

Arfanda_Syahrul_Gunawan

by Arfanda_syahrul_gunawan Arfanda_syahrul_gunawan

Submission date: 01-Jul-2024 08:39AM (UTC+0700)

Submission ID: 2410908861

File name: Arfanda_Syahrul_Gunawan__Skripsi_-_Arfanda_Syahrul_Gunawan.pdf (1.73M)

Word count: 17391

Character count: 100779

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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).

Menurut (Fakhrurrazi, 2018) Pembelajaran IPS yang telah diajarkan sejak jenjang Sekolah Dasar guna untuk membantu siswa dalam meningkatkan wawasan. Padahal Menurut (Faizah, 2020) Pembelajaran IPS dikelas 4 terdapat materi keberagaman budaya Indonesia, tujuan adanya materi tersebut adalah agar siswa dapat memahami keberagaman budaya yang ada di Indonesia khususnya di daerah sekitarnya. Selain itu tujuan dipelajarinya materi keberagaman budaya Indonesia agar bisa menumbuhkan sikap toleransi pada peserta didik. Hal tersebut karena setiap budaya yang ada di daerah berbeda satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, mengetahui keberagaman budaya Indonesia ini sangat penting agar para peserta didik memiliki sikap saling melengkapi terhadap sesama warga negara Indonesia.

Sejalan ketika pelaksanaan Kampus Mengajar yang merupakan salah satu kegiatan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). 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. Berdasarkan hasil angket potensi dan masalah pra penelitian, sebanyak 79,31% matematika tidak disukai oleh siswa dan 86,20% siswa beranggapan Ilmu Pengetahuan Sosial mata pelajaran yang susah untuk dipahami. Bahan

ajar juga menjadi permasalahan yang membuat siswa menjadi bosan sehingga tidak menyukai Ilmu Pengetahuan Sosial, sebanyak 86,20% siswa merasa bosan ketika menggunakan bahan ajar berupa LKS yang berwarna hitam putih.

Menurut (Rahmat, 2021) menyatakan bahwa melakukan sesuatu hal yang disukai akan membuat orang lebih senang daripada melakukan sesuatu yang tidak disukainya. Faktanya sebagian besar siswa khususnya kelas IV SDN 3 Jatikalen tidak menyukai muatan Ilmu Pengetahuan Sosial karena tingkat kesulitannya tinggi. Faktor yang menyebabkan muatan Ilmu pengetahuan Sosial menjadi salah satu muatan sulit adalah ciri khas dalam sifat Ilmu Pengetahuan Sosial yang dipenuhi materi, Banyaknya jumlah materi menyebabkan siswa tidak dapat menyimpan informasi dalam waktu yang bersamaan, sehingga pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, hanya sebagian saja materi yang disimpan dan diingat secara baik. Hal tersebut berdampak terhadap perilaku siswa yang ditampakkan seperti siswa memiliki sikap acuh dan tidak mau belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Padahal aktivitas Ilmu Pengetahuan Sosial mempunyai keterikatan dalam aktivitas kehidupan sehari-hari manusia (Wahyuni, 2018). Rendahnya minat dan prestasi belajar siswa dalam muatan ini dikarenakan masih menggunakan pembelajaran konvensional.

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.

Beberapa kesulitan tersebut berakibat pada rendahnya nilai ulangan harian. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak guru kelas IV yaitu Bapak Woko Susanto, S.Pd beliau mengatakan hasil ulangan harian terutama materi keberagaman budaya Indonesia, terdapat 79,31% siswa yang nilainya masih dibawah KKM. Dari hasil

tersebut, materi dasar mengenai keberagaman budaya Indonesia masing kurang dikuasi dan masih diperlukan pengulangan materi. Kurangnya bahan ajar praktis yang mempunyai daya tarik dan interaktif menjadi suatu permasalahan. Solusi yang ditawarkan dari permasalahan tersebut yaitu pengembangan bahan ajar berupa *Scrapbook*. *Scrapbook* merupakan bahan ajar jenis buku yang menggunakan mekanisme khusus untuk membuat gambar-gambar tiga dimensi (3D) muncul dari halaman buku saat dibuka.

Permasalahan tersebut perlu segera diatasi. Salah satu caranya adalah memperbaiki rencana pembelajaran yaitu dengan memberikan tindakan berupa Media Pembelajaran *ScrapBook*. Siswa dapat belajar dengan bermain menggunakan media pembelajaran yang sederhana. Scrap Book adalah jenis buku yang menggunakan mekanisme khusus untuk membuat gambar-gambar tiga dimensi (3D) muncul dari halaman buku saat dibuka. Buku ini memiliki desain yang interaktif dan menarik, dengan berbagai elemen yang bisa bergerak, melipat, atau muncul secara visual. Biasanya, *Scrapbook* terdiri dari halaman-halaman yang dapat dilipat dan memiliki struktur kertas yang rumit. Ketika pembaca membuka halaman buku, gambar atau adegan yang kompleks dan terperinci muncul dengan efek tiga dimensi. Buku ini sering kali digunakan untuk menceritakan cerita-cerita anak-anak dengan cara yang lebih menarik dan menghibur. *Scrapbook* biasanya menggunakan teknik-teknik seperti lipatan kertas, tali, roda gigi, dan pegas untuk menghasilkan efek pop-up yang mengagumkan. Buku ini juga sering dihiasi dengan ilustrasi yang indah dan detail, yang memperkaya pengalaman membaca dan menjadikannya sebagai karya seni yang unik. *Scrapbook* tidak hanya digunakan dalam buku cerita anak-anak, tetapi juga bisa digunakan dalam berbagai bidang lain seperti buku ilmu pengetahuan, buku panduan, dan bahkan buku seni. Buku ini memberikan pengalaman visual yang lebih interaktif dan memukau bagi pembaca, menjadikannya sebagai bentuk kreatif dan inovatif dalam penerbitan buku.

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.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa tidak kooperatif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Rata-rata siswa belum mencapai nilai KKM yang ditentukan.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru.
4. Media pembelajaran untuk materi keberagaman budaya Indonesia belum tersedia.

C. Pembatasan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi masalah pada kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah :

1. Pengembangan media *Scrapbook* hanya berisi tentang materi keberagaman budaya Indonesia.
2. Siswa yang diteliti kelas IV.
3. Media *Scrapbook* digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan masalah adalah :

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media *scrapbook* pada pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia siswa kelas 4 Sekolah Dasar?.
2. Bagaimana kepraktisan terhadap pengembangan media *scrapbook* pada pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia siswa kelas 4 Sekolah Dasar?.
3. Bagaimana efektivitas media *scrapbook* pada pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia siswa kelas 4 Sekolah Dasar?.

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan dalam penelitian

ini adalah:

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.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran *scrapbook* pada materi keberagaman budaya untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

F. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara tidak langsung hasil penelitian ini dapat menguji kebenaran teori belajar dan hasil penelitian yang sejenis yang ada sebelumnya. Selain itu, diharapkan dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara langsung secara langsung bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti lainnya.

a. Bagi Guru : Mendapatkan pengalaman belajar dengan menggunakan Media Scrap Book mendapatkan pengalaman mengajar yang lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yaitu dengan kesempatan siswa untuk lebih aktif dan kreatif. Mendapatkan pengalaman mengajar yang baru.

b. Bagi Kepala Sekolah Untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam pembelajaran, sehingga nilai ketuntasan belajar pada siswa akan semakin meningkat. Dapat meningkatkan citra sekolah di masyarakat sehingga masyarakat mempunyai kepercayaan penuh kepada guru-guru dalam mendidik peserta didik.

c. Bagi peneliti Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat bagi

semua pihak yang terlibat dan bagi yang berkepentingan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab. Penulisan pada BAB I yaitu terdiri latar belakang penelitian yang mengungkapkan konteks permasalahan yang ada pada Sekolah dasar serta pengembangan media *scrapbook* pada materi keberagaman budaya Indonesia. Kemudian identifikasi masalah yang membahas tentang masalah yang dihadapi. Setelah itu ada pembatasan masalah yang membahas tentang obyek dan subyek yang dibahas. Setelah pembatasan masalah yang dipaparkan selanjutnya rumusan masalah yang berupa pertanyaan hendak dipecahkan. Selanjutnya tujuan pengembangan digunakan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah. Kemudian sistematika penulisan yang memaparkan penulisan Karya tulis Ilmiah dari bab I sampai bab terakhir.

Pada BAB II membahas tentang landasan teori, kajian Pustaka, hakikat pembelajaran, pengembangan *scrapbook*, kajian hasil penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir yang digunakan sebagai acuan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk pengembangan media *scrapbook* pada materi keberagaman budaya Indonesia.

Pada BAB III berisi tentang pemaparan metode pengembangan yang akan dilakukan, memaparkan tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, uji coba model/produk, validasi model/produk, instrumen pengumpulan data dan yang terakhir membahas tentang Teknik analisis data.

Pada bab IV berisi deskripsi, interpretasi, dan pembahasan hasil penelitian. Memaparkan tentang hasil studi pendahuluan, deskripsi hasil, uji validasi, interpretasi hasil uji validasi, desain akhir media *scrapbook* digital, pengujian terbatas dan perluasan, pembahasan hasil penelitian, spesifikasi *scrapbook*, kevalidan, kepraktisan, keefektifan, prinsip-prinsip kelebihan dan kekurangan media *scrapbook*.

Pada BAB V bab ini berisi mengenai simpulan penelitian, implikasi teoritis dan praktis, kemudian saran yang berisi mengenai harapan-harapan agar pelaksanaan penelitian dapat berjalan dengan rencana.

BAB 2

14 **Landasan Teori**

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran

a. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran **pada** hakikatnya adalah kegiatan guru dalam membelajarkan siswa. Ini berarti bahwa proses pembelajaran adalah membuat atau menjadikan

siswa dalam kondisi belajar. Siswa dalam kondisi belajar dapat diamati dan dicermati melalui indikator aktivitas yang dilakukan, yaitu perhatian fokus, antusias, bertanya, menjawab, berkomentar, presentasi, diskusi, mencoba, menduga, atau menemukan. Sebaliknya siswa dalam kondisi tidak belajar adalah kontradiksi dari aktivitas tersebut, mereka hanya berdiam diri, beraktivitas tak relevan, pasif, atau menghindar.

Menurut (Hayati., 2020) belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan disposisi atau kapasitas yang diraih seseorang melalui perbuatan. Transformasi disposisi tersebut tidak didapatkan seketika dalam proses pertumbuhan pada seseorang secara ilmiah. Adapun menurut (Kurnia., 2019) bahwa belajar merupakan suatu perilaku disaat seorang sedang belajar, sehingga responnya akan berubah semakin membaik. Sebaliknya, jika seorang enggan belajar maka responnya menjadi turun. Pada kegiatan belajar ditemukan berikut

(i) memungkinkan terjadinya kejadian yang menimbulkan respon pebelajar; (ii) respon dari si pelajar; dan (iii) konsekuensi yang bersifat menguatkan responnya tersebut. Penguatan terjadi pada stimulus yang menguatkan konsekuensi tersebut. Sebagai ilustrasi, respon pelajar akan baik jika ia mendapatkan reward. Sebaliknya, respon yang kurang baik akan muncul jika si pelajar mendapatkan teguran atau hukuman. Sedangkan menurut (Kumalasari, 2018) belajar merupakan suatu bentuk perubahan tindakan yang terjadi pada lingkungannya.

Menurut (Hutahaean A L, Siswandari, 2019) belajar adalah perubahan tingkah laku yang didapatkan seseorang secara keseluruhan dari hasil pengalamannya langsung ketika berinteraksi. (Cahyani., 2020) pembelajaran merupakan runtutan kejadian eksternal siswa yang disusun sebagai penopang proses belajar internal .

Berdasarkan beberapa pengertian tentang definisi dari belajar, bisa diambil kesimpulan bahwasanya belajar merupakan aktivitas yang dikerjakan seseorang dengan sengaja yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan suatu informasi, konsep, pengetahuan, dan pemahaman bersifat konstan dan berbekas untuk memodifikasi atau memperteguh perilaku.

b. Komponen Pembelajaran

(Sholikah, 2020) komponen-komponen pada pembelajaran ditinjau berdasarkan prosesnya adalah :

- Tujuan,
tujuan secara eksplisit diusahakan pencapaiannya melewati kegiatan pembelajaran adalah instructional effect biasanya itu berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam TKP semakin spesifik dan operasional.
- Subjek belajar,
pada sistem belajar menjadi komponen inti sebab mempunyai peran menjadi subjek dan juga objek.
- Materi pembelajaran,
menjadi komponen inti pada kegiatan pembelajaran sebab materi pembelajaran mampu memberikan warna serta bentuk dalam proses pembelajaran.
- Strategi pembelajaran,
cara untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dengan pola umum untuk mewujudkan pembelajaran yang diakui efektif.
- Media pembelajaran,
alat bantu atau benda yang dipakai untuk penyampaian pesan pembelajaran sebagai pendukung proses pembelajaran.
- Penunjang,
komponen penunjang yang dimaksudkan pada sistem pembelajaran merupakan sumber buku, peralatan peraga, fasilitas belajar dan sejenisnya.

c. Evaluasi Pembelajaran

Hasil belajar merupakan transformasi perilaku secara menyeluruh tidak hanya salah satu aspek potensial kemanusiaan saja oleh (Fauzan, 2021). Selain itu menurut Bloom hasil belajar meliputi ranah kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam (Anak Agung Meka Maharcika, 2021). Sementara menurut (Indrawati, 2019) hasil pembelajaran mencakup informasi, kecakapan, pengertian dan sikap.

Sedangkan menurut Nawawi dalam (Mardiah, 2018) hasil belajar bisa dinyatakan sebagai indikator keberhasilan siswa ketika mempelajari materi yang diajarkan pada sekolah, dibuktikan dalam bentuk skor yang didapatkan melalui tes mengenai beberapa materi pembelajaran tertentu. Sederhananya hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan sesudah aktifitas pembelajaran berlangsung. Sebab belajar sebuah proses seorang ketika mendapatkan sesuatu.

