

Pengembangan Media Scrapbook Materi Kebudayaan Indonesia untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa Kelas IV SD

Fitriyatul Karomah(1), Cindya Alfi(2), Mohamad Fatih(3), Siti Rofi'ah (4)

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: ¹fitriyatulkaromah00@gmail.com, ²cindyalfi22@gmail.com,
³mohamad.fatih.unublitar@gmail.com, ⁴sitirofiah.unublitar@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari studi pengembangan ini ialah untuk menghasilkan scrapbook Kebudayaan Indonesia untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik kelas IV SD. penelitian yang digunakan metode Resear and Development (R&D) model ADDIE. Tahap penelitian yang digunakan ada lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV SDI sebanyak 22 siswa. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu angket. Hasil dari validasi ahli media memperoleh nilai 97%, dengan kategori "valid". Validasi dari ahli materi memperoleh nilai 88%, dengan kriteria "valid", selanjutnya hasil validasi dari ahli Bahasa memperoleh nilai 90% dengan kriteria "valid". Sedangkan peningkatan kemandirian siswa memperoleh hasil 85% dengan kriteria "sangat tinggi" dengan nilai N Gain 0,74 dengan kriteria "tinggi". Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media scrapbook kebudayaan Indonesia dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas IV SDI Ma'arif Tawagsari Garum Kabupaten Blitar.

Tersedia online di
<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jprp>
Sejarah artikel

Diterima pada : 02-01-2024

Disetujui pada : 20-01-2024

Dipublikasikan pada : 31-01-2024

Kata kunci:

Media Scrapbook, Kebudayaan, Kemandkrkam

DOI: <https://doi.org/10.28926/jprp.v4i1.1557>

PENDAHULUAN

Istilah belajar adalah sesuatu yang penting dan harus dilakukan oleh seorang guru sebelum melakukan tugas mengajar, karena akan menentukan pola mengajarnya. Menurut Sukanto dkk (dalam Surtikanti, 2018: 12), "Belajar artinya setiap perubahan tingkah laku yang relative tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman". Dari konsep tersebut ada tiga aspek penting dalam sebuah proses pengajaran, yaitu: belajar adalah aktifitas latihan dan kegiatan anak untuk mendapatkan pengalaman, dalam hal ini anak diposisikan sebagai individu yang dinamis bukan individu yang pasif. Kedua guru sebagai dinamisator yang memfasilitasi peserta didik. Ketiga hasil kegiatan belajar harus kelihatan nyata yaitu adanya perubahan tingkah laku yang permanen.

Pendidikan adalah salah satu aspek kehidupan yang sangat penting untuk kehidupan manusia supaya lebih baik. Selain itu sistem pembelajaran abad 21 merupakan salah satu proses pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan menuntut sekolah mengubah proses pendekatan pembelajaran yang masih berfokus pada guru (Teacher Centred). Hal ini sesuai dengan tujuan Pendidikan masa depan, peserta didik harus memiliki kecakapan berfikir dan belajar secara mandiri. Pendidikan yang baik dapat diwujudkan melalui proses pembelajaran yang berkualitas yang dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari serta

pengembangan proses eksplorasi dan sikap ilmiah sehingga melatih sikap mandiri peserta didik.

Siswa yang memiliki kemandirian belajar mampu menyelesaikan masalah-masalah yang kompleks, mampu bekerja secara individu maupun kelompok dan tampil berani dalam mengemukakan pendapat atau gagasan. Salah satunya dengan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang terbiasa mandiri. Berdasarkan pengertian Pendidikan, terlihat bahwa kemandirian merupakan aspek penting dalam Pendidikan.

Berdasarkan pengamatan di lapangan sejauh ini pengajaran Pendidikan Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial (IPAS) belum mencapai standar yang diinginkan. Bahkan penerapan dan pelaksanaan kurikulum merdeka di sekolah dasar belum optimal. Pelaksanaan pembelajaran pada umumnya masih terpusat pada guru dimana guru dan siswa hanya menggunakan buku paduan dari pemerintah saja, tanpa ada peraga atau media pembelajaran saat proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Fatih (2018) kegiatan pembelajaran di kelas yang hanya menggunakan media serba terbatas menjadikan pembelajaran di kelas maupun belajar secara mandiri menjadi kurang menarik dan kurang menimbulkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Maka dari itu untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa membutuhkan media yang kreatif juga inovatif. Karena media memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah, maka kita ketahui bahwa fungsi media itu berkaitan erat dengan hasil proses pembelajaran (Purba et al., 2020). Dengan adanya media membantu guru maupun siswa dalam mempermudah proses pembelajaran. Peneliti memiliki media pembelajaran scrapbook yang bisa membuat peserta didik aktif dan mandiri dalam belajar tanpa bergantung pada orang lain.

