

---

**MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU PADA MUATAN IPS SD**

**Nur Halisah\*, Arifin Maksum, Prayuningtyas Angger Wardhani**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

\*E-mail: nurhalisah242@gmail.com

---

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* dalam meningkatkan pemahaman konsep materi keberagaman budaya bangsaku pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Media pembelajaran *scrapbook* dapat digunakan sebagai sumber pada proses pembelajaran yang dimana bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep bagi peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun penelitian ini dilakukan hanya pada tahap pengembangan. Penilaian kelayakan media pembelajaran *scrapbook* terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil kelayakan dari validasi para ahli yaitu 1) Validasi media memperoleh skor 62,6%; 2) Validasi materi memperoleh skor 63,1%; 3) Validasi bahasa memperoleh skor 67,1%. Berdasarkan hasil validasi secara keseluruhan diperoleh skor 64,2% dengan kategori layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* untuk meningkatkan pemahaman konsep materi keberagaman budaya bangsaku pada muatan IPS dikelas IV Sekolah Dasar layak digunakan.

**Kata Kunci:** *Scrapbook*; Media Pembelajaran; Pemahaman Konsep

---

***Scrapbook Learning's Media to Improve Concept Understanding of My Nation's Cultural Diversity Materials in Elementary Social Studies Content***

***Abstract***

*This study aims to develop scrapbook learning media in increasing understanding of the concepts of my nation's cultural diversity material for fourth grade elementary school students. Scrapbook learning media can be used as a source in the learning process which aims to improve understanding of concepts for students. This study uses research and development methods with the ADDIE development model consisting of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. However, this research was conducted only at the development stage. The assessment of the feasibility of scrapbook learning media consists of media experts, material experts, and language experts. The results of the feasibility of the validation of experts are 1) Media validation obtains a score of 62,6%; 2) Material validation obtains a score of 63,1%; and 3) Language validation gets a score of 67,1%. Based on the results of the overall validation obtained a score of 64,2% with a decent category. So it can be concluded that the scrapbook media to improve understanding of the concept of the cultural diversity of my people in the social studies content in grade IV Elementary School is feasible to use.*

**Keywords:** *Scrapbook; Learning Media; Concept Understanding*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang dapat mengembangkan potensi dirinya baik dari segi pengetahuan, kepribadian maupun keterampilan untuk memajukan keberlangsungan hidup suatu bangsa. Saat ini Indonesia telah menerapkan kurikulum 2013 berbasis tematik *integrative* yang dimana pembelajarannya menerapkan tema yang lebih aktual ke kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran Kurikulum 2013 dilaksanakan secara interaktif, menantang, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk bersikap aktif, kreatif, mandiri dan lain-lain. Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika guru dapat merangsang dan merencanakan pembelajaran dengan memperhatikan prinsip dan karakteristik mata pelajaran yang diampu melalui pemahaman konsep.

Menurut (Intan Talitha & Cempaka Sari, 2016) Pemahaman konsep merupakan sebuah landasan untuk melatih siswa dalam berpikir dan memecahkan suatu masalah. Siswa mampu menguasai materi pembelajaran dengan bahasanya sendiri sesuai dengan yang telah diketahuinya dengan menerapkan materi secara terstruktur.

Saat pembelajaran IPS telah dipahami, pemahaman itu harus tercermin dalam bentuk nilai, sikap atau karakter untuk memahami lingkungan masyarakat. Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu muatan pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB. IPS mengkaji tentang peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diarahkan menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, dan cinta damai.

Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, tujuan

pembelajaran IPS pada jenjang Sekolah Dasar adalah 1) untuk mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2) mempunyai kemampuan dasar berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, pemecahan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan bermasyarakat; 3) mempunyai komitmen serta kesadaran akan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; 4) mempunyai kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan bersaing dalam masyarakat yang majemuk, baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tujuan pelajaran IPS yaitu mengajarkan tentang ilmu-ilmu sosial, keterampilan sosial, dan pentingnya sosial dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Menurut (Rosihah & Pamungkas, 2018) muatan pembelajaran IPS di sekolah dasar harus mengarah pada prestasi yang diinginkan. Pencapaian ini tidak hanya mampu secara kognitif, tetapi juga afektif.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan untuk belajar. Fungsi penggunaan media pembelajaran yaitu untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep yang abstrak, membantu guru dalam mengajar dan memberikan pengalaman yang lebih nyata.

Media pembelajaran *scrapbook* dirasa cocok untuk menarik antusias belajar siswa dan meningkatkan pemahaman konsep pada materi keberagaman budaya bangsaku. Menurut (Rahmawanti et al., 2019) *Scrapbook* adalah sebuah buku yang berisi seni menempelkan foto atau gambar pada media kertas dan juga berisi catatan kecil yang dihias menjadi karya yang kreatif.

Beberapa hasil penelitian terdahulu telah dilakukan oleh (Rosihah & Pamungkas, 2018) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. Selain

itu ada juga penelitian yang dilakukan oleh (Agustika, 2019) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Jatisari Mijen Kota Semarang.

Permasalahan yang terjadi dilapangan yaitu proses pembelajaran IPS cenderung disampaikan secara umum yang dimana guru menjadi sumber utama belajar sehingga pembelajaran menjadi monoton, jenuh, membosankan dan tidak bersemangat. Adapun permasalahan lain yaitu siswa kurang memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran dikarenakan banyaknya tulisan pada sumber belajar sehingga membuat minat belajar siswa rendah. Permasalahan ini disebabkan oleh sebagian besar gaya mengajar guru yang menyuruh siswa untuk menghafal berbagai konsep tanpa disertai pemahaman terhadap konsep, kurang maksimal dan kurang bervariasi pada sumber belajar sehingga berpengaruh dengan rendahnya pemahaman konsep siswa terhadap materi yang dikaji (Adnyana, 2012).

Berdasarkan permasalahan diatas dan penelitian yang relevan tentang media pembelajaran *scrapbook*, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Keberagaman Budaya Bangsa dalam Muatan IPS SD. Mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* ini bertujuan untuk menarik minat siswa dalam belajar sehingga dapat dengan mudah memahami konsep-konsep dalam materi keberagaman budaya bangsa.

## METODE

Jenis Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian yang digunakan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan analisis kebutuhan, maka peneliti memilih penelitian ini yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk

berupa media *scrapbook* untuk meningkatkan pemahaman konsep materi keberagaman budaya bangsa pada muatan IPS SD serta menguji keefektifan media *scrapbook* tersebut.

Model pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE ini memiliki lima tahapan yang dapat diterapkan dalam mengembangkan suatu produk, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Namun pada penelitian saat ini dibatasi hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*). Tahapan dari model pengembangan ADDIE ini dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Model pengembangan ADDIE

Sumber: Rayanto & Sugianti (2020)

Subjek yang digunakan pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV Sekolah Dasar di sekitar wilayah provinsi DKI Jakarta dengan jumlah 15 peserta didik dan 3 orang validator. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *scrapbook* ini yaitu kuesioner yang berupa lembar analisis kebutuhan bagi peserta didik dan guru. Teknik pengumpulan data juga berupa lembar uji validasi bagi ahli media, materi dan bahasa. Lembar instrumen ini bertujuan untuk menguji validitas perangkat

pembelajaran yang telah dikembangkan dengan menggunakan skala likert 1 – 5.