Berdasarkan berbagai pengertian di atas bahwasanya hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh peserta didik meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sesudah melalui suatu proses pembelajaran sebagai acuan keberhasilan peserta didik ketika mempelajari materi yang sudah diberikan guru.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media pembelajaran *Scrapbook*

Menurut (Sweller, 2021) ditinjau dari arti kata media adalah kata jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar terjadinya komunikasi. Sedangkan menurut (Rofiq., 2019) media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi. Jika diartikan secara luas, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi (Sumarni, 2019)

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan juga berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna (Megawati., 2022)

Menurut (Yulianto, 2020) interaktif dapat diartikan bahwa (1) dalam proses pembelajaran dengan multimedia tersebut artinya pengkondisian agar siswa berinteraksi secara aktif dan mandiri; misalnya siswa berinteraksi dengan sebuah program, contohnya: mengisi blanko pada 12 teks yang terprogram, (2) siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, atau terminal computer, (3) bentuk interaksi yang mengatur interaksi antar siswa secara teratur tetapi tidak terprogram

Dari uraian diatas dapat ditarik garis merah bahwa media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu baik hardware maupun software yang mampu mengkondisikan siswa berinteraksi secara aktif dan mandiri dengan seperangkat pesan-pesan pembelajaran yang terkemas secara harmonis baik teks maupun hypertext, terpadu dengan gambar-gambar, suara, video/film, dan animasi untuk kepentingan pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran tertentu (Putriyani, 2021)

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Sugiharni, 2018) media pembelajaran merupakan suatu

komponen penting dari strategi penyampaian pengajaran untuk pencapaian hasil belajar tertentu. Media bukan sekadar alat bantu mengajar bagi guru, melainkan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pengajaran karena mediadapat membantu siswa dalam memahami isi sajian.

Secara umum, media pembelajaran interaktif memiliki fungsi edukatif, antara lain: (1) menyimpan bahan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan kapan saja diperlukan, (2) memberi informasi tentang berbagai referensi dan sumber-sumber serta alat-alat audio-visual yang tersedia, (3) memberi informasi tentang ruangan belajar, muridmurid dan tenaga pengajar, (4) memberi informasi tentang hasil belajar siswa, (5) menyarankan kegiatan-kegiatan belajar yang diperlukan oleh seorang siswa

c. Jenis jenis Media Pembelajaran

Karakteristik suatu media pembelajaran dapat dilihat menurut kemampuan media untuk membangkitkan rangsangan indra penglihat, pendengar, peraba, perasaan, maupun pembauan/pencium. Dari karakteristik tersebut, untuk memilih suatu media pembelajaran yang akan digunakan oleh seorang pendidik saat melakukan proses belajar mengajar, dapat disesuaikan dengan suatu situasi tertentu (Linda., 2021).

Menurut Arsyar dalam(Desyandri., 2019), media pembelajaran dibedakan menjadi empat jenis, yaitu yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia.

1. Media visual

Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihat dari peserta didik. Dengan media ini, kemampuan pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatnya. Beberapa mediavisual antara lain: (1) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta,gambar dan poster; (2) model dan arketipe seperti globe bumi, dan (3) media realitas alam sekitar dan sebagainya.

2. Media audio

Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kemampuan indra pendengar peserta didik.

3. Media audio-visual

Media audio-visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan indra pendengar dan penglihat sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.

4. Media multimedia

Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis mediadan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. pembelajaran multimedia melibatkan indra penglihatdan pendengar melalui teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasidan informasi.

(Muzijah., 2020)mengelompokkan media menjadi tujuh kelompok yaitu benda untuk diperagakan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film suara, dan mesin belajar.

Menurut uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran digunakan untuk membangkitkan rangsangan indra penglihat, pendengar, peraba, perasa, dan pencium. Pemilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan situasi pada proses belajar mengajar. Media pembelajaran tersebut diantaranya, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah Komik termasuk jenis media visual yang hanya mengandalkan indra penglihatan (Anditiasari & Dewi, 2021)

3. Media Pembelajaran *Scrapbook*

a. Pengertian Media *Scrapbook*

Scrapbook merupakan media berupa tempelan gambar atau hiasan lainyang diaplikasikan di atas kertas. Yang dimaksud pernyataan di atas yaitu asal kata *scrapbooking* dari bahasa Inggris yang berarti potongan-potongan dan serpihan kertas yang dikumpulkan dan ditempelkan untuk menceritakan sesuatu.

Asal kata scrap artinya barang sisa. Namun membuat *scrapbook* tak sekadar menempel dari bahan sisa. Definisi *scrapbook* merupakan seni

menempel foto di media kertas, dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif, *scrapbook* bukan hanya seni menghias juga harus memiliki cerita, dan ada jurnal di dalamnya.

Kegiatan *scrapbook* menjadi suatu gaya hidup di Amerika sekitar 20 tahun yang lalu. Sedangkan di Asia baru berkembang enam tahun ini. *scrapbook* yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan digunakan untuk hadiah atau kado ulang tahun sebelum dikembangkan menjadi media pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media *scrapbook* dapat memberikan kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk berlatih secara mandiri dan menggunakan media secara aktif. Siswa mendapatkan pengalaman langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran dengan menggunakan media *scrapbook* dapat membantu siswa memahami konsep keragaman budaya bangsaku berdasarkan pengalamannya saat mengamati media pembelajaran *scrapbook* (Ricu Sidiq & Najaah, 2020).

b. Kelebihan

Keunggulan media *scrapbook* dalam meningkatkan pemahaman konsep keberagaman budaya bangsaku pada muatan IPS di kelas IV Sekolah Dasar dibuat dengan tujuan agar siswa mengetahui suku bangsa serta budaya di Indonesia yang memiliki keragaman budaya yang masih berkembang sampai saat ini, misalnya dalam kesenian, makanan khas, rumah adat, pakaian adat, dan lain sebagainya.

Menurut (Oktavia & Prasasty, 2019), menyatakan bahwa *scrapbook* memiliki beberapa manfaat, diantaranya: membuat peserta didik menjadi lebih kreatif, mencurahkan hobi, dokumentasi, serta sarana untuk rekreasi dan penghilang stress.

c. Kekurangan

Kelemahan media *scrapbook* ini terletak pada konstruksi lipatan kertas jika dibuka membutuhkan gerakan membuka untuk menyanggah bidang di halaman. Selain itu, menurut (Dwi Rita Nova & Widiastuti, 2019) pembuatan media *scrapbook* membutuhkan skill dan ketelatenan Menyusun dan menempel disebuah halaman. Penyusunan media juga memperhatikan estetika keindahan untuk menarik pembaca agar pembaca tidak bosan dalam membaca *scrapbook*.

4. Pembelajaran IPS di SD

a. Hakikat Pembelajaran IPS di SD

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari beberapa ilmu yang menjadi kesatuan karena itu IPS bukan ilmu yang mandiri. Bahan ilmu-ilmu sosial diklasifikasikan untuk menyesuaikan tujuan pengajaran dan pendidikan secara sederhana. Menurut (Hayati., 2020) Ilmu Pengetahuan Sosial didefinisikan sebagai penyatuan konsep dari berbagai ilmu sosial yang dipadupadankan untuk keperluan sistem kependidikan.

Pada proses pembelajaran bidang studi IPS diharapkan mampu mengembangkan kemampuan siswa untuk bersosialisasi dan bertanggung jawab sebagai individu yang hidup ditengah masyarakat, menurut (Hutahaean A L, Siswandari, 2019) ada beberapa metodologi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menyesuaikan fasilitas dan kondisi siswa di lingkungan belajar. Tersedianya fasilitas yang didukung akan menghasilkan atmosfer belajar yang baik. Berdasarkan uraian diatas, bahwa Ilmu Pengetahuan sosial merupakan mengkaji individu atau kelompok dalam masyarakat, bahan materi dari ilmu sosial terpadu, dan penerapan studi IPS pada jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah.

b. Tujuan dan fungsi Pembelajaran IPS di SD

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran IPS, yaitu agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- b. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- c. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Awan Mutakin (Febriyanti & Ain, 2021) mengungkapkan, bahwa

tujuan pembelajaran IPS secara keseluruhan adalah membantu setiap individu untuk meningkatkan aspek ilmu pengetahuan, dan keterampilan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Hasan (Nopiani ., 2021) mengungkapkan, tujuan pendidikan IPS dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan, dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa, serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS memiliki tujuan untuk membekali siswa dengan beberapa kemampuan di antaranya, yaitu

- mengenal konsep-konsep kehidupan masyarakat,
- memiliki kemampuan dasar berfikir logis dan kritis,
- memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial,
- memiliki kemampuan berkomunikasi, dan bekerja sama dalam tingkatan lokal, nasional, maupun global.

Kemampuan tersebut membekali siswa dalam menjalani kehidupan bermasyarakat yang memiliki intelektual dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa.

Tujuan pendidikan IPS tidak sebatas pada teori dan konsep pengetahuan mengenai kehidupan sosial. Pada dasarnya mempelajari mata pelajaran sosial adalah untuk melatih dan membina siswa menjadi warga negara sosial yang memahami tanggung jawab sosial dan peka terhadap lingkungan sekitar.

Ilmu pengetahuan sosial membimbing siswa lebih banyak untuk mempersiapkan partisipasi dalam lingkungan masyarakat. Setiap siswa akan mengetahui peran seseorang dalam masyarakat. Serta dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk membuat keputusan rasional ketika menghadapi masalah sosial

c. Prinsip Pembelajaran IPS di SD

Mata pelajaran IPS yang mengkaji tentang kehidupan sosial masyarakat memiliki karakteristik dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. (Kemdikbud, 2019) mengungkapkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS yaitu:

- a) Menautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya.
- b) Penelaahan pembelajaran IPS bersifat komprehensif.
- c) Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inkuiri.
- d) Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan, dan memroyeksikannya kepada kehidupan di masa depan.
- e) IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil.
- f) IPS menghayati hal-hal, arti, dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.
- g) Pembelajaran tidak mengutamakan pengetahuan semata.
- h) Berusaha untuk memuaskan siswa yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya.
- i) Pengembangan program pembelajaran senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik (sifat dasar), dan pendekatan yang menjadi ciri IPS itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip pembelajaran IPS SD adalah komprehensif, pembelajaran disusun dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memroyeksikannya kepada kehidupan di masa depan, kegiatan pembelajaran mengutamakan peran aktif siswa melalui proses pembelajaran inkuiri. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, melainkan mampu membentuk karakter dan keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

5. Materi Keberagaman Budaya Indonesia

a. Pengertian Keberagaman Budaya Indonesia

Bangsa Indonesia merupakan bangsa majemuk karena masyarakatnya terdiri atas kumpulan orang-orang atau kelompok-kelompok dengan ciri khas kesukuan yang memiliki beragam budaya dengan latar belakang suku bangsa yang berbeda.

Keragaman budaya Indonesia memiliki lebih dari 1.128 suku bangsa bermukim di wilayah yang tersebar di ribuan pulau terbentang dari Sabang sampai Merauke.

Menurut Kamus Bahasa Indonesia, keanekaragaman budaya dimaknai sebagai proses, cara atau pembuatan menjadikan banyak macam ragamnya tentang kebudayaan yang sudah berkembang. Hal ini dimaksudkan bahwa kehidupan bermasyarakat memiliki corak kehidupan yang beragam dengan latar belakang kesukuan, agama, maupun ras yang berbeda-beda.

Keragaman budaya di Indonesia merupakan sebuah potensi yang perlu dimanfaatkan agar dapat mewujudkan kekuatan yang mampu menjawab berbagai tantangan saat ini seperti melemahnya budaya lokal sebagai bagian dari masyarakat (Hati, 2019). Hal ini dikhawatirkan akan menurunnya kebanggaan nasional yang dapat menimbulkan disintegrasi sosial.

Menurut (Nurjanah, 2021) Keragaman budaya sebagai kekuatan khasanah budaya merupakan suatu keunggulan dan modal membangun bangsa Indonesia yang multikultural, karena memiliki gambaran budaya yang lengkap dan bervariasi. Sebagai contoh dalam bidang seni, Indonesia sangat berlimpah karya, kreasi dan keunikan dari keragaman kultur masing-masing etnis baik dalam bentuk seni sastra, seni pertunjukan, seni suara/instrumental, seni tari dan seni lainnya

b. Tujuan Materi Keberagaman Budaya Indonesia

Tujuan utama materi keberagaman budaya Indonesia adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri

Menurut (Hati, 2019) manfaat mempelajari keberagaman budaya ini adalah adanya akulturasi budaya, tetap mempertahankan ciri khas masing-masing, dan memperkaya keanekaragaman budaya di Indonesia menjadi semakin kaya. Keberagaman budaya yang dimiliki oleh negara Indonesia menjadi identitas bangsa.

c. Materi Keberagaman Budaya Indonesia

Materi yang diambil adalah materi pembelajaran SD kelas IV pada mata pelajaran IPS yang meliputi KD 3.2 Memahami keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia. Dari KD tersebut akan lebih dikerucutkan ke dalam geografis dan budaya Kabupaten Nganjuk.

Penjelasan dari materi ini yaitu meliputi:

1. Geografis dan budaya Indonesia secara umum

Sejak zaman dahulu bangsa Indonesia terkenal akan keragaman budayanya. Hal yang dimaksud dengan keragaman budaya adalah keniscayaan yang ada di muka bumi. Keragaman budaya disebut juga dengan *cultural diversity*. Keragaman yang ada di Indonesia yang membedakan dengan bangsa lain yang ada di muka bumi ini.

