

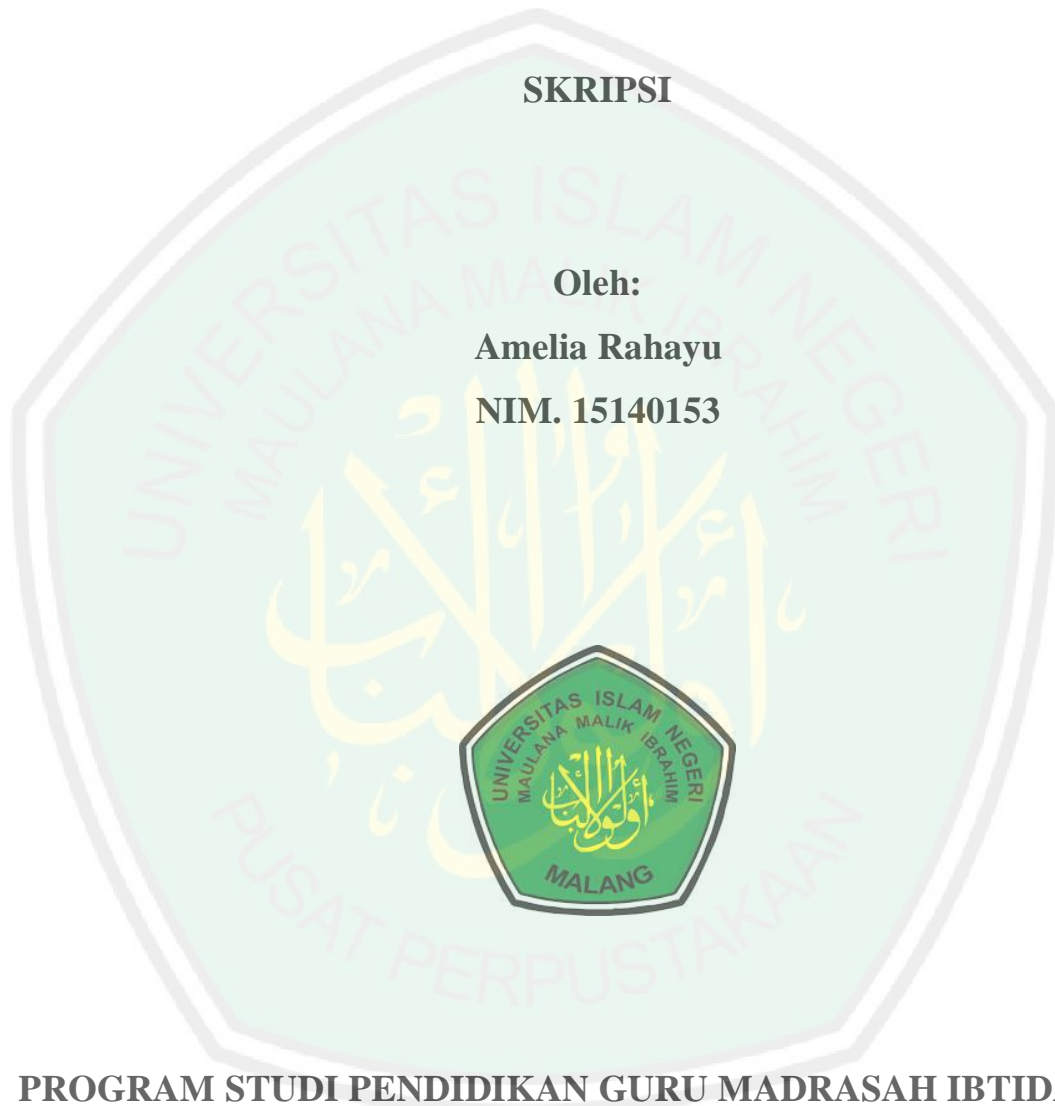
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK*
PADA TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN SUBTEMA 1
KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MI
AL-HIDAYAH MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Amelia Rahayu

NIM. 15140153



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2019

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* PADA
TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN SUBTEMA 1 KEBERAGAMAN
BUDAYA BANGSAKU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV MI AL-HIDAYAH MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

Amelia Rahayu

15140153



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

DESEMBER, 2019

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* PADA
TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN SUBTEMA 1 KEBERAGAMAN
BUDAYA BANGSAKU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV MI AL-HIDAYAH MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

**Amelia Rahayu
15140153**

**Telah Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing:**


**Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232333031002**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah


**H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 19760803 200604 1 001**

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK PADA
TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN SUBTEMA 1 KEBERAGAMAN
BUDAYA BANGSAKU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV MI AL-HIDAYAH MALANG**

SKRIPSI

Disusun Oleh

Amelia Rahayu (15140153)

Telah dipertanggungjawabkan didepan penguji pada tanggal 5 Desember 2019
dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Sidang

Nuril Nuzulia, M.PdI

NIP. 19900423201608012014

Sekretaris Sidang

Ahmad Nurul Kawakib, M.Pd., MA

NIP. 1975073120011210001

Pembimbing

Dr. Muhammad Walid, MA

NIP. 197308232333031002

Penguji Utama

Dr. H. Wahyu Henky Irawan, M.Pd

NIP. 197104202000031003



Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd

NIP. 196508171998031003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin... segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada hamba. Shalawat serta salam senantiasa tercurahlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya ilmiah ini kepada orang-orang yang tulus membimbing dan menasehatiku. Terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

Ayahanda Patoni dan Ibunda Mursiyati, yaitu dengan tulus membesarkan dan mencurahkan kasih sayangnya kepada putrimu dengan untaian doa-doa yang tak terhingga terpanjat dalam setiap nafasmu untuk mengiringi putrimu dalam menggapai cita-cita yang diimpikan.

Kakakku tercinta Mila Ida Sari dan Adikku Excel Putra Pandu Winata, yang selalu mendoakan, mendukung, memotivasi serta alasan buat saya berjuang sampai akhir.

Teruntuk keluarga besar penulis, terimakasih atas doa dan mendukung tiada henti yang sudah diberikan kepada penulis.

Bapak Ibu dosen yang telah membimbing sampai selesai, khususnya kepada Bapak Walid yang telah membimbing menyelesaikan skripsi ini, terimakasih atas ilmu dan nasehatnya.

Teman-teman seperjuangan teman-teman PGMI Angkatan 2015 khususnya kelas D dan akhwat di PPTQ Assa'adah tercinta khususnya keluarga A4 ketulusan kasih sayangnya dan menjadi tempat berbagi pengetahuan, pengalaman dan tanggung jawab. Terimakasih atas segala dukungan dan sarannya.

MOTTO

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ فَرُبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا

“Katakanlah: "Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing". Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya.” (Q.S Al Isra’: 84)¹



¹ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Quran Al-Karim dan Terjemahnya*, (Kudus : Menara Kudus, 2006), hlm. 291

Dr. Muhammad Walid, MA

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Amelia Rahayu
Lamp : 4 (Empat) Ekslemplar

Malang, 28 November 2019

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi tersebut dibawah ini:

Nama : Amelia Rahayu
NIM : 15140153
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
Judul Skripsi : *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Tema Indahmya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Al-Hidayah Malang*

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan.

Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232333031002

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amelia Rahayu
NIM : 15140153
Program Studi: : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Alamat : Gedungsari Kec. Anak Ratu Aji Kab. Lampung Tengah
Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Tema Indahnnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Al-Hidayah Malang**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya tidak dapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah lain yang pernah dilakukan ataupun dibuat oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan sumber kutipan dan daftar pustaka. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Malang, 28 November 2019

_____mat saya,


Amelia Rahayu
NIM. 15140153

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan karunia, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Tema Indahnya Kebersamaan subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Al-Hidayah Malang.”

Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW. Sebagai suri tauladan kita dan kepada orang-orang yang senantiasa melaksanakan risalah-Nya.

Kebanggaan terendiri bagi penulis melalui perjalanan panjang dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa keterbatasan kemampuan dan kurang pengalaman, banyak hambatan dan kesulitan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari tanpa adanya bimbingan, arahan, kritik dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag, selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. H. Ahmad Sholeh, M.Ag, selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Uin Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Muhammad Walid, MA selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa mengarahkan penulis, sehingga skripsi dapat terselesaikan dengan baik.
5. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag, selaku dosen wali yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan hingga akhir semester.
6. Irfan Islamy, M.Pd yang telah meluangkan waktunya bersedia menjadi validator isi materi dan berkenan memberikan kritik dan saran dalam penelitian ini.

7. Nuril Nuzulia, M.Pd yang telah meluangkan waktunya bersedia menjadi validator desain media dan berkenan memberikan kritik dan saran dalam penelitian ini.
8. Bapak dan Ibu guru MI Al-Hidayah Malang yang telah memberikan waktu untuk melakukan penelitian di madrasah tersebut.
9. Segenap dosen Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan pelajaran, mendidik, membimbing dan mengamalkan ilmunya tanpa pamrih semoga ilmu yang tersampaikan bermanfaat bagi penulis.
10. Seluruh staf administrasi Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang telah banyak membantu dalam pelayanan akademik selama menggali ilmu.
11. Seluruh siswa kelas IV MI Al-Hidayah Malang yang turut membantu jalannya program penelitian ini.
12. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Penulis menyadari bahwa tidak ada sesuatu yang sempurna kecuali Allah SWT. Skripsi ini diharapkan dapat memberikan khazanah ilmu pengetahuan, khususnya bagi penulis dan fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan serta semua pihak yang memerlukan. Semoga bermanfaat dan menjadi bahan masukan di dunia pendidikan.

Malang, 28 November 2019

Penulis,



Amelia Rahayu
NIM. 15140153

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang= â

Vokal (i) panjang= î

Vokal (u) panjang= û

C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Orisinalitas Penelitian	10
Tabel 3.1. Kompetensi Dasar dan Indikator	41
Tabel 3.2. Aspek Materi.....	47
Tabel 3.3. Aspek Desain.....	48
Tabel 3.4. Aspek Pembelajaran.....	48
Tabel 3.5. Aspek Penggunaan.....	49
Tabel 3.6. Presentase Kevalidan.....	50
Tabel 4.1. KD dan Indikator Materi Keberagaman Budaya Bangsa.....	56
Tabel 4.2. Data Kualitatif Ahli Desain	74
Tabel 4.3. Data Kualitatif Ahli Materi	76
Tabel 4.4. Data Kualitatif Ahli Pembelajaran	78
Tabel 4.5. Data Revisi Produk.....	79
Tabel 4.6. Daftar Nama Kelas Eksperimen	81
Tabel 4.7. Daftar Nama Kelas Kontrol	81
Tabel 4.8. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	83
Tabel 4.9. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	84
Tabel 4.10. Nilai <i>Pre-test</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	85
Tabel 4.11. Nilai <i>Post-Tes</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	85
Tabel 4.12. Hasil Penilaian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	87
Tabel 4.13. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Theoritied Frame Work</i>.....	34
Gambar 3.1. Model Pengembangan Borg and Gall.....	38
Gambar 3.2. Desain Kelas Eksperimen (<i>Eksperiment-control</i>)	52
Gambar 4.1. Cover Depan	57
Gambar 4.2. Cover Belakang	58
Gambar 4.3. Cover Judul	59
Gambar 4.4. Kata Pengantar	60
Gambar 4.5. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	60
Gambar 4.6. Daftar Isi.....	61
Gambar 4.7. Suku Minang	62
Gambar 4.8. Suku Lampung	63
Gambar 4.9. Suku Betawi.....	64
Gambar 4.10. Suku Jawa.....	65
Gambar 4.11. Suku Bali.....	65
Gambar 4.12. Suku Ambon	66
Gambar 4.13. Suku Minahasa.....	67
Gambar 4.14. Suku Dani	68
Gambar 4.15. Suku Banjar.....	69
Gambar 4.16. Suku Bima	69
Gambar 4.17. Agama Dinusantara.....	70

Gambar 4.18. Soal Evaluasi (Menjawab Pertanyaan).....	71
Gambar 4.19. Soal Evaluasi (Tebak Gambar).....	71
Gambar 4.20. Biodata Penulis.....	72



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1. Data Kuantitatif Ahli Desain.....	73
Diagram 4.2. Data Kuantitatif Ahli Materi	75
Diagram 4.3. Data Kuantitatif Ahli Pembelajaran.....	77



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Bukti Konsultasi
Lampiran II	: Surat Izin Penelitian
Lampiran III	: Bukti Melakukan Penelitian
Lampiran IV	: Angket Penilaian Ahli Desain Media
Lampiran V	: Data Kuantitatif Ahli Desain
Lampiran VI	: Angket Penilaian Ahli Isi Materi
Lampiran VII	: Data Kuantitatif Ahli Materi
Lampiran VIII	: Angket Penilaian Ahli Pembelajaran
Lampiran IX	: Data Kuantitatif Ahli Pembelajaran
Lampiran X	: Instrumen Observasi
Lampiran XI	: Instrumen Wawancara
Lampiran XII	: Soal <i>Pre-Test</i>
Lampiran XIII	: Soal <i>Post-Test</i>
Lampiran XIV	: Hasil Media <i>Scrapbook</i>
Lampiran XV	: Dokumentasi Penelitian
Lampiran XVI	: Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS	vii
HALAMAN PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR ISI	xvii
ABSTRAK	xx
ABSTRACT	xxi
مستخلص البحث	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Manfaat Pengembangan.....	5
E. Ruang Lingkup Pengembangan.....	6
F. Spesifikasi Produk Pengembangan.....	7
G. Orisinalitas Penelitian	8
H Defisi Operasional	11
I. Sistematika Pembahasan.....	12

BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Landasan Teori.....	14
1. Media Pembelajaran	14
a. Hakikat Media Pembelajaran.....	14
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	15
c. Manfaat Media Pembelajaran	17
2. Kajian Media <i>Scrapbook</i>	18
a. Pengertian Media <i>Scrapbook</i>	18
b. Langkah-langkah Membuat <i>Scrapbook</i>	19
c. Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Scrapbook</i>	20
3. Pembelajaran Tematik.....	22
a. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik	22
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik	22
c. Prinsip Pembelajaran Tematik	22
4. Kajian Tentang Ilmu Pengetahuan Sosial	24
a. Pengertian Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ...	24
b. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	25
5. Materi Keberagaman Budaya Bangsa.....	25
a. Keberagaman Suku Bangsa	25
b. Keberagaman Budaya.....	27
6. Kajian Hasil Belajar	29
a. Pengertian Hasil Belajar	29
b. Indikator Hasil Belajar	30
c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	32
7. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar	33
B. Kerangka Kerja Teoritis	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	35
B. Model Pengembangan	35

C. Prosedur Pengembangan.....	38
D. Uji Coba Produk.....	43
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	54
A. Desain Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	54
1. Identifikasi Masalah	54
2. Pengumpulan Data.....	55
3. Desain Produk	56
4. Validasi Desain.....	72
5. Revisi Desain.....	78
6. Uji Coba Produk.....	80
B. Analisis Data Hasil Pengembangan	91
1. Analisis Hasil Desain Pengembangan Produk	91
2. Analisis Hasil Validasi Kelayakan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	93
3. Analisis Hasil Uji Coba Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i>	97
BAB V PENUTUP	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA.....	104
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

ABSTRAK

Rahayu, Amelia. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Al-Hidayah. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dr. Muhammad Walid, MA.

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* merupakan salah satu alternatif untuk menunjang hasil belajar siswa. Ketika kegiatan pembelajaran kesulitan menggunakan media dan membuat media yang konkrit pada pembelajaran IPS. Siswa kurang aktif dan tidak antusias saat kegiatan pembelajaran. Mengakibatkan siswa tidak menguasai materi yang disampaikan sehingga hasil belajar siswa kurang dari nilai KKM. Media *scrapbook* berisi tentang buku tempelan hiasan bergambar, ilustrasi sesuai dengan karakter siswa agar lebih berimajinatif dan menyenangkan. Media *scrapbook* membuat siswa lebih mudah memahami materi dan tidak membosankan dalam belajar, karena media *scrapbook* sebuah buku yang unik dan kemasannya menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menjelaskan desain media pembelajaran *scrapbook* pada subtema keberagaman budaya bangsaku. (2) menjelaskan tingkat kelayakan media pembelajaran *scrapbook* pada subtema keberagaman budaya bangsaku. (3) menjelaskan perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *scrapbook* pada siswa kelas IV MI Al-Hidayah Malang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa *scrapbook*. desain yang digunakan dalam pengembangan ini mengadopsi pada model desain Borg and Gall. Validasi kelayakan dilakukan 3 ahli yaitu ahli desain, ahli materi dan ahli pembelajaran. Uji coba berupa angket untuk siswa kelas IV MI Al-Hidayah Malang.

Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa media *scrapbook* subtema 1 keberagaman budaya bangsaku kelas IV. Tingkat kelayakan dari hasil validasi ternukti valid dengan persentase rata-rata hasil dari validasi ahli desain, ahli materi dan ahli pembelajaran adalah 93,75% menyatakan valid. Sedangkan persentase bagi responden (siswa) hasil mencapai 97%. Jadi, media pembelajaran ini dinyatakan layak dan tidak perlu direvisi. Media pembelajaran menggunakan media *scrapbook* ini berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan hasil tes uji coba produk sebagai kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 86,85% sedangkan kelas kontrol menunjukkan rata-rata 70,23% dari hasil uji-T didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 8,22 dan t_{tabel} sebesar 2,02. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan secara statistik rata-rata nilai kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *scrapbook* lebih tinggi dari kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *scrapbook*.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Scrapbook, Pembelajaran IPS, Hasil Belajar

ABSTRACT

Rahayu, Amelia. 2019. The Developing of Scrapbook Learning Media by the theme the Beauty of Togetherness with Subtheme 1 My Nation's Culture Varieties for Increasing Students Learning of 4th grade Al-Hidayah Elementary School. The Script of Field of study Elementary School Teacher Educatio. Education Faculty. University of Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Guide: Dr. Muhammad Walid, MA

The developing of scrapbook learning media is an alternative for supporting students learning. When the students find the difficulties in using the media and creating a concrete media for social education. Students activeless and not enthusiastic in learning. That's recited students couldn't understand the subject, so the value of students learning is less from KKM. Scrapbook are including book with stikers, illustrations suitable with students character, easy to understood and good to learn, because scrapbook is unique and has an interesting package.