Untuk validasi media pembelajaran *scrapbook*, metode analisis data yang digunakan yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1.** Skala Likert untuk validasi media

Penilaian	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Untuk mendapatkan persentase kelayakan dari skala diatas, maka dapat menggunakan rumus:

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

Keterangan:

- K : Kelayakan media
- F : Jumlah jawaban responden
- N : Skor maksimal

Hasil dari perhitungan diatas dapat diinterpretasi sebagai berikut:

**Tabel 2.** interpretasi skor validasi media

Persentase	Kategori
81 – 100 %	Sangat Layak
61 – 80 %	Layak
41 – 60 %	Cukup
21 – 40 %	Tidak Layak
1 – 20 %	Sangat Tidak Layak

Menurut (Trisanti & Sanjaya, 2013) media dapat dikatakan layak jika mendapatkan persentase  $\geq 61\%$  dari semua aspek.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian media *scrapbook* untuk meningkatkan pemahaman konsep materi keberagaman budaya bangsaku pada muatan IPS SD yang dilakukan

berdasarkan prosedur model pengembangan model ADDIE yaitu sebagai berikut:

### Tahap Analysis

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis materi. Pada analisis kurikulum peneliti mengkaji standar kompetensi dan kompetensi dasar lalu dirumuskan kedalam indikator pembelajaran.

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti mengumpulkan informasi dengan cara menyebarkan kuesioner kepada peserta didik kelas IV di wilayah DKI Jakarta. Dari hasil analisis kebutuhan terhadap peserta didik ditemukan bahwa terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi keberagaman budaya bangsaku pada muatan IPS dikarenakan guru kurang dalam memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Siswa merasa pembelajaran IPS dengan menggunakan media *scrapbook* akan menyenangkan sehingga 90% peserta didik setuju untuk dikembangkannya media pembelajaran berupa *scrapbook*.

Adapun hasil analisis kebutuhan terhadap guru, berdasarkan hasil kuesioner menunjukkan bahwa 66,7% dari 6 orang guru setuju bahwa masih kurangnya media pembelajaran yang dibutuhkan pada pembelajaran IPS dikelas IV Sekolah Dasar. Selain itu 83,3% dari jumlah 6 orang guru mengalami kesulitan menarik minat belajar siswa pada saat pembelajaran IPS berlangsung karena kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Kemudian dilakukan analisis materi dengan mengkaji materi keberagaman budaya bangsaku sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum 2013. Analisis materi bertujuan agar materi yang terdapat didalam media pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat pada materi keberagaman budaya bangsaku.

### Tahap Design

Tahap selanjutnya yaitu perancangan (*design*) media *scrapbook*. Tahap ini dilakukan

dengan cara merancang sebuah media pembelajaran yang diawali dengan mengumpulkan data dari berbagai informasi. Dalam pembuatan media *scrapbook*, tahap pertama yang dilakukan ialah membuat rancangan garis besar isi dari *scrapbook* yang berupa *storyboard*.

**Tahap Development**

Tahap ini merupakan tahap penyempurnaan media pembelajaran yang telah dibuat menjadi lebih baik. Sebelum media diujicobakan, perlu dilakukan validasi oleh ahli untuk mengetahui kelayakannya. Validator terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan pendapat, saran, masukan, dan juga evaluasi terhadap media pembelajaran yang dibuat. Berikut merupakan hasil validasi uji kelayakan media *scrapbook*:

**Data hasil validasi ahli media**

**Tabel 3.** Hasil validasi ahli media

Aspek Penilaian	Persentase
Desain isi media	62,8%
Ukuran media	55%
Kegunaan media	70%
<b>Rata-rata</b>	<b>62,6%</b>

Berdasarkan data validasi ahli media diatas, media pembelajaran memperoleh hasil persentase sebesar 62,6% dengan kategori layak.

**Tabel 4.** Hasil media sebelum dan sesudah revisi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
	

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
	
	
	
	
	
	

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
	

Hasil keseluruhan validasi kelayakan media oleh ketiga ahli memperoleh hasil persentase sebesar 64,2% dengan kategori layak.

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, pengembangan media pembelajaran *scrapbook* didasarkan pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). ADDIE adalah serangkaian proses desain instruksional yang terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Isya', 2017).