Kebudayaan sering dikaitkan dengan berbagai hal mengenai kesenian. Padahal, kebudayaan mempunyai suatu pengertian yang kompleks di dalam kehidupan masyarakat. Dari kebudayaan, lahir berbagai macam hal yang mencakup kebutuhan masyarakat, termasuk kebutuhan untuk hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Mahardika .. 2021).

Kebudayaan mempunyai banyak pengertian, tergantung dari sudut mana orang memandangnya. Adapun menurut (Hernawan, 2018), pengertian kebudayaan dalam kehidupan sehari – hari adalah seluruh cara kehidupan dari masyarakat dan tidak hanya mengenai sebagian tata cara hidup saja yang dianggap lebih tinggi dan lebih diinginkan.

Dari pengertian di atas menunjukkan bahwa kebudayaan yang dimiliki oleh manusia menyangkut dalam berbagai aspek kehidupan. Kebudayaan juga mencakup cara – cara berlaku, kepercayaan - kepercayaan dan sikap – sikap, serta hasil kegiatan manusia yang menunjukkan kekhasan dari kelompok masyarakat tertentu.



Gambar 2.1 Geografis dan Budaya Indonesia

Kebudayaan yang dimiliki setiap bangsa berbeda- beda. Oleh karena itu hasil kebudayaan tiap negara cenderung berbeda. Perbedaan tersebut menimbulkan keragaman budaya, yang akhirnya timbul keragaman budaya di bumi ini.



Gambar 2.2 Rumah Adat di Indonesia

Perkembangan penduduk Indonesia yang mencapai 237.556.363 jiwa, menempatkan Indonesia di urutan ke 4 sebagai negara dengan kepadatan penduduk terbanyak yaitu setelah Cina, India, dan Amerika Serikat. Geografis Indonesia yang berkepulauan dan maritim sehingga para penduduk Indonesia tinggal atau berasal dari berbagai wilayah seperti pesisir, tepian hutan, perkotaan, pedesaan, daratan tinggi/pegunungan, dan daratan rendah. Hal tersebut juga mengakibatkan adanya beragam suku bangsa yang saling berdampingan tentunya dengan latar belakang yang berdeda. Dengan kondisi wilayah yang seperti ini mengakibatkan Indonesia beranekaragam budaya yang diwariskan maupun yang berasal dari akulturasi dan asimilasi budaya. Hal tersebut dapat dilihat dari kehidupan sehari - hari yaitu seperti kebiasaan, tradisi, adat istiadat, agama, serta kesenian dari daerah atau suku - suku tersebut (Mahardika., 2021). Kebudayaan - kebudayaan Indonesia di Pulau Jawa antara lain yaitu sebagai berikut (Poerwaningtias, 2017) :



Gambar 2.3 Geografis dan Rumah adat Pulau Jawa

2. Geografis dan Budaya Pulau Jawa

Suku-suku utama yang terdapat di Pulau Jawa, antara lain, suku Betawi di DKI Jakarta, Badui di Banten, Sunda di Jawa Barat, Madura di Jawa Timur, dan suku Jawa di Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Jawa Timur. Tiap-tiap suku selalu memiliki rumah adat yang berciri khas berbeda-beda. Selain rumah adat kebudayaan lainnya yaitu ada pakaian adat, tarian adat, lagu, dan senjata tradisional.

3. Geografis dan budaya Kabupaten Nganjuk

Menurut Sholikah (2019:91-93) Kabupaten Nganjuk sebuah kota yang berbatasan dengan Kabupaten Bojonegoro di sebelah utara, Kabupaten Jombang di sebelah timur, Kabupaten Kediri dan Kabupaten Ponorogo di sebelah selatan, serta Kabupaten Madiun di sebelah barat, Kabupaten Nganjuk sebuah kota kecil yang memiliki luas wilayah $\pm 122.433 \text{ Km}^2$ atau 122.433 Ha yang terdiri dari tanah sawah $43.052,5 \text{ Ha}$, tanah kering $32.373,6 \text{ Ha}$ dan tanah hutan $47.007,0 \text{ Ha}$. Nganjuk terletak sekitar 15 km di barat Surabaya. Nganjuk terkenal dengan sembojanya “Baswara Yudha Karana” (cernerlang karena perjuangan). Nganjuk memiliki sebutan Kota Angin, karena sering terjadi angin kencang dan hujanpun turun selalu disertai hembusan angin dan gumuruh petir. Sering kali kita melewati kabupaten tersebut, ditemani angin kencang sepanjang perjalanan. Baru ketika kita memasuki wilayah pinggiran sedikit demi sedikit, hembusan angin mulai berkurang.



Gambar 2.10

Denah Kabupaten Nganjuk

Secara administratif Nganjuk terdiri dari 20 kecamatan. Yaitu meliputi: Kecamatan Prambon, Ngronggot, Tanjunganom, Kertosono, Pantianrowo, Jati kalen, Lengkong, Ngluyu, Baron, Rejoso, Bagor, Wilangan, Nganjuk, Loceret, Berbek, Ngetos, Gondang, Sawahan, Sukomoro, dan Pace.

Sejarah singkat dari berdirinya kabupaten Nganjuk yaitu Disekitar tahun 929 M, di Nganjuk, tepatnya di Desa Candirejo Kecamatan Loceret, telah terjadi pertempuran hebat antara prajurit MPu Sendok, melawan kerajaan Sriwijaya. Dalam pertempuran tersebut bala tantara Mpu Sendok menang dan merampas jajaan dari hasil peperangan seperti barang berharga dan daerah kekuasaan. desa perdikan atau desa bebas pajak dengan status sima swatantra: ANJUK LADANG”. Anjuk berarti tinggi, atau dalam arti simbolis adalah : mendapat kemenangan yang gilang gemilang; Ladang berarti tanah atau daratan. Sejalan dengan perkembangan zaman

kemudian berkembang menjadi daerah yang lebih luas dan tidak hanya sekedar sebagai sebuah desa. Sedangkan perubahan Nama dari "ANJUK" menjadi "NGANJUK" sampai saat ini (Sari & Wibowo, 2017).

Daerah kabupaten Nganjuk memiliki ciri khas mulai dari batik Anjuk Ladang. Batik motif Anjuk Ladang merupakan satu-satunya batik yang menjadi ciri khas kota Nganjuk. Di Nganjuk baru ada satu batik motif Anjuk Ladang. Motif utamanya menggunakan bentuk stilasi dari prasasti Anjuk Ladang yang merupakan tanda kemerdekaan kota Nganjuk. Motif Anjuk Ladang telah menjadi batik wajib untuk siswa SD, SMP, dan SMA (Rudianingsih & Retyaningrum, 2014).

Gambar 2.11 Batik Anjuk Ladang

Karena berdekatan dengan beberapa kota, maka budaya, adat istiadat dan



makanankhas yang dimiliki tidak jauh berbeda dengan kota disekitarnya. Kesenian atau kebudayaan di Nganjuk yaitu berupa kesenian tayub, wayang tiplung, tari mungdhe dan jaranan. Sedangkan makanan khasnya adalah nasi becek, dumbleg, nasi pecel, onde – onde jeblos dan krupuk upil. Kebudayaan - kebudayaan kabupaten Nganjuk ditunjukan dengan kesenian - kesenian di kabupaten Nganjuk mulai dari Wayang Timplong, Tayup, Tari Mungdhe, dan Jaranan.

Wayang Timplong berasal dari desa Jetis, Kecamatan Pace, Kabupaten Nganjuk. Hingga saat ini belum ada kepastian dimana asal usul wayang Timplong secara lebih rinci. Wayang ini terbuat dari kayu berbentuk pipih dan tangannya terbuat dari kulit. Jumlah wayang Timplong yang biasanya dipertunjukan tidak sebanyak wayang kulit. Pertunjukan wayang Timplong sangat sederhana dan biasanya dilakukan pada siang hari, hal ini berbeda dengan pertunjukan wayang kulit yang dilakukan pada malam hari.

Penamaan wayang Timplong belum diketahui asal muasalnya. Munculnya wayang Timplong berkaitan erat dengan sejarah Kabupaten Nganjuk. Kurangnya sumber tertulis yang berkaitan dengan munculnya wayang Timplong menyebabkan banyak pendapat yang menyatakan munculnya wayang Timplong. Menurut penelitian Wibowo (2015) penamaan wayang Timplong berasal dari suara gamelan musik pengiring. Instrumen musik pengiring wayang Timplong atau yang biasa

disebut dengan gamelan hanya sedikit, diantaranya bambu, kenong, kendhang dan kempu. Jumlah dalang wayang Timplong sangat sedikit. Hal ini disebabkan lemahnya paguyuban yang menaungi wayang Timplong, ditambah lagi paguyuban terpecah menjadi dua.



Gambar 2.12 Wayang Timplong

Hak cipta wayang Timplong diperebutkan oleh dua orang yang sama-sama mengaku sebagai cucu dari Eyang Sariguna. Eyang Sariguna merupakan dalang wayang Timplong pertama. Ia merupakan seorang prajurit Mataram yang pindah dari daerah Grobogan. Menurut perkiraan, kedatangan Eyang Sariguna di Nganjuk terjadi pada sekitar pertengahan abad ke-18 hingga awal abad ke-19. Cerita pertunjukan wayang Timplong umumnya berhubungan dengan kondisi atau peristiwa yang sedang hangat diperbincangkan, namun sering juga pertunjukan yang ditampilkan berhubungan dengan kehidupan kerajaan pada masa lampau. Wayang Timplong ditampilkan pada saat acara nyadran, bersih desa, dan acara resmi.

Seni pertunjukan Tayub biasanya di dukung oleh beberapa orang yang meliputi pemain pokok yaitu penari perempuan (Waranggono atau Ledhek) dan beberapa penari pria yang menjadi pengiring. Dalam pelaksanaannya tamu yang mendapat persembahan sampur dari penari Ledhek. Kemudian menari berpasangan dengan Ledhek ke panggung untuk menari scirama dengan iringan gamelan dan gending yang telah dipesan. Mayoritas penduduk bermata pencaharian sebagai petani. Sehingga mereka haus akan hiburan setelah lelah bekerja di sawah seharian. Di desa pula biasanya pertunjukkan Tayub menjadi hal wajib dalam upacara sedekah bumi (nyadran). Biasanya hari yang di pilih oleh desa adalah hari jumat legi (hari pasaran Jawa). Sebelum Tayub dilaksanakan masyarakat desa melakukan prosesi tebar bunga di punden sumur gedhe yang diyakini memiliki kekuatan mistis dengan tujuan untuk menghormati leluhur atau sesepuh yang mbahurekso (penjaga) desa

(Kharisma, 2019).



Gambar 2.13 Tari Tayub

Tari mungdhe berasal dari Kecamatan Patianrowo, Kabupaten Nganjuk. Pada awalnya tari mungdhe merupakan sebuah gerakan latihan perang dan dikenalkan oleh salah satu pengikut Diponegoro. Pengikut ini mengumpulkan pasukan yakni warga Nganjuk. Pasukan yang berada di Nganjuk tepatnya di desa Babadan inilah yang akhirnya menciptakan tari mungdhe sebagai sarana perjuangan. Tarimungdhe dikembangkan oleh sisa-sisa prajurit Diponegoro yang berada di Garu, kecamatan Baron, namun tari ini lahir di desa Babadan kecamatan Patianrowo. Terdapat 14 orang yang menciptakan tarian ini secara bersama-sama. Ke-14 orang tersebut masih terdapat hubungan keluarga yakni Kasan Tarwi, Dulsulam, Kasan War, Kasan Taswut, Mat Lhasim, Suto, Sumido, Rakhim, Mat Ngali, Mat Ikhsan, Mat Tarsib, Baderi Mustari dan Soedjak (Setiyaningrum, 2016:181-190).



Gambar 2.14 Tari Mungdhe

Di Kabupaten Nganjuk, terdapat kurang lebih 120 kelompok jaranan yang terdaftar di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Nganjuk. Tari jaranan Nganjuk sangat berbeda dengan tari jaranan dari kota lain. Tari jaranan Nganjuk biasa disebut Tari Jaranan Nganjukan oleh masyarakat kota Nganjuk. Keunggulan tari jaranan

Nganjukan adalah dari pakaian yang digunakan oleh penari masih lengkap seperti aksesoris yang digunakan di telinga disebut sumping, kuda yang dipakai lebih besar, alat musik sepenuhnya masih menggunakan alat musik tradisional dan cerita dari tarian (Purnawan, 2019).



Gambar 2.14 Penampilan Jaranan

Pemain tari jaranan yang ada di Nganjuk rata – rata berusia muda dari jenjang Pendidikan SD hingga SMA. Kondisi tari jaranan di masyarakat Nganjuk, mereka sangat mencintai dan mengapresiasi kesenian budaya daerah. Dikarenakan juga tari jaranan juga sebagai salah satu hiburan unggulan yang ada di Kabupaten Nganjuk. Hal ini dapat ditunjukkan dengan setiap acara yang menggunakan tari jaranan, mereka langsung mendatangi dan menonton pertunjukan hingga acara selesai. Anak – anak yang masih kecil pun tidak merasa takut untuk menonton lebih dekat dan justru menirukan tarian – tarian yang diperagakan oleh penari jaranan. Jaranan pada jaman dahulu adalah selalu bersifat sakral. Tari jaranan selalu berhubungan dengan hal-hal yang bersifat gaib. Selain untuk tontonan, dahulu jaranan juga digunakan untuk upacara-upacara resmi yang berhubungan dengan roh-roh leluhur keraton. Pada jaman kerajaan, jaranan seringkali ditampilkan di keraton. Dalam praktik sehari-harinya para seniman jaranan adalah orang-orang yang masih taat kepada leluhur. Mereka masih menggunakan danyangan atau punden sebagai tempat yang dikeramatkan. Mereka juga masih memiliki kepercayaan yang tinggi terhadap roh-roh nenek moyangnya, melaksanakan praktik-praktik slametan seperti halnya dilakukan oleh orang-orang dahulu (Purnawan, 2019).