The purposes of this reaserch are: (1) Explaining the scrapbook design on the subtheme my nation's culture varieties. (2) Explaining the feasibility of scrapbook on the subtheme. (3) Explaining the differences of students learning by using scrapbook for 4th grade of Al-Hidayah Elementary School

The method that used for this reaserch is Reaserech and Develoment (R&D) for creating learning media product called scrapbook. design which used in developing this scrapbook adopted on Borg and Gall. The validation of the properness of this have done by three experts,, they were expert designer, expert material and scientist. Trial by using questionnaire for 4th grade of Al-Hidayah Malang.

The result of this research created a product called as scrapbook with the subtheme I my nation's culture varieties of 4th grade. The propernces has proven by the rate of three experts that 93,75% has been valid. Whereas, the rate of students is 97% so, this learning media is proper and doesn't need to be revised. Applying scrapbook could influenced the develoment of students learning. The defferences of trying this priduct as an experiment classroom showed that 86,85% while the control classroom showed 70,23% from the test-T got 'counting 8,22 and 'table 2,02. This is proved that there are differences from the statistic avegege in applying scrapbook for the experiment classroom is higher than the control classroom which not apply this learning media.

Kata Kunci: *Developing, Scrapbook, Scrapbook Media, Social Education, Learning Result.*

مستخلص البحث

راهايو، عملية. 2019. تطوير الوسيلة التعليمية سجل الصور عن موضوع جميل العمل الجامعي بالموضوع الفرعي 1 التنوع ثقافة شعوي لتحسين نتائج التعلم في الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الهداية مالانج. البحث الجامعي، قسم تربية المعلم المدرسة الابتدائية، كلية العلوم التربية والتعليم، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف: الدكتور محمد وليد الماجستير

تطوير الوسيلة التعليمية سجل الصور هو واحد البدائل لمساعدة تحسين نتائج تعلم الطلاب. هذه الوسيلة تصنع ليحلّ صعوبة تعلم الطلاب في تعليم العلوم الإجتماعية. كان من الطلاب قليل الفعّال وقليل الحماسي في تعلم العلم الإجتماعي لأجل ذلك أن يسبب الطلاب لم يتقنوا المواد المقدمة ونتائج تعلمهم أقل من قيمة معايير الحد الأدنى من الاكتمال. فجعل بالوسيلة التعليمية المحسوسة التي تغلب هذه المشكلة وهي وسيلة سجل الصور. تحتوي وسيلة سجل الصور كتاب تصحيح الزخرفة، ورسوم توضيحية وفقا لطبيعة الطلاب لجعلهم أكثر إبداعا وإمتعا. تسهل وسيلة سجل الصور الطلاب لفهم المواد وليس مملا في التعلم لأنها كتاب فريد وتعبئته مثيرة للاهتمام.

الأهداف هذا البحث هي: (1) لوصف تخطيط وسيلة سجل الصور بالموضوع الفرعي 1 التنوع ثقافة شعوي. (2) لوصف مستوى الأهلية وسيلة سجل الصور بالموضوع الفرعي 1 التنوع ثقافة شعوي. (3) لوصف مستوى جاذبية المنتج المتقدم ومستوى فعالية وسيلة سجل الصور للطلاب في المدرسة الابتدائية الهداية مالانج.

استخدمت الباحثة في هذا البحث هو مدخل البحث والتطوير (R&D) مع نموذج بورج وغال. يتم تنفيذ تحقق الوسيلة بثلاثة الخبراء هم خبراء التصميم وخبراء المواد وخبراء التعليم. الاختبار التجري باستبيان لطلاب في الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الهداية مالانج.

النتائج هذا البحث هي المنتج وسيلة سجل الصور بالموضوع الفرعي 1 التنوع ثقافة شعوي في الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الهداية مالانج. أثبت مستوى الأهلية من نتائج التحقق من الصحة في متوسط النسبة من خبراء التصميم وخبراء المواد وخبراء التعليم هو 93,75%. وحين وصل نتائج التحقق من الصحة في متوسط النسبة من المستطلعين (الطلاب) هي 97%. ولذلك يعلن هذه الوسيلة التعليمية المستحقة ولايحتاج لتفقيحها. تؤثر الوسيلة التعليمية سجل الصور على زيادة نتائج تعلم الطلاب. اختلاف نتائج الاختبار مدى تجريبي المنتج في الفصل التجري بمتوسط النسبة هي 86,85% وفي فصل المراقبة بمتوسط النسبة هي 70,23% من إنتاج uji-t حصلت قيمة t_{hitung} هي 8,22 و t_{tabel} هي 2,02. هذا يثبت أن هناك الاختلاف الإحصائي في متوسط قيمة الفصل التجري باستخدام وسيلة سجل الصور أعلى من فصل المراقبة الذي مااستخدام وسيلة سجل الصور.

الكلمات الرئيسية: تطوير، وسيلة سجل الصور، تعليم العلوم الإجتماعية، نتائج التعلم

BAB I PENDAHULAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan dari masa ke masa. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan oleh pemerintah Indonesia, kurikulum harus disusun dan dirumuskan secara strategis kedalam program tertentu karena kurikulum merupakan masalah penting dan kurikulum adalah bagian dari program pendidikan. Tujuan utama dari pengembangan kurikulum adalah untuk meningkatkan kualitas program pendidikan yang lebih baik. Kurikulum tidak hanya memperhatikan pengembangan pendidikan saat ini, tetapi juga mengarahkan perhatian ke masa depan. Tujuan pendidikan sekolah lebih luas dan kompleks karena selalu sesuai dengan perubahan yang diperlukan. Kurikulum harus selalu diperbarui sejalan dengan perubahan zaman agar tetap relevan dengan perubahan masyarakat.²

Dalam pendidikan saat ini mengacu pembelajaran tematik integratif sehingga diharapkan siswa dapat berfikir secara rasional dan aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.³ Pendidikan sangat

²C. Rudy Prihanto, *The perspective of curriculum in Indonesia on Enviromental Education*. (International Journal Of Research Studies in Education 2015 Januari, Volume 4 Number 1, 77-83)

³ Martiono, *Perencanaan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja presindo, 2012) hlm.177

berkaitan dengan proses pembelajaran berlangsung di sekolah. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dalam sebuah lingkaran belajar.⁴ Berdasarkan pengertian tersebut, pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang terencana yang melibatkan dua unsur penting yaitu guru dan siswa, unsur penting lainnya adalah metode atau media. Guru memerlukan sesuatu yang dapat mengkonkritkan materi-materi, ini sangat dibutuhkan agar proses pembelajaran berlangsung dapat efektif dan optimal. Pada umumnya pendidikan di Indonesia masih kurang memperhatikan peranan sumber belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sikap dan persepsi seperti ini kemungkinan besar terjadi karena sudah berpuluh-puluh tahun sistem pendidikan di Indonesia diselenggarakan dengan sebagai kekurangan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui pendidikan IPS, diharapkan para siswa dapat diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.⁵

Hasil observasi yang dilakukan peneliti dan wawancara peneliti di sekolah dengan Bapak Samsul selaku guru kelas IV di MI Al-Hidayah Malang, mengatakan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran diantaranya tidak sempat membuat media karena waktu yang sangat padat

⁴ Ahmad Susanto, *“Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar”* (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), hlm.19

⁵ Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009). Hlm.194

atau tidak sempat membuat media, menggunakan media yang ada disekolah pada mata pelajaran IPA saja, beliau juga kesulitan menggunakan media atau membuat media yang konkrit pada pembelajaran IPS, sehingga menjadikan materi IPS disampaikan sering menggunakan metode ceramah dan aktivitas siswa hanya kelompokkan. Karena beliau juga baru dalam mengajar tematik karena sebelumnya menggunakan KTSP jadi, masih bingung dengan pembelajaran tematik pada akhirnya hanya semampunya dan mudah dijangkau dalam menggunakan media.

Berdasarkan penjelasan di atas dalam proses pembelajaran mengakibatkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar, siswa tidak terlihat antusias bertanya saat pembelajaran, mengakibatkan siswa tidak menguasai materi yang disampaikan. Hasil belajar peserta didik juga masih ada yang kurang dari nilai KKM. hal tersebut ditunjukkan dari hasil nilai mengerjakan soal-soal yang diberikan guru saat evaluasi pembelajaran. Dengan demikian peneliti ingin membantu mengurangi permasalahan ini dengan menggunakan media *scrapbook* dalam materi keragaman budaya bangsaku. Siswa juga tidak akan menguasai materi tersebut jika tidak ada keyakinan dan usaha. Seperti halnya yang tercantum dalam Al-Quran surat Ar-Ra'd ayat 11:

ان الله لا يغير ما بقوم حتى يغيروا ما بانفسهم

Artinya: “Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”. (Q.S Ar-Ra'd:11).

Media yang ditawarkan penulis membuat media *scrapbook* pada materi keberagaman budaya bangsaku, media *scrapbook* merupakan salah satu alternatif untuk menunjang hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Media *scrapbook* berisi tentang buku dimana menempel hiasan di atas kertas dengan gambar, tulisannya timbul dan karya kreatif lainnya. Penggunaan warna-warna dan ilustrasi sesuai karakter siswa sehingga siswa lebih berimajinatif dan menyenangkan dalam membaca *scrapbook* ini. Dengan media *scrapbook* guru dapat menyampaikan tidak membosankan siswa dalam belajar, siswa kan lebih mudah memahami materi karena media *scrapbook* sebuah buku yang unik dan kemasannya menarik.

Penggunaan media pembelajaran *scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut didukung dengan adanya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ida Rosihah pada tahun 2018 penggunaan media *scrapbook* berbasis konteks budaya Banten sangat layak digunakan dalam Pembelajaran Ilmu Sosial (IPS) materi lingkungan alam dan buatan. Penelitian juga dilakukan oleh Nida Fadhillah pada tahun 2017 pengembangan media pembelajaran *scrapbook* untuk meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Al-Hidayah Malang”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Scrapbook* pada tema Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaaku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Hidayah Malang?
2. Bagaimana perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* pada tema Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaaku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Hidayah Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan penerapan media pembelajaran *Scrapbook* pada tema Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaaku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Hidayah Malang.
2. Menjelaskan perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* pada tema Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaaku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Hidayah Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian ini sangat beragam bila ditinjau dari banyak aspek diantara manfaat penulisan penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Pengembangan ini mampu membuat guru berinovasi dalam mengembangkan media yang lebih baik lagi.

2. Manfaat praktis:

- a. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan media yang digunakan sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa, pengembangan media *scrapbook* ini dapat menunjang proses pembelajaran dan kreatif siswa.
- b. Bagi guru, pengembangan media *scrapbook* ini mempermudah guru menyampaikan materi kepada siswa lebih menarik.
- c. Bagi siswa, hasil produk media *scrapbook* membuat siswa tertarik dan mempermudah siswa paham materi sehingga belajar menjadi optimal.
- d. Bagi peneliti, menjadikan peneliti lain lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran IPS lebih baik lagi.

E. Ruang Lingkup Pengembangan

Keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan peneliti adalah:

1. Produk pengembangan pengembangan hanya terbatas pada media visual yaitu *scrapbook* (buku tempel).
2. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada *scrapbook* yang berjenis alat bantu pembelajaran.
3. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada materi keberagaman budaya bangsa.

4. Objek pengembangan media *scrapbook* berbasis pada kelas IV MI Al-Hidayah Malang.
5. Penilaian kevalidan media *scrapbook* dilakukan oleh validator ahli, diantaranya validator ahli materi, validator ahli media, dan ahli pembelajaran guru kelas IV MI Al-Hidayah Malang.
6. Penilaian kevalidan media *scrapbook* materi keberagaman budaya bangsaku dilakukan uji coba di lapangan pada siswa kelas IV MI Al-Hidayah Malang.

F. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media *scrapbook* sebagai alat pembelajaran bagi guru dan siswa terkait dengan tema 1 Indahnya Kebersamaan terkait dengan materi ilmu pengetahuan sosial subtema 1 keberagaman budaya bangsaku kelas IV MI Al-Hidayah Malang, produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media *scrapbook* dikhususkan penggunaannya untuk materi keberagaman budaya bangsaku kelas IV MI. Media ini digunakan selain untuk membantu siswa agar lebih memahami materi juga bisa digunakan untuk semangat belajar siswa.
2. Media *scrapbook* ini dikembangkan dalam ukuran agak besar 23,5 x 25 cm agar mudah dijangkau siswa secara menyeluruh pada saat menggunakan media tersebut.

3. Kertas yang digunakan dalam pembuatan *scrapbook* yaitu menggunakan kertas AP 150 dan AP 310
4. Tempelan potongan
5. Desain dan warna background disesuaikan dengan tema materi
6. Menggunakan double tape foam timbul untuk menunjukkan kesan timbul pada gambar.
7. Isi buku memuat gambar menarik tentang suku-suku yang mewakili setiap provinsi.
8. Materi dituangkan berupa gambar dan nama dari pakaian adat, rumah daerah tradisional, tarian daerah tradisional, senjata tradisional, alat musik tradisional, makanan tradisional dan bahasa daerah.
9. Dilengkapi dengan soal-soal evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa.
10. Isi buku (*scrapbook*) lengkapi dengan integrasi agama yaitu perilaku yang mencerminkan toleransi dan tidak toleransi.

G. Orisinalitas Penelitian

Terkait dengan penelitian pengembangan media *scrapbook* yang dilakukan pada beberapa penelitian terdahulu, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh:

1. Penelitian skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah Malang. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain produk media *scrapbook* pada mata pelajaran

SKI. Hasil penelitian Karisma Novitasari menggunakan metode Research and Develoment yang menghasilkan produk pengembangan *scrapbook* untuk mengetahui kelayakan dan keefektifitasan sekaligus mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian menggunakan Research and Develoment (R&D) menggunakan media *scrapbook* dan meningkatkan hasil belajar. Perbedaan penelitian ini bahwa dalam penelitian ini difokuskan pada pemebelajaran tematik materi keberagaman budaya bangsaku kelas IV MI.

2. Penelitian skripsi pengembangan Pembelajaran Media CD interaktif yang dilakukan oleh Ziyani Aini pada tahun 2016. Penelitiannya yang difokuskan pada subtema keberagaman budaya bangsaku Siswa Kelas IV MIN Loloan Timur Jemberana Bali. Dalam penelitian ini siswa dapat termotivasi dan dapat menumbuhkan keterampilan siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian menggunakan Research and Develoment (R&D) menggunakan tema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku dan meningkatkan hasil belajar. Perbedaan penelitian ini bahwa dalam penelitian ini difokuskan pada media *scrapbook* siswa kelas IV MI Al-hidayah Malang.

3. Penelitian skripsi pengembangan media pembelajaran *scrapbook* yang dilakukan oleh Pratiwi Meidiyanti pada tahun 2017. Dalam penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran *scrapbook* tema 8 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem pembelajaran 1, 2 dan 3

untuk kelas V. Persamaan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian menggunakan Research and Develoment (R&D) dan menggunakan media pembelajaran *scrapbook*. Perbedaan penelitian ini bahwa dalam penelitian ini difokuskan pada pemebelajaran materi keberagaman budaya bangsaku kelas IV MI.

Tabel 1.1 Perbedaan, Persamaan, dan Orisinalitas penelitian

No.	Profil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Scrapbook</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah Malang	Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan media <i>scrapbook</i> Jenis penelitian menggunakan Research and develoment (R&D) Meningkatkan hasil belajar Siswa	Objek penelitian dilakukan pada siswa kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah Malang Mata pelajaran SKI	Berdasarkan karakteristik mata pelajaran yang menjadi bahan dalam penelitian ini, yaitu pembelajaran IPS, penelitian ini ingin mencoba menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan
2.	Pengembangan Media CD Pembelajaran Interaktif Pada Tema Indahnnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Untuk Meningkatkan	Tema indahnnya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku Jenis penelitian menggunakan Research	Objek penelitian dilakukan pada Siswa di MIN Loloan Timur Jembara Menggunakan pengembangan Media CD pembelajaran	Borg and Gall pada kelas IV belum pernah diterapkan di sekolah objek kajian MI Al-Hidayah Malang dengan menggunakan media <i>scrapbook</i> , bagaimana pembelajaran

	n Hasil Belajar Siswa Di MIN Loloan Timur Jembrana	and devement (R&D) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa	interaktif	IPS materi keberagaman budaya bangsaku yang dilengkapi dengan integrasi agama (toleransi) agar siswa mudah memahami dan meningkatnya hasil belajar siswa yang lebih baik.
3.	Pengembangan Media <i>Scrapbook</i> Subtema Komponen Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar	Pengembangan media menggunakan media <i>scrapbook</i> . Jenis penelitian menggunakan Research and devement (R&D)	Objek penelitian dilakukan pada Siswa Kelas V Subtema komponen ekosistem	

Berdasarkan uraian di atas ketiga peneliti sama-sama mengembangkan media pembelajaran visual dan sesuai analisis kebutuhan peserta didik di lapangan penelitian. Perbedaan dengan peneliti ini adalah fokus materi yang digunakan peneliti yaitu keberagaman budaya bangsaku, bentuk rill medianya, objek peneliti dan disertai dengan integrasi agama yaitu perilaku toleransi.

H. Definisi Operasional

1. Pengembangan media pembelajaran *scrapbook*

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* merupakan proses menjabarkan spesifikasi rancangan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa seni menempel foto di media kertas, dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif yang di

gunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik pada proses pembelajaran dan sebagai sarana penunjang proses pembelajaran, agar peserta didik dapat menerima materi dengan efektif.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari sebuah proses dan dapat merubah perilaku individu menjadi lebih baik, cara berfikir yang baik maka akan menghasilkan perilaku yang lebih baik.

I. Sistematika Pembahasan

Agar mudah memperoleh gambaran yang jelas mengenai arah penulisan, peneliti kan terlebih dahulu menguraikan sistematikanya. Sistematika penulisan ini juga akan memudahkan untuk memahami jalan pikiran penulis dalam meyelesaikan dan memecahkan masalah. Bagian ini memuat kajian analisis yang disajikan dalam lima bab, yaitu:

BAB I

Pendahuluan, yang terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, sistematika penulisan.

BAB II

Kajian Pustaka, yang terdiri dari Pengerian Media, Fungsi Media Pembelajaran, Manfaat Media Pembelajaran, Pengertian Media *Scrapbook*, langkah-langkah membuat *scrapbook*, Pengertian pelajaran IPS, Karakteristik

materi Keberagaman Budaya Bangsa, Pengertian Hasil Belajar dan Kerangka Kerja Teoritis

BAB III

Metode Penelitian, yang terdiri dari Pendekatan dan Jenis Penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan (meliputi tahap analisis situasi awal, tahap pengembangan, tahap penelitian), dan uji coba produk (meliputi desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data).

