PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI "DAERAHKU DAN KEKAYAAN ALAMNYA" KELAS IV SDN 101854 SEI MENCIRIM

Anggi Piramida Ginting[1], Laurensia Masri Perangin angin[2]
PGSD FIP Universitas Negeri Medan
anggipiramidag@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of Scrapbook learning media based on local wisdom on the material of My Region and Its Natural Resources for grade IV at SD Negeri 101854 Sei Mencirim. This research is a research and development with a 4-D model, namely definition, design, development and dissemination. Regarding product validity, the results of validation data by material experts obtained a percentage of 94% which is included in the very feasible category and media expert validation obtained a percentage of 92% with the category of "very feasible". The assessment by education practitioners reached 95% with the category of "very practical". The effectiveness of the media was measured based on student learning outcomes through pre-tests and post-tests which were analyzed using the N-Gain Score calculation, obtaining a percentage of 82% with the category of "very effective". Thus, it can be concluded that the Scrapbook learning media based on local wisdom on the material of My Region and Its Natural Resources is stated to be very feasible, very practical, and very effective for use in the learning process in the classroom.

Keywords: Learning Media, Scrapbook, Local Wisdom, IPAS, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *Scrapbook* berbasis kearifan lokal pada materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya kelas IV di SD Negeri 101854 Sei Mencirim. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan model 4-D yaitu pendefenisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Mengenai validitas produk, hasil data validasi oleh ahli materi diperoleh persentase 94% yang termasuk dalam kategori sangat layak dan validasi ahli media diperoleh persentase 92% % dengan kategori "sangat layak". Penilaian oleh praktisi Pendidikan mencapai 95% dengan kategori "sangat praktis". Keefektifan media diukur Berdasarkan hasil belajar siswa melalui *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain Score, memperoleh persentase 82% dengan kategori "sangat efektif". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* berbasis kearifan lokal pada materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya dinyatakan sangat

layak, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Scrapbook,* Kearifan Lokal, IPAS, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) menekankan pentingnya pendidikan berkualitas yang inklusif, adil, dan relevan. Pendidikan tidak hanya berperan dalam meningkatkan literasi akademik, tetapi juga dalam membentuk karakter siswa agar mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Pengintegrasian kearifan lokal dan lingkungan dalam pendidikan sangat penting untuk mempertahankan kekayaan kearifan lokal sebagai bagian dari jati diri bangsa.

Pembelajaran di sekolah, khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), idealnya harus menyuguhkan siswa bukti-bukti nyata yang dapat mereka lihat dan amati secara langsung. Pemahaman konsep akan lebih mudah jika dikaitkan dengan lingkungan terdekat dan kearifan lokal sekitar. Oleh sebab itu, agar pembelajaran IPAS berhasil, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan berbagai persoalan secara aktual dan kontekstual.

Dalam konteks ini, teori konstruktivisme menjadi landasan penting, di mana Piaget dan Vygotsky menegaskan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa melalui pengalaman nyata dan interaksi sosial (Hapudin, 2021).

Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan harus memberi ruang bagi siswa untuk aktif membangun pemahaman berdasarkan konteks lokal mereka.

Namun, hasil observasi di SDN 101854 Sei Mencirim menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih menggunakan media yang kurang kontekstual. Sebanyak 68% siswa kelas IV belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang mengindikasikan bahwa materi belum sepenuhnya dipahami secara bermakna.

Kabupaten Deli Serdang, termasuk Desa Sei Mencirim memiliki keberagaman kearifan yang kaya. Namun, kearifan lokal seperti pantun dan bahasa daerah Melayu Deli masih

jarang diingtegrasikan dalam media pembelajaran. Masyarakat Melayu memiliki cerita rakyat dengan judul Pak Belalang, mengadaptasi cerita rakyat Pak Belalang kemudian dimasukkan ke dalam konteks lokal Sei Mencirim, memadukan pantun dan ungkapan khas Melayu Deli tidak hanya menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi namun siswa juga belajar tentang identitas budayanya