Gambar 2.15 Kesenian Jaranan

Selain dari kesenian atau budaya, Kabupaten Nganjuk memiliki banyak peninggalan kuno di Kabupaten Nganjuk didominasi oleh peninggalan bendawi yang berupa artefak kuno masa Hindu Budha. Peninggalan kuno ini berupa benda, bangunan, maupun struktur yang belakangan ini banyak ditemukan. Ditinjau dari jenis peninggalan sejarah berupa benda, di Kabupaten Nganjuk terdapat banyak peninggalan berupa alat-alat yang berupa perabotan rumah tangga atau teknofak contohnya ialah alat penumbuk padi, kendi, dan piring. Benda-benda yang berfungsi dalam aspek sosial atau sosiofak seperti prasasti Anjuk Ladang, prasasti Bangle, dan Prasasti Hering. Kemudian alat-alat perlengkapan untuk peribadatan atau ideofak seperti candi Lingga Yoni, arca Nandi, dan Genta. Yang terakhir dalam golongan bangunan, terdapat bangunan yang berfungsi sebagai tempat peribadatan berupa candi yang memiliki fungsi religi atau disebut juga bangunan yang sifatnya ideofak seperti Candi Ngetos, Candi Lor, dan Candi Banjarsari. Sedangkan peninggalan dalam golongan struktur, di Kabupaten Nganjuk terdapat berbagai struktur-struktur yang diidentifikasi sebagai perkampungan kuno mengingat jumlah struktur batuan yang tertata rapi menyerupai pondasi rumah dan berjumlah banyak dan termasuk kedalam teknofak, juga terdapat struktur lainnya berupa reruntuhan candi (Eranda, 2018).

Kabupaten Nganjuk memiliki bentuk rumah adat yaitu rumah Joglo. Pengertian Joglo sendiri berasal dari kata Tajug Loro (Juglo) yang artinya dua gunung. Dalam filosofi Jawa, gunung adalah tempat yang tinggi dan sacral. Jika melihat bangunan rumah Joglo, maka akan ditemukan dua gunung yang dapat dilihat dari bentuk atap rumah Joglo. Namun dalam perkembangannya, penyebutan kata Juglo berubah menjadi Joglo seperti yang dikenal sekarang. Seiring berkembangnya zaman, sekarang rumah Joglo juga bisa dibangun oleh berbagai kalangan dan sering

digunakan pada gedung pemerintahan atau perkantoran (Sari, 2017).



Gambar 2.16 Rumah Joglo

Senjata tradisional yang ada di Kabupaten Nganjuk juga sangat berpengaruh terhadap kebudayaan di Kabupaten Nganjuk yaitu ada keris. keris adalah benda yang tak asing lagi sebab sudah membudaya sedemikian rupa sejak nenek moyang telah turun menurun diwariskan. Curigo atau keris adalah senjata, makna yang tersirat dari curigo adalah seorang laki-laki sebagai kepala keluarga harus mampu melindungi keselamatan dan martabat keluarganya (Wacik, 2011).



Gambar 2.17 keris

Kabupaten Nganjuk juga mempunyai banyak wisata, Seperti Air Terjun Sedudo, Air merambat Roro kuning, Candi Ngetos, Candi Lor, Goa Margo Tresno, Taman Nganjuk Ladang. Lokasi untuk air terjun sedudo yaitu bertempat didataran tinggi Ds, Ngliman Kec. Sawahan Kab. Nganjuk. Air terjun yang berasal dari Sedudo sering digunakan untuk upacara sakral seperti mandi atau siram Sedudo, upacara memandikan pusaka di Ngliman dan upacara Gembyangan Waranggana di desa Ngrajek (Setyaningrum, 2016). Air terjun selanjutnya di Nganjuk yaitu wisata Roro Kuning. Roro Kuning terletak di daratan tinggi Ds. Bajulan Kec. Bajulan Kab. Nganjuk. Legenda Roro Kuning menceritakan tentang Dewi Sekartaji yang merupakan putri yang berasal dari kerajaan Kediri. Pada zamannya, kerajaan Kediri adalah kerajaan Hindu (Prasetyo, 2017). Wisata di Nganjuk Lainnya yaitu Goa Margo Tresno yang terletak di Desa Sugihwaras Kecamatan Ngluyu mempunyai

panorama yang masih indah dan alami. Selain wisata alam Kabupaten Nganjuk juga memiliki wisata buatan yaitu Taman Rekreasi Anjuk Ladang (TRAL) merupakan taman yang rindang dan sejuk. Taman ini dilengkapi dengan fasilitas mainan anak seperti : *jogging track* dan perkemahan dengan udara yang sejuk dan segar (Supiyanto, 2018).







Gambar 2. 18 Wisata Sedudo

Peninggalan - peninggalan yang terdapat di Kabupaten Nganjuk diantara adalah adanya Candi Ngetos, Candi Lor, dan Candi Banjarsari. Candi Ngetos terletak di Terletak di tengah Desa Ngetos, Kecamatan Ngetos. Candi ini yang dikelilingi hutan dan gunung dikira merupakan tempat pemuliaan Raja Hayam Wuruk. Selanjutnya Candi Lor terletak di Desa Candirejo, Kecamatan Loceret terlihat berdiri kukuh dan adalah salah satu dari beberapa situs arkeologi yang berasal dari masa Pu Sindok. Dan yang terakhir yaitu ada Candi Banjarsari Candi Banjarsari merupakan salah satu destinasi wisata yang terletak di Desa Banjarsari, Kecamatan Ngronggot, Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur. Candi Banjarsari terletak di permukaan tanah kurang lebih sedalam dua meter, karena terlalu dekat dengan sungai brantas, pengunjung wisata bisa melihat Candi Banjarsari tersusun dari batu bata. pengunjung wisata dapat menemukan arca-arca yang merupakan arca yang bercorak Hindu (Eranda, 2018).



Gambar 2.22 Candi Banjarsari

Adanya keragaman budaya dan tradisi menciptakan keanekaragaman makanan di setiap Indonesia khususnya Kabupaten Nganjuk. Kabupaten Nganjuk juga memiliki makanan khasnya yaitu terdapat nasi pecel, krupuk upil, dumblek, nasi becek, dan nasi tumpang.

No	Gambar makanan	Nama makanan
1	 A plate of nasi pecel, a traditional Indonesian dish consisting of rice, vegetables, and a spicy peanut sauce.	Nasi pecel
2	 A stack of krupuk upil, a traditional Indonesian snack made from rice flour and shaped into long, cylindrical pieces.	Krupuk upil
3	 A plate of dumblek, a traditional Indonesian snack made from rice flour and shaped into small, round pieces.	Dumblek
4	 A plate of nasi becek, a traditional Indonesian dish consisting of rice, vegetables, and a spicy peanut sauce.	Nasi becek

B. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan fokus yang sama, diantara para peneliti tersebut adalah:

Penelitian yang dilakukan oleh 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 Iren ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media *scrapbook* terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Liawati (2018) dengan fokus penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Scrapbook* pada materi keberagaman budaya Indonesia serta mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* pada materi tata surya. Peneliti menggunakan media *scrapbook* pada penelitian ini karena media yang digunakan oleh guru dari 2 sekolah yang menjadi tujuan peneliti yaitu hanya menggunakan media yang disediakan sekolah seperti LKS dan buku paket yang membuat siswa kurang berminat untuk melakukan pembelajaran. Sehingga rasa keingintahuan siswa dalam pembelajaran berkurang karena sudah tidak berminat untuk membaca uraian buku yang begitu panjang dan rumit. Dengan adanya masalah tersebut maka peneliti ini ingin menggunakan media pembelajaran yang unik dan menarik untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik melalui media *scrapbook*. Dengan menggunakan media *scrapbook* diharapkan dapat menarik minat belajar dari membaca hingga memahami isi materi keberagaman budaya Indonesia. Karena dalam pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya Indonesia, peserta didik yang minim pemahaman materi dapat menggunakan media yang mudah untuk membuatnya, sehingga peserta didik mampu memahaminya.

Penelitian yang dilakukan oleh Sumarni . (2019) dengan fokus penelitian yang menunjukkan bahwa adanya permasalahan yang ada didalam proses pembelajaran adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS pada materi keberagaman budaya Indonesia. Faktor yang menyebabkannya salah satunya yaitu cara mengajar masih berpusat pada guru dan media yang digunakan kurang menarik perhatian siswa. Berdasarkan masalah tersebut maka peneliti memilih menggunakan media *scrapbook* dalam pelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia. penggunaan media *scrapbook* pada materi keberagaman budaya

Indonesia, media ini merupakan jenis media konkret yang dikemas dalam bentuk sebuah buku yang menarik. Dengan penyajian yang menarik diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan penelitian sebelumnya dilakukan oleh Resia Hana Safitri (2017) bahwa pengaruh media Scrapbook terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Masalah yang dikaji dalam penelitian tersebut adalah pengaruh media Scrapbook Scientale pada hasil belajar siswa. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kajian penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dikembangkan oleh para ahli sama-sama memberikan pengaruh pada proses pembelajaran terutama pada penggunaan media pembelajaran. Akan tetapi, yang membedakan dengan penelitian ini yaitu peneliti tidak hanya mengembangkan media pembelajaran berupa *Scrapbook* yang berisikan cerita dengan tulisan saja. Melainkan mengembangkan media pembelajaran melalui *Scrapbook* yang berisikan tempelan gambar 3D tentang keberagaman budaya Indonesia dan dimodifikasi dengan semenarik mungkin sesuai dengan karakteristik peserta didik pada sekolah dasar, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam memahami mata pelajaran IPS.

C. Kerangka Berfikir

Dalam penelitian dan pengembangan ini, ide-ide berikut akan digunakan untuk menjelaskan:

1. Siswa tidak kooperatif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Rata rata siswa belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru.
4. Media Pembelajaran untuk materi keberagaman budaya Indonesia belum tersedia

Teori

1. Criticos yang dikutip oleh daryono (2011)
2. Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011)
3. Azhar Arsyah (2011:3)

Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Liawati dengan fokus penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Scrapbook* pada materi keberagaman budaya Indonesia serta mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* pada materi tersebut.
2. Berdasarkan penelitian sebelumnya dilakukan oleh Resia Hana Safitri (2017) bahwa pengaruh media *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

Metode penelitian pengembangan yang digunakan adalah RnD (*Research an Development*) dengan model ADDIE.

1. *Analysis* (analisis)
2. *Design* (desain)
3. *Development* (pengembangan)
4. *Implementation* (implementasi)
5. *Evaluation* (evaluasi)

Kevalidan

Keefektifan

Kepraktisan

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

Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

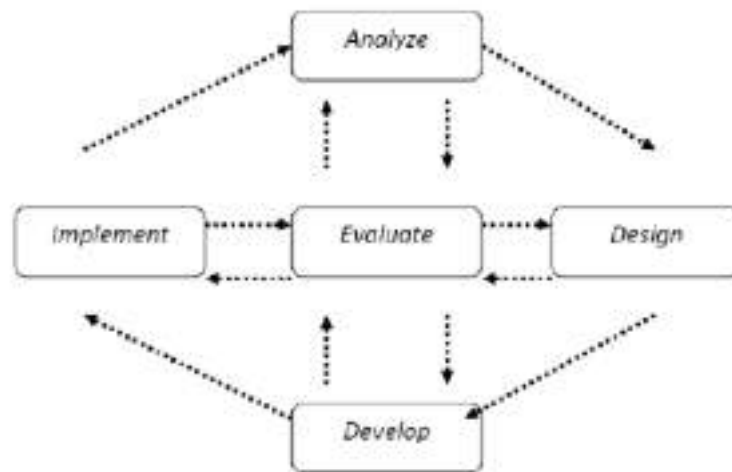
METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

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.

Menurut pendapat (Finamore., 2021) model rancangan pembelajaran ADDIE merupakan "Model pengembangan yang sederhana dan mudah untuk memproduksi bahan ajar, untuk pelatihan jangka pendek atau berkesinambungan. Dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran". ADDIE efektif digunakan dalam penelitian R&D dikarenakan prosedur atau langkah-langkah yang terdapat di dalamnya sesuai dengan tahap yang dilakukan oleh peneliti dan di dalam model pembelajaran tersebut menguji keefektifan suatu produk yang telah dibuat. Menurut (Rusdiana., 2021) Terdapat tahapan-tahapan desain sistem pembelajaran model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or delivery and evaluations*.



2 Gambar 3.1 Langkah-langkah Model ADDIE Menurut Sugiyono (2019:200)

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan adalah langkah-langkah yang harus ditempuh dalam mengembangkan sebuah produk. Prosedur pengembangan ADDIE menurut (Tafonao, 2018) sebagai berikut:

1. Analisis

Tahap analisis dilakukan dua langkah yaitu dengan melakukan analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Analisis kinerja dilakukan wawancara dengan guru kelas IV baik di SDN 3 JATIKALEN maupun SDN 6 SUDIMOROHARJO untuk memahami permasalahan yang dihadapi dan memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi. Analisis kebutuhan (*need analysis*) langkah yang diperlukan untuk menentukan kompetensi apa yang perlu dipelajari lebih siswa dan karakteristik. Dari langkah tersebut dilakukan penentuan media pembelajaran yang cocok didasarkan pada permasalahan. Permasalahan yang dihadapi yaitu siswa kurang mencermati keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Oleh karena itu dikembangkan media pembelajaran yang mampu memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

2. Design

Tahap kedua dari desain pengembangan ADDIE adalah design. Pada desain dilakukan perancangan desain media pembelajaran yang sesuai hasil analisis kebutuhan. Desain yang dirancang yaitu berupa *scrapbook* yaitu buku berupa digital langkah-langkah yang dilakukan pada desain menentukan sketsa tokoh yang ada ada dalam keberagaman budaya Indonesia berbasis kearifan lokal Nganjuk, membuat pewarnaan desain.