BAB IV

Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi: (1) penyajian data, Penerapan media pembelajaran *scrapbook* dan data hasil uji coba media pembelajaran *scrapbook*, (2) Analisis data, berupa: analisis penerapan hasil pengembangan media pembelajaran *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsa dan analisis perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *scrapbook*.

BAB V

Penutup, berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Hakikat Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk jamak dari perantara (*medium*). Media berasal dari bahasa latin (*medium*) antara, istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima.⁶ Media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan, selain itu media juga dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa.⁷

Gerlach dan Ely dalam Cecep Kustandi berpendapat bahwa apabila dipahami secara garis besar maka media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.⁸ Dengan media pembelajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi dan tidak bosan serta pada akhirnya akan menarik perhatian siswa sehingga akan menumbuhkan motivasi

⁶ Ananda Galuh Suasari, Pengembangan Media Pembelajaran IPS Roda Jelajah Indonesia untuk Kelas V SDN Wonosari Baru Gunungkidul (*skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017*) hlm.11

⁷*Ibid.*

⁸ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor:Ghalia Indonesia, 2011), hlm.7

belajar siswa selain itu bahan ajar akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.⁹

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan yang menarik digunakan untuk membantu dalam proses belajar mengajar serta memperjelas materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Berikut ini fungsi-fungsi dari penggunaan media pembelajaran:¹⁰

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, tenaga dan daya indra
- 3) Menimbulkan semangat belajar, interaksi langsung antar peserta didik dan sumber belajar
- 4) Memungkinkan peserta belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, serta kinestisnya

⁹ Nana Sujana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung, Sinar Baru, Algensindo, 2009), hlm.2

¹⁰Rizki Nur Hidayah 2017, Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Perjuangan Melawan Penjajah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD NU Bangil (*skripsi, Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*) hlm. 18-19

- 5) Memberi stimulus yang sama, membandingkan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu menurut Hamdani menyebutkan beberapa fungsi media pembelajaran diantaranya:¹¹

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau
- 2) Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi
- 3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati
- 4) Dapat menjangkau *audience* yang besar jumlahnya dan mengamati objek secara serempak.

Setiap media yang digunakan mempunyai fungsi yang berbeda-beda dengan media lainnya, sama halnya seperti media *scrapbook* memiliki fungsi berbeda dengan media lainnya. Pengemabangan media *scrapbook* ini disesuaikan dengan materi pembelajaran.

¹¹ Indah Purnama Sari 2016, Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran PKN Materi keputusan bersama Kelas V SDN Tambakkaji 02 Semarang (*skripsi, Universitas Negeri Semarang*) hlm.41-42

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat praktis dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Arief S. Sudiman adalah sebagai berikut:¹²

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi hasil belajar, intraksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri berdasarkan minat dan bakatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberi kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dari guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, museum, atau ke kebun binatang.

¹²Anisykurlillah Ika murtiana 2015, Pengaruh penggunaan Media Diorama terhadap hasil belajar IPA Tentang Ekosistem pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul (*skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta*) hlm.25-26

2. Kajian Media *Scrapbook*

a. Pengertian Media *Scrapbook*

Scrapbook berasal dari kata *scrap* yang artinya sisa. Menurut Murjaim menyatakan bahwa *scrapbook* merupakan suatu kegiatan seni menempel foto di media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif. Dalam dunia pendidikan, penggunaan *scrapbook* sebagai media pembelajaran masih jarang digunakan.¹³

Scrapbook adalah media visual yang diam karena terdiri dari gambar-gambar dan tulisan. Meskipun demikian, media visual ini dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa, hal ini sesuai berdasarkan pendapat Levie yang membaca lagi hasil-hasil penelitian tentang proses belajar melalui stimulus kata dan stimulus gambar ataupun visual dan verbal dapat disimpulkan bahwa stimulus visual mendapatkan hasil belajar yang baik untuk tugas seperti mengingat, mengenal kembali, dan menghubungkan fakta dengan konsep.¹⁴

Media pembelajaran ini merupakan hasil *handmade* yang terbuat dari kertas. *Scrapbook* merupakan album kenangan yang berisikan foto dan terdapat catatan penting yang berhubungan dengan momen atau peristiwa apa yang terdapat pada foto tersebut. *Scrapbook* juga sering disebut sebagai seni menempel foto pada

¹³ Murjainah, Pengembangan Digital Scrapbook Pembelajaran Geografi Dengan Kompetensi Dasar Menganalisis

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), hlm.9

kertas. Penggunaan *scrapbook* sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan kesan rileks dan menarik bagi peserta didik.¹⁵

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* merupakan salah satu seni menempel hiasan di atas kertas benda sejenis album yang berisi dokumen-dokumen penting seperti foto ataupun tulisan yang dirancang sekreatif dan semenarik mungkin.

b. Langkah-langkah Membuat *Scrapbook*

Pembuatan media pembelajaran *scrapbook* menggunakan dua cara yaitu dengan cara digital dan manual. Untuk pembuatan secara manual diperlukan bahan-bahan seperti: double tape, double tape foam, gunting, gambar, lem kertas dan cutter. Sedangkan pembuatan secara digital yaitu membuat desain background sesuai tema dan gambar yang dibutuhkan kemudian di cetak. Pada dasarnya, pembuatan *scrapbook* tergantung selera si pembuat sendiri, karena ide, konsep dan isi dari bentuk *scrapbook* berbeda-beda sesuai dengan keinginan si pembuat *scrapbook*. *Scrapbook* cocok digunakan pada mata pelajaran/materi apa saja tergantung kreativitas pengajar.

Adapun cara yang dilakukan oleh peneliti dalam membuat *scrapbook* sebagai media pembelajaran yaitu:¹⁶

¹⁵ Pratiwi Meidiyanti, *Pengembangan Media Scrapbook Subtema Komponen Ekosistem Untuk Kelas V SD*, (Skripsi, 2007), hlm.22

¹⁶ Karisma Novitasari, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah*, (Skripsi, 2019) hlm. 25

- 1) Mengidentifikasi materi yang terdapat dalam buku siswa dan buku guru
- 2) Menentukan arah pengembangan untuk memperdalam atau memperluas materi yang akan dibahas
- 3) Menentukan tujuan pembelajaran
- 4) Menentukan desain
- 5) Menentukan foto yang sesuai dengan materi yang akan dibahas dan ukuran foto yang sesuai
- 6) Mencetak foto yang akan digunakan sebagai background maupun yang akan digunakan sebagai materi
- 7) Menghias kertas yang digunakan untuk menempel foto
- 8) Menempelkan lembaran foto yang sudah dibahas pada kertas karton yang sudah dipotong sesuai selera.
- 9) Menghias pinggiran kertas dan menyatukan setiap halaman dengan pita, tali, ring atau jilid spiral, jilid biasa.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media *Scrapbook*

Terdapat kelebihan yang dimiliki oleh media *scrapbook* diantaranya yaitu:

- 1) *Scrapbook* mencerminkan keunikan dari pemikiran pembuatnya.
- 2) Sifatnya konkrit dan lebih realitas karena menggunakan media visual foto.
- 3) Media *scrapbook* dapat mengatasi permasalahan ruang dan waktu.

- 4) Media *scrapbook* mengatasi keterbatasan pengamatan kita mengenai hal-hal sulit yang ditangkap oleh panca indra.
- 5) Bahan pembuatan *scrapbook* mudah ditemukan dan bahan yang digunakan pun aman.

Adapun media *scrapbook* ini juga memiliki kelemahan dalam penggunaannya, yaitu:

- 1) Menekankan pada penggunaan indra penglihatan.
- 2) Gambar yang disajikan terlalu kompleks sehingga kurang efektif.
- 3) Pembuatan media *scrapbook* memerlukan waktu yang cukup lama.
- 4) Keterbatasan sumber dan keterampilan kejelian untuk dapat memanfaatkannya.¹⁷

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan media pembelajaran *scrapbook* sebagai suatu media visual yang mempunyai fungsi yaitu menambah motivasi dan minat belajar siswa disertai pemberian informasi yang tidak monoton dan siswa mudah paham. Karena *scrapbook* tidak hanya potongan gambar, akan tetapi proses pembuatannya memperhatikan tata letak gambar yang akan ditempel dan informasi berdasarkan tampilan gambar.

¹⁷*Ibid*.hlm.26

3. Pembelajaran Tematik

a. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik

Tercapainya pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan perlunya dalam penerapan model pembelajaran tematik guru, dan sangat diharuskan dapat mengembangkan metode dan strategi pembelajaran yang paling tepat. Selain itu, pembelajaran tematik juga dituntut untuk menyesuaikan dengan ruang lingkungannya.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut:¹⁸

- 1) Berpusat pada siswa
- 2) Memberikan pengalaman langsung
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
- 5) Bersifat fleksibel
- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

c. Prinsip Pembelajaran Tematik

Peserta didik diharapkan mampu mengimbangi kebutuhannya dan perubahan zaman yang terjadi sekarang. Dalam proses belajar

¹⁸ Kunder, *Guru Profesional*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007) hlm.334

yaitu memperdayakan peserta didik melalui model pembelajaran yang ada pada tematik. Prinsipnya, sebuah pembelajaran yang memperdayakan peserta didik maka dalam prakteknya pembelajaran tematik harus mampu dan sekuat mungkin dan meminimalkan menggunakan metode ceramah.

Adapun prinsip yang mendasari pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:¹⁹ Pertama: Terintegrasi dengan lingkungan atau bersifat kontekstual. Artinya, pembelajaran dikemas dalam sebuah format berkaitan antara “kemampuan peserta didik dalam menemukan masalah” dengan “memecahkan masalah nyata yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari”. Sementara bentuk belajar didesain agar peserta didik bekerja secara bersungguh-sungguh dalam menemukan tema pembelajaran yang nyata, kemudian melakukannya. Kedua: Memiliki tema sebagai alat pemersatu beberapa mata pelajaran atau kajian. Dalam terminologi kurikulum lintas bidang studi, tema demikian sering disebut sebagai pusat acuan dalam proses pembaharuan atau pengintegrasian sejumlah mata pelajaran. Ketiga: Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (*joyful learning*). Keempat: pembelajaran memberikan pengalaman langsung yang bermakna bagi peserta didik. Kelima: Menanamkan konsep dari berbagai mata pelajaran atau bahan-bahan kajian dalam suatu proses pembelajaran tertentu.

¹⁹ Departemen Agama, Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik, (Jakarta, Departemen Agama RI, 2005), hlm.14

Keenam: Pemisahan atau perbedaan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain sulit dilakukan. Ketujuh: pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan dan minat peserta didik. Kedelapan: Pembelajaran bersifat fleksibel. Kesembilan: Penggunaan variasi metode dalam pembelajaran.

4. Kajian Tentang Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang-cabang ilmu sosial, seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. IPS merupakan kurikulum sekolah yang diturunkan dari materi cabang-cabang ilmu sosial: sosiologi, sejarah, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial.²⁰

Selanjutnya, para ahli sering mengkaitkan tujuan IPS dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut. Menurut Gross, tujuan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan penalaran mahasiswa dalam mengambil setiap persoalan yang dihadapinya.²¹

²⁰ Tim Pustaka Yutisia, *Panduan Penyusun KTSP Lengkap: Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD, SMP, dan SMA*, (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2007), hlm.336

²¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara 2012), hlm. 173

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa IPS ialah pelajaran yang mencakup berbagai ilmu sosial yang mengintegrasikan kebutuhan siswa dalam kehidupan bermasyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk tingkat sekolah dasar menjadi sangat penting karena keterampilan-keterampilan dalam IPS membuat siswa lebih peka terhadap kehidupan individu dan sosial.

b. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah:

- 1) Sistem sosial dan budaya
- 2) Manusia, tempat dan lingkungan
- 3) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan
- 4) Waktu, perubahan dan berkelanjutan
- 5) Sistem bangsa dan negara

5. Materi Keberagaman Budaya Bangsa

a. Keberagaman Suku Bangsa

Contoh materi dalam cerita, dapat dilihat sebagai berikut:²²

Pawai Budaya sangat menarik bagi warga Kampung Babakan. Pawai ini selalu menampilkan keragaman budaya Indonesia. Udin dan teman-teman tidak pernah bosan menanti rombongan pawai lewat. Tahun ini mereka datang ke alun-alun untuk melihat pawai tersebut. Kakek Udin pun terlihat sabar menanti. Terdengar suara gendang yang menandakan rombongan pawai semakin dekat.

²² *Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 1 Indahya Kebersamaan* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), Hlm.1-2

Di barisan pawai terdepan terlihat rombongan dari Maluku. Rombongan laki-laki mengenakan kemeja putih, jas merah, dan topi tinggi dengan hiasan keemasan. Rombongan perempuan mengenakan baju Cele. Baju ini terdiri dari atasan putih berlengan panjang serta rok lebar merah. Langkah mereka diiringi oleh suara Tifa, alat musik dari Maluku. Bunyinya seperti gendang, namun bentuknya lebih ramping dan panjang. Budaya Maluku sangat unik dan menarik.

Budaya Bali terkenal karena bunyi musiknya yang berbeda. Rombongan dari Bali membunyikan alat musik daerahnya, Ceng-Ceng namanya. Alat ini berbentuk seperti dua keping simbal yang terbuat dari logam. Nyaring bunyinya ketika kedua keping ini dipadukan. Rombongan dari Bali diikuti oleh rombongan dari Toraja. Wanita Toraja memakai pakaian adat yang disebut baju Pokko. Rombongan laki-laki menggunakan pakaian adat yang disebut Seppa Tallung Buku. Rombongan Toraja membunyikan alat musik khas mereka, Pa'pompang namanya. Alat musik ini berupa suling bambu besar yang bentuknya seperti angklung. Unik bentuknya, unik pula bunyinya. Budaya Toraja sangat menarik untuk dipelajari.

Udin dan teman-teman senang melihat pawai budaya. Selalu ada hal baru yang mereka perhatikan setiap tahun. Pakaian adat dari berbagai suku di Indonesia selalu menyenangkan untuk diamati.

Benar kata Ibu Udin, kebudayaan Indonesia memang sangat beragam. Kaya dan mengagumkan.

Berikut ini adalah contoh suku bangsa yang ada di Indonesia yaitu suku bangsa Minangkabau, suku bangsa Lampung, suku bangsa Betawi, suku bangsa Jawa, suku bangsa Bali, suku bangsa Ambon, suku bangsa Minahasa, suku bangsa Dani, suku bangsa Banjar, suku bangsa Bima. Suku-suku tersebut baru sebagian kecil saja, masih banyak suku bangsa lain yang belum disebut.

b. Keberagaman Budaya

Setiap suku bangsa memiliki adat istiadat dan budaya sendiri, budaya dan adat istiadat daerah dapat kita jumpai dalam hidup sehari-hari. Maka terbentuklah bermacam-macam adat istiadat dan budaya sendiri. Di bawah ini bentuk-bentuk keberagaman budaya bangsa Indonesia dalam aspek-aspek berikut:

1) Bahasa Daerah

Setiap suku bangsa mempunyai bahasa daerah yang khas. Ada bahasa Jawa, bahasa Padang/Melayu, bahasa Lampung dan sebagainya.

2) Adat Istiadat

Ada bermacam-macam adat istiadat contohnya upacara adat yang dipakai waktu orang menikah, waktu orang melahirkan, waktu orang meninggal dan masih banyak lagi. Terkadang upacara ini dipadukan dalam agama yang dianut

masyarakat. Meskipun berbeda-beda, adat-istiadat ini menunjukkan kekayaan budaya yang sangat indah yang dimiliki bangsa Indonesia.

3) Bentuk rumah adat

Bentuk rumah suku-suku bangsa yang ada di Indonesia juga bermacam-macam, misalnya:

- a) Rumah adat Sumatra Barat disebut rumah gadang
- b) Rumah adat Jawa Tengah disebut joglo
- c) Rumah adat Sulawesi Utara disebut Pewartis
- d) Rumah adat Lampung disebut nuwo sesat
- e) Rumah adat Papua disebut honai

4) Kesenian daerah

Ada bermacam-macam kesenian daerah, misalnya alat musik, tarian, lagu dan seni pertunjukkan. Berikut ini beberapa contoh alat musik dan tarian:

- a) Alat musik palompong (Bima)
- b) Alat musik ukulele (Ambon)
- c) Alat musik tanjidor (Betawi)
- d) Tari musyoh (Dani)
- e) Tari maengkat (Minahasa)
- f) Tari pendet (Bali)

5) Makanan khas daerah

Indonesia memiliki berbagai macam makanan khas daerah antara lain:

- a) Makanan khas orang betawi adalah ketoprak, kerak telur, dan semur daging.
- b) Masyarakat Sumatra Barat memiliki makanan khas yang disebut rendang.
- c) Masyarakat kalimantan /suku banjar memiliki makanan khas disebut soto banjar
- d) Masyarakat Bali memiliki makanan khas disebut ayam betutu
- e) Masyarakat Lampung memiliki makanan khas disebut seruit.

6. Kajian Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar yakni proses pembelajaran melibatkan dua subjek, yaitu guru dan siswa akan menghasilkan suatu perubahan diri siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Berbagai perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai hasil proses pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua, yaitu *output* dan *outcome*. *Output* merupakan kecakapan yang dikuasai siswa yang segera dapat diketahui setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran. Sedangkan *outcome* merupakan efek jangka panjang

dari serangkaian proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.²³

Contoh perubahan dalam aspek kemampuan berfikir misalnya dapat terjadi jika perubahan dari tidak tahu matematika menjadi tahu apa itu matematika, atau perubahan tidak paham bab nilai tempat menjadi paham tentang bab nilai tempat dan seterusnya. Contoh perubahan dalam aspek sikap misalnya dari sikap yang mau mengajari temannya berhitung dan seterusnya. Contoh perubahan dalam aspek keterampilan misalnya, dari tidak dapat perkalian dengan jarimatika menjadi terampil perkalian dengan menggunakan jarimatika dan seterusnya.²⁴ Jadi hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pribadi yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan dan juga proses terjadi meningkatnya dan pengembangan dari tidak tahu menjadi tahu.

b. Indikator Hasil Belajar

Sebagian besar guru merasa sulit untuk menjawab sebuah pertanyaan mengenai apakah pengajaran yang dilakukan sudah berhasil dan apa buktinya. Maka terlebih dahulu harus ditetapkan apa yang menjadi kriteria keberhasilan mengajar. Kemudian ditetapkan sebuah alat untuk menaikkan keberhasilan secara tepat. Mengingat pengajaran merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang sudah dirumuskan, jadi disini dapat ditentukan dua

²³ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm.25

²⁴ Wahidmurni dkk, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Nuha Liters, 2010), hlm.18

kriteria yang bersifat umum. Menurut Sudhana dalam bukunya Asep Jihad dan Abdul Haris memiliki dua kriteria adalah:

1) Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya

Pada kriteria ini menekankan kepada pengajaran sebagai suatu proses yang merupakan interaksi dinamis sehingga siswa sebagai subyek mampu mengembangkan potensinya mulai belajar sendiri.

