

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

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

ARFANDA SYAHRUL GUNAWAN

NPM : 2014060004

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA UN PGRI KEDIRI**

2024

Skripsi oleh :
Arfanda Syahrul Gunawan
NPM : 2014060004

Judul :


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

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 10 Juli 2024

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



ABDUL AZIZ HUNAIFI, SS,MA
NIDN. 0704078402



APRILIA DWI HANDAYANI, M.Si
NIDN. 0721048402

Skripsi oleh :
ARFANDA SYAHRUL GUNAWAN
NPM : 2014060004

Judul :
**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK PADA
MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV
SEKOLAH DASAR”**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal :19 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr.Abdul Aziz Hunaifi, SS,MA
2. Penguji 1 :_Dr. Mumun Nurmilawai, M.Pd
3. Penguji II : Dr.Aprilia Dwi Handayani, M.Si



Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd
N. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Arfanda Syahrul Gunawan
Jenis Kelamin : Laki Laki
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/18 Oktober 2000
NPM : 2014060004
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, Juli 2024

Yang menyatakan



Arfanda Syahrul Gunawan

NPM. 2014060004

MOTTO

“SEMESTA tak akan berpihak kepada manusia yang hanya ingin terlihat

SEMPURNA”- Ki Ngabehi Soerodiwiryo

PERSEMBAHAN

SAYA PERSEMBAHKAN UNTUK ALMARHUM KEDUA ORANG TUA

TERSAYANG

ABSTRAK

Arfanda Syahrul Gunawan: Pengembangan media *SCRAPBOOK* pada materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar, Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Nusantara PGRI KEDIRI, 2024.

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

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang dilakukan di SDN 3 JATIKALEN Kabupaten Nganjuk pada kelas IV. Pada saat proses pembelajaran tatap muka dikelas IV ditemukan bahwa materi yang belum atau kurang dikuasai dan dipahami oleh siswa adalah materi keberagaman budaya Indonesia. Permasalahan tersebut terjadi karena kurangnya minat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga banyak yang tidak menyukai pembelajaran tersebut dikarenakan bosan terhadap bahan ajar yang digunakan. Rumusan masalah (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?.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendiskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media *SCRAPBOOK* pada materi keberagaman budaya Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan subjek guru dan siswa kelas 4 SDN 3 JATIKALEN. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi, angket penilaian produk, dan soal hasil belajar berupa *post test* dengan Teknik analisis berupa kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

Hasil penelitian ini adalah (1) media pembelajaran *scrapbook* mendapatkan hasil dari validasi ahli media sebesar 90%. (2) media pembelajaran *scrapbook* mendapatkan hasil dari validasi ahli materi sebesar 95% (3) media pembelajaran *scrapbook* dinyatakan praktis dan memperoleh hasil angket dari guru yaitu 92,5% sedangkan hasil angket dari siswa mendapatkan nilai 85,5%. (4) media pembelajaran *scrapbook* diuji keefektifannya melalui soal *posttest* dari uji coba terbatas mendapat nilai rata rata 83,5%, sedangkan uji coba luas memperoleh nilai rata rata 87,5%. Berdasarkan hasil nilai pada uji coba terbatas dan uji coba luas mengalami peningkatan. Berdasarkan persentase maka media pembelajaran *scrapbook* sangat efektif untuk digunakan.

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah media pembelajaran *scrapbook* dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam membantu siswa dan guru pada proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pda Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar” ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP PGSD UN PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Dr. Abdul Aziz Hunaifi, SS,MA selaku dosen pembimbing I,
5. Dr. Aprilia Dwi Handayani M.Si selaku dosen pembimbing II
6. Bapak/ibu Dosen Prodi PGSD UN PGRI Kediri;
7. Etik Widyawati, S.Pd.SD selaku kepala sekolah SDN 6 SUDIMOROHARJO
8. Sri Rahyu, S.Pd.SD selaku kepala sekolah SDN 3 JATIKALEN
9. Almarhum bapak dan almarhum ibu yang selalu memberi dukungan dan menjadi motivasi dalam hidup, serta
10. Semua pihak yang telah memberikan dukungan yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya dalam dunia Pendidikan.

Kediri, 19 Juli 2024

Arfanda Syahrul Gunawan

NPM. 2014060004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	
Error! Bookmark not defined.	
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	xv
A. Latar Belakang Masalah.....	xv
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah Penelitian.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan.....	6
F. Manfaat Pengembangan.....	7
G. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II Landasan Teori	
Error! Bookmark not defined.	
A. Kajian Teori	
Error! Bookmark not defined.	
1. Hakikat Pembelajaran.....	
.....	Erro
r! Bookmark not defined.	
a. Pengertian pembelajaran.....	

