



PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK RAKUYAWA (KERAGAMAN SUKU BUDAYA DI PULAU JAWA) UNTUK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Development Of RAKUYAWA Scrapbook Media (The Tribal Culture Diversity In Java Island) For Class IV Elementary School

Silviana Nur Aprilia¹, Arya Setya Nugroho², Nanang Khoirul Umam³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Gresik

¹Email: silviananuraprilia2@gmail.com

²Email: aryasetya@umg.ac.id

³Email: nanang.khu@umg.ac.id

Abstract

The problems that occur in class IV of Elementary School are in the learning process in class, teachers have not used learning media to convey material to students and only using thematic books. This study aims to develop RAKUYAWA scrapbook media (The Tribal Culture Diversity In Java Island) for grade IV Elementary School. This type of research is development research with the ADDIE model covering analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects in this study were 25 students in grade IV Elementary School. Data collection techniques and instruments using an expert validation sheets consist of media experts and material experts who assess aspects of graphic feasibility, linguistic feasibility aspects, presentation feasibility aspects, content feasibility aspects and student response questionnaires. This RAKUYAWA scrapbook media can help students understand the material ethnic and religious diversity. There are folk tales from each tribe in the scrapbook media developed. The results obtained are : 1) Scrapbook learning media with average results the percentage by media experts and material experts is 90.82%, can be categorized as very valid 2) Media scrapbook learning with the results of the percentage of student responses of 94.1% can be categorized as very good. Based on the validation results, this media can be used in the learning process

Keywords: ADDIE model, learning media, RAKUYAWA scrapbook

Abstrak

Permasalahan yang terjadi di kelas IV Sekolah Dasar yaitu pada proses pembelajaran di kelas, guru belum menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dan hanya menggunakan buku tematik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media scrapbook RAKUYAWA (Keragaman Suku Budaya di Pulau Jawa) untuk kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE meliputi analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), pelaksanaan (implementation), dan evaluasi (evaluation). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar sebanyak 25 peserta didik. Teknik pengumpulan data dan instrumen menggunakan lembar validasi ahli terdiri dari ahli media dan ahli materi yang menilai aspek kelayakan kegrafikaan, aspek kelayakan kebahasaan, aspek kelayakan penyajian, aspek kelayakan isi dan angket respon peserta didik. Media scrapbook RAKUYAWA ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi keragaman suku bangsa dan agama. Terdapat cerita rakyat dari setiap suku dalam media scrapbook yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh yaitu : 1) Media pembelajaran scrapbook dengan hasil rata-rata persentase oleh ahli media dan ahli materi

sebesar 90,82%, dapat dikategorikan sangat valid 2) Media pembelajaran scrapbook dengan hasil persentase respon peserta didik sebesar 94,1% dapat dikategorikan sangat baik. Berdasarkan hasil validasi, maka media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *model ADDIE, media pembelajaran, scrapbook RAKUYAWA*

PENDAHULUAN

Mengembangkan potensi manusia dari segi pengetahuan, kepribadian ataupun keterampilan yaitu melalui pendidikan (Hastishita dkk., 2020). Dalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dimana peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi yang dimiliki seperti kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk memperoleh pendidikan yang tepat, kurikulum perlu diterapkan di tingkat sekolah. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan kesepakatan tentang tujuan, isi, dan materi, serta metode yang digunakan sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan (Bahri, 2017).

Sistem pendidikan di Indonesia saat ini menerapkan kurikulum 2013, dimana peserta didik lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung dan guru menjadi fasilitator dalam proses keberhasilan pembelajaran. Peran fasilitator guru diimbangi dengan kemampuan guru dalam pengelolaan kelas, model interaksi pada saat proses pembelajaran, melakukan evaluasi pembelajaran dan bimbingan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Kurikulum 2013 merupakan program yang dirancang untuk mengembangkan kompetensi peserta didik meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses pencapaian hasil belajar dengan mencakup ketiga ranah tersebut melalui pendekatan pembelajaran tematik terpadu.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan di sekolah dasar, peserta didik kelas IV pada materi pembelajaran keragaman suku bangsa dan agama di negeriku menemukan bahwa permasalahan dalam proses pembelajaran yakni guru belum menggunakan media, hanya menggunakan buku tematik dan lebih banyak kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang aktif, karena guru memberikan contoh tentang keragaman budaya dengan menggambar abstrak di papan tulis lalu menjelaskan nama-nama suku tersebut.