2) Kriteria ditinjau dari hasilnya

Disamping tinjauan dari segi proses, keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil. Berikut ini adalah beberapa persoalan dapat dari segi hasil atau produk yang dicapai siswa: apakah hasil belajar yang diperoleh siswa dari proses pengajaran nampak dalam bentuk perubahan tingkah laku secara menyeluruh? Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa dari proses pengajaran dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari? Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa tahan lama diingat dan mengendap dalam pikirannya, serta cukup mempengaruhi perilaku dirinya? Apakah yakin bahwa perubahan yang ditunjukkan oleh siswa merupakan akibat dari proses pengajarannya?

c. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut:²⁵

1) Faktor Eksternal

Faktor eksternal atau faktor dari luar terdiri dari dua bagian penting yaitu:

(a) Lingkungan

Kondisi lingkungan mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik atau alam di dalamnya seperti keadaan suhu, kelembapan dan sebagainya. Belajar pada keadaan yang segar akan lebih baik hasilnya daripada belajar dalam keadaan udara yang panas dan gerah.

(b) Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor instrumental dapat terwujud dari faktor keras, seperti gedung, perlengkapan sekolah, alat-alat praktikum, laboratorium komputer, dan perpustakaan. Sedangkan faktor lunaknya adalah berupa kurikulum, bahan ajar dan pedoman belajar.

²⁵Neni Dwi Suwandani 2017, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan 1 (*skripsi, Uin Malang*) hlm.42-43

2) Faktor Internal

Faktor internal adalah kondisi individu atau anak yang belajar itu sendiri. Faktor internal terbagi menjadi dua yaitu:

(a) Faktor Fisikologis

Secara umum faktor fisikologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani akan sangat membantu dalam hasil belajar. Disamping itu, kondisi panca indra terutama penglihatan dan pendengaran juga sangat penting. Sebagian besar orang melakukan aktivitas belajar dengan menggunakan indra penglihatan dan pendengaran.

(b) Faktor Psikologis

Setiap manusia atau siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda. Maka perbedaan itu sangat mempengaruhi hasil belajar adalah minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif.

7. Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat berbagai cara yang dilakukan guru, salah satunya ialah membuat media pembelajaran, supaya proses pembelajaran berjalan dengan baik dan hasil belajar dapat mencapai target sesuai yang diinginkan. Membuat media pembelajaran haruslah sesuai dengan kondisi atau keadaan dan karakter siswa yang ada. Media

pembelajaran *scrapbook* ini adalah media pembelajaran untuk materi keberagaman budaya bangsaku. Tujuan melakukan pengembangan ini adalah maksimalnya proses belajar mengajar yang pastinya akan termotivasi dan berefek pada hasil belajar yang diperoleh siswa.


B. Kerangka Kerja Teoritis


Berdasarkan uraian di atas, maka bagan dalam penelitian pengembangan media ini digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1 *Theoritted Frame Work*



Keterangan:

 = Diteliti

 = Pengaruh

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Fokus penelitian ini adalah bagaimana media pembelajaran *scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pendekatan kuantitatif dan Jenis penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁶ Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.²⁷ Maksud dari proses adalah berupa langkah-langkah yang harus ditempuh dalam penelitian ini adalah meliputi kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar belakang dimana hasil produk tersebut akan digunakan dan melakukan revisi terhadap hasil uji coba lapangan. Kemudian semua langkah-langkah tersebut akan terdapat pada model pengembangan.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Model pengembangan ini

²⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung, Alfabeta, 2011), hlm.297

²⁷ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm.215

merupakan salah satu model prosedural yang bersifat deskriptif, model ini juga sesuai dengan karakteristik jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yaitu menghasilkan produk tersebut digunakan penelitian bersifat analisis kebutuhan.

Adapun tahap-tahap penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall²⁸ terdiri dari 10 tahap yaitu:

1. Identifikasi Masalah

Meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi kelas dan persiapan laporan awal

2. Pengumpulan Informasi

Mencakup aktivitas atau kegiatan yaitu: merumuskan kemampuan, merumuskan tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan dan uji dalam skala kecil.

3. Desain Produk

Tujuan pada tahap ini berupa pengembangan format produk awal, atau draf awal, yang mencakup penyimpan bahan-bahan pembelajaran, *handbook* dan alat evaluasi.

4. Validasi Desain

Uji coba ini dilakukan terhadap format program yang dikembangkan apakah sesuai dengan tujuan khusus. Hasil penelitian dari uji coba awal ini menjadi bahan masukan untuk melakukan revisi produk awal.

²⁸Sugiono, *op.cit.*, . Hlm. 298

5. Perbaikan Desain

Revisi produk, yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal ini untuk memperoleh informasi dan masukan untuk melakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan masukan yang diperoleh pada saat uji coba.

6. Uji coba Produk

produk yang telah direvisi berdasarkan hasil uji coba awal kemudian diuji cobakan lagi kepada subyek coba yang lebih besar lagi.

7. Revisi produk

Revisi produk yang dikerjakan berdasarkan hasil uji coba lapangan.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah produk direvisi, apabila pengembang menginginkan produk yang lebih layak dan memadai maka diperlukan uji lapangan.

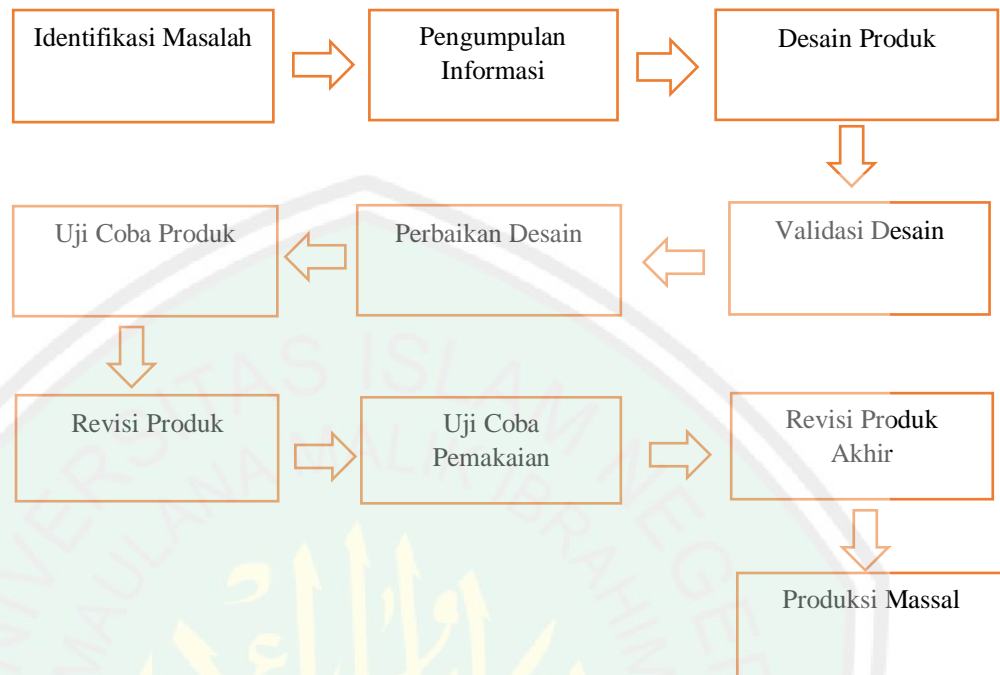
9. Revisi produk akhir

Revisi produk akhir ini yang menjadi ukuran bahwa produk tersebut benar-benar dikatakan valid karena telah melewati serangkaian uji coba secara bertahap.

10. Produksi Massal

Menyampaikan hasil pengembangan (proses, prosedur, program atau produk) kepada para pengguna dan profesional melalui forum pertemuan atau menuliskan dalam jurnal atau dalam bentuk buku maupun *handbook*. Berdasarkan langkah-langkah pengembangan di atas maka dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1 Model Pengembangan Borg and Gall



C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pendekatan dan desain pengembangan oleh Borg & Gall, sebagaimana disebutkan diatas menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk dikemungkinkannya untuk membatasi langkah-langkah penelitian.²⁹ Jadi prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan dalam model tersebut, penelitian ini hanya mengadopsi enam tahap saja. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Adapun langkah-langkah yang diadopsi adalah sebagaimana dibawah ini:

²⁹ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm.31

1. Identifikasi Masalah

Kegiatan awal sebelum mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* (buku tempel), peneliti melakukan observasi di MI Al-Hidayah Malang. Masalah yang ada adalah metode yang digunakan kurang bervariasi, guru tidak sempat membuat media karena waktu yang sangat padat atau tidak sempat membuat media, menggunakan media yang ada disekolah pada mata pelajaran IPA saja, beliau juga kesulitan menggunakan media atau membuat media yang konkrit pada pembelajaran IPS. Dengan adanya problem tersebut peneliti akhirnya mengembangkan media pembelajaran berupa *scrapbook* (buku tempel) untuk mengatasi problem yang terjadi dalam proses pembelajaran.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data yang diperlukan untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Pengumpulan data digunakan untuk bahan perencanaan produk yang akan dikembangkan. Peneliti memerlukan data tersebut dengan beberapa cara sebagai berikut:

- a. Analisis kebutuhan media pembelajaran digunakan sebagai data acuan untuk melakukan pengembangan media. Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara observasi.
- b. Analisis karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan pengembangan media pembelajaran *scrapbook*. karakteristik siswa meliputi ciri siswa, kemampuan dan pengalaman siswa.

c. Menentukan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang akan dikembangkan pada media pembelajaran. Peneliti menentukan KI KD yang akan dibahas dalam pengembangan media pembelajaran *scrapbook* sebagai berikut:

➤ Kompetensi Inti:

- 1) Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- 2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berintraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
- 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.
- 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Tabel 3.1
Kompetensi Dasar dan Indikator Materi keberagaman Budaya Bangsa

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran
2.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Menyebutkan keragaman budaya bangsa Indonesia 3.2.2 Menjelaskan aspek keberagaman budaya bangsa Indonesia
4.2 Menyajikan hasil identifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.1 Mengomunikasikan bentuk keberagaman budaya bangsa Indonesia

3. Desain Produk

Setelah mengetahui hasil analisis kebutuhan, peneliti akan merancang desain produk yang dikembangkan. Produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran *scrapbook*. (a) Tahap perancangan peneliti menentukan unsur yang dibutuhkan seperti kebutuhan media pembelajaran, kerangka media, mengumpulkan referensi dan bahan-bahan yang akan dibutuhkan untuk pengembangan media. (b) Tahap realisasi produk, yaitu peneliti mengembangkan media pembelajaran berdasarkan hasil perencanaan. Langkah-langkah membuat produk adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan aplikasi yang akan digunakan yaitu menggunakan aplikasi photoshop.
- b. Menyiapkan pokok bahasan yaitu keberagaman budaya bangsa
- c. Membuat rancangan media
- d. Mengumpulkan bahan seperti mendesain background yang cocok dengan isi bahasan, kemudian mencari gambar sesuai dengan materi
- e. Menentukan warna dan gambar menarik yaitu menggunakan warna terang, sesuai dengan isi materi
- f. Struktur pembuatan dibuat dengan desain 3d atau timbul gambar isi materi dan setiap halaman berbeda bentuk dengan halaman lainya, dan soal evaluasi yaitu teka teki yang menarik.

4. Validasi Desain

Tahap validasi desain adalah proses penilaian apakah sudah efektif media pembelajaran *scrapbook* yang telah peneliti rancang. Validasi ini termasuk validasi rasional, kegiatan pada tahap ini untuk mengetahui tingkat kelayakan draf awal yang dihasilkan dari tahap pengembangan sehingga bisa dilakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk yang berupa media pembelajaran. Pada tahap validasi awal, peneliti melakukan konsultasi kepada ahli desain, ahli materi dan ahli pembelajaran.

Adapun ahli desain menilai tentang tata letak gambar, tekas, warna kesesuaian huruf dan ukuran serta tampilan media. Ahli materi menilai tentang KI, KD, tujuan pembelajaran dan isi materi. Sedangkan ahli

pembelajaran menilai tentang proses selama kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *scrapbook*.

5. Revisi Desain

Revisi atau perbaikan dilakukan setelah mendapatkan nilai dari setiap ahli validasi. Produk yang divalidasi akan terlihat kekurangannya dari masukan, kritik dan saran untuk memperbaiki produk yang dikembangkan sehingga produk jadi valid dan layak digunakan.

6. Uji Coba Produk

Bagian ini merupakan penting karena menguji coba produk setelah direvisi dari para ahli. Dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan, dan pengaruh media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Adapun pengembangan produk yang dilakukan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap menghasilkan produk akhir, yaitu media pembelajaran *scrapbook*.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk yang dimaksud adalah mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kevalidan dan kelayakan dari produk yang dihasilkan.

1. Desain uji coba

Desain coba uji coba ini dilakukuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk pengembangan maka bisa dilakukan dengan perbaikan untuk penyempurnaan produk. Dalam penelitian ini terdapat 2 kelas homogen yang setiap kelasnya terdiri sekitar 21 siswa.. Disini peneliti

mengambil kelas IV Merkurius sebagai kelas eksperimen dan kelas IV Neptunus sebagai kelas kontrol. Pengujian dilakukan dengan *pre-test* dan *post-tes*. Untuk mengetahui hal tersebut pada media pembelajaran melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu:

- a. Validasi oleh ahli materi pembelajaran IPS
- b. Validasi oleh ahli desain media pembelajaran
- c. Validasi oleh ahli pembelajaran

2. Subyek uji coba

Subyek uji coba sebelum melakukan uji coba lapangan dalam penelitian dan pengembangan ini perlu dilakukan uji coba untuk mengetahui kevalidan produk yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran, uji coba kepada para ahli meliputi:

- a. Dosen validator ahli materi IPS

Adapun kualifikasi ahli materi ini adalah:

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 pendidikan
- 2) Menguasai materi tentang keberagaman budaya bangsaku yang memiliki adat istiadat, rumah adat, pakaian adat dan sebagainya.
- 3) Memiliki pengalaman relevan dengan produk yang dikembangkan

- b. Dosen validator desain media pembelajaran

Adapun kualifikasi ahli desain media pembelajaran ini adalah:

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 pendidikan

- 2) Berpengalaman menjadi validator desain suatu produk media pembelajaran
 - 3) Telah berpengalaman dalam mendesain dan merancang media
- c. Guru kelas IV sebagai ahli pembelajaran

Adapun kualifikasi ahli desain media pembelajaran ini adalah:

- 1) Guru sedang mengajar tingkat lembaga SD/MI
 - 2) Kesiadaanya guru kelas sebagai penilai dan pengguna produk pengembangan
 - 3) Memahami materi dan kurikulum SD/MI
- d. Sasaran dari uji coba ini adalah siswa kelas IV Merkurius berjumlah 21 siswa dan kelas IV Neptunus berjumlah 21 siswa, jadi siswa akan dipakai untuk penelitian berjumlah 42 siswa MI Al-Hidayah Karangploso kabupaten Malang.

3. Jenis data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan ini ada dua macam, yaitu data kuantitatif yang diperoleh dari penskoran berupa presentase untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran tersebut, dan data kualitatif yang diperoleh dari tanggapan atau saran dari validator.

4. Instrumen pengumpulan data

a. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV Merkurius MI Al-Hidayah untuk memperoleh data kualitatif tentang keadaan siswa dan tanggapan guru tentang media pembelajaran yang selama ini digunakan.

b. Observasi

Observasi dilakukan peneliti untuk mengetahui sendiri kondisi pembelajaran di kelas. Dalam hal ini peneliti mengobservasi keadaan pembelajaran di kelas IV Merukurius dan Neptunus MI Al-Hidayah Karangploso Kabupaten Malang.

c. Tes Pencapaian Pemahaman (*Pre-test* dan *Post-test*)

Tes perolehan hasil pemahaman yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar meningkat, dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* dari kelas eksperimen yang menunjukkan pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *scrapbook*.

d. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang diajukan untuk memperoleh informasi dari responden. Angket ini diajukan kepada subjek uji coba. Dipilihnya angket sebagai instrumen pengumpulan data dikarenakan angket dinilai lebih efektif dan efisien dalam pengumpulan data dari responden. Tujuan dari penggunaan angket untuk mengetahui tanggapan dari ahli materi, ahli desain dan ahli pembelajaran mengenai

kelayakan/kevalidan produk sehingga diperoleh skor dari konten yang ada pada media ada tersebut sebagai bahan pengembangan lebih lanjut. Angket skala likert ini mempunyai 4 alternatif jawaban yaitu: skor 1, jika Sangat Tidak (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah). Skor 2, jika Kurang (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah). Skor 3, jika Tepat (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah). Skor 4, jika Sangat (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah). Berikut ini akan dipaparkan skala penilaian berdasarkan beberapa aspek validasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini.