Kelima tahapan tersebut dikembangkan dengan sistematis melalui beberapa tahapan yang dirancang berdasarkan teori desain pembelajaran. Model ADDIE digunakan karena mudah dipahami dan dikembangkan dengan langkah-langkah sistematis (Supadma et al., 2019) Namun dapat ditegaskan kembali bahwa penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran saja, sehingga tidak dilakukan tahapan implementasi dan evaluasi.

Tahap *analysis* dilakukan dengan tiga analisis, yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis materi. Dari hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan maka dapat diketahui bahwa masih sangat terbatasnya media pembelajaran yang dimanfaatkan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Dari hasil kebutuhan terhadap guru memperoleh 83,3% menyatakan bahwa guru kelas IV belum pernah menjadikan media *scrapbook* sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran khususnya pada materi keberagaman budaya bangsaku dan juga guru mengalami keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran dikarenakan membutuhkan waktu yang tidak sebentar. Oleh karena itu, dibuatlah media pembelajaran yang menarik serta interaktif sehingga dapat memanfaatkan secara maksimal kemampuan siswa dan aktif dalam proses

#### Data hasil validasi ahli materi

Tabel 5. Hasil validasi ahli materi

Aspek Penilaian	Persentase
Kesesuaian materi	70%
Kelayakan isi	53,3%
Tampilan visual	66%
<b>Rata-rata</b>	<b>63,1%</b>

Validasi kelayakan media oleh ahli materi diperoleh hasil persentase sebesar 63,1% dengan kategori layak.

#### Data hasil validasi ahli bahasa

Tabel 6. Hasil validasi ahli bahasa

Aspek Penilaian	Persentase
Lugas	60%
Kaidah bahasa	68%
Kesesuaian dengan tingkat perkembangan anak	73,3%
<b>Rata-rata</b>	<b>67,1%</b>

Validasi kelayakan media oleh ahli bahasa memperoleh hasil persentase sebesar 67,1% dengan kategori layak.

#### Hasil penilaian ahli terhadap media *scrapbook*

Tabel 7. Hasil uji validasi ahli

Validator	Persentase	keterangan
Media	62,6%	Layak
Materi	63,1%	Layak
Bahasa	67,1%	Layak
<b>Rata-rata</b>	<b>64,2 %</b>	<b>Layak</b>

pembelajaran, terutama dalam memahami konsep dari setiap materi yang diberikan.

Selanjutnya yaitu tahap *design*. Tahap ini dilakukan dengan cara merancang sebuah media pembelajaran *scrapbook* yang diawali dengan mengumpulkan data atau materi dari berbagai informasi. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data seperti pengumpulan materi keberagaman budaya bangsaku, gambar, dan animasi yang dapat mendukung proses pembuatan media pembelajaran *scrapbook*. Penyusunan media *scrapbook* dilakukan dengan unsur-unsur: 1) Sampul/*Cover* depan, 2) Kata pengantar, 3) Daftar isi, 4) Petunjuk penggunaan, 4) Kompetensi inti, 5) Kompetensi dasar, 6) Tujuan pembelajaran, 7) Materi keberagaman budaya bangsaku yang terdiri dari keberagaman suku, rumah tradisioal, makanan khas, pakaian adat, lagu daerah, tari tradisional, dan alat musik tradisional, 8) Evaluasi berupa teka-teki silang keberagaman budaya bangsaku, 9) Profil penulis.

Pada tahapan pengembangan dilakukannya pengembangan media *scrapbook*. Tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang telah direvisi sesuai dengan masukan dari para ahli. Setelah dikembangkan lalu media di uji coba dengan cara memberikan kuesioner validitas uji kelayakan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah melakukan penilaian maka mendapatkan saran. Kemudian direvisi untuk menyempurnakan media yang telah dibuat.