3. Pengembangan

Pada tahap ini yakni membuat dan memodifikasi design yang telah dirancang sebelumnya menjadi, sebuah media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan dirancang sebelumnya. Kegiatan pengembangan media *scrapbook* berbasis kearifan lokal Nganjuk, dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut,

- a) Melihat kompetensi dasar serta materi yang terjadi adanya masalah.
- b) Memilih berbagai materi kearifan lokal Nganjuk dan juga gambar yang sesuai dengan materi
- c) Membuat gambar yang dapat menari minat belajar siswa

Pada tahap ini juga dilakukan penyempurnaan yang didasarkan pada komentar dan saran oleh validator media dan validator materi sehingga, media *scrapbook* berbasis kearifan lokal Nganjuk siap untuk diimplementasikan.

4. Implementasi

Tahap keempat dari desain pengembangan ADDIE adalah *implementation* atau implementasi. Pada tahap ini yang dilakukan adalah uji coba media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal Nganjuk pada siswa kelas IV SDN 3 JATIKALEN dengan jumlah subyek 21 siswa dan SDN 6 SUDIMOROHARJO dengan jumlah subyek 17 siswa. Pada tahap ini media *scrapbook* berbasis kearifan lokal Nganjuk dapat dinyatakan efektif dan praktis sesuai dengan hasil angket maupun tes

5. Evaluasi

Tahap kelima dari desain pengembangan ADDIE adalah *evaluation* atau evaluasi. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap model pengembangan ADDIE. Evaluasi dilakukan berupa penarikan kesimpulan dan penyempurnaan media pembelajaran berdasarkan saran dan masukan dari validator media dan validator materi pembelajaran.

2 C. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi

Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Jatikalen yang beralamat didesa Jatikalen Kecamatan Jatikalen Kabupaten Nganjuk. Alasan dipilih sekolah tersebut karena guru kelas IV di SDN 3 Jatikalen proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial belum menggunakan media yang bisa menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik kurang konsentrasi dan aktif dalam pembelajaran. Nilai peserta didik rendah (tidak tuntas)

5 2. Subjek Penelitian

Tabel 3.1 Subjek penelitian

No	Jenis Subjek	Tahap Pengembangan		
		Need Assessment	Kelompok Kecil (Skala Terbatas)	Kelompok Besar (Skala Luas)
1.	Guru	2	-	-
2.	Siswa	38	10	28

Subjek penelitian ini adalah subjek yang dijadikan percobaan penelitian. Subjek yang digunakan oleh peneliti adalah siswa kelas IV SDN 3 Jatikalen dan SDN 6 Sudimoroharjo. Berdasarkan pendapat pernyataan (Syuhroni., 2020) bahwa jumlah kelompok kecil antara 10 hingga 15 anak. Sehingga peneliti menggunakan 10 siswa kelas IV dari 2 sekolah tersebut sebagai subjek penelitian pada uji coba skala terbatas yang dipilih secara acak menggunakan teknik *cluster random sampling*. Menurut (Kalsum., 2020) cluster random sampling yaitu mengambil sampel secara acak kelompok atau vdaerah populasi yang ditetapkan. Pada penelitian ini daerah populasi yang digunakan adalah berdasarkan tingkat kemampuan siswa (tinggi, sedang, rendah). Pemilihan tersebut bertujuan agar penerapan media dapat merata. Jumlah siswa pada skala luas juga didasari oleh pendapat pernyataan (Rahmad, 2016) yang menyatakan bahwa jumlah siswa pada uji lapangan yaitu 23 hingga 35 anak. Sehingga peneliti menggunakan 28 siswa kelas IV SDN 6 Sudimoroharjo dan SDN 3 Jatikalen sebagai subjek penelitian pada uji coba skala luas.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan bagian terpenting dalam berlangsungnya penelitian yang dilakukan setelah produk selesai dalam dibuat. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan layak untuk digunakan atau tidak.

1. Design uji Coba

Desain uji coba yang digunakan pada penelitian ini dengan memberikan produk yang dikembangkan berupa *scrapbook* sebagai perantara dalam penyampaian media pembelajaran pada materi keberagaman budaya Indonesia kepada kelas uji coba, dimana media *scrapbook* berbasis kearifan lokal Nganjuk yang akan diuji coba telah divalidasi terdahulu oleh para validator yang ahli dalam bidang tertentu.

a. Uji coba terbatas

Uji coba terbatas digunakan untuk menguji dan memperbaiki media pembelajaran yang telah di kembangkan berdasarkan hasil dari evaluasi. Uji coba terbatas dilakukan dengan lokasi terbatas. Uji coba terbatas dilakukan pada siswa kelas IV SDN 3 Jatikalen dan SDN 6 Sudimoroharjo yang

berjumlah 10 orang. Adapun langkah-langkah pelaksanaan penelitian meliputi:

- 1) Menyiapkan alat dan bahan untuk pengujian terbatas.
- 2) Melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal Nganjuk.
- 3) Melakukan *posttest* pada siswa yang bertujuan untuk memperoleh nilai yang digunakan untuk menetapkan keefektifan media pembelajaran.
- 4) Memberikan angket respon guru dan siswa terhadap media sebagai dasar untuk menetapkan kepraktisan media.
- 5) Menganalisis hasil dari uji coba skala terbatas.

b. Uji coba luas

Uji coba luas digunakan untuk menguji dan mengetahui hasil dari tujuan dikembangkannya media yang diharapkan melalui penggunaan produk tersebut pelaksanaan pengembangan media pembelajaran tetap dilakukan oleh peneliti. Uji coba luas dilakukan pada 28 siswa kelas IV SDN 3 Jatikalen dan SDN 6 Sudimoroharjo. Adapun langkah-langkah pelaksanaan penelitian meliputi:

- 1) Menyiapkan alat dan bahan untuk pengujian terbatas.
- 2) Melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal Nganjuk.
- 3) Melakukan *posttest* pada siswa yang bertujuan untuk memperoleh nilai yang digunakan untuk menetapkan keefektifan media pembelajaran.
- 4) Memberikan angket respon guru dan siswa terhadap media sebagai dasar untuk menetapkan kepraktisan media.
- 5) Menganalisis hasil dari uji coba skala luas dan revisi apabila dibutuhkan.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba ini yaitu validator materi dan media dalam menentukan kevalidan media pembelajaran, siswa dari SDN 3 Jatikalen dan SDN 6 Sudimoroharjo yang berupa hasil belajarnya untuk menentukan tingkat keefektifan media. Guru dan siswa untuk menentukan kepraktisan media pembelajaran. Ketika digunakan. Kedua tempat penelitian didasarkan pada kegiatan pembelajaran yang masih belum menggunakan media pembelajaran sehingga berakibat tidak tuntasnya hasil belajar siswa.

E. Validasi Produk

Validasi produk dilakukan untuk memperoleh data untuk menetapkan tingkat kevalidan media pembelajaran. Validasi produk dapat dilakukan oleh validator yang memang ahli dari segi materi yang termuat dan ahli media pembelajaran.

1. Validasi materi

Validasi materi merupakan kegiatan mengoreksi yang bertujuan untuk memperoleh data kevalidan dilihat dari aspek isi materi yang akan digunakan. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yang merupakan dosen Bahasa Indonesia dari prodi Bahasa Indonesia Universitas Nusantara PGRI Kediri.

2. Validasi media

Validasi media merupakan kegiatan mengoreksi yang bertujuan untuk memperoleh data kevalidan dilihat dari aspek desain media *scarpbook* berbasis kearifan lokal Nganjuk. Validasi media dilakukan oleh ahli media yang merupakan dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang dipakai oleh peneliti untuk memperoleh data. Instrumen penelitian adalah sebuah alat yang dipakai untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang sedang diamati (Sugiyono, 2015). Pada bagian ini instrumen pengumpulan data meliputi:

1. Pengembangan Instrumen

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini meliputi:

a. Observasi

merupakan kegiatan pengamatan pada objek yang sedang diteliti. Menurut Dachliyani (2020) observasi adalah cara menghimpun bahan - bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan objek pengamatan. Observasi dilakukan di SDN 3 Jatikalen dan SDN 6 Sudimoroharjo untuk mengetahui kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan mengumpulkan data berupa dari sumber yang berkaitan dengan penelitian. Menurut Noor (2020) dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal berupa catatan transkrip, buku, surat, majalah, prasasti, notula rapat, agenda dan sebagainya. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh bukti bahwa hasil belajar siswa tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal dari daftar nilai ulangan harian pada materi keberagaman budaya Indonesia

c. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan berdialog untuk memperoleh informasi tertentu dari narasumber. Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV SDN 3 Jatikalen dan guru kelas IV SDN 6 Sudimoroharjo untuk menggali informasi terkait permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran dan untuk mengetahui

kebutuhan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

d. Angket

Angket memuat urutan pertanyaan dengan skala tertentu untuk menjawabnya. Angket bertujuan untuk memperoleh data kevalidan dari ahli materi maupun ahli media pembelajaran dan data kepraktisan media pembelajaran saat digunakan yang diperoleh dari guru.

e. Tes

Tes ini memiliki tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Tes bisa berupa lembar kerja, pertanyaan, atau hal lain sejenisnya yang memiliki tujuan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat dan mengetahui kemampuan atau kompetensi dari subjek yang sedang diteliti. Data hasil belajar siswa digunakan untuk dasar dalam menentukan keefektifan media pembelajaran. Tes digunakan dalam penelitian ini yaitu *posttest*. *Post-test* merupakan tes yang dilakukan di akhir kegiatan pembelajaran. Tes ini bertujuan untuk dasar menentukan tingkat keefektifan dari media *scrapbook* berbasis kearifan lokal Nganjuk.

2. Validasi instrumen

Instrumen dapat dijadikan dasar untuk perbaikan atau penyempurnaan produk yang dikembangkan.

Validasi instrument yang dipaparkan mengacu pada kevalidan, keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran. Ketiga hal tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Kevalidan

Instrumen yang dipakai dalam kegiatan mengumpulkan data kevalidan yaitu dengan angket. Angket kevalidan media pembelajaran menggunakan skala yang memiliki keragaman pilihan yaitu skala likert. Menurut Sugiyono (2015: 134) skala likert dipakai untuk mengukur pendapat, sikap, dan cara pandang seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala likert yang digunakan dalam angket ini memiliki 5 tingkatan jawaban dengan pilihan tiap jawaban memiliki skor yang berbeda pula, 5 tingkatan jawaban tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3. 2 Tingkatan dalam Skala Likert

Skor	Keterangan
1	Sangat kurang valid
2	Kurang valid

3	Valid
4	Sangat valid

(Sugiyono, 2020: 135)

1) Angket validasi media pembelajaran

Tabel 3.3 Angket Validasi Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	4	3	2	1
1.	Tampilan Media	Kesesuaian dengan materi				
		Kemenaarikan media				
		Keserasian warna gambar dan tulisan				
		Kejelasan huruf dan Gambar				
		Ukuran Produk				
2.	Penggunaan media	Kejelasan penunjuk Penggunaan				
		Kesesuaian dengan sarana dan prasarana				
		Kemudahan penggunaan				
		Media dapat digunakan untuk individu maupun Kelompok				
		Waktu pemakaian media				
Total Skor						
Skor Maksimal						
Persentase						

2) Angket validasi materi

Tabel 3.4 Angket Validasi

Materi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	4	3	2	1
1.	Kesesuaian dengan perangkat pembelajaran	Kesesuaian dengan KI dan KD				
		Kesesuaian materi dengan indikator Pembelajaran				
		Kesesuaian materi dengan media				
2.	Penyajian materi	Kejelasan contoh materi dalam media				
		Kemenaarikan penyampaian materi				
		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				
		Kejelasan uraian materi				
		Cakupan materi saling Berkaitan				
		Materi dijabarkan secara jelas dan spesifik				

		Gambar yang digunakan sesuai dengan materi				
		Penyajian materi tersusun Sistematis				
		Jumlah Skor				
		Persentase				

b. Kepraktisan

Instrumen yang dipakai dalam mengumpulkan data kepraktisan yaitu berupa angket. Angket uji kepraktisan respon siswa dan angket respon guru. Angket respon siswa menggunakan skala Guttman yang mempunyai dua pilihan jawaban sedangkan angket respon guru menggunakan skala likert seperti angket uji kevalidan. Menurut Sugiyono (2015: 139) skala Guttman akan menghasilkan jawaban yang tegas seperti "ya-tidak", "benar-salah" dan lainnya. Penilaian dengan pilihan "ya" akan mendapat 1 poin, sedangkan "tidak" maka poin yang diperoleh adalah 0.