Penyampaian materi pembelajaran tanpa adanya penggunaan media yang mendukung, mengakibatkan peserta didik kesulitan untuk menyerap informasi sehingga materi yang disajikan bersifat monoton dan abstrak untuk dipahami (Nugroho dkk., 2020). Hal tersebut membuat proses pembelajaran di kelas kurang diminati peserta didik dan menganggap bahwa pembelajaran tersebut sangat membosankan dan tidak memberikan gambaran yang konkret terkait materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku. Oleh karena itu, analisis kebutuhan media harus dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi, memotivasi dan menyenangkan agar peserta didik bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa proses pembelajaran di sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran, dimana pada kurikulum 2013 karakter

pembelajarannya melalui tematik terpadu yang memadukan antara belajar dan bermain untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, memudahkan peserta didik dalam menerima materi dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran dapat memotivasi dan semangat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Minimnya materi dan media dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial terkait materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku sehingga berdampak pada proses pembelajaran, karena guru hanya menggunakan buku tema dan menggambar abstrak. Sedangkan peserta didik di sekolah dasar lebih senang menggunakan buku yang berisi banyak gambar yang pada dasarnya anak sekolah dasar tergolong dalam fase (tingkat) operasional konkret yang artinya dalam fase ini anak atau peserta didik benar-benar dalam masa yang sangat nyata atau konkret dan belum dapat memahami hal-hal yang abstrak (Dewi & Yuliana, 2018).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* untuk model yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda. Penelitian ini terdiri dari lima tahapan yang meliputi: tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap pelaksanaan (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* yang dimaksudkan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi serta menguji validitas produk yang telah dibuat (Sugiyono, 2020). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar yang berjumlah 25 peserta didik. Objek penelitian ini adalah proses pengembangan media scrapbook RAKUYAWA (Keragaman Suku Budaya di Pulau Jawa) kelas IV Sekolah Dasar. Model ADDIE digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional (Rohaeni, 2020).

Dalam tahapan ini yang pertama yaitu tahap analisis, tahap ini melakukan analisis produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran scrapbook, langkah-langkah yang dilakukan antara lain : a) analisis kurikulum, b) analisis kebutuhan, dan c) analisis konsep. Selanjutnya tahapan yang kedua yaitu tahap perancangan, tahap ini untuk menentukan perencanaan media mulai dari : a) pemilihan media, b) pemilihan format media, dan c) desain awal. Tahap selanjutnya ialah tahap pengembangan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan antara lain : a) penilaian ahli, b) revisi, c) uji pengembangan.

Teknik pengumpulan data dilaksanakan untuk memperoleh data yang diperlukan. Metode yang digunakan adalah memberikan lembar validasi kepada validator. Lembar validasi ini digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan serta saran dan perbaikan media (Suryana & Indrawati, 2018). Validator terbagi menjadi dua yakni validasi ahli media dan validasi ahli materi yang masing-masing terdapat dua orang validator ahli.

Teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut : analisis kevalidan media pembelajaran ahli media dan ahli materi serta analisis respon peserta didik.

Analisis data ini digunakan sebagai alat ukur dalam pemberian nilai validasi pada media yang akan dikembangkan sesuai dengan indikator penilaian terlampir (Rijali, 2018). Penelitian ini untuk mengetahui kelayakan suatu media pembelajaran berdasarkan penilaian dalam bentuk persentase. Untuk mengetahui kelayakan media *scrapbook*, menghitung skor persentase dengan menggunakan rumus menurut (Sudjana, 2011).

Keterangan jumlah persentase yang diperoleh akan tergolong dalam keterangan berikut yang menjelaskan persentase yang diperoleh.

Tabel 1. Persentase Hasil Validitas

Persentase (%)	Kriteria Kevalidan
85,01% - 100,00%	Sangat Valid
70,01% - 85,00%	Cukup Valid (revisi)
50,01% - 70,00%	Kurang Valid (revisi)
01,00% - 50,00%	Tidak Valid (revisi)

Sumber : (Arikunto, 2020)

Respon peserta didik yang telah menjawab angket ditentukan dengan persentase sebagai berikut :

Tabel 2. Persentase Respon Peserta Didik

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Kurang Baik

Sumber : (Arikunto, 2020)

Menurut (Dewi & Yuliana, 2018) penilaian yang telah diberikan oleh validator terhadap kevalidan dari media *scrapbook* terdiri dari beberapa aspek, pengembangan media dikatakan berkualitas jika memenuhi tiga aspek yaitu :

a. Valid

Media pembelajaran dikatakan valid apabila rata-rata skor akhir dan hasil validasi media diperoleh $\geq 70,01\%$. Apabila $< 70,01\%$ maka *scrapbook* direvisi sesuai masukan validator.

b. Praktis

Media bisa dikatakan praktis apabila sudah memenuhi indikator yakni validator menyatakan media yang dikembangkan layak diujicobakan dengan sedikit revisi.

c. Efektif

Media pembelajaran dikategorikan efektif apabila respon peserta didik melalui angket minimal memenuhi kriteria baik atau skor $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Media *scrapbook* RAKUYAWA (keragaman suku budaya di pulau jawa) telah dilakukan uji coba keberhasilan melalui proses validasi terhadap dosen, guru, dan peserta didik untuk mengetahui kevalidan dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran di sekolah.