1) Aspek materi

Tabel 3.2 Aspek Materi

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan KI dan KD				
2	Pengembangan indikator				
3	Kelengkapan isi materi				
4	Materi yang diberikan sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan				
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV MI				
6	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi				
7	Media pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa terhadap materi Keberagaman Budaya Bangsaku				
8	Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada materi Keberagaman Budaya Bangsaku				

2) Aspek desain

Tabel 3.3 Aspek Desain

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Desain dan tampilan media pembelajaran <i>scrapbook</i> sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV				
2	Jenis huruf/angka yang digunakan sesuai dengan siswa kelas IV				
3	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa kelas IV				
4	Desain buku panduan menarik (sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV)				
5	Warna yang digunakan dalam media sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV				
6	Bahasa yang digunakan pada lembar petunjuk penggunaan mudah dipahami oleh siswa Kelas IV				
7	Media yang dikembangkan sesuai dengan Materi Keberagaman Budaya Bangsa				
8	Media yang dikembangkan bersifat aman bagi siswa kelas IV				

3) Aspek pembelajaran

Tabel 3.4 Aspek Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Pengoperasian media pembelajaran mudah untuk siswa kelas IV				
2	Tampilan warna media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV				
3	Desain dan tampilan media pembelajaran sesuai dengan siswa kelas IV				
4	Kesesuaian media pembelajaran dengan KI/KD dan indikator				
5	Kejelasan buku panduan penggunaan				

	media pembelajaran				
6	Latihan soal pada media pembelajaran sesuai dengan materi				
7	Media pembelajaran dan petunjuk penggunaan media mudah dipahami				
8	Media pembelajaran menarik minat belajar siswa kelas IV				
9	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami				

4) Aspek penggunaan

Tabel 3.5 Aspek Penggunaan

No	Pernyataan	Skor			
		SS	S	TS	STS
1.	Media pembelajaran <i>Scrapbook</i> dapat mempermudah dalam belajar				
2.	Media pembelajaran <i>Scrapbook</i> menarik untuk digunakan dalam belajar				
3.	Media pembelajaran <i>Scrapbook</i> dapat meningkatkan motivasi belajar				
4.	Tampilan dari media pembelajaran <i>Scrapbook</i> dapat menumbuhkan minat belajar				
5.	Latihan soal pada media pembelajaran <i>Scrapbook</i> sesuai dengan materi yang diajarkan				

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

5) Teknik analisis data

Analisis yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan beberapa teknik yaitu:

a) Analisis data tentang kevalidan produk

Untuk mengetahui tingkat kevalidan maka data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus berikut:³⁰

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase kevalidan

$\sum x$ = jumlah total skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$ = jumlah total skor maksimal (nilai harapan)

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan pada tingkat kevalidan digunakan konversi segala tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel 3.6 Persentase Kevalidan

Skala nilai (Skor)	Presentasi (%)	Tingkat Kevalidan
4	80 – 100	Valid/tidak revisi
3	60 – 79	Cukup valid / tidak revisi
2	40 – 59	Kurang valid / revisi sebagian
1	0 – 39	Tidak valid / revisi

Berdasarkan kriteria di atas, media pembelajaran *Scrapbook* dinyatakan layak jika memenuhi kriteria skor

³⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*(Jakarta : Bumi Aksara, 2001) hlm. 313

minimal 60 dari seluruh unsur yang terdapat ndalam angket penilaian validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan siswa. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dibuat harus memenuhi kriteria layak/valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria layak/valid.

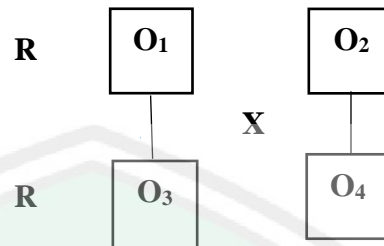
b) Analisis hasil tes

Analisis hasil tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain eksperimen dengan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol (*pretes-posttes control group desain*) sebelum metode mengajar baru dicobakan, maka dipilih kelompok atau kelas tertentu yang akan diajar dengan metode mengajar baru tersebut. Bila kelompok dalam kelas tersebut jumlah muridnya banyak, maka eksperimen dilakukan pada sampel yang dipilih secara random. Kelompok pertama yang akan diajar dengan metode mengajar baru disebut kelompok eksperimen, sedangkan kelompok yang tetap menggunakan metode mengajar lama disebut kelompok kontrol.

Penelitian ini melibatkan dua kelas sampel, maka desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian *pretes-posttes control group design*.³¹

³¹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm.416

Gambar 3.2
Desain Kelas Eksperimen (*Eksperiment-control*)



Berdasarkan gambar di atas dapat dijelaskan bahwa sebelum metode mengajar baru dicobakan, maka siswa dibagi menjadi dua kelompok atau kelas yaitu kelas eksperimen yang berjumlah 21 siswa dan kelas kontrol yang berjumlah 21 siswa.

Dengan keterangan:

O₁ : Nilai pertama kelompok eksperimen

O₃ : Nilai pertama kelompok kontrol

O₂ : Nilai kelompok eksperimen setelah menggunakan media *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku

O₄ : Nilai kelompok kontrol setelah menggunakan media pembelajaran yang disediakan

X : Media *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku
(treatment)

R : Pengambilan kelompok eksperimen dan control dilakukan secara random

Kemudian kedua kelompok tersebut diberikan *pre-test* untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman awal siswa, dan diberikan *post-test* untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman siswa setelah menggunakan media *scrapbook*.

Data kemampuan akhir (*post-test*) dianalisis dengan menggunakan t-test untuk mengetahui signifikansi peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media pembelajaran yang telah didesain dan dirancang) dengan kelas kontrol (kelas yang menggunakan media pembelajaran dari sekolah/tidak menggunakan media). Rumus uji t dengan taraf signifikansi 0,05 sebagai berikut:³²

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{sgab \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

t : Uji-t

\bar{x}_1 : Rata-rata nilai kelompok eksperimen

\bar{x}_2 : Rata-rata nilai kelompok kontrol

sgab : Variansi gabungan

n1 : Jumlah siswa kelas eksperimen

n2 : Jumlah siswa kelas kontrol

³² Subana dkk, *Statistik Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2003), hlm.131-132

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Penerapan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Hasil produk pengembangan yang dikembangkan berupa media *scrapbook* yang berbentuk buku dengan materi keberagaman budaya bangsaku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al-hidayah Malang. Pada bab ini menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall. Paparan data secara rinci prosedur pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dijelaskan sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 16 Agustus di Mi Al Hidayah Malang. Masalah yang ada adalah metode yang digunakan kurang bervariasi, guru tidak sempat membuat media karena waktu yang sangat padat atau tidak sempat membuat media, menggunakan media yang ada disekolah pada mata pelajaran IPA saja, beliau juga kesulitan menggunakan media atau membuat media yang konkrit pada pembelajaran IPS. Dengan adanya problem tersebut peneliti akhirnya mengembangkan media pembelajaran berupa *scrapbook* (buku tempel) untuk mengatasi problem yang terjadi dalam proses pembelajaran.

2. Pengumpulan Data

Pada tanggal 16 Agustus peneliti melakukan observasi di kelas IV saat proses pembelajaran berlangsung, hasil yang didapat adalah sebagai berikut:

- a. Data observasi yang didapat bahwa media pembelajaran yang digunakan pada kelas IV di MI Al-Hidayah Malang sudah cukup memadai, namun masih belum terpenuhi pada materi IPS. Selama ini guru menyampaikan materi menggunakan buku ajar dan metode ceramah. Jadi, pada kelas IV MI Al-hidayah ini membutuhkan media visual 3D berupa *scrapbook* untuk siswa.
- b. Dari observasi mendapatkan data, bahwa siswa lebih tertarik menggunakan media yang bervariasi dan kreatif. media yang digunakan saat belajar sering menggunakan gambar yang ada dibuku ajar, spidol, papan tulis dan globe. Sehingga siswa lebih cepat jenuh dan kurang menyenangkan dengan materi yang disampaikan. Jadi, siswa lebih tertarik motivasi dan minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran visual 3D berupa *scrapbook*.
- c. Menentukan KI, KD dan indikator yang akan dikembangkan pada media pembelajaran.

Tabel 4.1
Kompetensi Dasar dan Indikator
Materi Keberagaman Budaya Bangsaku

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran
3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.	2.3 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Menyebutkan keragaman budaya bangsa Indonesia 3.2.2 Menjelaskan aspek keberagaman budaya bangsa Indonesia
4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	4.2 Menyajikan hasil identifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.1 Mengomunikasikan bentuk keberagaman budaya bangsa Indonesia

3. Desain Produk

Langkah setelah melakukan pengumpulan data peneliti membuat produk media *scrapbook* sebagai berikut:

a. Identitas Produk

Bentuk Fisik: *Material printed*/bahan cetak

Judul: Media pembelajaran *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku

Sasaran: Siswa kelas IV MI Al-hidayah Malang.

Ukuran Kertas: 23,5 cm x 25 cm

Tebal: 19 halaman

b. Bagian Pendahuluan

Bagian pendahuluan ini berisi cover, cover halaman, kata pengantar, KI KD, indikator dan daftar isi. Berikut ini penjelasannya:

1) Cover

Bagian cover di media *scrapbook* ini memiliki 2 bagian yaitu cover depan dan cover belakang. Berikut ini penjelasannya:

a) Cover Depan

Gambar 4.1 Cover Depan



Cover depan buku terdiri dari judul buku berdasarkan pokok bahasan yang dikembangkan dengan tema 1 Indahnyanya Kebersamaan subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku.

Terdapat identitas penulis yang berada di bagian atas pojok kanan. Selain itu, background buku disesuaikan dengan subtema pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan materi yang akan di bahas dalam buku yakni suku bangsa. Hal ini dimaksudkan agar pembaca mengetahui makna judul sebelum membuka isi dari media *scrapbook* tersebut. Desain cover di buat dengan cara mengumpulkan beberapa gambar sesuai tema bahasan kemudian diedit menggunakan photoshop. Background dibuat menggunakan warna lebih terang serta tulisan pada judul menggunakan warna putih dan kuning dengan ukuran lebih besar yang dihias dengan edit stroke agar menarik.

b) Cover Belakang

Gambar 4.2 Cover Belakang



Pada cover bagian belakang didesain lebih simple dan tetap diberikan warna sama seperti cover depan serta lebih didominasi dengan penyampaian arti dari isi buku secara

seederhana (sinopsis) dan juga diberikan keterangan nama penulis.

2) Cover Judul

Gambar 4.3 Cover Judul



Pada bagian halaman “i” terdiri dari media ditujukan dengan sasaran yaitu “Kelas IV SD/MI”. Selain itu, judul pokok bahasan pengembangan Tema 1 Indahnja Kebersamaan Subtema 2 Keberagaman Budaya Bangsaku serta gambar-gambar pakaian dan rumah adat daerah yang nantinya akan dibahas. Gambar-gambar tersebut berupa gambar timbul yang di buat dengan gambar double dan ditempel menggunakan *double tape foam*.

3) Kata Pengantar

Gambar 4.4 Kata Pengantar



Penempatan kata pengantar terletak di halaman kedua setelah cover bagian dalam sebagai pembuka komunikasi antara penulis dan pembaca untuk mengajak pembaca untuk membaca dan mempelajari buku ini. Warna yang digunakan yaitu tema klasik menggambarkan tempo dulu jadi menggunakan warna coklat.

4) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Gambar 4.5 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar



Bagian halaman ini adalah memaparkan KI yang digunakan di Kurikulum 2013 dan KD yaitu 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat

memasuki isi bahasan, terlebih dahulu terlebih dahulu dibuatkan judul yang bertujuan untuk memberi informasi terkait dengan materi khususnya contoh gambar setiap suku yang akan dipelajari. Pada bagian tulisan tiap judul didesain yang sama dan warna yang berbeda berdasarkan warna dan gambar background. Disini penulis menyajikan 10 macam suku yang mewakili beberapa provinsi setiap pulau yang ada di Indonesia. Setiap suku terdapat 6 unsur gambar beserta nama gambar tersebut. Gambar ini merupakan bentuk keberagaman budaya meliputi aspek pakaian adat, rumah adat tradisional, tari tradisional, alat musik tradisional, senjata tradisional, dan makanan khas daerah. Dilengkapi dengan bahasa daerah dan setiap suku terdapat 5 kalimat/ucapan yang bersifat kesosialan. Berikut penjelasannya.

1) Suku Minang

Gambar 4.7 Suku Minang



Desain pada halaman 1 ini yaitu judul ditulis dengan huruf kapital dan warna hitam karena background sudah berwarna terang supaya tulisan terbaca dengan jelas. Background menggunakan kertas AP 310 dengan gambar laut dan peta pulau sumatra dimana

suku minang salah satu suku yang ada di pulau sumatra bagian barat. Kemudian diedit menggunakan aplikasi photoshope. Scrap didesain berbagai bentuk gambar dan hiasan disekitarnya terbuat dari kertas origami bergambar, kertas linen. Selajutnya menggunakan kertas AP 150 untuk gambar pakaian adat, rumah adat gadang, tari piring, senjata karambit, alat musik saluang dan talempong, serta makanan khas rendang. Sedangkan dalam kotak lainnya terbuat dari kertas hvs putih dan kertas 250 yang biasanya digunakan pada kartu ucapan ada kalimat bahasa daerah padang diantaranya tarima kasih artinya terima kasih, selamek pagi artinya selamat pagi dan lain sebagainya.

2) Suku Lampung

Gambar 4.8 Suku Lampung



Bagian halaman 2 ini desainnya sama seperti halaman sebelumnya hanya ditambahi gliter pada scrap bahasa daerah, dan pita yang berbeda warna serta tempelan sebagai hiasan. Isi materinya adalah gambar pakaian adat, rumah adat nuwo sesat, tari sigeh pengunten, alat musik gambus lunik, senjata terapang, dan makanan

khas seruit. Kemudian bahasa daerah seperti nyow kabakh? Artinya apa kabar?, dan nikew anjak kedo? (kamu dari mana asalnya?).

3) Suku Betawi

Gambar 4.9 Suku Betawi



Halaman 3 ini bahan pembuatan scrap sama seperti halaman sebelumnya hanya saja bentuk scrap yang berbeda. Bagian halaman ini ditambah dengan scrap gambar peta berbeda dengan halaman sebelumnya karena halaman sebelumnya background sudah menunjukkan letak dimana suku itu berada, sedangkan halaman 3 ini background dengan warna agak gelap dan hanya terdapat icon suku, jadi ditambah scrap peta. Isi materi gambar antara lain pakaian adat, rumah adat kabaya, tari topeng, senjata badik, alat musik tanjidor serta makanan khas semur daging dan sayur asam. Bahasa daerah seperti selamat pagi artinya selamat pagi dan makih ye artinya terima kasih.

4) Suku Jawa

Gambar 4.1 Suku Jawa

Bagian halaman ini desain tidak jauh berbeda dengan halaman 3 hanya warna background yang berbeda. Halaman ini terdapat materi diantaranya pakaian adat, rumah adat joglo, tari gambyong, alat musik gamelan, senjata keris, dan makanan khas nasi gandum. Selain itu contoh bahasa daerah seperti sugeng enjing artinya selamat pagi, pripun kabare artinya bagaimana kabarnya.

5) Suku Bali

Gambar 4.11 Suku Bali

Desain pada halaman ini tidak jauh beda dengan halaman sebelumnya, background berwarna hitam dengan gambar batik ditambah gambar yang terkenal di suku Bali yaitu pure. *Scrap* dibuat dengan warna yang senada dengan background. Dan ada peta pulau bali agar tahu lebih dalam dimana letak kota/kabupaten yang ada di Bali. Isi dari kotak tersebut gambar pakaian adat, rumah adat gapura candi bentar, tari pendet, alat musik rindik, keris tayuhan, dan makanan khas ayam betutu. Serta bahasa daerah contohnya sebagai berikut panupi gatre artinya apa kabar dan sira wastana regane? Yang artinya siapa namamu?

6) Suku Ambon

Gambar 4.12 Suku Ambon



Pada halaman ini desain background sama dengan halaman 5 background dengan lambang kota Ambon. Warna kertas origami yang berbeda warna dan bentuk scrap yang menarik. Scrap gambar materi adalah pakaian adat, rumah adat baileo, tari kalreji, alat musik ukulele, senjata parang salawaku dan makanan khas ikan kuah

kuning. Serta bahasa daerah Ambon seperti amanatoo artinya sampai jumpa lagi dan ose pung nama siapa artinya siapa namamu.

7) Suku Minahasa

Gambar 4.13 Suku Minahasa



Desain background pada halaman 7 ini menggunakan warna hijau *scrapnya* pun dominan dengan warna hijau. *Scrap* dibentuk seperti amplop dan didalam amplop tersebut ada gambar aspek keragaman budaya diantaranya pakaian adat, rumah adat pewaris, tari maengket, alat musik kolintang, senjata keris, dan makanan khas timu tuan/bubur manado. Serta bahasa daerah seperti makapulu sama' yang artinya terima kasih dan ngana orang mana dang yang artinya berasal darima. Dan juga hiasan-hiasan timbul sebagai pelengkap agar menarik.

8) Suku Dani

Gambar 4.14 Suku Dani

Desain pada halaman ini sama bahannya dari halaman sebelumnya. Warna background yang berbeda disini menggunakan gambar khas papua, kemudian diedit menggunakan photoshop hasil warna tidak terlalu terang, suapa scrap yang ditempel lebih hidup warnanya. Materi dari suku dani meliputi gambar pakaian adat, rumah adat honai, tari musyoh, senjata tradisional panah, alat musik tradisional tifa, dan makanan khas yaitu tapeda. Kemudian ada bahasa daerah seperti ini diantaranya nerak geretelo yang artinya apa kabar dan nai areng artinya siapa namamu.

9) Suku Banjar

Gambar 4.15 Suku Banjar



Desain bagaian halaman ini yang berbeda hanya warna background dan penataan *scrap* pada background. Pada halaman ini berisi materi tentang pakaian adat, tari baksa kembang, rumah adat bumbungan tinggi, senjata keris banjar, alat musik serunai banjar dan makanan khas soto banjar. Sedangkan bahasa daerah antara lain selamat bisukan artinya selamat pagi dan kayaapa tulak ke Banjarmasin artinya bagaimana pergi ke Banjarmasin.

10) Suku Bima

Gambar 4.16 Suku Bima



Bagian ini mempunyai desain yang sama hanya bentuk *scrapnya* saja yang berbeda. Materi dari halaman 10 ini berisi tentang pakaian adat, rumah adat uma lengge wawu, tatan tradisional buja kananda, alat musik tradisional palompong, senjata tradisional keris dan makanan khas daerah dompu. Serta bahasa daerah contohnya seperti ita asli ta be artinya kamu asli dari mana dan bune haba artinya apa kabar.

11) Agama di Nusantara

Gambar 4.17 Agama di Nusantara



Pada bagian ini dengan desain 3d dengan tempel-tempelan gambar yang menunjukkan macam-macam agama yang ada di Indonesia dimana gambar tersebut adalah tempat beribadah dan ciri orang dengan agama masing-masing. Dibalik gambar tersebut ada sebuah kalimat yang berisi tentang perilaku yang mencerminkan toleransi dan perilaku tidak mencerminkan toleransi.