Scrapbook adalah album yang menggabungkan foto atau gambar dengan materi pelajaran yang dihias dengan teknik menempel, menciptakan pengalaman belajar yang menarik (Hardiana, 2010). *Scrapbook* memiliki keunggulan karena dapat memikat minat siswa, mempermudah merek dalam menguasai gagasa, dan mendorong kreativitas berkata karakteristiknya yang interaktif.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas media berbasis budaya lokal. Penelitian oleh Apriyulianti dkk. (2023) menemukan bahwa *scrapbook* kearifan lokal suku Sasak dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan validasi kelayakan mencapai 89%. Sementara itu, Ruhiat (2024) membuktikan adanya peningkatan skor belajar IPA setelah siswa menggunakan media *scrapbook*. Di sisi lain, penelitian oleh Syalsyabilah dkk. (2022) menunjukkan bahwa digital *scrapbook* berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan literasi budaya siswa secara signifikan.

Kebaruan ilmiah dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media *scrapbook* yang tidak hanya mengangkat unsur budaya, tetapi juga menggunakan dokumentasi asli dari lingkungan sekitar, seperti foto-foto, spesimen, motif lokal, dan cerita rakyat “Pak Belalang” yang dimodifikasi ke dalam konteks Desa Sei Mencirim. Media ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman materi “Daerahku dan Kekayaan Alamnya”, tetapi juga memperkuat identitas budaya siswa.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *scrapbook* berbasis kearifan lokal yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN 101854 Sei Mencirim terhadap materi IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yaitu metode yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu sekaligus menguji efektivitas dari produk tersebut (Sugiyono, 2021) ini bertujuan menghasilkan produk yang layak digunakan melalui serangkaian tahapan, seperti identifikasi masalah, pengumpulan data, perancangan produk, serta pengembangan produk sebagai solusi yang optimal. Pendekatan ini sejalan dengan pendapat Borg dan Gall (1988) yang menyatakan bahwa Research and *Develop*ment (R&D) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk-produk yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan dan pembelajaran (Sugiyono, 2021).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan *Four*-D (4-D) yang dikembangkan oleh S Thiagarajan, Dorothy S.Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974) yang terdiri atas 4 tahap utama yaitu; (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Develop* (Pengembangan) dan (4) *Disseminate* (Penyebaran).

Tahap pertama adalah *define* (Pendefinisian), bertujuan untuk menetapkan dan merumuskan syarat-syarat awal dalam pengembangan media pembelajaran. Menelaah karakteristik peserta didik, mempertimbangkan kemampuan akademik individu, serta kebutuhan siswa dalam memahami materi. Selanjutnya, mengidentifikasi tugas utama yang akan dilakukan siswa dalam pembelajaran, dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP), menganalisis tujuan pembelajaran guna memastikan bahwa media yang dikembangkan selaras dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum, serta relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Tahap kedua adalah *design* (Perancangan), di mana solusi yang dirumuskan pada tahap *define* mulai dituangkan dalam bentuk perencanaan produk. Peneliti menyusun garis besar isi media pembelajaran, merancang *layout* dan mempersiapkan alat dan bahan pembuatan produk. ahtap ini berguna untuk memastikan bahwa

pengembangan media berjalan terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi. Rancangan produk ini kemudian menjadi dasar untuk proses pengembangan lebih lanjut pada tahap berikutnya.

Tahap ketiga adalah *develop* (Pengembangan), Setelah merancang desain, peneliti melakukan tahap pengujian produk media *scrapbook* yang meliputi validasi oleh validator media dan materi untuk memperoleh nilai kelayakan dan saran perbaikan, serta uji coba lapangan dengan melibatkan guru sebagai praktisi pendidikan dan siswa untuk mengumpulkan penilaian serta tanggapan langsung. Proses ini bertujuan menyempurnakan media agar efektif dan konsisten dalam mendukung pembelajaran.

Tahap terakhir adalah *disseminate* (penyebaran), melakukan penyebaran promosi media yang telah dikembangkan, hal ini penting agar media tersebut dapat diterima dan dimanfaatkan oleh pengguna yang dituju, baik secara individual maupun kolektif.