1) Angket respon guru

Tabel 3. 5 Angket Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Skor			
		4	3	2	1
1.	Tampilan media <i>scrapbook</i> berbasis kearifan lokal secara keseluruhan menarik				
2.	Tidak membutuhkan waktu yang banyak dalam mengoperasikan media <i>scrapbook</i> digital				
3.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian media sederhana dan mudah dipahami				
4.	Penggunaan media <i>scrapbook</i> berbasis kearifan lokal Nganjuk dapat menumbuhkan Semangat belajar siswa.				
5.	Penggunaan media <i>scrapbook</i> berbasis kearifan lokal Nganjuk relevan dan membantu pemahaman siswa				
6.	Penggunaan media <i>scrapbook</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.				
7.	Jenis media aman untuk siswa.				
8.	Penggunaan media <i>scrapbook</i> membuat guru merasa siswa lebih				

	aktif dalam pembelajaran.				
9	Tampilan dan warna yang digunakan dalam media <i>scrapbook</i> jelas dan menarik				
10	Media media <i>scrapbook</i> sesuai dengan materi keberagaman budaya Indonesia				
Total skor					
Skor Maksimal					
Persentase					

2) Angket respon siswa

5

Tabel 3. 6 Angket Respon Siswa

No.	Indikator	Kriteria	
		Ya	Tidak
1.	Pembelajaran menggunakan media <i>scrapbook</i> hari ini membuatmu senang		
2.	Materi keberagaman budaya Indonesia menarik perhatian mu dengan media <i>scrapbook</i>		
3.	Penggunaan media <i>scrapbook</i> memudahkanmu dalam memahami materi		
4.	Pertanyaan atau tugas mencermati berbagai keberagaman budaya Indonesia mampu terselesaikan dengan bantuan media <i>scrapbook</i>		
5.	Media <i>scrapbook</i> memiliki tulisan yang jelas		
6.	Tampilan media <i>scrapbook</i> memiliki gambar yang jelas dan mudah digunakan		
7.	Pembelajaran menggunakan media <i>scrapbook</i> membuat suasana kelas menjadi tenang		
8.	Media <i>scrapbook</i> melatih konsentrasi belajar saya ketika pembelajaran berlangsung		
9.	Media <i>scrapbook</i> membuat saya ingin belajar lebih mendalam		
10.	Media <i>scrapbook</i> menggunakan bahasa dan istilah yang mudah dipahami		
Total Skor			
Skor Maksimal			
Persentase			

c. Keefektifan

Instrumen yang digunakan dalam memperoleh data keefektifan media

pembelajaran di SDN 3 JATIKALEN dan SDN 6 SUDIMOROHARJO yaitu tes yang berupa *post-test*

Tabel 3. 7 Kisi Soal Posttest

Mapel	KD	Indikator	Bentuk Soal	No. Soal		
Ilmu Pengetahuan Sosial IPS	3.9 Mencermati keberagaman budaya Indonesia	3.3.1 Menyebutkan keberagaman budaya Indonesia	PG	1		
				2		
				3		
				4		
		3.3.1 Menyebutkan Keberagaman budaya pada suatu daerah di Nganjuk	Pilihan Ganda	5		
				6		
				7		
				8		
		3.3.2 Menjelaskan keberagaman budaya didaerah Nganjuk	Uraian	14		
				3.3.2 Menjelaskan keberagaman budaya didaerah Nganjuk	Pilihan Ganda	9
						10
				3.3.2 Menjelaskan keberagaman budaya didaerah Nganjuk	Uraian	11
						12
				3.3.2 Menjelaskan keberagaman budaya didaerah Nganjuk	Uraian	13
15						

G. Teknik Analisis Data

Teknik **analisis data** adalah cara yang digunakan peneliti untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket maupun tes. Teknik analisis secara kualitatif berupa saran dan komentar, sedangkan teknik analisis data secara kuantitatif berupa skor pada angket dan hasil belajar siswa.

1. Tahap-tahap Analisis Data

Teknik **analisis data yang** digunakan pada penelitian ini adalah analisis data deskriptif dan

data deskriptif kualitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengelola data dari angket dan lembar tes dan analisis deskriptif untuk mengelola data berupa respon (saran/tanggapan/kritik). Data deskriptif dan deskriptif kualitatif tersebut diperoleh dari tiga jenis data, yaitu data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Tiga jenis data tersebut diadaptasi dari kombinasi kriteria media yang baik menurut Ridwan (2018: 41). Adapun rinciannya sebagai berikut :

a. Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari dua ahli yang artinya akan ada dua kevalidan (ahli materi dan ahli media). Penilaian angket validasi ini menggunakan skala likert. Setiap responden akan memilih lima alternatif jawaban pada skala likert yang telah ada. Menurut Ridwan (2018: 38) "skala likert dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang". Menghitung presentase dari hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut Ridwan (2018: 41) dengan menggunakan rumus berikut.

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Validasi}} \times 100\%$$

Tabel 3.6 Kriteria Validasi

Presentasi Skor Kuantitatif	Skor Kualitatif	Keterangan
76,00 % - 100,00 %	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa perbaikan
51,00 % - 75,00 %	Cukup Valid	Dapat digunakan namun perlu ada perbaikan kecil
26,00 % - 50,00 %	Tidak Valid	Tidak bisa digunakan
0,00 % - 25,00 %	Sangat Tidak Valid	Sangat tidak bisa digunakan

Sumber : Ridwan (2015:88)

a. Kepraktisan

Data kepraktisan dibagi menjadi dua yaitu data kepraktisan uji coba draf awal

produk (kelompok terbatas) dan uji coba produk utama (lapangan). Untuk uji coba lapangan diperoleh dari dua pengguna, yaitu guru dan siswa. Dua data tersebut akan dijumlahkan dan dibagi untuk diketahui hasilnya dengan kata lain dihitung rata-ratanya. Adapun data yang diperoleh dari angket kepraktisan, baik ujicoba terbatas dan lapangan akan dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dengan kriteria dalam table menggunakan rumus yang diadaptasi dari Akbar (2020:82).

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

Keterangan :

P = nilai aspek kepraktisan
F = skor perolehan

N = skor maksimal

Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan

Presentasi Skor Kuantitatif	Skor Kualitatif	Keterangan
76,00 % - 100,00 %	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa perbaikan
51,00 % - 75,00 %	Cukup Praktis	Dapat digunakan namun perlu ada perbaikan kecil
26,00 % - 50,00 %	Tidak Praktis	Tidak bisa digunakan
0,00 % - 25,00 %	Sangat Tidak Praktis	Sangat tidak bisa digunakan

Sumber : Widoyoko (2020:62)

Berdasarkan analisis kepraktisan di atas, media *SCRAPBOOK* yang dihasilkan dikatakan praktis apabila skor rata-rata penilaian kepraktisan *SCRAPBOOK* kriteria minimal layak.

a. Keefektifan

Informasi kelayakan diperoleh dari manfaat hasil belajar setelah pembelajaran

diselesaikan oleh siswa dengan melakukan tes yang terdiri dari 10 pertanyaan. Dengan asumsi bahwa hasil akhir pembelajaran diperoleh lebih dari KKM, tepatnya 75, dan hasil akhir pembelajaran mencapai 80% kulminasi gaya lama, maka pengembangan media pembelajaran seharusnya dapat dilakukan. (Ernawati, Septiwiharti dan Palimbong (2013: 109).

berikut langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan.

$$\text{Nilai Hasil Belajar Siswa} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

- Menghitung hasil belajar setiap siswa (individu) dengan menggunakan rumus
- Kelulusan di presentase secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah siswa yang lulus KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Pencapaian skor diubah menjadi bentuk kualitatif, dengan mengacu kategori validitas menurut Wulandari.Eko, Nuryanti (2020:25) sebagai berikut.

Tabel 3.8 Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan

Persentase skor kuantitatif	Kategori
76,00 % - 100,00 %	Sangat Bagus
51,00 % - 75,00 %	Cukup bagus
26,00 % - 50,00 %	Kurang bagus
00,00 % - 25,00 %	Sangat Kurang bagus

Sumber: (Wulandari.Eko, Nuryanti, 2020:25)

Berdasarkan analisis keefektifan di atas, media yang dihasilkan dikatakan efektif apabila persentase penilaian keefektifan media *SCRAPBOOK* memenuhi kriteria minimal efektif.

2. Norma pengujian

Dalam suatu penelitian perlu menggunakan norma pengujian agar mendekati kebenaran. Norma pengujian pada penelitian ini mengacu pada:

a. Hasil Analisis Deskriptif

Pengembangan media *SCRAPBOOK* pada materi keberagaman budaya Indonesia ini dinyatakan layak jika memenuhi validitas isi konstruk. Efektif jika media *SCRAPBOOK* ini dapat membantu siswa dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia dan meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Hasil Analisis Statistik Parametrik

Kesimpulan hasil analisis statistik parametrik menggunakan uji t dan anova menggunakan landasan. Jika peluang kekeliruan ($\text{sign./}\alpha$) $< 0,05$ berarti signifikan. Artinya, hipotesis tersebut diterima, hipotesis nol ditolak. Akan tetapi, jika ($\text{sign./}\alpha$) $\geq 0,05$ berarti tidak signifikan, artinya hipotesis alternatif ditolak, hipotesis nol diterima.

2

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Studi pendahuluan pada penelitian ini yaitu membahas tentang analisis kinerja dan kebutuhan. Analisis kinerja dan pengembangan ini dilakukan melalui observasi di SDN 3 JATIKALEN pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Keberagaman Budaya Indonesia.

Analisis kinerja, analisis ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi pada materi Keberagaman Budaya Indonesia. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 3 JATIKALEN ini guru belum menggunakan media pembelajaran. Guru hanya menggunakan media gambar yang dicetak saja sehingga membuat peserta didik bosan dan tidak tertarik saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu media pembelajaran juga belum sesuai dengan karakteristik siswa. Maka dari itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menjadikan siswa tidak merasa bosan dan menjadi tertarik dalam kegiatan pembelajaran, seperti menggunakan media pembelajaran *SCRAPBOOK*.

Analisis kebutuhan, berdasarkan analisis kebutuhan yang digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi Keberagaman Budaya Indonesia, peneliti menyimpulkan yaitu:

- a. Perlunya media pembelajaran yang berbasis konkrit serta menarik untuk siswa.
- b. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.
- c. Perlunya pengembangan media pembelajaran yang efisien agar siswa tertarik dan tidak bosan.

Dari beberapa kebutuhan yang diperlukan untuk siswa maka peneliti mengembangkan mutu media pembelajaran. Media ini akan membuat kegiatan pembelajaran di kelas lebih efektif terutama pada siswa mereka akan tidak akan merasa bosan dan memiliki rasa ketertarikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *SCRAPBOOK*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN 3 JATIKALEN, peneliti menemukan masalah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Keberagaman Budaya Indonesia. Masalah tersebut disebabkan karena pada materi Keberagaman Budaya Indonesia guru dominan menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif. Berdasarkan hasil yang didapat dari 38 siswa pada kelas 4 terdapat 28 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM. Masalah ini disebabkan oleh peserta didik yang belum memahami benar materi menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna. Hal ini dapat dilihat pada saat guru mengajar dan saat mahasiswa melakukan *survey*

lapangan. Pada saat wawancara lapangan dengan guru kelas 4, didapatkan hasil bahwa proses pembelajaran yang berlangsung selama ini sering masih sering menggunakan metode ceramah. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif pada materi menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna sehingga membuat siswa merasa tidak tertarik dan bosan. Dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan guru masih terlalu sederhana dan kurang menarik bagi siswa.

Dari permasalahan-permasalahan tersebut dapat disimpulkan yaitu, permasalahan pertama dinyatakan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran guru kurang kreatif dalam menyampaikan pembelajaran seperti memberikan media pembelajaran Bahasa Indonesia materi menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna, sehingga siswa sulit memahami penjelasan dari guru. Permasalahan kedua yaitu metode pembelajaran yang digunakan guru pada materi penyajian datamasih monoton yaitu metode ceramah, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi tidak memahaminya.

Dari permasalahan tersebut, dibutuhkan solusi berupa media pembelajaran *SCRAAPBOOK* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Keberagaman Budaya Indonesia pada siswa kelas 4 di SDN 3 JATIKALEN. Dengan media pembelajaran *SCRAPBOOK* ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan mampu membantu peserta didik memahami materi dengan mudah.

Pada penelitian dan pengembangan ini meliputi ahli media, ahli materi, dan 38 siswa kelas 4 SDN 3 JATIKALEN.

Tabel 4.1 Ahli Penelitian

No	Keterangan	Nama
1.	Ahli Materi	Erwin Putra Perman, M.Pd.
2.	Ahli Media	Karimatus Saidah, M.Pd
4.	Siswa	30 siswa kelas 4 SDN 3 JATIKALEN NGANJUK 8 siswa kelas 4 SDN 6 SUDIMOROHARJO NGANJUK

2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan di SDN 3 JATIKALEN Kabupaten Nganjuk dapat dijadikan sebagai dasar untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yakni *SCRAPBOOK* untuk materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas 4 SDN 3 JATIKALEN. Dapat dilihat saat menggunakan *SCRAPBOOK*, siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran di kelas. media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan valid digunakan jika media tersebut memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil dari validasi ahli materi dan ahli media.

B. Desain Awal

Berdasarkan hasil studi lapangan, dikembangkan media pembelajaran *SCRAPBOOK*. Media *SCRAPBOOK* merupakan media berupa tempelan gambar atau hiasan lain yang diaplikasikan di atas kertas. Media *SCRAPBOOK* menyajikan materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas 4. Pembuatan *SCRAPBOOK* ini menggunakan desain menarik sesuai dengan tingkat pembelajaran siswa. Dengan tingkatan kelas 4 yang termasuk dalam kategori kelas tinggi, maka desain yang digunakan pun menggunakan tema budaya kabupaten Nganjuk untuk menarik perhatian siswa, serta penulisan yang mudah dipahami siswa kelas 4, dan materi yang cukup ringan. Dengan kerangka yang telah ditentukan maka dilakukan perancangan awal untuk mendapatkan draft *SCRAPBOOK* dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Keberagaman Budaya Indonesia.

Tabel 4.2 Desain *SCRAPBOOK*

No	Keterangan	Gambar
1.	Judul media pembelajaran yaitu <i>SCRAPBOOK</i> yang didesain semenarik mungkin	
2.	Bagian pada media pembelajaran yaitu <i>SCRAPBOOK</i>	

	Bagian materi pada media pembelajaran yaitu <i>SCRAPBOOK</i>	
4.	Bagian contoh soal media pembelajaran yaitu <i>SCRAPBOOK</i>	

¹ C. Pengujian Model Terbatas

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi Ahli

a. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Erwin Putra Permana, M.Pd. yang merupakan dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri, program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Validator materi berperan untuk memberikan penilaian terhadap materi yang akan disampaikan dan materi yang ada dalam media pembelajaran. Selanjutnya validator diminta untuk mengisi lembar validasi materi dengan memberi tanda *checklist* pada kolom yang telah tersedia pada lembar validasi. Selain itu, validator dapat memberikan saran saran untuk perbaikan. Validasi dilakukan 1 kali, pada tanggal 26 Maret 2024 Penilaian oleh ahli materi

terhadap materi keberagaman budaya Indonesia adalah valid dengan memperoleh skor presentase 80% .Pada validasi diberikan beberapa pembenahan pada perangkat pembelajaran, yaitu seperti penambahan materi tentang sejarah kabupaten Nganjuk dan pembenahan pada soal evaluasi. Setelah validator memberikan saran selanjutnya dilakukan revisi terhadap materi agar produk yang dihasilkan layak untuk diuji baik dari segi penyajian maupun kebahasaan.

b. Hasil Validasi oleh Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah Ibu Karimatus Saidah, M.Pd yang merupakan dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri, program studi PGSD. Validator ahli media berperan untuk memberikan penilaian terhadap media yang akan digunakan dalam media yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Selanjutnya validator diminta untuk mengisi lembar validasi media dengan memberi tanda *checklist* pada kolom yang telah tersedia pada lembar validasi.

