



Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Budaya Batak Dalam Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV di SD Swasta ISLAM NUR IHSAN

Ain Muzid¹, Safrida Napitupulu²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

*Korespondensi: rainanimuzid19@gmail.com

Abstrak

Media berfungsi sebagai sumber belajar yang memberikan suatu pesan dan sebagai alat yang menunjang dalam proses pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran siswa dapat mengerti dengan baik penggunaan media, tidak hanya sebagai rangsangan bagi peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan suatu pengetahuan yang terarah. Penelitian ini yang akan dilakukan peneliti memiliki tujuan sebagai berikut : untuk dapat mengetahui kelayakan media *Scrapbook* pada pembelajaran tema daerah tempat tinggal yang layak. Objek dalam penelitian ini ialah tema daerah tempat tinggal kelas IV di SD Swasta Islam Nur Ihsan. Waktu Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Teknik pengumpulan data yang digunakan Wawancara, Angket. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan model pengembangan R&D dengan 3 tahap yaitu : (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*). Telah menghasilkan produk media *scrapbook* berbasis budaya batak. Berdasarkan kelayakan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya batak dalam pelajaran tematik layak digunakan, dan dijadikan media pembelajaran didalam kelas. Hal ini dikarenakan media *Scrapbook* dapat lebih menarik perhatian dan menambah minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik.

Kata kunci : *Scrapbook, Budaya Batak, Tema Daerah.*

Abstract

*Media serves as a learning resource that provides a message and as a tool that supports the learning process so that in the learning process students can understand well the use of media, not only as a stimulus for students. The purpose of this research is to develop a directed knowledge. This research which will be conducted by researchers has the following objectives: to be able to determine the feasibility of Scrapbook media in learning the theme of the area where I live. The object of this research is the theme of the area where I live in class IV at the Nur Ihsan Islamic Private Elementary School. Time This research was carried out in the even semester of the 2022/2023 academic year. The data collection technique used was Interview, Questionnaire. Based on the results of research and development that has been carried out by researchers, it can be concluded that research and development uses the R&D development model with 3 stages, namely: (1) analysis (*analysis*), (2) design (*design*), (3) development (*development*). Has produced scrapbook media products based on Batak culture. Based on the feasibility of this development, it can be concluded that the Scrapbook learning media based on Batak culture in thematic lessons is suitable for use, and is used as learning media in the classroom. This is because Scrapbook media can attract more attention and increase students' interest in learning in thematic learning.*

Keywords: *Scrapbook, Batak Culture, Regional Theme.*

1. Pendahuluan

Media berfungsi sebagai sumber belajar yang memberikan suatu pesan dan sebagai alat yang menunjang dalam proses pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran siswa dapat mengerti dengan baik penggunaan media, tidak hanya sebagai rangsangan bagi peserta didik.

Agar pembelajaran dapat tercapai guru sebagai fasilitator yang mengkoordinir peserta didik dalam pembelajaran agar terciptanya kondisi lingkungan belajar yang menyenangkan. Hal ini sangat bermanfaat untuk tercapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Pemilihan metode dan media pembelajaran digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa yang turut berpengaruh terhadap keefektifan proses belajar. Bahan ajar sangat berpengaruh terhadap proses kegiatan belajar mengajar di sekolah agar dapat mencapai tujuan pendidikan. Menurut (Hidayat dan Khayroiyah: 2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) menyimpulkan bahwa “pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang.

Peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media pembelajaran *Scrapbook* berbasis budaya batak pada pembelajaran tematik terpadu. Pemilihan materi disesuaikan dengan kurikulum yang sudah diberlakukan saat ini yaitu kurikulum 2013. Pembelajaran tematik terpadu adalah suatu pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa muatan pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Dalam pelaksanaannya, pendekatan pembelajaran tematik terpadu ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh pendidik bersama peserta didik dengan memerhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran.