Scrapbook merupakan media pembelajaran berupa buku tempel yang berbentuk buku dan berisikan gambar-gambar yang dihias dengan memperhatikan unsur keindahan (Nabilah, 2017). Media scrapbook tidak sekedar buku bacaan biasa, namun media ini bisa menumbuhkan kemandirian belajar siswa dengan adanya keinginan belajar dan tanggung jawab dalam memecahkan masalah yang telah dipaparkan dengan pengetahuan yang sudah diterima. Media scrapbook dapat menambahkan referensi siswa serta memudahkan siswa untuk mengulang kembali belajar secara mandiri di luar jam pelajaran. Pengembangan media pembelajaran scrapbook merupakan hasil peneliti yang melihat permasalahan yang ada di SDI Ma'arif Tawang Sari Garum Kabupaten Blitar, yaitu motivasi belajar siswa rendah, kurang aktifnya siswa dalam kelas serta minimnya media dan bahan ajar yang guru dan siswa gunakan, karena proses pembelajaran yang digunakan hanya sumber belajar buku dari pemerintah serta kesediaan media pembelajaran yang terdapat di sekolah hanya sebuah gambar berukuran kecil dan memiliki warna yang kurang menarik serta sulit dipahami. Hal ini ditandai dengan terdapat beberapa siswa yang menyontek saat mengerjakan tugas dan siswa yang belum berani mengajukan pertanyaan, pendapat atau menanggapi sehingga membuat pembelajaran kurang aktif. Hal ini membuat peneliti untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Keimandirian belajar adalah salah satu proses yang dilakukan untuk melatih siswa dalam belajar bertanggung jawab pada diri sendiri dan untuk menumbuhkan rasa keingintahuan siswa. Menurut Suheidianto (2017) keimandirian belajar adalah suatu aktifitas belajar yang dilakukan siswa tanpa bergantung kepada bantuan orang lain baik teman maupun gurunya dalam mencapai tujuan belajar yaitu menguasai materi dengan keislamannya sendiri serta dapat mengaplikasikan dalam menyelesaikan masalah yang

muncul dalam kehidupan sehari-hari dengan membentuk kemandirian siswa dapat memungkinkan siswa dapat melakukan sesuatu atas dorongan diri sendiri untuk kebutuhan sendiri. Kemandirian ini membuat siswa berinisiatif untuk bertanya dan berusaha untuk mencari informasi dari materi yang belum dimengerti dan membuat ringkasan materi pelajaran, selain itu dengan mandiri siswa memperoleh kepuasan atas usahanya di peroleh sendiri, seperti giat dalam belajar untuk memberikan pengalaman dari kesalahan yang pernah dilakukan.

Berdasarkan temuan masalah tersebut, maka peneliti bertujuan untuk meningkatkan kevalidan media scrapbook untuk materi keagaman budaya Indonesia dan untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas IV SDI Ma'arif Tawangsari Garum Kabupaten Blitar.

METODE

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui valid tidaknya media *scrapbook* dan tingkat kemandirian belajar peserta didik kelas IV SDI Ma'arif Tawangsari Garum dengan bantuan media pembelajaran *scrapbook* yang didalamnya menyajikan materi pembelajaran IPAS tentang keragaman budaya Indonesia. Penelitian ini dilakukan di SDI Ma'arif Tawangsari Garum Kabupaten Blitar dengan menggunakan metode pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Model pengembangan ADDIE digunakan dalam penelitian ini. Model pengembangan memberikan paduan sistematis tentang langkah-langkah yang diambil peneliti untuk membuat desain media yang relevan dan menarik.

Penelitian dilakukan SDI Ma'arif Tawangsari Garum Kabupaten Blitar pada kelas IV yang berjumlah 22 siswa, Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang digunakan untuk menilai produk yang dikembangkan sebagai penilaian dari kevalidan *scrapbook* yang dikembangkan dan tingkat kemandirian belajar siswa. Berikut disajikan rumus untuk menghitung Kevalidan.