Dengan tahapan pengembangan yang sistematis menggunakan model 4-D, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal yang tidak hanya layak dan menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 101854 Sei Mencirim.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini data yang dikumpulkan adalah data yang berhubungan dengan aspek materi desain, penggunaan, dan keefektifan yang bersumber dari para ahli, guru dan siswa. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan:

1. Observasi

   Observasi dilakukan pada tahap awal dalam proses pengumpulan data untuk memperoleh gambaran nyata terkait aktivitas pembelajaran di kelas. Menurut Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2021), observasi merupakan suatu proses yang kompleks karena melibatkan aktivitas biologis dan psikologis, dengan pengamatan dan daya ingat sebagai dua elemen utamanya.

2. Wawancara

   Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dipakai untuk mendapat informasi lebih mendalam dari responden, terutama jika jumlah respondennya sedikit.

3. Angket

   Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilaksankan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini berisi pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi mengenai pandangan guru terkait media pembelajaran yang dikembangkan.

4. Tes

   Tes ini berfungsi untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan kompetensi siswa setelah menggunakan produk.

Teknik Analisis Data

Setelah melakukan penelitian, Setelah melakukan penelitian, data dapat dianalisis menggunakan teknik analisis data. Untuk mengolah data yang terkumpul, dilakukan analisis data guna menghasilkan produk yang berkualitas. Berikut teknik yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini untuk menganalisis data:

1. Analisis Validasi Kelayakan Media

   Untuk mengetahui hasil data validasi dari para ahli, digunakan Skala Likert untuk menghitung rata-rata skor berdasarkan variabel, guna menentukan kriteria kelayakannya, yaitu:

Tabel 1 Kriterika Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup layak	3
Kurang layak	2
Sangat tidak layak	1

(Sumber: Sugiyono, 2021)

Selanjutnya data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase untuk setiap kriteria pada media yang dikembangkan dengan rumus:

$$Ps = \frac{\sum n}{skor\ maksimal} \times 100\%$$

(Sumber: Arikunto, 2010)

Keterangan:

Ps : Persentase Skor

$\sum n$: Jumlah skor yang diperoleh

Hasil persentase skor data lalu dikonversikan berdasar pada kriteria hasil perolehan skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Penilaian Kelayakan

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41 – 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Riduwan dalam Ramadhan, 2018)

2. Analisis Kepraktisan Media

Analisis kepraktisan media menggunakan angket respon guru. Data yang diperoleh dari hasil angket respon guru pada saat uji coba media. Skala penilaian dalam angket ini menggunakan skala likert dengan jawaban tertinggi memiliki skor 4 dan terendah memiliki skor 1.

Tabel 3 Kriteria Skor Jawaban Kepraktisan

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sumber: Diadaptasi dari Sugiyono, 2021)

Untuk mengukur nilai kepraktisan dari guru digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum x}{skor\ maksimal} \times 100\%$$

(Sumber: Arikunto, 2010)

Berdasarkan hasil presentase yang telah didapatkan, selanjurnya yaitu mengkategorikan hasil perhitungan ke dalam persentase tingkat kepraktisan sebagai berikut.

Tabel 4 Klasifikasi Tingkat Kepraktisan

Tingkat Ketercapaian (%)	Klasifikasi
81 – 100	Sangat praktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup praktis
21 – 40	Kurang praktis
0	Praktis

(Sumber: Riduwan dalam Ramadhan, 2018)

Tabel 4 tersebut menyajikan rentang skor kategori kepraktisan media melalui penyebaran angket kepada guru dan siswa. Kategori rentang dikonversikan de dalam bentuk persen.

3. Analisis Keefektifan Media

Aspek akhir yang dianalisis dalam penelitian ini adalah keefektifan produk. Uji *N-Gain Score* dilakukan untuk mengetahui peningkatan penguasaan konsep siswa terhadap materi. *Uji N-Gain* Score adalah selisih antara nilai *Post-test* dan *Pre-test*. Penilaian dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran dilaksanakan. Rumus *N-Gain Score* menurut

Archambault dalam Pratiwi dkk., 2019 sebagai berikut:

$$N\text{-}Gain = \frac{Skor\ Postest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maks - Skor\ Pretest} \times 100$$

Untuk melihat presentase keefektifan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel interpretasi keefektifan N-Gain berikut:

Tabel 5 Interpretasi keefektifan media

Persentase (%)	Tingkat Capaian
< 40	Sangat tidak efektif
40-55	Tidak efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Sangat efektif

(Sumber: Nasir, 2016)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal cerita rakyat Pak Belalang dari suku Melayu untuk mata pelajaran IPAS kelas IV SD kurikulum merdeka. Peneliti menggunakan model pengembangan Four-D (4-D) yang terdiri tas 4 tahap utama yaitu; (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Develop* (Pengembangan) dan (4) *Disseminate* (Penyebaran).