Pengembangan kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006, yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Pengembangan kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan hidup sebagai manusia yang produktif, kreatif, inovatif dan bermoral (Sukmawarti & Hidayat, 2020).

Di era modern ini, teknologi berkembang diberbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk ditingkat pendidikan dasar. Pemanfaatan teknologu terbaru disekolah dasar, seperti

Augmented Reality, terus dikembangkan. Teknologi Augmented Reality merupakan teknologi yang dapat menampilkan objek digital secara 2D maupun 3D secara real time (Hidayat dkk, 2021: 1-2). Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi (Sukmawarti dkk, 2022: 202).

Peranan ini sangat penting karena merupakan sasaran dari proses belajar mengajar. Kurikulum 2013 menekankan pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Pencapaian kompetensi tersebut yakni penilaian yang mengutamakan perolehan fakta dan aktual. Umumnya penilaian hanya digunakan untuk mengetahui pencapaian siswa terhadap materi pelajaran. Teknik penilaian, bentuk dan jenis instrumen yang digunakan juga kurang bervariasi. Hal ini menunjukkan bahwa penilaian yang dilakukan belum sepenuhnya mengukur ketiga aspek yakni pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagaimana amanat kurikulum 2013 (Sukmawarti, Siti Khayroiyyah 2020: 642).

Media pembelajaran Nunu Mahnun (2012) menyebutkan bahwa “media” berasal dari bahasa latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sarana atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Selanjutnya, Joni Purwono, dkk, (2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Jadi secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut Abdul Mutadir, dkk (2018) mengatakan bahwa *Scrapbook* adalah buku tempel yang berisi sekumpulan gambar, foto, cerita, catatan yang dirangkai dan disusun secara menarik (dalam sebuah album) atau *handmade book*. *Scrapbook* dapat digunakan sebagai salah satu penyampaian informasi dalam pembelajaran. Seni menempel di media kertas ini jika dilihat dari hiasan yang kreatif dapat menarik untuk digunakan. *Scrapbook* biasanya digunakan untuk album kenangan yang memuat bukan hanya photo, akan tetapi klipingan atau catatan penting yang berhubungan dengan sebuah moment.

Menurut Lia, dkk (2017) mengatakan bahwa media *Scrapbook* adalah salah satu seni merangkai foto atau memorabilia yang sering dikaitkan dengan suatu kejadian atau momen special. Diantaranya adalah momen pernikahan, traveling, persahabatan dan juga momen

kelulusan. Keunggulan media *scrapbook* (buku tempel) ini bukan hanya buku yang di tempelin gambar-gambar atau hiasan saja, melainkan berisi tentang keterangan materi pembelajaran yang akan membangun konsep pengetahuan peserta didik menjadi lebih mudah memahami.

Pengembangan media *scrapbook* ini dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dan untuk melihat seberapa besar pemahaman peserta didik dalam pembelajaran tematik.

Solusi untuk permasalahan diatas maka butuhnya media pembelajaran yang menarik dan variatif untuk menunjang pembelajaran sehingga peserta didik lebih semangat untuk belajar serta antusias dalam proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan penelitian diatas peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian di SD Swasta Islam Nur Ihsan yang berjudul “Perkembangan Media *Scrapbook* Berbasis Budaya Batak Dalam Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV Di SD Swasta Islam Nur Ihsan”. Peneliti memiliki satu tujuan untuk mengembangkan suatu pengetahuan yang terarah. Penelitian ini yang akan dilakukan peneliti memiliki tujuan sebagai berikut : untuk dapat mengetahui kelayakan media *Scrapbook* pada pembelajaran tema daerah tempat tinggal yang layak.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research And Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Peneliti mengembangkan sebuah media yang sebelumnya sudah ada, dengan model ADDIE. Pengembangan ini menggunakan desain model ADDIE yang terdiri atas lima langkah yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan lima langkah tersebut karena peneliti mengembangkan media langsung ke peserta didik.