12) Bagian Evaluasi

a) Soal Evaluasi (Menjawab Pertanyaan)

Gambar 4.18
Soal Evaluasi Menjawab Pertanyaan



Pada halaman ini menunjukkan tentang latihan-latihan soal untuk siswa yang bertujuan untuk mengukur kephahaman siswa. Disini terdapat 5 butir soal dengan pertanyaan seputar materi sebelumnya dengan media *scrapbook* ini.

b) Soal Evaluasi (Tebak Gambar)

Gambar 4.19 Soal Evaluasi Tebak Gambar



Dihalaman evaluai ini berbeda pada halaman sebelumnya, desain yang dibuat lebih dominan kegambar dan timbul. Dengan tampilan yang mearik ini siswa dapat menemukan jawaban atau nama yang sudah disediakan dengan melihat gambar.

d. Bagian penutup

Gambar 4.20 Biodata Penulis



Bagian penutup dari media *scrapbook* ini adalah biografi penulis yang berisi nama, NIM, tempat tanggal lahir, alamat, dan prodi.

4. Validasi Desain/Hasil Validasi

Pada data validasi produk pengembangan media pembelajaran melakukan beberapa tahap. Pertama, data diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran dilakukan oleh dosen ahli desain sebagai ahli media yang sudah mahir dalam bidang desain dan teknologi. Kedua, dilakukan oleh dosen IPS sebagai ahli materi IPS. Ketiga, dilakukan oleh ahli pembelajaran yaitu guru kelas IV MI. Keempat, validasi media ajar dilakukan kepada siswa kelas IV 21 kelas eksperimen dan 21 kelas kontrol.

Data yang diperoleh ini merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Sedangkan, data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan skala linkert. Pada data hasil uji validasi akan dianalisis dengan teknik skor rata-rata penilaian pada item-item penilaian. Berikut adalah penyajian

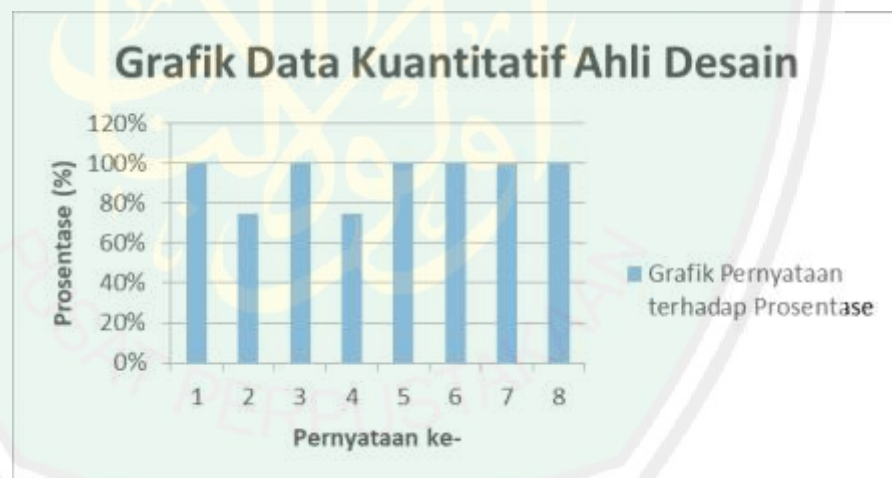
data kuantitatif dan data kualitatif oleh ahli desain, ahli materi dan ahli pembelajaran (guru mata pelajaran kelas IV).

a. Hasil Validasi Ahli Desain

Validator pada media *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku yaitu Nuril Nuzulia M.Pd.I salah satu dosen yang mengajar di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Berikut ini adalah paparan data hasil validasi ahli desain media *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku.

1) Data kuantitatif

Diagram 4.1 Data Kuantitatif Ahli Desain



Pada diagram dapat dilihat bahwa terdapat enam pernyataan yang mendapatkan persentase tertinggi yaitu desain sesuai karakteristik siswa, ukuran huruf sesuai, warna yang digunakan sesuai, bahasa mudah dipahami, media yang dikembangkan sesuai materi, media bersifat aman, masing-masing

mendapatkan persentase 100% termasuk kriteria “sangat valid”. Selain itu pernyataan yang terendah yaitu jenis huruf/angka yang digunakan dan desain buku panduan mendapatkan persentase 75%, termasuk kriteria “valid”.

Persentase hitung tingkat pencapaian media pembelajaran *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsa diperoleh 93,75%.³³ Angket tersebut dikonversikan pada tabel 3.6 konversi skala 4 persentase tingkat pencapaian 93,75% berada pada kualifikasi sangat valid. Jadi, tidak perlu di revisi.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif akan dijelaskan dengan menggunakan tabel. Dibawah ini adalah tabel hasil data kualitatif validasi ahli desain.

Tabel 4.2
Kritik dan Saran Media *Scrapbook* oleh Ahli Desain

Nama Subyek Uji Ahli Desain	Kritik dan Saran
Nuril Nuzulia M.Pd.I	1. Perbagus medianya 2. Munculkan nilai agama dimedia

b. Hasil Validasi Ahli Materi

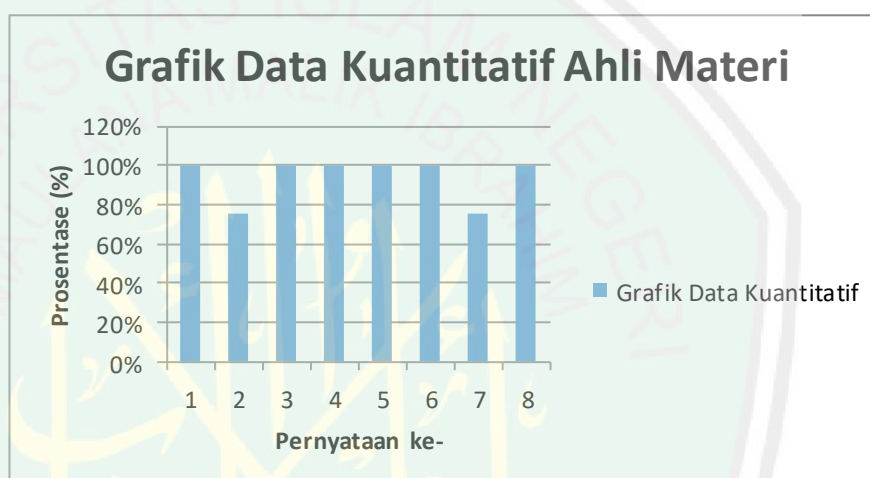
Pada produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli isi materi IPS yaitu Irfan Islamy, M.Pd berupa media pembelajaran *scrapbook*. dalam paparan deskriptif hasil validasi ahli isi materi diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket.

³³ Lampiran IV-V

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif dari angket penilaian dengan skala likert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan saran dan komentar.

1) Data Kuantitatif

Diagram 4.2 Data Kuantitatif Ahli Materi



Pada diagram dapat dilihat bahwa terdapat dua pernyataan yang mendapatkan nilai terendah dari pernyataan lainnya, yaitu pengembangan indikator dan media pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa terhadap materi keberagaman budaya bangsaku, Masing-masing nilai persentase 75% yang masuk kriteria “valid”. Selain itu terdapat pernyataan yang mendapat persentase tertinggi yaitu kesesuaian KI dan KD, kelengkapan materi, materi sesuai media yang dikembangkan, bahasa sesuai karakteristik siswa, latihan soal sesuai materi, media dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan masing-masing persentase 100% yang termasuk dalam kriteria “sangat valid”.

Berdasarkan tabel 3.6 diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari persentase kevalidan diperoleh Persentase hitung tingkat pencapaian media pembelajaran *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku diperoleh 93,75%.³⁴ Angket tersebut dikonversikan pada tabel konversi skala 4 persentase tingkat pencapaian 93,75% berada pada kualifikasi sangat valid. Jadi, tidak perlu di revisi.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif akan dijelaskan dengan menggunakan tabel. Berikut adalah tabel hasil data kualitatif validasi ahli materi:

Tabel 4.3
Kritik dan Saran Media *Scrapbook* oleh Ahli Materi

Nama Subyek Uji Ahli Desain	Kritik dan Saran
Irfan Islamy, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Minimal ada 5 unsur disetiap suku 2. Ditambah contoh kalimat/ucapan bahasa dari masing-masing daerah dan bersifat kesosialan. Minimal 5 contoh kalimat/ucapan

c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

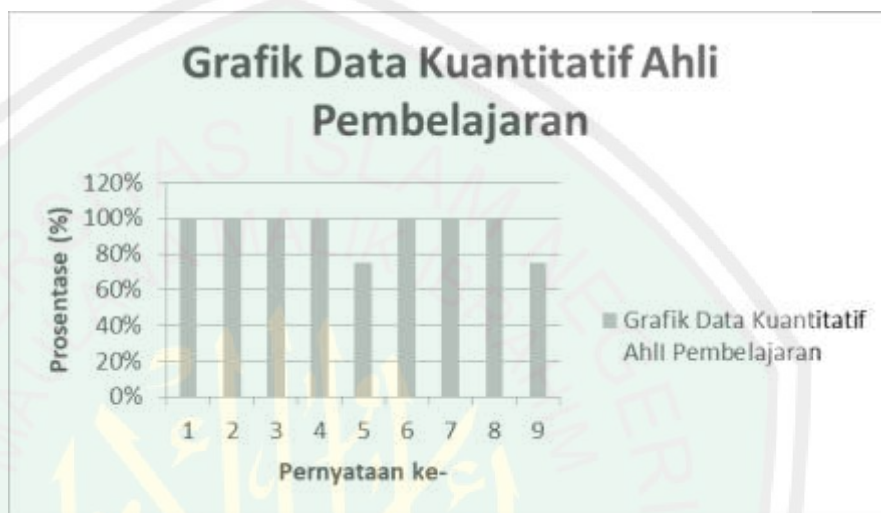
Produk pengembangan media pembelajaran diajukan kepada Bapak Samsul Khoiruman sebagai praktisi pembelajaran adalah media *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku. Paparan hasil

³⁴ Lampiran VI-VII

penilaian melalui instrumen angket berupa kuesioner terhadap media *scrapbook*.

1) Data Kuantitatif

Diagram 4.3 Data Kuantitatif Penilaian



Pada diagram di atas dapat diketahui bahwa dua pernyataan yang mendapatkan persentase terendah dari pernyataan lainnya, yaitu kejelasan buku panduan dan bahasa yang digunakan dengan persentase 75% yang termasuk kriteria “valid”. Selain itu, terdapat enam pernyataan yang mendapatkan persentase tertinggi yaitu pengoprasian media, tampilan warna, desain dan penampilan media, kesesuaian dengan KI dan KD, latihan soal sesuai dengan materi, petunjuk penggunaan media mudah dipahami, media pembelajaran menarik minat belajar, masing-masing mendapat persentase 100% yang termasuk kedalam kriteria “sangat valid”.

Berdasarkan perhitungan maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli pembelajaran keseluruhan mencapai 93,75%.³⁵ Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk kriteria sangat valid/layak.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif akan dijelaskan dengan menggunakan tabel. Berikut adalah tabel hasil data kualitatif validasi ahli materi:

Tabel 4.4
Kritik dan Saran Media *Scrapbook* oleh Ahli Pembelajaran

Nama Subyek Uji Ahli Desain	Kritik dan Saran
Samsul Khoiruman	1. Media sangat bagus, menarik dan sangat inovatif 2. Bahasanya mohon dipermudah

Komentar dan saran hasil review dari hasil desain media pembelajaran *scrapbook* dijadikan bahan pertimbangan untuk merevisi media pembelajaran *scrapbook* supaya terlihat bagus dan diujicobakan kepada siswa.

5. Revisi Desain

Produk yang divalidasi akan terlihat kekurangannya dari masukan, kritik dan saran untuk memperbaiki produk yang dikembangkan sehingga produk jadi valid dan layak digunakan.

³⁵ Lampiran VIII-IX

Tabel 4.5. Data Revisi Produk

No.	Point yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Menambahkan nama pengarang dan integrasi agama		
2	Tambahkan sinopsis dan identitas pengarang		
3	Menambahkan 2 suku lagi sehingga menjadi 10 suku	Tidak ada	
4	Tambahkan nilai-nilai agama	Tidak ada	

5	Pertanyaan dibuat scrap/3d jangan polos	
6	Di tambah contoh bahasa daerah dalam setiap suku (10 suku)	Tidak ada

6. Uji Coba Produk

uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan dan pengaruh media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Pengembangan produk yang dilakukan penelitian sampai pada tahap menghasilkan produk akhir *scrapbook* jadi sempurna.

Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan ini yaitu siswa kelas IV Merkurius dan kelas IV Neptunus MI Al-Hidayah Malang. Kelompok eksperimen adalah kelompok dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan yaitu *scrapbook*, sedangkan kelompok kontrol ialah kelompok uji coba tidak menggunakan media *scrapbook* dalam mengerjakan soal. Peneliti mengambil siswa sebanyak 21 siswa untuk kelas eksperimen dan 21 untuk siswa kelas kontrol. Adapun daftar nama-nama responden sebagai berikut:

Tabel 4.6. Daftar Nama Kelas Eksperimen

No.	Nama Responden
1	Ahmad Ridho Fauzan
2	Aiyah Qoulan Shadida
3	Ananda Zuwita Alliatuz Z.
4	Angelindah
5	Aura Widadari
6	Evan Aryaguna Fahar
7	Callista Haurilia Fahra Imanasafa
8	Indria Amalia Khoerotun Hisani
9	Janessa Keylana Prabandari
10	Karina Riris Arsanda
11	Kholifia Edista Az Zahra
12	Khusni Putra Pratama
13	Maiyana Shoqifa Riskyna
14	Mochamad Fajar Agil Husen
15	Muhammad Nur Ramadhan
16	Muhammad Zaki Ashafa
17	Nadira Putri Karimah
18	Nathan
19	Noer Choiri
20	Putri Vania Irma Aulia
21	Shabrina Ayu Dwiana

Tabel 4.7. Daftar Nama Kelas Kontrol

No.	Nama Responden
1	Aninis Shafa Azzahra
2	Alfin Revan Andriano
3	Anisa Salma Husna
4	Avrilin Eca Atala Putri A.
5	Bunga Mutiara Tursina R
6	Dirga Nizam Ilhami
7	Chilya Aulia
8	Erika Putri Mulyani Adinda Sari

9	Henty Putri Valentina
10	Ifani Yuniar Afandi
11	Jakia Putra Adianta
12	Kayla Jasinda Putri Arifa
13	Lashanda Bilal Ibrahimovic
14	Muhammad Chamim Bayhaqi
15	Sri Adinda Zulfa Nur Abidah
16	Muhammad Sholeh
17	Rifky Arsyah Abdilla
18	Sava Wardania
19	Sofian Dimas Adi Saputra
20	Muhammad Krisna Hidayatullah
21	Yasid Al Bustomy

Berdasarkan data di atas, daftar nama responden untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol di MI Al-Hidayah Malang. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, yaitu hasil belajar *pre-test* dan *post-test*.

a. Penyajian Data Hasil Nilai Pre-test dan Post-test Siswa Kelas IV MI Al-Hidayah Malang

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti telah melakukan pengamatan terlebih dahulu di kelas IV MI Al-Hidayah Malang. Berdasarkan pengamatan, guru tidak menggunakan alat peraga, media dan jenis lainnya untuk membantu dalam penyampaian materi. Guru lebih dominan dengan menggunakan metode ceramah dan untuk evaluasi atau mengerjakan soal-soal latihan yang ada di buku ajar tematik. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai gurur kelas IV, adapun materi yang akan diajarkan yaitu subtema keberagaman

budaya bangsaku. Peneliti mengambil waktu 2 pertemuan, setiap pertemuan 2 x 35 menit.

Pertemuan pertama, peneliti menyampaikan materi subtema keberagaman budaya bangsaku tanpa menggunakan media pembelajaran *scrapbook* dilanjutkan dengan pemberian soal *pre-test* pada siswa kelas IV merkurius (kelas eksperimen) dan kelas IV Neptunus (kelas kontrol). Tujuan dari pemberian soal *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

Pertemuan selanjutnya, kegiatan sama dengan sebelumnya hanya saja proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *scrapbook*. setelah pembelajaran selesai peneliti membagikan soal *post-test*. *post-test* yang dimaksud untuk mengetahui seberapa jauh siswa dapat menguasai dan memahami materi. Adapun hasil uji coba lapangan *pre-test* dan *post-test* disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan *Pre-Test* dan *Post-Test*
Kelas Eksperimen

No.	Nama Responden	Nilai	
		<i>Pre-test</i> (x)	<i>Post-test</i> (x ₁)
1	Ahmad Ridho Fauzan	51	82
2	Aiyah Qoulun Shadida	62	95
3	Ananda Zuwita Alliatuz Z.	58	90
4	Angelindah	70	98
5	Aura Widadari	63	85
6	Evan Aryaguna Fahar	45	78
7	Callista Haurilia Fahra Imanasafa	65	75
8	Indria Amalia Khoerotun Hisani	60	85
9	Janessa Keylana Prabandari	68	79

10	Karina Riris Arsanda	70	100
11	Kholifia Edista Az Zahra	72	90
12	Khusni Putra Pratama	63	89
13	Maiyana Shoqifa Riskyna	67	82
14	Mochamad Fajar Agil Husen	59	88
15	Muhammad Nur Ramadhan	61	80
16	Muhammad Zaki Ashafa	70	94
17	Nadira Putri Karimah	62	85
18	Nathan	66	79
19	Noer Choiri	52	88
20	Putri Vania Irma Aulia	68	82
21	Shabrina Ayu Dwiana	72	100
JUMLAH		1.324	1.824
RATA-RATA		63,04	86,85

Tabel 4.9
Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan
Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol

No.	Nama Responden	Nilai	
		Pre-test (x)	Post-test (x ₁)
1	Aninis Shafa Azzahra	63	72
2	Alfin Revan Andriano	56	75
3	Anisa Salma Husna	68	64
4	Avrilin Eca Atala Putri A.	54	66
5	Bunga Mutiara Tursina R	63	73
6	Dirga Nizam Ilhami	66	67
7	Chilya Aulia	70	80
8	Erika Putri Mulyani Adinda Sari	52	59
9	Henty Putri Valentina	65	72
10	Ifani Yuniar Afandi	71	80
11	Jakia Putra Adianta	58	73
12	Kayla Jasinda Putri Arifa	70	76
13	Lashanda Bilal Ibrahimovic	70	69
14	Muhammad Chamim Bayhaqi	57	71
15	Sri Adinda Zulfa Nur Abidah	45	63

16	Muhammad Sholeh	63	75
17	Rifky Arsy Abdilla	63	68
18	Sava Wardania	73	70
19	Sofian Dimas Adi Saputra	67	69
20	Muhammad Krisna Hidayatullah	52	61
21	Yasid Al Bustomy	68	72
JUMLAH		1.314	1.475
RATA-RATA		62,57	70,23

b. Analisis Data

Tabel 4.10
Nilai *Pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

No.	Kelas IV	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Rata-rata
1.	Eksperimen	21	45	72	63,04
2.	Kontrol	21	45	73	62,57

Pada tabel di atas telah diketahui bahwa kelas eksperimen nilai terendah adalah 45, nilai tertinggi adalah 72 dan rata-ratanya 63,04. Sedangkan untuk nilai kelas kontrol tidak jauh beda, nilai terendah yaitu 45, nilai tertinggi 73 serta rata-rata kelas kontrol yaitu 62,57.