.....	Error! Bookmark not defined.
b. Komponen Pembelajaran	
.....	Error! Bookmark not defined.
c. Evaluasi Pembelajaran	
.....	Error! Bookmark not defined.
2. Hakikat Media Pembelajaran	
.....	Error! Bookmark not defined.
a. Fungsi Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
b. Jenis jenis Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
	defined.
3. Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	
Error! Bookmark not defined.	
a. Pengertian Media <i>Scrapbook</i>	
.....	Error! Bookmark not defined.
b. Kelebihan.....	
.....	Error! Bookmark not defined.
c. Kekurangan.....	
.....	Error! Bookmark not defined.
4. Pembelajaran IPS di SD	
Error! Bookmark not defined.	
a. Hakikat Pembelajaran IPS di SD.....	
.....	Error! Bookmark not defined.
b. Tujuan dan fungsi Pembelajaran IPS di SD	
.....	Error! Bookmark not defined.
c. Prinsip Pembelajaran IPS di SD	
.....	Error! Bookmark not defined.
5. Materi Keberagaman Budaya Indonesia	

Error! Bookmark not defined.

a. Pengertian Keberagaman Budaya Indonesia
.....	Error! Bookmark not defined.
b. Tujuan Materi Keberagaman Budaya Indonesia.....
.....	Error! Bookmark not defined.
c. Materi Keberagaman Budaya Indonesia
.....	Error! Bookmark not defined.
B. Penelitian Terdahulu
	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Berfikir.....
	Error! Bookmark not defined.
D. Prosedur Pengembangan
	Error! Bookmark not defined.
E. Lokasi dan Subjek Penelitian
	Error! Bookmark not defined.
F. Validasi Produk
	Error! Bookmark not defined.
G. Instrumen Pengumpulan Data
	Error! Bookmark not defined.
1. Pengembangan Instrumen	Error! Bookmark not defined.
2. Validasi instrumen	Error! Bookmark not defined.
H. Teknik Analisis Data.....
	Error! Bookmark not defined.
1. Tahap-tahap Analisis Data
.....	Error! Bookmark not defined.

BAB IV

A. Hasil Studi Pendahuluan.....
	Error! Bookmark not defined.
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

.....	Erro
r! Bookmark not defined.	
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	
.....	Erro
r! Bookmark not defined.	
B. Desain Awal	
Error! Bookmark not defined.	
C. Pengujian Model Terbatas	
Error! Bookmark not defined.	
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi Ahli	
.....	Erro
r! Bookmark not defined.	
2. Deskripsi Uji Coba Luas.....	
.....	Erro
r! Bookmark not defined.	
3. Hasil Uji Coba Luas	
.....	Erro
r! Bookmark not defined.	
D. Validasi Model	
Error! Bookmark not defined.	
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.	
.....	Erro
r! Bookmark not defined.	
2. Impretasi Hasil Uji Validasi	
.....	Erro
r! Bookmark not defined.	
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model	77
4. Desain Model Akhir	
.....	Erro
r! Bookmark not defined.	
C. Pembahasan Hasil Penelitian	

	Error! Bookmark not defined.	
	1. Keunggulan dan Inovasi	
	Error! Bookmark not defined.	
	2. Kelemahan	
	Error! Bookmark not defined.	
	3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model.....	82
BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SASARAN	
	Error! Bookmark not defined.	
	A. Simpulan	
	Error! Bookmark not defined.	
	B. Implikasi	
	Error! Bookmark not defined.	
	C. Saran	
	Error! Bookmark not defined.	
DAFTAR PUSTAKA		
	Error! Bookmark not defined.	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 : Tabel Makanan Khas Nganjuk.....	
3.1 : Subjek Penelitian	51
3.2 : Tingkat Dalam Skala Likert.....	58
3.3 :Angket Validasi Media Pembelajaran.....	58
3.4 :Angket Validasi Materi Pembelajaran	58
3.5 :Angket Respon Guru.....	60
3.6 : Angket Respon Siswa	60
3.7 : Ksi-kisi Soal Posttest	61
3.8 :Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan.....	63
4.1 :Ahli Penelitian	70
4.2 :Desain Scrapbook	71
4.3 :Penyajian Skor Ahli Materi Sesudah di Revisi.....	92
4.4 :Penyajian Skor Ahli Media Sesudah di Revisi	93
4.5 :Angket Kepraktisan Siswa.....	94
4.6 :Kepraktisan Guru	95
4.7 :Hasil Post Test Subjek Terbatas	96
4.8 :Hasil Post Test Subjek Terbatas	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 geografis dan budaya Indonesia.....	27
Gambar 2.2 rumah adat Indonesia.....	27
Gambar 2.3 geografis dan rumah adat pulau Jawa.....	28
Gambar 2.4 Denah kabupaten Nganjuk.....	30
Gambar 2.5 Batik Anjuk Ladang.....	31
Gambar 2.6 Wayang Timplong.....	32
Gambar 2.7 Tari Tayub.....	34
Gambar 2.8 Tari Mungdhe.....	35
Gambar 2.9 Penampilan Jaranan.....	35
Gambar 2.10 Kesenian Jaranan.....	36
Gambar 2.11 Rumah Joglo.....	38
Gambar 2.12 keris	39
Gambar 2.13 Wisata air terjun Sedudo.....	40
Gambar 2.14 candi banjarsari.....	41
Gambar 3.1 langkah Langkah model ADDIE.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN:

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi

Lampiran 2 Surat Pengantar

Lampiran 3 Surat Keterangan Melakukan penelitian

Lampiran 4 Lembar bimbingan

Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi

Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media

Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran

Lampiran 8 Angket respon guru

Lampiran 9 Angket respon siswa

Lampiran 10 Lembar Evaluasi siswa

Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Lampiran 12 Hasil Uji Plagiasi

Lampiran 13 Berita Acara Ujian Skripsi

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. *Scrapbook* 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 diatas, 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 pengembangan 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 1 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 1

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.