Subjek dalam penelitian ini ialah media *Scrapbook* yang digunakan untuk memperoleh data penelitian. Objek dalam penelitian ini ialah tema daerah tempat tinggal kelas IV di SD Swasta Islam Nur Ihsan. Prosedur pengembangan yang akan peneliti lakukan dalam

pengembangan media *Scrapbook* berbasis budaya batak siswa kelas IV SD Swasta Nur Ihsan memodifikasi dari model pengembangan ADDIE. Pada pengembangan ini mengacu pada prosedur penelitian pengembangan ADDIE yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Instrumen penelitian adalah suatu alat bantu yang dipilih oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar penelitian berjalan sistematis. Peneliti menggunakan instrumen penelitian yaitu lembar validasi pengembangan *Scrapbook* berbasis budaya batak, instrumen ini untuk mengumpulkan data tentang penilaian dari ahli terhadap *Scrapbook* yang dikembangkan.

3. Hasil dan Pembahasan Penelitian

3.1 Hasil Penelitian

Hasil Pengembangan Produk

Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti dengan judul pengembangan media *scrapbook* berbasis budaya batak dalam pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku kelas IV di SD Swasta Islam Nur Ihsan. Produk yang dihasilkan peneliti yaitu media *scrapbook* berbasis budaya batak pada pembelajaran tematik di kelas IV SD Swasta Islam Nur Ihsan. Penelitian dan pengembangan produk ini sudah melakukan validasi oleh ahli media, ahli materi dan pratiksi pendidikan. Model penelitian pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri atas lima langkah yaitu: Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Hasil akhir validasi materi menunjukkan adanya peningkatan setelah revisi yang dapat dilihat pada tabel 4.4 dan tabel 4.5. adapun perbaikan media yang perlu di revisi sebagai berikut :

- a. Dalam cerita fiksi harus menyertakan informasi yang lebih rinci terkait ragam suku batak serta tambahkan KD dalam muatan IPS terkait ekonomi budaya batak.

Berikut hasil dari revisi pada Tahap II, berdasarkan saran dan masukan dari Validator Ahli Materi:

Tabel 4.5. Perbedaan Sebelum Revisi Dan Sesudah Revisi Media Pada Materi

Adapun telaah ahli yang menjadi praktisi pendidikan yaitu ibu Khairi Wahyuni, S.I.Kom., S.Pd guru dari SD Swasta Islam Nur Ihsan. Berikut data hasil validasi praktisi pendidikan yang disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Validasi Praktisi Pendidikan

Berdasarkan dari hasil validasi oleh praktisi pendidikan yang disajikan dalam tabel diatas diperoleh penilaian oleh praktisi pendidikan dari telaah ahli yaitu guru SD Swasta Islam Nur Ihsan. Dapat diketahui bahwa validasi praktisi pendidikan dalam uji kelayakan memperoleh penilaian 12 “Ya” dengan masing-masing kriteria penilaian mendapatkan jawaban “Ya” dan penilaian “Tidak” mendapatkan nilai 0.

Hasil validasi oleh praktisi pendidikan dari semua aspek dinyatakan bahwa produk media *Scrapbook* layak untuk digunakan tanpa revisi. Dengan demikian media pembelajaran scrapbook berbasis budaya batak layak digunakan dalam proses pembelajaran tematik di kelas IV SD.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan pembahasan dari penelitian pengembangan ini bahwa didalam media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya batak pada tema daerah tempat tinggalku di kelas IV SD Swasta Islam Nur Ihsan layak digunakan untuk dijadikan media pembelajaran didalam kelas. Pembahasan yang diambil adalah sebagai berikut:

1. Penelitain ini merupakan jenis penelitian Research and Development R&D. Model pengembangan dalam penelitian ini yaitu ADDIE dengan lima langkah yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Namun peneliti hanya melaukan sampai tahap 3 saja yaitu tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*).
2. Produk yang dihasilkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya batak pada tema daerah tempat tinggalku.
3. Dari hasil penilaian validasi ahli materi diperoleh hasil 10 nilai dengan penilaian “Ya” dan nilai 0 dengan penilaian “Tidak”. Dengan masing-masing kriteria “sangat baik”. Hasil validasi oleh ahli materi dari semua aspek dinyatakan bahwa media *scrapbook* berbasis budaya batak pada tema daerah tempat tinggalku dinyatakan bahwa layak digunakan tanpa revisi.