Terdapat tiga ahli yang memvalidasi media pembelajaran *scrapbook* yaitu, ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Penilaian media oleh ketiga ahli tersebut memperoleh hasil sebagai berikut: 1) Ahli media memperoleh skor 62,6%. Media pembelajaran masuk kedalam kategori “Baik”, media *scrapbook* layak diuji coba dengan revisi, adapun saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media yaitu tulisan pada daftar isi tidak terlihat jelas agar diganti menjadi warna hitam, di halaman judul sebaiknya diberi

keterangan media pembelajaran ini digunakan untuk kelas berapa, Psikologi warna lebih diperhatikan sehingga sesuai dengan topik pengembangan. 2) Penilaian media oleh ahli materi memperoleh skor 63,1%. Media pembelajaran masuk kedalam kategori “Baik”, namun terdapat saran dari ahli media yaitu materi dikembangkan harus lebih jelas lagi sesuai dengan karakteristik anak Sekolah Dasar. 3) Penilaian media oleh ahli bahasa memperoleh skor 67,1% dengan kategori “Baik”. Media pembelajaran layak diuji coba dengan revisi lebih memperhatikan EYD dan lebih memperhatikan degradasi warna. Saran yang diberikan oleh ahli bahasa yaitu mengajak anak untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dapat diketahui bahwa media pembelajaran *scrapbook* untuk meningkatkan pemahaman konsep materi keberagaman budaya bangsaku pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dikelas IV Sekolah Dasar memperoleh skor rata-rata 64,2% dengan kategori “Baik” atau layak digunakan.

Hasil pengembangan media *scrapbook* keberagaman budaya bangsaku, diharapkan dapat membantu guru dalam proses kegiatan belajar mengajar dan juga sangat diharapkan dapat mambantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman konsep materi keberagaman budaya bangsaku pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV Sekolah Dasar pada semester I.

Rendahnya pemahaman konsep pada siswa disebabkan karena siswa kurang paham akan konsep-konsep materi yang dipelajari sebelumnya sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami konsep yang baru. Ini disebabkan karena pada saat proses pembelajaran guru kurang melibatkan siswa secara aktif sehingga mengakibatkan siswa sulit memahami materi. Faktanya pemahaman dapat membuat siswa memahami segala masalah yang terjadi di lingkungan sekolah dan masyarakat dengan bijak.

Menurut (Neizhela & Mosik, 2015) pemahaman konsep yang tidak memberikan efektifitas belajar secara maksimal akan berdampak pada tidak tuntasnya pembelajaran, karena sebagian besar siswa tidak mampu menghubungkan materi yang dipelajari dengan situasi nyata berdasarkan pengalaman hidup sehari-hari. Maka dari itu peran guru sangat penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas, baik pembelajaran dengan menggunakan strategi, metode maupun media yang inovatif agar materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

Indikator pemahaman konsep menurut (Zaiyar et al., 2020) yaitu penyajian kembali suatu konsep, pemberian contoh dan bukan contoh konsep, serta penerapan konsep dalam pemecahan masalah. Maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan siswa berupa penguasaan materi pelajaran, yang dimana siswa tidak hanya mengetahui atau mengingat sejumlah konsep yang dipelajari, tetapi mampu mengungkapkannya kembali dengan bahasanya sendiri yang lebih mudah untuk dipahami.

Maka dari itu pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi sangat di butuhkan, karena motivasi dan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dari tersampainya informasi dan keberhasilan tujuan dalam proses pembelajaran.

Menurut (Buchori & Setyawati, 2015) media adalah salah satu penentu keberhasilan belajar bagi siswa. Adapun menurut (Hayati et al., 2017) media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada siswa.

Menurut (Dewi & Yuliana, 2018) pembuatan media pembelajaran bagi seorang guru adalah salah satu bagian dari

perancangan serta pelaksanaan pembelajaran, itulah yang disebut kompetensi pedagogik yang dimiliki oleh guru. Oleh karena itu, setiap guru harus dapat meningkatkan kompetensi pedagogik, salah satunya dengan mengembangkan sebuah 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* (Sari & Mintohari, 2018).