Validasi dilakukan 2 kali. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 4 April 2024 dan 25 April 2024. Dengan hasil validasi pertama perlu perbaikan pada media pembelajaran berupa tambahan cover, font penulisan huruf dalam multimedia diperbesar, pemberian tanda pada huruf alfabet dan penambahan barcode soal evaluasi. Setelah validator memberikan saran, selanjutnya dilakukan revisi terhadap media *SCRAPBOOK* agar produk yang dihasilkan layak untuk diuji coba terbatas maupun uji coba skala luas.

Berdasarkan hasil validasi tahap kedua yang dilakukan oleh validator media pembelajaran *SCRAPBOOK* mendapatkan hasil presentase 94% dimana Ketika nilai tersebut dimasukkan dalam kriteria validitas, media pembelajaran dinyatakan sangat valid dapat digunakan tanpa perbaikan.

2. ² Deskripsi Uji Coba Luas

Data hasil uji coba pada model pengembangan media pembelajaran dengan menilai pada nilai uji kepraktisan dan keefektifan ini berupa skor respon peserta didik yang berjumlah 38 siswa pada siswa kelas 4 SDN 3 JATIKALEN Kabupaten Nganjuk.

3. Hasil Uji Coba Luas

a. Kepraktisan

a. Hasil angket kepraktisan siswa

Berdasarkan data yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa presentase skor kepraktisan uji coba terbatas dan uji coba luas adalah 83,5% dan 87,5% dari 38 siswa sehingga dapat dikatakan media ini sangat praktis.

penilaian terhadap produk media pembelajaran *SCRAPBOOK* yaitu memperoleh penilaian baik oleh siswa. Dari penilaian tersebut dapat diketahui bahwa media *SCRAPBOOK* dapat diterima dan digunakan dalam pembelajaran oleh siswa kelas 4 di SDN 3 JATIKALEN.

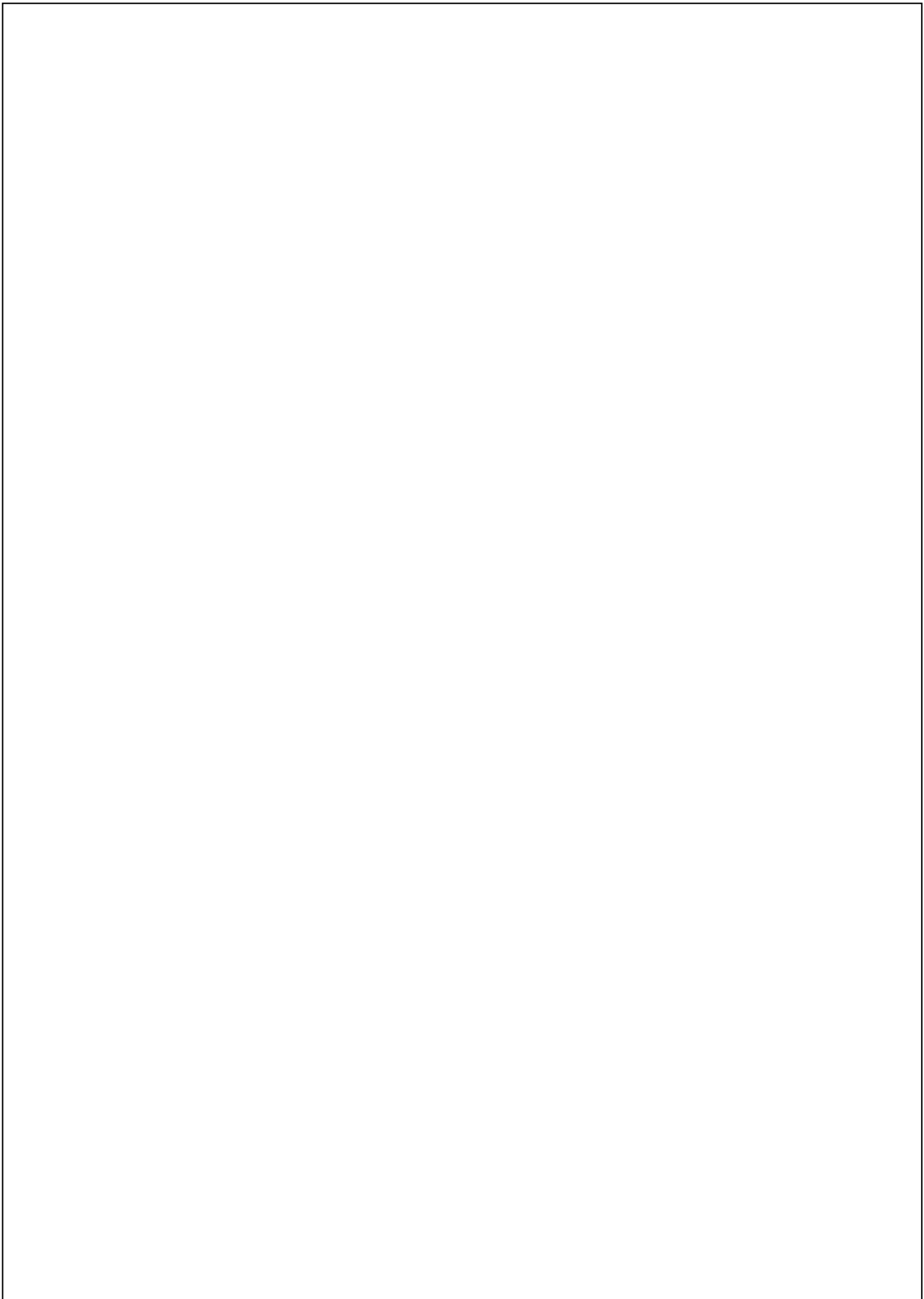
b. Hasil angket kepraktisan guru

Angket respon guru digunakan untuk mengetahui media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan dalam pembelajaran atau tidak. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil angket untuk guru terhadap pelaksanaan pembelajaran *SCRAPBOOK*.

Berdasarkan data hasil uji kepraktisan media melalui angket kepraktisan guru bahwa hasil kumulatif dari seluruh skor mendapat nilai 92,5% yang berarti uji coba kepraktisan media ini sangat praktis dan media *SCRAPBOOK* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia ini sangat praktis digunakan sehingga membantu dalam menyampaikan materi penyajian data dengan baik.

c. Keefektifan

Data hasil nilai evaluasi yang diberikan kepada siswa digunakan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran *SCRAPBOOK* melalui 2 tahap yaitu tes uji coba terbatas dan uji coba luas. Dalam uji coba keefektifan ini peneliti menggunakan uji coba terbatas dengan mengambil sampel 8 subjek di kelas 4 SDN 6 SUDIMOROHARJO dan 30 sampel uji coba luas di kelas 4 SDN 3 JATIKALEN.



Berdasarkan data hasil uji keefektifan media melalui soal evaluasi (*Post Test*) bahwa hasil kumulatif dari seluruh subjek mendapatkan hasil uji coba terbatas 83,5 dan uji coba luas 87,5. Sehingga hasil dari uji coba akan di akumulasikan menjadi $V = \frac{83,5+89}{2} = 86\%$ yang berarti uji coba keefektifan media ini sangat efektif.

2

D. Validasi Model

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

Hasil uji validasi diperoleh melalui 2 tahap. Tahap pertama validasi dilakukan oleh ahli materi dan validasi dilakukan oleh ahli media.

a. Validasi Ahli Materi

Sebelum diuji cobakan langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan validasi ahli materi kepada dosen ahli materi agar memperoleh nilai validator terhadap materi media pembelajaran yang dikembangkan. Validator materi media pembelajaran ini dilakukan oleh Bapak Erwin Putra Permata, M.Pd. Validator diminta untuk mengisi lembar angket validasi materi dengan memberi tanda centang (√) pada kolom skor yang tersedia. Hasil dari validasi materi adalah 80% yang menunjukkan bahwa materi multimedia pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dan sangat baik untuk digunakan. Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 26 Maret 2024.

b. Validasi Ahli Media

Selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan validasi ahli media kepada dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri program studi PGSD agar memperoleh nilai validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran ini dilakukan oleh Karimatus Saidah, M.Pd. Validator diminta untuk mengisi lembar angket validasi media

pembelajaran dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang tersedia. Hasil dari validasi media adalah 85% yang

menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dan sangat baik untuk digunakan.

Tujuan validasi ini untuk mendapatkan masukan mengenai kekurangan pada aspek materi, angka, penyajian, dan media. Masukan tersebut kemudian dianalisis dan digunakan untuk merevisi media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas mediapembelajaran *SCRAPBOOK* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia. Validasi ahli media dilakukan pada tanggal 25 April 2024.

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media dan ahli materi yang masing-masing nilainya 80% dan 85%. Hasil dari kedua validator akan di akumulasikan menjadi $\frac{V}{ah} = \frac{80+85}{2} = 82,5\%$. Pada kriteria ini dikategorikan sangat valid (sangat baik digunakan).

3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model

a. Kevalidan

Berdasarkan model pengembangan media pembelajaran *SCRAPBOOK* yang telah disetujui oleh ahli media dan ahli materi. Diperoleh hasil 85% dari ahli media dengan interpretasi sangat baik, dan 80% dari ahli materi dengan interpretasi baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *SCRAPBOOK* dikategorikan valid dikarenakan memperoleh hasil lebih baik dengan tingkat kevalidan sangat valid pada semua ahli untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran.

b. Kepraktisan

Uji kepraktisan media *SCRAPBOOK* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk mengetahui apakah media ini membantu guru dalam mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran. Berikut angket kepraktisan media yang telah diisi oleh guru kelas 4 SDN 3 JATIKALEN. Berdasarkan data hasil uji kepraktisan media melalui angket kepraktisan guru bahwa hasil kumulatif dari seluruh skor mendapatkan hasil 92,5 yang berarti uji coba kepraktisan media ini tuntas dan *SCRAPBOOK* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia sangat praktis digunakan sehingga sangat membantu dalam penyampaian materi Keberagaman Budaya Indonesia.

c. Keefektifan

Berdasarkan model pengembangan media pembelajaran *SCRAPBOOK* data efektif dapat diukur menggunakan instrument tes yaitu *post test* pada hasil kerja siswa yang diberikan ke siswasetelah menggunakan media *SCRAPBOOK*. Data efektif diperoleh dari rata-rata hasil belajar siswa dari kelas. jika rata-rata kelas ≥ 75 KKM, media ini dianggap efektif dan jika ≤ 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 86 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.

4. Desain Model Akhir

Media *SCRAPBOOK* ini telah mengalami perbaikan setelah melakukan konsultasi serta validasi ahli media. Berikut perbedaan *SCRAPBOOK* sebelum dan sesudah.

²
Tabel 4. 9 Desain Akhir Model

Desain Awal	Desain Akhir	Keterangan
	 The image shows the cover of a multimedia learning material. It features a colorful illustration of a person riding a horse, with the title 'NGALUK WOTANGIN' prominently displayed at the top. The background is light blue and yellow.	Cover multimedia pembelajaran
	 The image shows a title page for a multimedia learning material. It features a colorful illustration of a traditional Indonesian house (Rumah Adat) with a thatched roof, surrounded by trees and a blue sky. The title 'NGALUK WOTANGIN' is visible at the top.	Judul multimedia pembelajaran
	 The image shows a menu page for a multimedia learning material. It features a colorful illustration of a traditional Indonesian house (Rumah Adat) with a thatched roof, surrounded by trees and a blue sky. The title 'NGALUK WOTANGIN' is visible at the top.	Menu multimedia pembelajaran



Ada beberapa bagian yang perlu direvisi, yang paling mencolok ialah tambahan bagian cover dan petunjuk penggunaan. Selain itu pada desain awal media *SCRAPBOOK* bagian materi yang awalnya hanya sekedar pengertian ditambah dengan contoh kebudayaan kabupaten Nganjuk.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Spesifikasi Produk

Dalam mengembangkan media *SCRAPBOOK* menggunakan kompetensi dasar yang menjelaskan tentang tata cara penggunaan media pembelajaran materi Keberagaman Budaya Indonesia, yang dimana dapat membantu siswa untuk mempermudah memahami materi tentang Budaya Indonesia terutama di daerah Kabupaten Nganjuk. Ada beberapa tahapan yaitu pengumpulan materi, desain media *SCRAPBOOK*, melakukan uji validasi materi dan validasi media lalu yang terakhir adalah uji coba terbatas dan uji coba luas di kelas 4 SDN 3 JATIKALEN Kabupaten Nganjuk.

a. Ukuran

Media *SCRAPBOOK*, memiliki ukuran yang 21 cm x 12 cm. Dikarenakan *SCRAPBOOK* merupakan media 3D. Sehingga ukuran dari media *SCRAPBOOK* menyesuaikan dengan alat yang digunakan siswa atau guru untuk mengaplikasikannya.

b. Deskripsi Visual

Media *SCRAPBOOK* tergolong media yang cukup variatif. Desain dalam media memiliki berbagai animasi guna menarik perhatian siswa, seperti animasi berbagai varian model kartun. Pemilihan warna cukup sesuai dengan tema background kebudayaan Indonesia, kuning, dan coklat. Font penulisan dalam media *SCRAPBOOK* cukup besar sehingga dapat mempermudah siswa dalam membaca. Penambahan gambar animasi pada materi Keberagaman Budaya Indonesia dapat membantu siswa untuk memahami materi.