Define (Pendefenisian)

Pengembangan media *scrapbook* berbasis kearifan lokal pada materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya dilakukan Berdasarkan pada analisis kebutuhan yang didapat melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IVB SD Negeri 101854 Sei Mencirim, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa kurang antusias dan kesulitan memahami materi, khususnya tentang mengenal kekayaan alam daerah mereka dan pelestarian sumber daya alam. Siswa berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget, yang membutuhkan media nyata dan kontekstual. Selain itu, siswa mengatakan lebih memiliki ketertarikan terhadap materi Bahasa Indonesia berupa cerita dan pantun, sehingga media berbasis cerita rakyat dinilai relevan. Analisis tugas mengacu pada capaian pembelajaran Fase B topik C, yaitu mendeskripsikan keanekaragaman hayati dan pelestariannya. Analisis konsep meliputi pemahaman tentang jenis, pemanfaatan, dampak, dan pelestarian kekayaan alam. Dari hasil tersebut, dirumuskan tujuan

pembelajaran yang difokuskan pada kemampuan identifikasi, penjelasan fungsi, usulan pelestarian, serta pemaknaan nilai dari cerita rakyat yang dimuat dalam media *scrapbook* berbasis kearifan lokal.

Design (Perancangan)

Scrapbook berbasis kearifan lokal ini adalah media pembelajaran konkrit yang terbuat dari kertas karton board. Media ini diciptakan dengan tujuan untuk meningkatkan minat atau ketertarikan siswa dalam mengikuti prose pembelajaran serta meningkatkan pemahaman konsep materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya yang juga disesuaikan dengan capaian pembelajaran dari kurikulum yang ingin dicapai. *Scrapbook* ini berisi materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya yang diintegrasikan ke dalam bentuk cerita rakyat Pak Belalang, di mana di dalam cerita juga terdapat kearifan lokal daerah Melayu Deli yaitu pantun dan bahasa daerah. Format *scrapbook* berbentuk album dengan ukuran A4 Media ini dirancang dengan menggunakan warna khas suku Melayu Deli yaitu hijau dan kuning. Perancangan desain *scrapbook* menggunakan aplikasi Canva dan pembuatan naskah cerita menggunakan aplikasi Microsoft Word.



Gambar 1 Desain Sampul *Scrapbook*



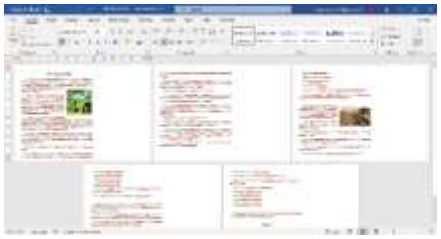
Gambar 2 Desain Tujuan Pembelajaran dan Profil Penulis



Gambar 3 Desain Lapisan Kuis dan Elemen *Scrapbook*



Gambar 4 Desain Kesimpulan dan Refleksi



Gambar 5 Pembuatan Naskah Cerita Rakyat

Develop (Pengembangan)

Tahap *develop* bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal yang divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan praktisi pendidikan wali kelas IV SDN 101854 Sei Mencirim. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu menyiapkan alat dan bahan. Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan *scrapbook* antara lain gunting**,** pisau *cutter*, alas potong**,** penggaris, glue gun/tembak lem**,** lem tembak/bakar**,** lem putih 60 ml**,** *double tape*, magnet *tape*, lakban, putih**,** pensil**,** pulpen**,** *printer*, *smartphone,* kertas karton board 1.5mm, kertas karton hitam, kertas samson kraft 500gsm, kertas *concorde* 220gsm, kertas origami, stiker, foto cetak, sabut kelapa, kulit tebu, potongan bambu, jagung, dan padi. Penyajian konten dalam *scrapbook* meliputi judul, tujuan pembelajaran, cerita rakyat Pak Belalang, spesimen kekayaan alam Sei Mencirim, kuis-kuis, elemen stiker, profil penulis kesimpulan dan refleksi. Berikut bentuk akhir dari *Scrapbook* berbasis kearifan lokal.

a) Sampul

Dasar *scrapbook* dibalut dengan desain bernuansa Melayu, dilengkapi dengan elemen-elemen pendukung menggunakan kertas stiker agar awet dan elegan. Pada sampul belakang dilengkapi dengan *barcode* untuk mengakses kuis.