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : Presentasi penilaian (%)

n : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimum

Berikut disajikan rumus peningkatan kemandirian siswa.

$$N\text{-Gain} = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan :

S_{post} = skor *pos* angket

S_{pre} = skor *pre* angket

S_{maks} = skor maksimal

Adapun kriteria kemampuan kemandirian yang terinterpretasi dari nilai normalitas gain, dibawah ini.

Tabel 1 Kualifikasi Nilai Normalitas N-Gain

Nilai Gain	Kriteria
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n \leq 0,30$	Rendah

Sumber : Karinaningsih, (2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan di kelas IV SDI Ma'arif Tawangsari Garum Kabupaten Blitar dilakukan pada semester 2, mulai hari Senin, 15 Mei 2023 sampai dengan Selasa, 6 Juni 2023, dengan proses penelitian dan pengembangan menurut ADDIE terdapat lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, imlementasi dan evaluasi. Sebagai berikut:

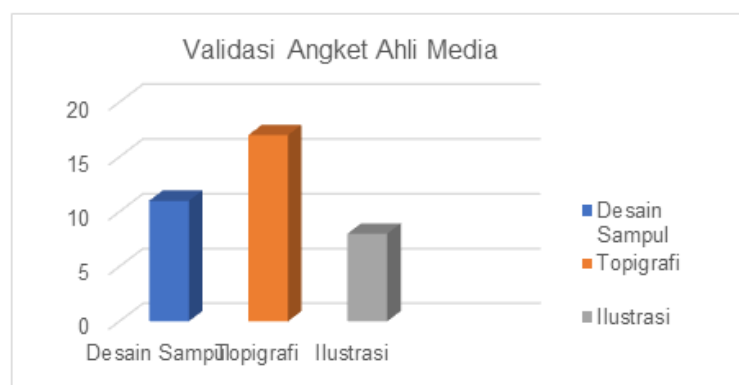
Tahap awal analisis, Pengambilan data yang diperoleh saat pelaksanaan megang di SDI Maa'arif Tawangsari Garum Kabupaten Blitar berupa wawancara dengan guru kelas IV diperoleh beberapa informasi. Informasi tersebut yaitu : (1) pada pembelajaran IPAS siswa mengalami kesulitan belajar dalam hal menjelaskan Kembali pembelajaran yang telah di pelajari sebelumnya. (2) menggunakan sumber belajar yang kurang menarik dimana saat pembelajaran hanya penyampaian materi saja tanpa ada media (3) kebiasaan siswa saat mengerjakan tugas masih banyak yang bergantung pada temannya. (4) pengetahuan dan pengalaman siswa kurang dalam hal menyelesaikan masalah yang ada disekitarnya.

Tahap kedua desain, langkah selanjutnya peneliti merancang produk pertama berdasarkan kebutuhan siswa berupa *stand scrapbook* yang didesain dengan indah menggunakan *canva*. Album *Scrapbook* ini berukuran A5 (14.8 cm x 21 cm) dan terbuat dari 360gram *fine art paper*. Sampul belakang depan dan belakang *hardcover* berjilid spiral. Font pengantar yang digunakan adalah times new roman, judulnya swash. Setelah media sudah jadi, peneliti menggunakan validator untuk memvalidasi beberapa penyesuaian hingga produk yang dihasilkan benar-benar valid.

Tahap ketiga pengembangan, langkah selajutnya adalah kegiatan pengembangan yang terdiri dari proses validasi ditinjau dari tiga ahli

Hasil Validasi Produk

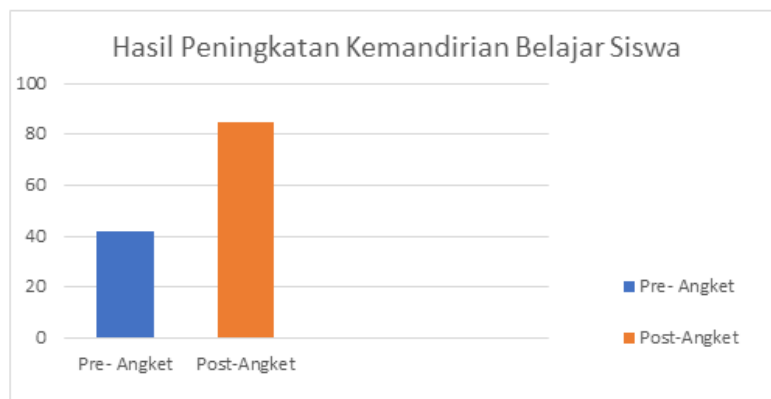
Penilaian ahli media dilakukan oleh ahli media Ibu Ervin Nuriana, M.Pd, selaku dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. hasil penelitian dari ahli media memperoleh penilaian sebesar 90% dengan kategori "Valid". Rekapitulasi hasil penilaian penelitian validasi produk ahli media disajikan dalam dalam gambar berikut:



Gambar 1 Grafik Hasil Penilaian angket Ahli Media

Validasi ahli materi yang dilakukan oleh Bapak Trio Arista, M.Pd. dosen di Unuversitas Nahdlatul Ulama Blitar. Berdasarkan penilaian memperoleh penilaian sebesar 88% dengan kategori "Valid". Sedangkan validasi ahli bahasa oleh Ibu Latifatul Jannah, M.Pd. dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Hasil penelitian dari ahli memperoleh penilaian sebesar 90% dengan kategori "Valid".

Tahap keempat implementasi, tahap uji coba produk yang dilakukan pada hari senin, 5 Juni 2023, terhadap 22 siswa kelas IV SDI Ma'arif Tawang Sari Garum. Langkah pertama seperti yang ada di ATP, peneliti memberi apersepsi kepada siswa mengenai materi kebudayaan Indonesia, mulai dari pengertian, macam-macam budaya, manfaat dan cara melestarikan budaya di Indonesia. Setelah itu siswa dibagikan pre angket sebelum menggunakan media untuk mengetahui tingkat kemandirian siswa. selanjutnya siswa mendengarkan penjelasan peneliti mengenai kebudayaan di Indonesia dengan menggunakan media *scrapbook*, setelah itu pembelajaran selesai peneliti membagikan post angket untuk mengukur kemandirian siswa setelah menggunakan media *scrapbook*. Dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 4 Grafik Hasil Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa

Berdasarkan grafik tersebut menunjukkan bahwa N-Gain yang dicapai oleh 22 siswa tersebut didasarkan pada kriteria “tinggi”, yang berarti ada peningkatan

Tahap kelima evaluasi Setelah produk divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli Bahasa dan uji coba kesiswa sebagai responden maka tahap akhir produk yang diperlukan dievaluasi. Pemberian saran dan masukan ahli untuk perbaikan produk sebelum kesekolah.

PEMBAHASAN

Kevalidan Media *Scrapbook* untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar

scrapbook adalah buku album yang memuat gambar serta cerita yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang dihias dengan kreatif (Syahriyanti, 2017). Isi *scrapbook* ini sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Media *scrapbook* dibuat dalam bentuk buku ukuran A5 (14.8 cm x 21 cm). Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* merupakan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk buku. Media dapat digunakan jika sudah dinyatakan valid.

Uji kevalidan adalah cara menguji kinerja produk untuk validasi menggunakan lembar instrumen sebagai alat ukur yang digunakan memperoleh data yang valid (Sugiyono, 2015). Hal ini sudah sesuai dengan yang diterapkan peneliti dengan menggunakan instrumen angket melalui uji validasi setiap ahli yaitu ahli media, materi dan bahasa oleh dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar setelah itu produk dapat digunakan pada peserta didik kelas IV SDI Ma'arif Tawang Sari Garum Kabupaten Blitar.

Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan Hasil validasi ahli media *scrapbook* mendapat kriteria “Valid” dengan perolehan presentase penilaian sebesar 90%, yang artinya media pembelajaran *scrapbook* sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan arahan

ahli media. Menurut (Fitriana, 2018) media dapat dikatakan valid oleh ahli media kalau sudah mendapatkan penilaian beberapa aspek diantaranya aspek efesiensi media, keakuratan media, tampilan media, tampilan ketahanan media dan keamanan media.

Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran *scrapbook* mendapat kriteria “valid” dengan perolehan presentase penilaian sebesar 88%, yang artinya komponen kevalidan baik dari segi isi materi, tujuan pembelajaran, bahasa yang kontekstual yang memberikan pemahaman kepada peserta didik. Sesuai dengan pendapat (Alhanif, 2019) yaitu materi yang digunakanpun tidak menggunakan bahasa baku, global dengan mengaktifkan indera penglihatana (misalnya dengan buku, gambar, peta, bagan, film, model dan alat demontrasi) siswa akan belajar lebih efektif.