2. Keunggulan dan Inovasi

Kelebihan media *SCRAPBOOK* adalah sebagai berikut :

1. Menggunakan bahan konkrit dalam penggunaan media.
2. Menarik, karena didesain dengan memberikan gambaran animasi kartun.
3. membuat peserta didik menjadi lebih kreatif.
4. mencurahkan hobi, dokumentasi, serta sarana untuk rekreasi dan penghilang stress.
5. Siswa dapat menggunakan multimedia dengan mudah karena dilengkapi dengan tata cara penggunaan media.

3. Kelemahan

Kekurangan media *SCRAPBOOK* adalah sebagai berikut:

- a. Belum bisa menggunakan secara mandiri, masih perlu pendampingan orang tua jika siswa belum bisa membaca dan penggunaan media di rumah.
- b. terletak pada konstruksi lipatan kertas jika dibuka membutuhkan gerakan membuka untuk menyanggah bidang di halaman.
- c. membutuhkan skill dan ketelatenan Menyusun dan menempel di sebuah halaman.
- d. Penyusunan media juga memperhatikan estetika keindahan untuk menarik pembaca agar pembacatidak bosan dalam membaca *SCRAPBOOK*.

1

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model

a. Faktor Pendukung Implementasi Model

- 1) Tertarik dan antusiasmenya siswa terhadap media *SCRAPBOOK* dikarenakan ini merupakan hal baru untuk mereka.
- 2) Siswa menjadi semakin mudah dalam memahami materi penyajian data
- 3) Guru terbantu dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media *SCRAPBOOK* yang mudah menarik perhatian siswa.

b. Penghambat Implementasi Model

- 1) Diperlukan beberapa kali revisi untuk desain media pada bagian cover, materi, dan revisi gambar animasi.
- 2) Perlu perbaikan dibagian materi dengan tambahan desain
- 3) Perlu penambahan cara penggunaan media untuk mempermudah siswa dalam pengimplementasian media.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SASARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk *SCRAPBOOK* 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 94%.
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 dan siswa yang mendapatkan hasil penilaian kepraktisan sebesar 93%
3. Produk pengembangan media *SCRAPBOOK* 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 87,5%

B. Implikasi

Implikasi dari penelitian pengembangan media pembelajaran *SCRAPBOOK* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia ini terbagi atas implikasi teoritis dan implikasi praktis yang akan dijelaskan sebagai berikut,

1. Implikasi teoritis

Penelitian pengembangan dilakukan yaitu penelitian pengembangan media pembelajaran *SCRAPBOOK* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia yang berpengaruh terhadap respon dan minat belajar siswa dikelas. Menarik perhatian siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dan memberikan kemudahan dalam memahami materi. Oleh karena itu, media *SCRAPBOOK* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia dapat dijadikan referensi pada dunia Pendidikan khususnya Pendidikan dasar.

2. Implikasi praktis

1. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian pengembangan dapat menjadi salah satu inventaris media pembelajaran yang digunakan pada sekolah.
2. Bagi guru, hasil penelitian pengembangan dapat menjadi salah satu referensi dalam memilih media pembelajaran dan pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal dan digital.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian pengembangan dapat menjadi salah satu referensi atau tambahan literatur dalam melakukan penelitian yang memiliki bidang yang sama.
4. Bagi siswa, media *SCRAPBOOK* pada materi keberagaman budaya Indonesia dapat meningkatkan semangat belajar dan hasil belajar.

C. Saran

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *SCRAPBOOK* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan pengembangan media lebih lanjut yang sangat dibutuhkan sebagai berikut,

1. Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat menyediakan fasilitas media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.
2. Bagi guru diharapkan dapat mengubah cara pandang pembelajaran yang terpaku pada papantulis dengan menggunakan media pembelajaran dan diharapkan bisa mengembangkan media *SCRAPBOOK* ini lebih baik lagi. Tidak hanya untuk media ini saja namun media-media yang lain sehingga guru akan semakin variative dalam mengajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan media-media pembelajaran yang lebih inovatif dari media *SCRAPBOOK* pada pembelajaran Keberagaman Budaya Indonesia ini. Perhatikan juga bahan media yang akan dikembangkan sehingga media dapat digunakan dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Meka Maharcika, Ni Ketut Suarni, & I Made Gunamantha. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker Untuk Siswa Pekerja Di Sekitarku Kelas Iv Sd/Mi. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 165–174. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.240
- Anditasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 97–108. <https://doi.org/10.31943/mathline.v6i1.177>
- Cahyani, R. P., Irianto, A., & Yustisia, V. (2020). Pembentukan Karakter Mandiri Melalui Pembelajaran Tematik di SDN Kebondalem Mojosari. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(3), 236–244.
- Desyandri, D., Muhammadiyah, M., Mansuridin, M., & Fahmi, R. (2019). Development of integrated thematic teaching materials based discovery learning model in grade V elementary school. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(1), 16–22. <https://doi.org/10.29210/129400>
- Dwi Rita Nova, D., & Widiastuti, N. (2019). Pembentukan Karakter Mandiri Anak Melalui Kegiatan Naik Transportasi Umum. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 2(2), 113. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v2i2.2515>
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2). <https://doi.org/10.30736/atlv1i2.85>
- Fakhrurrazi, F. (2018). HAKIKAT PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. *At-Taqdir*, 11(1). <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Fauzan, Moh. (2021). Pengembangan Modul Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VII*, 643–654.
- Febriyanti, D. A., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan modul matematika berbasis etnomatematika pada materi bangun datar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1409–1416.
- Finamore, P. da S., Kós, C., Corrêa, J. C. F., D., Collange Grecco, L. A., De Freitas, T. B., Satie, J., Bagne, E., Oliveira, C. S. C. S., De Souza, D. R., Rezende, F. L., Duarte, N. de A. C. A. C. D. A. C., Grecco, L. A. C. A. C., Oliveira, C. S. C. S., Batista, K. G., Lopes, P. de O. B., Serradilha, S. M., Souza, G. A. F. de, Bella, G. P., ... Dodson, J. (2021). No Tide. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(February), 2021.
- Hati, S. T. (2019a). Hubungan Antara Ilmu-ilmu Sosial Dan IPS (Sumber Dan Materi Ips). *ITTIMAIYAH Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya*, 2(1).
- Hati, S. T. (2019b). Hubungan Antara Ilmu-ilmu Sosial Dan IPS (Sumber Dan Materi Ips). *ITTIMAIYAH Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya*, 2(1).
- Hayati, Ismawirna, & Taat Kurnita Yeniningsih. (2020a). Pengembangan Karakter Mandiri Melalui Kegiatan Entrepreneurship Berintegritas Pada Fakultas Agama Islam Di Universitas Serambi Mekkah Banda Aceh. *Visipena Journal*, 11(1), 60–76. <https://doi.org/10.46244/visipena.v11i1.1066>
- Hayati, Ismawirna, & Taat Kurnita Yeniningsih. (2020b). Pengembangan Karakter Mandiri Melalui Kegiatan Entrepreneurship Berintegritas Pada Fakultas Agama Islam Di Universitas Serambi Mekkah Banda Aceh. *Visipena Journal*, 11(1), 60–76. <https://doi.org/10.46244/visipena.v11i1.1066>
- Hernawan, A. H. (2018). Hakikat Strategi Pembelajaran. *Pdggk4105/Modul 1*.
- Hutabaean A L, Siswandari, H. (2019a). Pemanfaatan E-Module Interaktif Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED, 2018*, 298–305.
- Hutabaean A L, Siswandari, H. (2019b). Pemanfaatan E-Module Interaktif Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED, 2018*, 298–305.
- Indrawati, I., Lestari, P., Belluano, L., Harlinda, H., Tuasamu, F. A. R., & Lantara, D. (2019). Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Perpustakaan menggunakan Pieces Framework. *Jurnal Ilmiah*, 11(28), 118–128.
- Kalsum, T. U., Suryana, E., & Nopitasari, V. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FIQH. *Jurnal PADAMU NEGERI (Pengabdian Pada Masyarakat Bidang Eksakta)*, 1(1). <https://doi.org/10.37638/padamunegeri.v1i1.118>
- Kemdikbud. (2019). *Tips dan Trik Penyusunan E-Modul (Vol. 1)*.

- Kumalasari, M. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 1–11.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Linda*, R., Zulfarina, Z., Mas'ud, M., & Putra, T. P. (2021). Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi E-Modul Interaktif Terpadu Tipe Connected Pada Materi Energi SMP/MTs. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 191–200. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i2.19012>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021a). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021b). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Mardiah, S., Widyasuti, R., & Rinaldi, A. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Menggunakan Metode Inkuiri. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 119. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2228>
- Megawati, C., Astini, D., Syahputra, I., & Zulkamaini. (2022). Penggunaan Model ADDIE dalam Pengembangan Bahan Ajar. In *BAKTIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat* (Vol. 4, Issue 2).
- Muzijah, R., Wati, M., & Mahtari, S. (2020). Pengembangan E-modul menggunakan Aplikasi E-learning untuk Melatih Literasi Sains. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(2), 89. <https://doi.org/10.20527/jipf.v4i2.2056>
- Nopiani, R., Suarjana, I. M., & ... (2021). E-Modul Interaktif pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku. *Mimbar Pgsd ...*, 9(2), 276–286.
- Nurjanah, L., Handayani, S., & Gunawan, R. (2021a). Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Dunia Pendidikan. *Chronologia*, 3(2). <https://doi.org/10.22236/jhe.v3i2.7242>
- Nurjanah, L., Handayani, S., & Gunawan, R. (2021b). Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Dunia Pendidikan. *Chronologia*, 3(2). <https://doi.org/10.22236/jhe.v3i2.7242>
- Oktavia, M., & Prasasty, A. T. (2019). Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan. *Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre and Post Test*, November, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Putriyani, I. J. (2021). *Matematika Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Datar Kelas IV MI/SD*.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1).
- Rahmat. (2021). KAJIAN PEMBELAJARAN PKn MI / SD. *Kajian Pembelajaran PKn MI*.
- Rica Sidiq, & Najwah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>
- Rofiq, A., Mahadewi, L. P. P., & Parniti, D. P. (2019). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU. *Journal of Education Technology*, 3(3). <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21732>
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3).
- Sholiklah, N. (2020). *Pengembangan e-modul Matematika kelas 5 SD/MI semester genap berbasis Pendidikan Matematika Realistik (PMRI)*.
- Sugiharni, G. A. D. (2018). Pengembangan Modul Matematika Diskrit Berbentuk Digital Dengan Pola Pendisiplinan Asynchronous Menggunakan Teknologi Open Source. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 7(1), 58. <https://doi.org/10.23887/janapati.v7i1.12667>
- Sumarni, S. (2019). Model penelitian dan pengembangan (RnD) lima tahap (MANTAP). *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan*, 1(1).
- Swel J. (2021). Instructional Design. In *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International*

Journal of Community Service Learning, 4(3).

Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN GURU MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1).

Yulianto, A. (2020). Pengujian Psikometri Skala Guttman untuk Mengukur Perilaku Seksual pada Remaja Berpacaran. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 18(1).

Arfanda_Syahrul_Gunawan

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 Submitted to Universitas Sebelas Maret 1%
Student Paper

2 repository.unpkediri.ac.id 1%
Internet Source

3 j-economics.my.id <1%
Internet Source

4 ejournal.undiksha.ac.id <1%
Internet Source

5 123dok.com <1%
Internet Source

6 Submitted to Universitas Negeri Jakarta <1%
Student Paper

7 Submitted to Universitas Negeri Surabaya <1%
The State University of Surabaya
Student Paper

8 media.neliti.com <1%
Internet Source

9 jbse.ulm.ac.id <1%
Internet Source

10	Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton Student Paper	<1 %
11	Andi Ihsan Mahardika, Muhammad Arifuddin, Novan Alkaf Bahraini Saputra, Muthya Hayati. "The effectiveness of wetland environment static fluid e-module to train learners' science literacy", Cypriot Journal of Educational Sciences, 2022 Publication	<1 %
12	myjurnal.poltekkes-kdi.ac.id Internet Source	<1 %
13	repo.bunghatta.ac.id Internet Source	<1 %
14	dokumen.tips Internet Source	<1 %
15	euclid.ugj.ac.id Internet Source	<1 %
16	journal.lppmunindra.ac.id Internet Source	<1 %
17	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
18	journal.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
19	jurnal.unsur.ac.id Internet Source	<1 %

20	www.syncsci.com Internet Source	<1 %
21	ejournal.tsb.ac.id Internet Source	<1 %
22	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
23	link.springer.com Internet Source	<1 %
24	www.rijal09.com Internet Source	<1 %
25	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
26	id.scribd.com Internet Source	<1 %
27	lp2m.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
28	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
29	ummaspul.e-journal.id Internet Source	<1 %
30	Aldi Aldi, Suhardiman Suhardiman, Ahmad Nurul Ihsan. "Culture Shock Dan Adaptasi Studi Fenomenologi Pada Peserta Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka Batch 3 Di	<1 %

Universitas Pendidikan Ganesha", Journal on Education, 2024

Publication

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off



SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor : 729.095 /C/FKIP/LIN PGRI/VII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.
NIDN : 0729078402
Jabatan : Gugus Penjamin Mutu

Menyatakan bahwa:

Nama : Arlanda Syaiful Gunawan
NPM : 2014060004
Program Studi : Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SCRAPBOOK PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA
INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Telah melakukan cek plagiasi pada dokumen Skripsi dengan hasil sebesar 4% dan dinyatakan bebas dari unsur-unsur plagiasi. (Ringkasan hasil plagiasi terlampir)

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 01 Juli 2024
Gugus Penjamin Mutu,



Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.