penelitian Tahun 2024

3) Respon Pendidik

Setelah peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dan uji lapangan berikutnya produk diuji cobakan kembali untuk mengetahui respon pendidik terhadap *scrapbook* yang dikembangkan. Untuk meyakini data dan mengetahui kemenarikan produk, respon

pendidik berjumlah 1 pendidik kelas IV-B yaitu Ibu Leni Widayanti, S.Pd.SD.

Dengan cara memberikan angket untuk mengetahui respon pendidik terhadap kemenarikan dan isi *scrapbook* yang dikembangkan. Uji coba dilakukan di SDN 2 Kalisari. Hasil respon pendidik terhadap *scrapbook* diperoleh hasil rata-rata 95% dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “Sangat Menarik”. *Scrapbook* yang dikembangkan peneliti mempunyai kriteria menarik digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 7
Hasil Respon Pendidik

Subjek Uji Coba	Hasil (%)	Kriteria
Respon Pendidik	95%	Sangat Menarik

Sumber: Data Hasil Penelitian Tahun 2024

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *scrapbook* mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 2 Kalisari yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

Berdasarkan validasi oleh masing-masing dosen ahli/validator diperoleh nilai sebagai berikut: untuk kelayakan media pembelajaran *scrapbook* diperoleh total rata-rata presentase validasi materi adalah 81%, validasi media adalah 88%, dan validasi oleh bahasa adalah 80% dengan kriteria interpretasi “Sangat Layak” dan dinyatakan bahwa produk *scrapbook* yang dikembangkan layak dan dapat diuji cobakan di lapangan. Berdasarkan respon pendidik dan peserta didik terhadap produk *scrapbook* Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 2 Kalisari. Menurut pengguna, pada tahap Uji Kelompok Kecil diperoleh hasil respon peserta didik terhadap *scrapbook* memperoleh rata-rata 82% dengan kriteria interpretasi “Sangat Menarik”. Uji coba skala besar (lapangan) diperoleh hasil respon peserta didik terhadap *scrapbook* memperoleh

rata-rata skor yang dicapai yaitu 85% dengan kriteria interpretasi “Sangat Menarik”. Hasil uji coba respon pendidik terhadap *scrapbook* diperoleh hasil rata-rata 95% dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “Sangat Menarik”. *Scrapbook* yang dikembangkan peneliti mempunyai kriteria menarik digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran lebih bervariasi pada materi IPAS untuk kelas IV SD/MI.

Utami, I. S., & Sopaheluwakan, Y. B. (2018). *Pengembangan Media Buku Tempel (Scrapbook) Untuk Memahami Kebudayaan Jepang Dalam Minna No DouYou Ni Shuu*. HIKARI, 6(1), 1-5.

Wicaksono, Andri. (2022). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Garudhawaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, K. P. (2013). *Material Affordances: The Potential of Scrapbooks in the Composition Classroom Materiality in Theory*. 27, 1–25.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Bandar Lampung: Kantor Bahasa Provinsi Lampung. Pada Tanggal 31 Desember 2018.
- Hardiana, I. (2010). *Terampil Membuat 50 Kreasi Scrapbook Cantik Pada Frame*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rahayu, Amelia. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI AL-HIDAYAHMALANG*.
- Riduwan, R. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Siska, Yulia. (2021). *Pengembangan Materi, Media, dan Sumber Belajar IPSSD/MI*. Bandar Lampung: Arjasa Pratama.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cetakan ke-24. Bandung: Alfabeta.