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa terdapat media pembelajaran *scrapbook* yang mendapat kriteria “valid”, dengan perolehan penilaian sebesar 90%, yang artinya media dapat digunakan. Media dapat mempermudah siswa dan guru untuk memahami proses pembelajaran. Menurut (Alfi et al, 2022) media yang sudah dikelola dapat dimengerti dengan mudah saat menggunakan bahasa dan kalimat yang tepat sesuai dengan karakter peserta didik. Ini menunjukkan bahwa media *scrapbook* valid dan bisa digunakan dikelas IV SD

Kesimpulan dari hasil ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa yaitu ketigannya menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk uji coba pada siswa kelas IV SD.

Pengembangan Media *Scrapbook* untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa pada Materi Kebudayaan Indonesia

Media pembelajaran *scrapbook* selain menarik dan dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa dan ini terbukti bahwa penilaian hasil angket diperoleh tingkat kemnadirian belajar siswa dari 22 siswa kelas IV SDI Ma’arif Tawangsari Garum Kabupaten Blitar sebagai responden diperoleh hasil uji pre angket dan post angket diketahui *N-Gian score* adalah 0.74 berada di antara $0,7 \leq \text{gain} \leq 1,00$, maka kategori yang diperoleh adalah “tinggi” yang artinya media pembelajaran *scrapbook* berpengaruh terhadap tingkat kemandirian pesertass didik. Dan dapat dilihat dari hasil pengujian kevalidan sebelum dan sesudah menggunakan media *scrapbook*.

Berdasarkan hasil pre angket dan post angket diperoleh tingkat kemandirian belajar siswa menyataka media pembelajaran *scrapbook* menyatakan media pembelajaran *scrapbook* dengan tingkat kemandirian belajar siswa kategori “Tinggi” akan memberikan kemudahan kepada siswa dalam belajar. Hal tersebut senada dengan pendapat (Tahar, 2006) Kemandirian belajar adalah menyampaikan tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan penilaian pembelajaran kepada setiap orang yang mau dan mampu belajar atas inisiatif, dengan atau tanpa bantuan orang lain. Demikian hasil penelitian yang selaras adalah penelitian oleh (Hasthishita et al., 2020) dengan judul *Pengembangan media pembelajaran scrapbook yang berjudul pengembangan media scrapbook pada tema 7 subtema 1 pada kelas IV SDN 036 Tarakan*. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dihasilkan adalah kualitas *scrapbook* pembelajaran menarik berdasarkan hasil review ahli kualifikasi sangat baik.

KESIMPULAN

Pengembangan bahan ajar scrapbook materi kebudayaan Indonesia untuk siswa kelas IV dikatakan valid dan dapat diuji coba pada siswa kelas IV SD yang sudah memperoleh hasil dari para ahli media, materi dan bahasa

Media pembelajaran scrapbook untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik memperoleh hasil dari penilaian angket tingkat kemandirian belajar peserta didik dari 22 siswa kelas IV SDI Ma'arif Tawang Sari Garum Kabupaten Blitar sebagai responden diperoleh hasil uji *pre* angket dan *pos* angket diketahui *N-Gain score* adalah 0,74 berada diantara $0,7 \leq \text{gain} \leq 1,00$, maka kategori yang diperoleh adalah "Tinggi" yang artinya media pembelajaran *scrapbook* berpengaruh terhadap tingkat kemandirian siswa, dapat dilihat dari perolehan hasil uji coba media sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *scrapbook*. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dihasilkan adalah kualitas *scrapbook* pembelajaran menarik berdasarkan hasil review ahli kualifikasi sangat baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 6(2), 351–357. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.487
- Alhanif, F. M. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Majalah Fisika Terintegrasi Keislaman dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Tata Surya untuk SMP/MTS Kelas VII*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Walisonga Semarang.
- Fatih, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Saintifik berbasis Multimedia melalui Model Discovery Learning (Studi pada Tema Selamatkan Mahkluk Hidup Kelas 6 SDN Kepanjenkidul 2 Kota Blitar). *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 2(2), 137–149. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i2.42
- Fitriana, N. S. (2018). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asma'ul Husna pada Pembelajaran Tematik*. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung.
- Hashtishita, T., Kartini, K., & Bua, A. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Tema 7 Subtema 1 Pada Siswa Kelas IV SDN 036 Tarakan. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 2(1), 94–102.
- Nabilah, P. I. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Buku Tempel terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Sdn di Kecamatan Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 1522–1531.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., ... Purba, B. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendrianto. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalasri Kec.*

- Wlingi Kab. Blitar. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Syahriyanti, I. (2017). Pengaruh Media Scrapbook terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah (PESAGI)*, 5(8).
- Tahar, I. (2006). Hubungan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar pada Pendidikan Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan*, 7(2).