4. Dari penilaian validasi oleh ahli media diperoleh hasil 14 penilaian “Ya” dan nilai 0 dengan penilaian “Tidak” dengan masing-masing kriteria “sangat baik”. Hasil validasi oleh ahli media dari semua aspek dinyatakan bahwa media *scrapbook* berbasis budaya batak pada tema daerah tempat tinggalku dinyatakan bahwa layak digunakan tanpa revisi.
5. Dari hasil penilaian validasi oleh praktisi pendidikan yang dilakukan tatap muka diperoleh hasil penilaian 14 “Ya dan penilaian “Tidak” nilai 0. Dengan masing-masing kriteria “sangat baik”. Hasil validasi oleh praktisi pendidikan dari semua aspek dinyatakan bahwa media *scrapbook* berbasis budaya batak pada tema daerah tempat tinggalku dinyatakan bahwa layak digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan hasil data diatas, diperoleh nilai kelayakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya batak dengan kategori “Sangat Baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* berbasis budaya batak pada tema daerah tempat tinggalku di kelas IV SD. “Sangat Baik” untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung di kelas IV SD Swasta Islam Nur Ihsan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan model pengembangan R&D dengan 3 tahap yaitu : (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*). Telah menghasilkan produk media *scrapbook* berbasis budaya batak.

Berdasarkan kelayakan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* berbasis budaya batak dalam pelajaran tematik layak digunakan, dan dijadikan media pembelajaran didalam kelas. Hal ini dikarenakan media *Scrapbook* dapat lebih menarik perhatian dan menambah minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik.

5. Daftar Pustaka

Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *AFoSJ-LAS (All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society)*, 2(1), 209-217.

- Hidayat, H., Sukmawarti, S., & Suwanto, S. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, 10(3), e14910312823-e14910312823. Hal : 1-2
<https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/12823>
- Hidayat, H., & Khayroiyyah, S. (2018). Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 1(1), Hal: 15-19
<http://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/2/2>
- Lia, dkk., (2017) Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar. *PGSD Vol 05*, 23.
- Mahnun.Nunu. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*.37(1). 27.
- Muktadir, A., dkk. (2018) Media Scrapbook Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kota Bengkulu. *JPD*, 1-12. DOI: doi.org/10.21009/JPD.011.16.
- Purwono.Joni, dkk. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 2(2), 127.
- Sari, K. P. (2022). Pengembangan Media Ensiklopedia Model Lift the Flap Berbasis Masalah pada Pembelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4(1), 25-36.
- Siregar, Y. D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Tema 7 IndahNya Keragaman Di Negeriku Di Kelas V SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(4), 408-424.
- Sukmadinata, N. S., (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung.
- Sukmawarti, S., & Khayroiyyah, S. (2020). Desain Asesmen Alternatif Matematika Sd. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian (Vol. 3, No. 1)* Hal : 641-645.
<https://e-prosiding.umnaw.ac.id/index.php/penelitian/article/view/611/600>
- Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada*

Masyarakat, 2(1), Hal : 202-207.

<https://doi.org/10.54259/pakmas.V2i1.848>

Sukmawarti, Hidayat (2020). Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 536.

<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210312.046>

Sukmawarti, Hidayat, Oca Liliani. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*. 886-894.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research Development Untuk Bidang Pendidikan, Mangjemen, Sosial, Teknik*. Bandung: Alfabeta.