Tabel 4.11 Nilai *Post-Tes* Kelas Eksperimen dan Kontrol

No.	Kelas IV	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Rata-rata
1.	Eksperimen	21	75	100	86,85
2.	Kontrol	21	59	80	70,23

Pada kelas eksperimen dipaparkan bahwa nilai terendah ialah 75 dan nilai tertinggi 100 serta nilai rata-rata kelas eksperimen ialah 86,85. Kemudian telah diketahui pada tabel kelas kontrol nilai

terendah adalah 59 dan nilai tertinggi adalah 80 serta nilai rata-rata 70,23.

Berdasarkan data yang sudah dipaparkan nilai kelas eksperimen yaitu proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan dari peneliti berupa media *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku telah menunjukkan hasil yang diperoleh lebih baik dari kelas kontrol yaitu kelas dalam pembelajaran tidak menggunakan media *scrapbook*. dapat diketahui dimana kelas eksperimen mengalami peningkatan 23,81% yaitu dari 63,04% menjadi 86,85%, sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan 7,66% dari 62,57% menjadi 70,23%. Kemudian selisih hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,47%, sedangkan selisih hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 16,62%. Dari data yang diperoleh menunjukkan ada pengaruh signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Data nilai *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol tersebut. Tahap selanjutnya dianalisis melalui uji t dua sampel (*Paired Sample T Test*) dengan taraf kesignifikan 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok objek penelitian. Berikut ini adalah langkah-langkahnya:

Langkah 1, Membuat H_0 dan H_a dalam bentuk kalimat

H_0 : Tidak ada perbedaan tingkat hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *scrapbook* dengan siswa yang tidak menggunakan media *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku.

H_a : Ada perbedaan tingkat hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku dengan siswa yang tidak menggunakan media *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku.

Langkah 2, Menentukan kriteria uji T:

- H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka signifikan artinya H_a diterima dan H_0 ditolak.
- H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka signifikan artinya H_a ditolak dan H_0 diterima.

Langkah 3, Mencari rata-rata \bar{x} dan varian (V)

Tabel 4.12 Hasil Penilaian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nomor Responden	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Nilai <i>Post-Test</i> (x_1)	$x_1 - \bar{x}_1$	$(x_1 - \bar{x}_1)^2$	Nilai <i>Post-test</i> (x_2)	$x_1 - \bar{x}_1$	$(x_1 - \bar{x}_1)^2$
1	82	-4,85	23,52	72	1,77	3,13
2	95	8,15	66,42	75	4,77	22,75
3	90	3,15	9,92	64	-6,23	38,81
4	98	11,15	124,32	66	-4,23	17,89
5	85	-1,85	3,42	73	2,77	7,67
6	78	-8,85	72,32	67	-3,23	10,43

7	75	-11,85	140,42	80	9,77	95,45
8	85	-1,85	3,42	59	-11,23	126,11
9	79	-7,85	61,62	72	1,77	3,13
10	100	13,15	172,92	80	9,77	95,45
11	90	3,15	9,92	73	2,77	7,67
12	89	2,15	4,62	76	5,77	33,29
13	82	-4,85	23,52	69	-1,23	1,51
14	88	1,15	1,32	71	-0,23	0,05
15	80	-6,85	46,92	63	-7,23	52,27
16	94	7,15	51,12	75	4,77	22,75
17	85	1,85	3,42	68	-2,23	4,97
18	79	7,85	61,62	70	-0,23	0,05
19	88	1,15	1,32	69	-1,23	1,51
20	82	-4,85	23,52	61	-9,23	85,19
21	100	13,15	172,92	72	1,77	3,13
JUMLAH	1.824		1078,52	1.475		633,18
Rata-rata	86,85			70,23		

Mencari varian dengan rumus sebagai berikut:

$$V_1 = \frac{\sum(x_1 - \bar{x}_1)^2}{n_1 - 1}$$

$$V_1 = \frac{1078,52}{21 - 1}$$

$$V_1 = 53,926$$

$$V_2 = \frac{\sum(x_2 - \bar{x}_2)^2}{n_2 - 1}$$

$$V_2 = \frac{633,18}{21 - 1}$$

$$V_2 = 31,65$$

Mencari deviasi standar gabungan dengan rumus sebagai berikut:

$$sgab = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)V_1 + (n_2 - 1)V_2}{(n_1 + n_2) - 2}}$$

$$sgab = \sqrt{\frac{(21 - 1) 53,926 + (21 - 1) 31,65}{(21 + 21) - 2}}$$

$$sgab = \sqrt{\frac{1078,52 + 633}{40}}$$

$$sgab = \sqrt{\frac{1711,52}{40}}$$

$$sgab = \sqrt{42,788}$$

$$= 6,54$$

Langkah 4, Mencari t_{hitung} dengan rumus

Uji-t dilakukan setelah mengetahui keragaman kedua data setelah dilakukan perhitungan data sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{sgab \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{86,85 - 70,23}{6,54 \sqrt{\frac{1}{21} + \frac{1}{21}}}$$

$$t = \frac{16,53}{6,54 \sqrt{\frac{2}{21}}}$$

$$t = \frac{16,53}{2,01}$$

$$t = 8,22$$

Jadi $t_{hitung} = 8,22$

Langkah 5, membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel}

Taraf signifikan (0,05)

$$\begin{aligned} db &= (n_1+n_2) - 2 \\ &= (21+21) - 2 \\ &= 40 \end{aligned}$$

Sehingga diperoleh data tabel ke 40. Dengan demikian $t_{tabel} = 2,02$

Jadi, $t_{hitung} > t_{tabel} = 8,22 > 2,02$

Langkah 6, Kesimpulan

hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka:

H_0 : Tidak ada perbedaan tingkat pemahaman konsep antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *scrapbook* keberagaman budaya bangsaku (DITOLAK)

H_a : Ada perbedaan tingkat pemahaman konsep antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku (DITERIMA)

Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku kelas IV MI. Kemudian

diketahui dari rata-rata bahwa x_1 lebih tinggi dari x_2 ($86,85 > 70,23$), jadi telah menunjukkan hasil *post-test* kelas eksperimen lebih bagus daripada *post-test* kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku kelas IV mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

B. Analisis Data Hasil Pengembangan

1. Analisis Hasil Penerapan Pengembangan Produk

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* atau buku tempel subtema 1 keberagaman budaya bangsaku kelas IV MI. Produk yang berupa buku tempel (*scrapbook*) ini bertujuan untuk penunjang belajar siswa yang dapat meningkatkan kemenarikan serta tujuan utama, tujuan buku ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Produk pengembangan media pembelajaran ini adalah media *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku. Dalam pengembangan media pembelajaran *scrapbook* (buku tempel) didasarkan pada kenyataan yang ada bahwa tidak tersedianya media pembelajaran yang mendukung pada pembelajaran IPS subtema keberagaman budaya bangsaku sesuai dengan kurikulum 2013. Dengan demikian ini hasil pengembangan dimaksudkan untuk memenuhi adanya media pembelajaran dapat meningkatkan kemenarikan dalam pelajaran IPS khususnya subtema keberagaman budaya bangsaku dalam mencapai hasil pendidikan yang sudah ditetapkan oleh kurikulum. Selanjutnya dengan

adanya media pembelajaran diharapkan menjadikan proses intraksi antara siswa dengan guru ataupun dengan lingkungannya dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Sebagaimana hasil pengembangan media *scrapbook* ini, desain disesuaikan dengan materi dan konsep yang dapat tertanam pada siswa. Media *scrapbook* didesain dengan bentuk buku bergambar dengan tempelan-tempelan gambar dan tulisan yang sesuai dengan materi. Gerlach dan Ely dalam Cecep Kustandi berpendapat bahwa apabila dipahami secara garis besar maka media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.³⁶

Validasi media pembelajaran dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu validasi ahli desain, validasi ahli materi, validasi ahli pembelajaran. Validasi dilakukan untuk menilai rancangan produk yang akan dikembangkan. Setelah divalidasi, produk kemudian dianalisis data kuantitatif dan data kualitatif dari jumlah skor angket ketiga dari masing-masing ahli. Analisis data kualitatif diperoleh dari saran para ahli. Hasil angket dari ketiga ahli dijadikan ukuran valid media sehingga tidak diperlukan lagi revisi kembali. Maksudnya, media *scrapbook* pada materi IPS subtema keberagaman budaya bangsaku sudah layak dipergunakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

³⁶Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor:Ghalia Indonesia, 2011), hlm.7

2. Analisis Hasil Validasi Kelayakan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Validasi dapat dilakukan melalui para ahli yang sudah berpengalaman dalam bidangnya. Analisis hasil validasi berupa produk pengembangan media pembelajaran melalui 4 tahap yaitu, pertama diperoleh dari hasil penilaian ahli desain terutama desain dalam buku pelajaran. Kedua diperoleh dari penilaian ahli materi yang berkompeten dalam bidang IPS. Ketiga diperoleh nilai dari ahli pembelajaran yakni guru kelas IV MI Al-Hidayah Malang. Dan yang tahap terakhir yaitu diperoleh dari 42 responden yang mengukur tingkat kemenarikan siswa.

Hasil validasi dikonversikan pada skala persentase berdasarkan pada ketentuan tingkat kevaliditasnya dan pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran kualifikasi sebagai berikut:

Tabel 4.13
Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan persentase

Skala nilai (Skor)	Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
4	80 – 100	Valid/tidak revisi
3	60 – 79	Cukup valid / tidak revisi
2	40 – 59	Kurang valid / revisi sebagian
1	0 – 39	Tidak valid / revisi

a. Analisis Data Validasi Ahli Desain

Ahli desain media yang ditetapkan untuk menguji tingkat kevalidan produk media pembelajaran. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian ini adalah:

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 pendidikan

- 2) Berpengalaman menjadi validator desain suatu produk media pembelajaran
- 3) Telah berpengalaman dalam mendesain dan merancang media

Berdasarkan hasil penelitian ahli desain media yang dilakukan oleh Ibu Nuril Nuzulia M.Pd.1 selaku ahli desain media diperoleh hasil persentase 93,75%, persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid atau layak digunakan (80% - 100%). Penilaian ahli desain tersebut dapat dilihat dari berbagai aspek, yaitu penilaian cover/sampul, sampul dinilai sudah menarik dan sesuai dengan isi materi karena menurut ahli desain warna yang digunakan sudah tepat dan tidak terlalu rame. Gambar yang ada pada cover juga sudah disesuaikan dengan judul buku, yaitu keberagaman budaya bangsaku, penggunaan jenis dan ukuran huruf sudah tepat. Setelah melakukan revisi sehingga buku buku terlihat cantik dan menarik untuk dibaca dan dipelajari oleh pengguna.

Media pembelajaran yang sudah dikembangkan berupa media *scrapbook* (buku tempel) yang berisi gambar-gambar tema yang berbeda sesuai dengan khas setiap suku. Gambar pada media juga dinilai dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat materi atau informasi yang terkandung dalam gambar tersebut. Dari penilaian secara keseluruhan gambar-gambar di atas maka media dinilai menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang berkaitan dengan visual

yang disajikan serta media yang dikembangkan mampu menjadi wakil guru dalam menyampaikan informasi secara teliti, jelas dan menarik. Semuanya didesain sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar khususnya kelas IV SD/MI.

b. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang ditetapkan untuk menguji kevalidan produk media pembelajaran mempunyai kriteria sebagai berikut:

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 pendidikan
- 2) Menguasai materi tentang keberagaman budaya bangsaku yang memiliki adat istiadat, rumah adat, pakaian adat dan sebagainya.
- 3) Memiliki pengalaman relevan dengan produk yang dikembangkan

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi yang dilakukan oleh Bapak Irfan Islamy, M.Pd selaku ahli materi diperoleh hasil persentase 93,75%, presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid atau layak digunakan (80% - 100%). Media *scrapbook* kelas IV SD/MI subtema keberagaman budaya bangsaku valid atau layak karena sudah sesuai anatara KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran dengan materi yang ada dalam buku. Komponen isi buku berupa ketepatan isi dengan materi, suku yang disajikan sudah mewakili provinsi atau pulau yang ada di Indonesia. Pemberian contoh kata bahasa pada setiap suku untuk menunjukkan keberagaman bahasa daerah setiap suku.

Menurut ahli materi media *scrapbook* sudah cukup menarik untuk siswa dan akan memberikan motivasi kepada siswa karena bentuk *scrap* yang bermacam-macam sehingga membuat rasa penasaran bagi pengguna setiap membuka buku tersebut. Gambar-gambar yang disajikan juga membuat senang siswa dalam belajar.

c. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran

Kualifikasi ahli desain media pembelajaran ini adalah:

- 1) Guru sedang mengajar tingkat lembaga SD/MI
- 2) Kesiadaanya guru kelas sebagai penilai dan pengguna produk pengembangan
- 3) Memahami materi dan kurikulum SD/MI

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV MI Al-Hidayah Malang. Dalam hal ini penilaian dilakukan oleh Bapak Samsul Khoiruman diperoleh hasil presentase 93,75%, persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid atau layak digunakan. Menurut pendapat ahli pembelajaran, media *scrapbook* dikatakan layak karena sudah sesuai sangat bagus, menarik dan inovatif. Dalam penggunaan bahasa pada media *scrapbook* disesuaikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa ketika membaca langsung maksud dari isi tersampaikan.

3. Analisis Hasil Uji Coba Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Menggunakan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Dalam penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa atas pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

Hasil penelitian terdapat pemanfaatan media pembelajaran *scrapbook* saat proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pengelolaan dari paparan di atas yaitu hasil dari *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, hal ini menunjukkan bahwa terdapat signifikansi pada tingkat hasil belajar siswa antara siswa kelas IV yang menggunakan media pembelajaran *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku (kelas eksperimen) dengan siswa kelas IV yang tidak menggunakan media pembelajaran *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku (kelas kontrol).

Perbedaan yang signifikansi juga dibuktikan menggunakan rumus uji T, yang menunjukkan bahwa hipotesis H_a diterima sebab t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , jadi x_1 lebih tinggi dari x_2 ($86,85 > 70,23$), jadi telah menunjukkan hasil *post-test* kelas eksperimen lebih bagus daripada *post-test* kelas kontrol. Hal ini juga dibuktikan dengan melakukan uji homogenitas menggunakan bantuan program SPSS dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil perhitungan uji t menggunakan SPSS adalah sebagai berikut:

Tabel Output SPSS 16.0 Untuk Uji *T-test***T-Test****Group Statistics**

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil belajar IPS	kelas merkurius	21	86.8571	7.36401	1.60696
	kelas neptunus	21	70.2381	5.62943	1.22844

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar IPS	Equal variances assumed	2.042	.161	8.216	40	.000	16.61905	2.02272	12.53098	20.70711
	Equal variances not assumed			8.216	37.425	.000	16.61905	2.02272	12.52220	20.71589

Berdasarkan hasil output SPSS 16.0 di atas, diperoleh signifikan sebesar 0,000. Jika dibandingkan dengan taraf signifikansinya maka $0,000 < 0,05$ yang berarti ada perbedaan antara kelas yang diterapkan menggunakan media *scrapbook* (kelas eksperimen) dengan kelas yang tidak menggunakan media *scrapbook* (kelas kontrol). Sehingga ada

perbedaan antara media pembelajaran *scrapbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan, hasil validasi dan pembahasan media pembelajaran *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *scrapbook* pada subtema keberagaman budaya bangsaku yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran edukatif berbentuk buku bergambar dengan tempelan-tempelan gambar dan tulisan yang sesuai dengan materi. Media *scrapbook* berisi tentang gambar dari beberapa suku yang menarik dan bermacam-macam bentuk. Sehingga siswa semangat belajar dan memperoleh pembelajaran yang bermakna.
2. Hasil pengembangan media pembelajaran *scrapbook* ini memiliki kelayakan atau kevalidan yang cukup tinggi dari para penilaian ahli desain, ahli materi dan ahli pembelajaran. Hasil uji coba pengembangan media *scrapbook* Penilaian dari ahli desain, ahli materi dan ahli pembelajaran memperoleh presentase kevalidan mencapai 93,75%.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Hidayah Malang antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *scrapbook* dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *scrapbook*. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen dan

kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran *scrapbook* yaitu 63,04 (kelas eksperimen) dan 62,57 (kelas kontrol). Sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *scrapbook* yaitu 86,85 (kelas eksperimen) dan 70,23 (kelas kontrol). Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil uji-t dengan tingkat signifikan 0,05 dengan menggunakan rumus diperoleh t_{hitung} 8,22 sedangkan t_{tabel} 2,02. Hal ini menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya t_{hitung} lebih besar t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima jadi, terdapat perbedaan signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku. Peningkatan hasil belajar siswa berkaitan dengan media *scrapbook* yang telah disesuaikan dengan KI dan KD siswa kelas IV SD/MI serta siswa dapat menggunakan media secara langsung. Media ini bentuk dan penggunaannya yang menarik.

B. Saran

Media yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran siswa di kelas IV SD/MI. Adapun saran-saran yang disampaikan yang berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan uji coba lapangan yang dilakukan untuk mengoptimalkan pemanfaatan memberikan saran sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku sudah diuji cobakan melalui berbagai tahapan dan sesuai dengan data hasil penilaian telah terbukti keefektifannya dalam proses pembelajaran tematik.
- b. Bagi praktisi pembelajaran media pembelajaran *scrapbook* dapat digunakan secara layak oleh guru karena sudah melalui tahap penelitian. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran lebih kreatif dan inovatif. Guru disarankan dapat memadukan dengan metode dan strategi lebih menarik lagi sehingga siswa termotivasi dalam belajar.

2. Saran pengembangan lebih lanjut

Untuk keperluan pengembangan lebih lanjut disarankan sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan hanya terbatas pada materi IPS pada subtema keberagaman budaya bangsaku. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan subtema-subtema lain yang berkaitan dengan tematik dengan pendekatan berdasarkan karakteristik materi dan siswa.