Prosedur yang dikembangkan dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap, berikut penjelasan terkait prosedur pengembangan :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Terdapat tiga tahapan dalam proses analisis ini yakni analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis konsep. Berikut penjelasannya :

a. Analisis Kurikulum

Menganalisis kurikulum yang diterapkan di sekolah dasar yakni kurikulum 2013 yang menjadi standart dalam pembelajaran. Aspek penilaian yang terdapat di kurikulum 2013 ini meliputi aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik yang disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator.

b. Analisis Kebutuhan

Menganalisis kebutuhan peserta didik dalam menerima pembelajaran dan kebutuhan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

c. Analisis Konsep

Menyusun dan merinci secara sistematis media yang akan dijadikan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Terdapat tiga tahap utama dalam proses perancangan ini meliputi pemilihan media, pemilihan format media, dan desain awal. Berikut penjelasannya :

a. Pemilihan Media

Mengembangkan media scrapbook RAKUYAWA untuk dikembangkan sebagai buku bahan ajar pendamping siswa dalam proses pembelajaran.

b. Pemilihan Format Media

Pemilihan spesifikasi cetakan dan ukuran scrapbook yang akan dikembangkan serta pembuatan format penilaian untuk validasi scrapbook kepada validator. Dengan memilih spesifikasi cetakan dan ukuran scrapbook yang akan dihasilkan berukuran A3+ yakni 30 cm x 42 cm. Kemudian untuk memilih kertas sebagai bahan cetak yang dasarnya, menggunakan kertas art paper dan untuk dapat berbentuk seperti buku atau kerangka nya menggunakan duplex. Kemudian, hasil dari hasil cetakan disusun dan dirangkai untuk dijilid.

c. Desain Awal

Untuk membuat desain scrapbook RAKUYAWA sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan. Perlu adanya langkah-langkah dalam proses pembuatannya seperti membuat desain cover, background setiap halaman, sketsa objek, dan komponen tambahan. Berbagai aplikasi untuk membuat desain scrapbook dapat melalui aplikasi canva, aplikasi adobe photoshop, aplikasi corel draw, aplikasi autocad, dan aplikasi illustrator draw.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini dilakukan validasi pada media scrapbook. Media yang telah selesai dirancang kemudian divalidasi oleh empat validator, yaitu validator aspek kelayakan kegrafikaan, validator aspek kelayakan kebahasaan, validator aspek kelayakan penyajian, dan validator aspek kelayakan isi.

a. Penilaian Ahli Media

Media scrapbook RAKUYAWA ini telah melalui proses pengujian terhadap media yang dikembangkan yakni ahli media meliputi satu validator aspek kelayakan kegrafikaan dan satu validator aspek kelayakan kebahasaan.

b. Penilaian Ahli Materi

Media scrapbook RAKUYAWA ini telah melalui proses pengujian terhadap media yang dikembangkan yakni ahli materi meliputi satu validator aspek kelayakan penyajian dan satu validator aspek kelayakan isi.

Hasil penelitian pengembangan yang diperoleh melalui tahap validasi ahli media dan ahli materi diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 3. Rekapitulasi Penilaian Validasi

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian Validator			
		SK	SM	P	Kategori
1.	Aspek Kelayakan Kegrafikaan	18	20	90	Sangat Valid
2.	Aspek Kelayakan Kebahasaan	14	16	87,5	Sangat Valid
3.	Aspek Kelayakan Penyajian	11	12	92	Sangat Valid
4.	Aspek Kelayakan Isi	15	16	93,8	Sangat Valid
Nilai Rata-Rata Penilaian				90,82	Sangat Valid

Dari hasil perolehan rata-rata penilaian pada tabel 3, dapat dijelaskan sebagai berikut : aspek kelayakan kegrafikaan memperoleh skor 90% yang di dapat dari ahli media, aspek kelayakan kebahasaan memperoleh skor 87,5% yang di dapat dari ahli media, aspek kelayakan penyajian memperoleh skor 92% yang di dapat dari ahli materi, aspek kelayakan isi memperoleh skor 93,8% yang di dapat dari ahli materi. Di peroleh hasil rata-rata dari validasi semua aspek sebesar 90,82% menurut (Arikunto, 2020) termasuk dalam kriteria sangat valid dari standar yang ditentukan yaitu sebesar $\geq 70,01\%$.

4. Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

Tahap ini melakukan implementasi media yang sudah dikembangkan yakni media scrapbook pada materi keragaman suku bangsa dan agama. Implementasi dilaksanakan pada peserta didik kelas IV sekolah dasar yang berjumlah 25 peserta didik. Bertujuan untuk mengetahui media scrapbook RAKUYAWA baik atau layak digunakan ke peserta didik. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa persentase yang dihasilkan dari angket respon peserta didik memperoleh 94,1% terhitung dari peserta didik memberikan jumlah penilaian Sangat Setuju (SS) sebanyak 106 dan jumlah penilaian Setuju (S) sebanyak 44 dari total 25 peserta didik.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dari metode penelitian ADDIE yaitu tahapan evaluasi scrapbook tidak perlu dievaluasi, karena hasil dari tanggapan penggunaan media scrapbook RAKUYAWA ini mendapatkan komentar yang baik, dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik. Sehingga peneliti dapat mengetahui bahwa media scrapbook layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang berupa media scrapbook pada materi keragaman suku bangsa dan agama, yang memiliki kelebihan sebagai berikut : secara keseluruhan media scrapbook yang dikembangkan peneliti mendapatkan penilaian atau skor dengan kriteria “valid” sehingga media layak digunakan sebagai sarana untuk belajar, bahan yang digunakan untuk membuat media scrapbook sangat mudah dicari, dan pendidik dapat membuat media pembelajaran scrapbook sesuai kreativitas yang dimiliki. Media pembelajaran scrapbook pada materi keragaman suku bangsa dan

agama juga memiliki kekurangan-kekurangan sebagai berikut : sulitnya menggabungkan hasil setiap lipatan halaman menjadi satu membutuhkan kesabaran (penjilidan) dan pembuatan media yang rumit dan proses pengumpulan isi materi serta gambar-gambar yang harus di cetak untuk ditempelkan di dalam scrapbook harus mengetahui ukuran yang diinginkan atau di modifikasi dengan cara yang kreatif.

KESIMPULAN

Pengembangan media scrapbook RAKUYAWA menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda yang terdapat lima tahapan yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Pelaksanaan), and Evaluation (Evaluasi). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar yang berjumlah 25 peserta didik. Kualitas media pembelajaran scrapbook divalidasi oleh empat validator, yaitu validator aspek kelayakan kegrafikaan, validator aspek kelayakan kebahasaan, validator aspek kelayakan penyajian, dan validator aspek kelayakan isi dengan menggunakan indikator presentase kevalidan sebesar $\geq 70,01\%$. Nilai rata-rata dari hasil keempat validator, media pembelajaran scrapbook RAKUYAWA dikatakan sangat valid karena memperoleh hasil presentase sebesar 90,82%. Maka media scrapbook RAKUYAWA dapat diujicobakan. Analisis respon peserta didik pada penelitian ini menggunakan angket respon, dengan menggunakan indikator presentase sebesar $\geq 61\%$. Hasil dari analisis respon peserta didik menggunakan angket mendapatkan skor sebesar 94,1% masuk kedalam kategori sangat baik atau layak digunakan. Dapat disimpulkan bahwa scrapbook RAKUYAWA kelas IV sekolah dasar dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai buku bahan ajar pendamping siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Cetakan ke). RINEKA CIPTA.
- Bahri, S. (2017). Pengembangan Kurikulum Dasar Dan Tujuannya. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 11(1), 15. <https://doi.org/10.22373/jiif.v11i1.61>
- 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>
- Hastishita, T., Kartini, & Bua, A. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Tema 7 Subtema 1 Pada Siswa Kelas Iv Sdn 036 Tarakan. *Jurnal Pendidikan Borneo*, 01(02), 94–102.
- Nugroho, A. Y., Hartono, & Sudiyanto. (2020). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 15–25. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.19736>
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *ALHADHARAH ILMU DAKWAH*, 17(33), 81–95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Sudjana, N. (2011). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*



- (Cet.10). Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (ke dua). ALFABETA, cv.
- Suryana, N., & Indrawati, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional gaprek Kaleng Untuk Menanamkan Konsep Pecahan Siswa Kelas Iii Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 219–228.