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.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *scrapbook* untuk meningkatkan pemahaman konsep keberagaman budaya bangsaku muatan pelajaran IPS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan menggunakan alur penelitian model ADDIE yang memperoleh hasil dari tim validator ahli yaitu ahli media memperoleh skor 62,6% dengan kategori layak, ahli materi memperoleh skor 63,1% dengan kategori layak dan ahli bahasa memperoleh skor 67,1% dengan kategori layak. Dari ketiga hasil validasi tersebut memperoleh skor 64,2% dengan kategori

layak. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* untuk meningkatkan pemahaman konsep materi keberagaman budaya bangsaku pada muatan IPS dikelas IV Sekolah Dasar layak untuk digunakan.

Beberapa saran diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* yang dilakukan oleh peneliti untuk peneliti selanjutnya yaitu agar dikembangkannya lagi materi keberagaman budaya bangsaku yang lebih jelas dan sesuai dengan karakteristik anak Sekolah Dasar, harus lebih memperhatikan psikologi warna pada media pembelajaran agar sesuai dengan topik pengembangan yang dilakukan, tata letak layout dan gambar harus disesuaikan dan juga media pembelajaran harus dapat mengajak peserta didik untuk mampu memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, G. P. (2012). Keterampilan Berpikir Kritis dan Pemahaman Konsep Siswa Pada Model Siklus Belajar Hipotesis Deduktif. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 3, 201–209.
- Agustika, J. L. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Jatisari Mijen Kota Semarang*.
- Buchori, A., & Setyawati, R. D. (2015). Development learning model of character education through e-comic in elementary school. *International Journal of Education and Research*, 3(9), 369–386.
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2804>
- Hayati, N., Ahmad, M. Y., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(2).1027)
- Intan Talitha, R., & Cempaka Sari, T. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Menghargai Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sdn Cijati. *Didaktik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 231–241. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i2.29>
- Isya', M. A. (2017). Pengembangan model pembelajaran instruksional design dengan model Addie mata pelajaran PAI pada materi mengulang-ulang hafalan Surah Al Ma'un dan al Fil secara klasikal, kelompok dan individu kelas V SDN Gedongan 2 Kota Mojokerto. *Ta'dibia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 71. <https://doi.org/10.32616/tdb.v7i1.37>
- Neizhela, A., & Mosik. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Pendekatan Kontekstual Dengan Metode Think Pair Share Materi Kalor Pada Siswa SMP. *Unnes Physic Education Journal*, 4(1).
- Rahmawanti, N., Mashuri, M. T., & Nurjanah, N. (2019). Pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan penyangga. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(2), 94–100. <https://doi.org/10.30738/natural.v6i2.5251>
- Rayanto, yudi hari & sugianti. penelitian pengembangan model addie dan r2d2: teori & praktek. pasuruan: lembaga academic&researchinstitute.
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar.

*Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*,  
4(1), 35.  
<https://doi.org/10.31602/muallimuna.v4i1.1405>

Sari, D. L. K., & Mintohari. (2018). Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Sumber Energi Siswa Kelas Iv Sdn Lidah Kulon Iv Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 255040.

Supadma, I. K., Kusmariyatni, N. N., & Margunayasa, I. G. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Aktivitas HOT Pada Tema 9 Subtema 1 Kelas IV SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 02(2), 106–115.

Trisanti, D. C., & Sanjaya, I. G. M. (2013). Pengembangan Media Permainan Stoichio Game Pada Materi Pokok Konsep Mol Bagi Siswa Sma Sekolah Berstandar Internasional. *Unesa Journal of Chemical Education*, 2(2), 181–187.

Zaiyar, M., Rusmar, I., & Yuniarti, T. (2020). Correlation between Students' Mathematical and Logical Spatial Intelligence in Terms of Understanding Concepts. *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML)*, 3(2), 76–79.