Gambar 7 Sampul Depan



Gambar 8 Sampul Belakang

b) Tujuan Pembelajaran dan Panduan Penggunaan

Tujuan pembelajaran dan panduan penggunaan disajikan dalam satu halaman, dilengkapi dengan *barcode* untuk mengakes audio cerita rakyat dan *scrapbook* digital.



Gambar 6 Tujuan Pembelajaran dan Panduan Penggunaan *Scrapbook*

c) Cerita Rakyat

Cerita rakyat dicetak dan ditempel pada lembaran *Scrapbook.* Dalam *scrapbook* terdapat lima lembar yang memuat cerita rakyat dengan masing-masing satu halaman.



Gambar 9 Cerita Rakyat

d) Kuis

Kuis pada scrapbook beragam jenis yaitu melengkapi pantun, *sramble word,* menebak gambar serta produk yang dihasilkan, pelestarian kekayaan alam, dan manfaat kekayaan alam dll.



Gambar 10 Kuis

e) Kesimpulan dan Refleksi



Gambar 11 Kesimpulan dan Refleksi

f) Album Kekayaan Alam Sei Mencirim

Memuat dokumentasi beberapa kekayaan alam dari di desa Sei Mencirim.



Gambar 12 Foto Kekayaan Alam Sei Mencirim

g) Profil Penulis

Dibalik sampul belakang, terdapat profil penulis disertai dengan *barcode* untuk mengakses karya lainnya dari penulis yang berbentuk video pembelajaran.



Gambar 13 Profil Penulis

Validator ahli materi pelajaran IPAS telah melakukan validasi terhadap materi dalam media pembelajaran. Hasil penyajian validasi dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Aspek Tampilan	24
2	Aspek Materi	42
3	Aspek Kejelasan Kalimat	14
	Jumlah	80
	Skor Maksimal	85
	Persentase	94%
	Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 5, hasil validasi materi yang divalidasi oleh ahli materi diperoleh skor 80, menandakan tingkat kelayakan mencapai 94% termasuk dalam kategori “sangat layak” tanpa perlu revisi. Proses validasi media dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Aspek Desain Tampilan	24
2	Aspek Desain Isi	17
3	Aspek Penggunaan	5
	Jumlah	46
	Skor Maksimal	50
	Persentase	92%
	Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 6, hasil validasi media yang divalidasi oleh ahli media diperoleh skor 46, menandakan tingkat kelayakan mencapai 92% termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Dengan tingkat kelayakan yang tinggi, menandakan media layak untuk dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan dalam skala besar yaitu pada kelas IVB di SDN 101854 Sei Mencirim. Dari hasil penilaian kepraktisan oleh praktisi pendidikan yang merupakan guru/wali kelas IVB, diperoleh data pada tabel 7 berikut.

Tabel 8 Hasil Validasi Praktisi

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Aspek Efektif	12
2	Aspek Interaktif	12
3	Aspek Efisien	6
4	Aspek Kreatif	8
	Jumlah	38
	Skor Maksimal	40
	Persentase	95%
	Kriteria	Sangat Praktis

Berdasakan tabel 7, hasil validasi praktisi yang dilakukan oleh wali kelas IVB, Ibu Agustina Selviani, S.Pd. menunjukkan persentase kelayakan sebesar 95% yang termasuk dalam kriteria "Sangat Layak".

Selain menguji kelayakan dan kepraktisan media produk, peneliti juga menguji keefektifan media. Pengujian ini dilakuan dengan *pre-test* dan *post-test.* Adapun deskripsi data *pre-test* siswa dapat dilihat pada tabel 8 berikut.

Tabel 9 Deskripsi Data *Pre-test*

Deskripsi	Pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal
	Pre-test
Rata-rata	41

Berdasarkan paparan data yang tersaji dalam tabel 8 di atas, nilai rata-rata yang didapat dari keseluruhan siswa yakni 41 sebelum diberi stimulus menggunakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal. Dan deskripsi data *post-test* dapat dilihat pada tabel 9 berikut.

Tabel 10 Deskripsi Data *Post-test*

Deskripsi	Pembelajaran sesudah menggunakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal
	Post-test
Rata-rata	89,5

Berdasarkan paparan data yang tersaji dalam tabel 9 di atas, nilai rata-rata yang didapat dari keseluruhan siswa yakni 89,8 setelah menggunakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal.

Setelah mendapat hasil belajar siswa melalui *pre-test* dan *post-test*, selanjutnya menguji keefektifan dengan rumus N-*Gain Score:*

$$\text{N - Gain} = \frac{89{,}5 - 41}{100 - 41} \times 100$$

$$= 82{,}2$$

Berdasarkan hasil perhitungan dengan rumus *N-Gain Score*, diperoleh hasil 82,2 dikategorikan "Sangat Efektif".

Tabel 11 Rekapitulasi Hasil Validasi dan Uji Coba Lapangan

No	Aspek	Persentase (%)	Kriteria
1	Kelayakan Materi	94	Sangat Layak
2	Kelayakan Media	92	Sangat Layak
3	Kepraktisan Penggunaan	95	Sangat Praktis
4	Keefektifan Media	82	Sangat Efektif
Rata-rata		90,7	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 10 diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal berada pada kriteria sangat layak.

Disseminate (Penyebaran)

Tahap *disseminate* merupakan tahap akhir dalam proses pengembangan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal. Penyebaran ini dilakukan secara terbatas, yakni dengan memperkenalkan media pada guru/wali kelas IVA di SDN 101854 Sei Mencirim.

Penelitian ini telah berhasil merancang dan menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa *scrapbook* yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal dari Kabupaten Deli Serdang, khususnya suku Melayu Deli, untuk mendukung pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di tingkat sekolah dasar. Permasalahan yang menjadi dasar pengembangan ini adalah rendahnya ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, serta kurangnya keterkaitan antara materi pelajaran dengan lingkungan sekitar siswa. Media yang selama ini digunakan terbatas pada buku teks yang bersifat pasif dan kurang menarik. Ide pengembangan *scrapbook* ini lahir dari temuan bahwa siswa lebih antusias terhadap pelajaran Bahasa Indonesia, terutama bagian cerita dan pantun. Dalam konteks materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya, kehadiran *scrapbook* memungkinkan siswa untuk melihat langsung contoh spesimen sumber daya alam, sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan bermakna. Selain itu, adanya aktivitas kuis kelompok dalam *scrapbook* mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal yang telah divalidasi dan diuji. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat baik, dengan skor rata-rata sebesar 94% dari ahli materi dan 92% dari ahli media. Produk dinilai praktis oleh praktisi yaitu guru kelas IV dengan perolehan skor rata-rata 95%, menandakan sangat praktis. Pada uji coba skala besar dengan jumlah 28 siswa kelas IV SDN 101854 Sei Mencirim, tercatat perolehan peningkatan hasil belajar sebesar 82% yang menandakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal sangat efektif.

Dengan demikian, media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal pada materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya dinilai mampu menjadi media pembelajaran yang

menarik, relevan secara kontekstual, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Hapudin, M. S. (2021). Teori belajar dan pembelajaran: Menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif. Jakarta: Kencana.

Ruhiat, N. E. N., (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR. CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar,2(1), 36-42.

Hardiana, I. (2010). Terampil Membuat 50 Kreasi Scrapbook Cantik Pada Frame. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Apriyulianti, S., Istiningsih, S., Rahmatih, A. N., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Mipa, 13(4), 1148-1155.

Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

Riduwan. (2020). Dasar-dasar Statistika. Bandung: Alfabeta.

Rohmah, D. N. (2020). Hubungan Antara Motivasi dan Kesiapan

Mohon untuk Disebarkan
Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD
STKIP Subang