- b. Media pembelajaran *scrapbook* ini dapat dijadikan rujukan oleh guru untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan keadaan siswa.



DAFTAR PUSTAKA


- Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 1 Indahnya Kebersamaan*. 2016. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Departemen Agama Republik Indonesia. 2006. *Al-Quran Al-Karim dan Terjemahnya*. Kudus: Menara Kudus.
- Prihanto, C. Rudy. *The perspective of curriculum in Indonesia on Enviromental Education*. International Journal Of Research Studies in Education 2015 Januari, Volume 4 Number 1.
- Martiono. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja presindo.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tim Pustaka Yustita. 200. *Panduan Lengkap KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) SD/MI, SMP, SMA/SMK*. Jakarta. Pustaka: Yustita.
- Heryaneu, Yukeu, Amir dan Pepen. 20015. *Efektifitas Penggunaan Media Scrpbook Untuk meningkatkan kemampuan Menulis Karangan Deskripsi*. Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Pendidikan bahasa dan Seni, UPI.
- Galuh Suasari, Ananda. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Roda Jelajah Indonesia untuk Kelas V SDN Wonosari Baru Gunungkidul*. *skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor:Ghalia Indonesia.
- Sujana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung, Sinar Baru, Algensindo.
- Nur Hidayah, Rizki. 2017. *Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Perjuangan Melawan Penjajah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD NU Bangil*. *skripsi, Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Purnama Sari, Indah. 2016. *Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran PKN Materi keputusan bersama Kelas V SDN Tambakkaji 02 Semarang*. *skripsi, Universitas Negeri Semarang*.

- Ika murtiana, Anisykurlillah. 2015. Pengaruh penggunaan Media Diorama terhadap hasil belajar IPA Tentang Ekosistem pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul. *skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Murjainah. Pengembangan Digital *Scrapbook* Pembelajaran Geografi Dengan Kompetensi Dasar Menganalisis.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Meidiyanti, Pratiwi. *Pengembangan Media Scrapbook Subtema Komponen Ekosistem Untuk Kelas V SD*. Skripsi.
- Novitasari, Karisma. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah*. Skripsi.
- Kundur. 2007. *Guru Profesional*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Departemen Agama, Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik. 2005. Jakarta, Departemen Agama RI.
- Tim Pustaka Yutisia. 2007. Panduan Penyusun KTSP Lengkap: Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD, SMP, dan SMA. Yogyakarta: Pustaka Yustisia.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wahidmurni dkk. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Nuha Liters.
- Suwandani , Neni Dwi. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan l. *skripsi, Uin Malang.*
- Emzir. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Subana dkk. 2003. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Lampiran 1: Bukti konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fick.uin-malang.ac.id> email: fick@uin-malang.ac.id







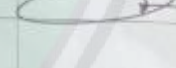

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

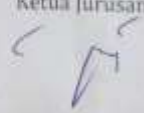
Nama : AMELIA RAHATU

NIM : 15140153

Judul : PEREMBANGKIT MEDIA PEMBELAJAR GCEADBOOK PADA TEMA INHAQTA KEBER-SAMPAHAN SUB-TEMA 1 KEBERAGAMANNY BUDAYA BANGSAKI UNTUK MENINGKAT-KAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MI AL-HIDAYAH MALANG.

Dosen Pembimbing : Dr. MUHAMMAD WAJID, MA.

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	18 Agustus 2019	Revisi Bab I, II, III dan IV	
2.	25 September 2019	Revisi Bab IV	
3.	26 September 2019	Revisi Bab IV (Pembahasan)	
4.	02 Oktober 2019	Konsultasi Bab V	
5.	09 Oktober 2019	Review Bab I - IV	
6.	10 Oktober 2019	Konsultasi Keseluruhan Bab I - V	
7.	27 November 2019	Revisi Format Penulisan, Materi & Kesimpulan	
8.	28 November 2019	Acc., Gap & Usikan	
9.			
10.			
11.			
12.			

Malang, 2019
 Mengetahui
 Ketua Jurusan PGMI,

 H. Ahmad Sholeh, M.Ag
 NIP. 197608032006041001

Lampiran II: Surat izin penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fittk.uin-malang.ac.id, email : fittk@uin_malang.ac.id

19 September 2019

Nomor : 246 / Un.03.1/TL.00.1/09/2019
Sifat : Penting
Lampiran :
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala MI Al-Hidayah Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Amelia Rahayu
NIM : 15140153
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2019/2020
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Al-Hidayah Malang
Lama Penelitian : September 2019 sampai dengan November 2019 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :
1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip

Lampiran III: Bukti melakukan penelitian

	YAYASAN TAMAN PENDIDIKAN ISLAM AL HIDAYAH MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AL HIDAYAH (SEKOLAH DASAR BERCIPI KHAS ISLAM) Jl. Masjid Agung Al Hidayah Donowarih Karangploso Malang Telp. 0341-461280 Email : mi.alhidayahkarangploso@gmail.com	TERAKREDITASI " A " NSM : 111 235 070 104 NPSN : 60715085
---	--	--

SURAT KETERANGAN
Nomor : MI.104/A.2/054/IX/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **UMI MA'RIFAT, S.Ag**
Jabatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al Hidayah Terakreditasi "A"
Alamat Kantor : Jl. Masjid Agung Al Hidayah Donowarih Karangploso Malang

Dengan ini menerangkan bahwa :

Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim tersebut dibawah ini:

Nama : **Amelia Rahayu**
NIM : 15140153
Semester : IX (Sembilan)
Tahun : 2019/ 2020
Program Studi : S-1/ PGMI

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Malang, selama 3 (tiga) bulan terhitung mulai bulan Juli 2019 sampai dengan Oktober 2019 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK PADA TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN SUBTEMA 1 KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MI AL HIDAYAH MALANG**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana perlunya.

Donowarih, 28 Agustus 2019
Kepala Madrasah,

UMI MA'RIFAT, S.Ag

Lampiran IV: Angket penilaian ahli Desain

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN
SCRAPBOOK PADA SUBTEMA 1 KEBERAGAMAN BUDAYA
BANGSAKU**

A. Biodata

Nama : Nuril Nuzulia, M.PdI
NIP : 19900423201608012014
Instansi : UIN Maliki Malang

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan desain fungsi pada media pembelajaran *scrapbook*.

C. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket/ instrumen ini, Bapak/Ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban.
3. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria pernyataan Bapak/Ibu
4. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	2
3.	Tepat (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	3
4.	Sangat (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	4

D. Pernyataan

Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang dianggap paling sesuai!

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Desain dan tampilan media pembelajaran <i>scrapbook</i> sesuai dengan karakteristik siswa				✓

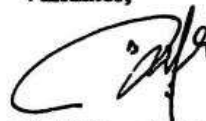
	kelas IV				
2.	Jenis huruf/angka yang digunakan sesuai dengan siswa kelas IV			✓	
3.	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa kelas IV				✓
4.	Desain buku panduan menarik (sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV)			✓	✓
5	Warna yang digunakan dalam media sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV			✓	✓
6..	Bahasa yang digunakan pada lembar petunjuk penggunaan mudah dipahami oleh siswa Kelas IV				✓
7.	Media yang dikembangkan sesuai dengan Materi Keberagaman Budaya Bangsa				✓
8.	Media yang dikembangkan bersifat aman bagi siswa kelas IV				✓

E. Lembar Kritik dan Saran

Tulislah komentar secara keseluruhan mengenai media pembelajaran *Scrapbook* pada Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa!

- Perbagus medianya
- Munculkan nilai agama di media.

Malang, 7 Agustus 2019
Validator,



Nuril Nuzulia, M.PdI

NIP. 19900423201608012019

Lampiran V: Data kuantitatif ahli desain

NO	Pernyataan	Skor	Skor maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Desain dan tampilan media pembelajaran <i>scrapbook</i> sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2	Jenis huruf/angka yang digunakan sesuai dengan siswa kelas IV	3	4	75%	Valid	Tidak Perlu Revisi
3	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa kelas IV	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4	Desain buku panduan menarik (sesuai dengan karakteristik kelas IV)	3	4	75%	Valid	Tidak Perlu Revisi
5	Warna yang digunakan dalam media sesuai dengan karakteristik	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
6	Bahasa yang digunakan pada lembar petunjuk penggunaan mudah dipahami oleh siswa kelas IV	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
7	Media yang dikembangkan sesuai dengan materi keberagaman budaya bangsaku	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
8	Media yang dikembangkan bersifat aman bagi siswa kelas IV	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
JUMLAH		30	32	93,75 %	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

Analisis Data

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{30}{32} \times 100\% = 93,75\%$$

Lampiran VI: Angket Penilaian Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK PADA SUBTEMA 1 KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU

A. Biodata

Nama : Irfan Islamy, M.Pd
NIP : 198710252015031002
Instansi : UIN Maliki Malang

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan materi fungsi pada media pembelajaran *scrapbook*.

C. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket/ instrumen ini, Bapak/Ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban.
3. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria pernyataan Bapak/Ibu
4. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	2
3.	Tepat (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	3
4.	Sangat (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	4

D. Pernyataan

Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang dianggap paling sesuai!

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan KI dan KD				✓

2.	Pengembangan indikator			✓	
3.	Kelengkapan isi materi				✓
4.	Materi yang diberikan sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan				✓
5.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV MI				✓
6.	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi				✓
7.	Media pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa terhadap materi Keberagaman Budaya Bangsaku			✓	
8.	Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada materi Keberagaman Budaya Bangsaku				✓

E. Lembar Kritik dan Saran

Tuliskan komentar secara keseluruhan mengenai media pembelajaran *Scrapbook* Pada Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku!

- Minimal ada 5 unsur tersebut buku
- Ditampahi contoh kalimat / ucapan bahasa dari Masing - Masing daerah dan berifat kesosialan. Minimal 5 kalimat / ucapan.

Malang, 19 Juli 2019

Validator,



Irian Islamy M.Pd

NIP. 198710252015031002

Lampiran VII: Data Kuantitatif Ahli Materi

NO	Pernyataan	Skor	Skor maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan KI dan KD	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2	Pengembangan indikator	3	4	75%	Valid	Tidak Perlu Revisi
3	Kelengkapan isi materi	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4	Materi yang diberikan sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan	4	4	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV MI	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
6	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
7	Media pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa terhadap materi keberagaman budaya bangsaku	3	4	75%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
8	Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada materi keberagaman budaya bangsaku	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
JUMLAH		30	32	93,75%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

Analisis Data

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{30}{32} \times 100\% = 93,75\%$$

Lampiran VIII: Angket penilaian ahli pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN (GURU) MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* PADA SUBTEMA 1 KERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU

A. Biodata

Nama : Samsul Khoiruman
NIP : -
Instansi : MI Al-Hidayah Malang

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan media pembelajaran *scrapbook*.

C. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket/ instrumen ini, Bapak/Ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban.
3. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria pernyataan Bapak/Ibu.
4. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	2
3.	Tepat (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	3
4.	Sangat (baik, layak, jelas, sesuai, menarik, mudah)	4

D. Pernyataan

Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang dianggap paling sesuai!

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pengoperasian media pembelajaran mudah untuk siswa kelas IV				✓

2.	Tampilan warna media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV				✓
3.	Desain dan tampilan media pembelajaran sesuai dengan siswa kelas IV				✓
4.	Kesesuaian media pembelajaran dengan KI/KD dan indikator				✓
5.	Kejelasan buku panduan penggunaan media pembelajaran		✓		
6.	Latihan soal pada media pembelajaran sesuai dengan materi				✓
7.	Media pembelajaran dan petunjuk penggunaan media mudah dipahami				✓
8.	Media pembelajaran menarik minat belajar siswa kelas IV				✓
9.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami		✓		

E. Lembar Kritik dan Saran

Tuliskan komentar secara keseluruhan mengenai media pembelajaran *Scrapbook* yang dikembangkan pada subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku!

Medianya sangat bagus, menarik dan sangat inovatif.
Bahasanya mohon lebih di permudah.

Malang, 10 Agustus

2019

Guru-Kelas IV


SANJULA K. H. RUMAN.....

Lampiran IX: Data Kuantitatif Ahli Pembelajaran

NO	Pernyataan	Skor	Skor maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Pengoperasian media pembelajaran mudah untuk siswa kelas IV	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2	Tampilan warna media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV	4	4	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
3	Desain dan tampilan media pembelajaran sesuai dengan siswa kelas IV	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4	Kesesuaian media pembelajaran dengan KI/KD dan indikator	4	4	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
5	Kejelasan buku panduan penggunaan media pembelajaran	3	4	75%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
6	Latihan soal pada media pembelajaran sesuai dengan materinya	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
7	Media pembelajaran dan petunjuk penggunaan media mudah dipahami	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
8	Media pembelajaran menarik minat belajar siswa kelas IV	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
9	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami	3	4	75%	Valid	Tidak perlu revisi
JUMLAH		30	32	93,75%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

Analisis Data

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\% \quad P = \frac{30}{32} \times 100\% = 93,75\%$$

Lampiran X: Instrumen Observasi

PEDOMAN OBSERVASI

A. Identitas Observasi

Lembaga yang diamati :
 Nama :
 Jabatan :
 Hari, Tanggal :
 Waktu :

B. Tujuan

Untuk memperoleh informasi dan data baik mengenai fisik maupun non fisik penggunaan media pembelajaran *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsa di MI Al-Hidayah.

C. Sasaran Observasi

1. Guru wali kelas IV
2. Siswa
3. Proses pembelajaran di kelas
4. Penggunaan media pembelajaran

D. Hasil Observasi

Format observasi diisi dengan membubuhkan tanda ceklis dan catatan yang perlu

NO	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Persiapan			
	Guru membuat RPP			
	Guru menyiapkan media			
	Guru memilih media yang tepat			
	Guru meletakkan media ditempat yang tepat			
2	Penyajian			
	Guru menyampaikan tujuan			
	Guru mengenalkan media			
	Guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan media			
	Penggunaan media mempertinggi perhatian siswa			
	Menggunakan metode yang menarik			
	Guru melakukan demonstrasi			

kean pil

	Guru trampil menggunakan media			
	Siswa melakukan demonstrasi/ percobaan			
	Siswa berpartisipasi aktif			
	Guru meminimalisasi verbalisme			
3	Tindak Lanjut			
	Siswa memperoleh pengalaman nyata			
	Tambal balik			
	Guru menajaki tujuan			
	Evaluasi			
4	Kondisi Media			
	Sesuai dengan relevan			
	Relevan dengan materi			
	Mudah digunakan oleh siswa			
	Sesuai dengan tingkat kemampuan berfikir siswa			

Kesimpulan:

1. Valid tidak revisi
2. Valid tapi revisi
3. Tidak valid

Catatan:

Sesuai dgn indikator dan kebutuhan data

Malang,

2019

Validator,

M. Irfan Islamy

NIP.

PEDOMAN OBSERVASI

A. Identitas Observasi

Lembaga yang diamati : MI Al-Hidayah Malang
 Nama : Samsul Khoiruman
 Jabatan : Guru kelas IV
 Hari, Tanggal : Jum'at, 16 Agustus 2019
 Waktu : 2 jam pelajaran
 Pokoh Bahasan : Keberagaman Budaya Bangsa

B. Tujuan

Untuk memperoleh informasi dan data baik mengenai fisik maupun non fisik penggunaan media pembelajaran *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsa di MI Al-Hidayah.

C. Sasaran Observasi

1. Guru wali kelas IV
2. Siswa
3. Proses pembelajaran di kelas
4. Penggunaan media pembelajaran

D. Hasil Observasi

Format observasi diisi dengan membubuhkan tanda ceklis dan catatan yang perlu

NO	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Persiapan			
	Guru membuat RPP	✓		
	Guru menyiapkan media		✓	
	Guru memilih media yang tepat		✓	
	Guru meletakkan media ditempat yang tepat		✓	
2.	Penyajian			
	Guru menyampaikan tujuan	✓		

	Guru mengenalkan media		✓	
	Guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan media		✓	
	Penggunaan media mempertinggi perhatian siswa		✓	
	Menggunakan metode yang menarik		✓	
	Guru melakukan demonstrasi		✓	
	Guru trampil menggunakan media		✓	
	Siswa melakukan demonstrasi/ percobaan		✓	
	Siswa berpartisipasi aktif		✓	
	Guru meminimalisasi verbalisme		✓	
3.	Tindak Lanjut			
	Siswa memperoleh pengalaman nyata		✓	
	Timbal balik	✓		
	Guru menjajaki tujuan	✓		
	Evaluasi		✓	
4.	Kondisi Media			
	Sesuai dengan relevan		✓	
	Relevan dengan materi		✓	
	Mudah digunakan oleh siswa		✓	
	Sesuai dengan tingkat kemampuan berfikir siswa		✓	

Lampiran XI: Instrumen Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

Hasil Wawancara Untuk Guru

Nama Sekolah : _____

Alamat sekolah : _____

Nama Guru kelas : _____

Hari, Tanggal : _____

Tempat : _____

Tujuan:
Untuk memperoleh informasi dan data baik mengenai fisik maupun non fisik penggunaan media pembelajaran *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsa di MI Al-Hidayah

1. Berapa jumlah kelas 4 di sekolah ini pak? ✕
2. Bagaimana pembelajaran IPS menurut pandangan Bapak?
3. Metode apa yang sering Bapak gunakan dalam pembelajaran IPS? Mengapa?
4. Apakah guru selalu menggunakan media dalam pembelajaran IPS? Mengapa?
5. Bagaimana pemanfaatan media di dalam kelas? (perorangan, kelompok atau demonstrasikan guru)
6. Bagaimana cara guru melakukan evaluasi setelah menggunakan media? Apa bentuknya?
7. Apakah kendala yang Bapak dapatkan selama mengajar? Mengapa?
8. Bagaimana caranya Bapak mengatasi kendala tersebut?

Kesimpulan:

1. Valid tidak revisi
2. Valid tapi revisi
3. Tidak valid

Catatan:

Sesuai dgn masalah dan kebutuhan ditz

Malang,
Validator,

2019


M. Lufan Islamy

NIP.

PEDOMAN WAWANCARA

Hasil Wawancara Untuk Guru

Nama Sekolah : MI Al-Hidayah Malang
Alamat sekolah : Jl. Masjid Agung Al Hidayah Donowarih
Karangploso Malang
Nama Guru kelas : Samsul Khoiruman
Hari, Tanggal : Jum'at, 16 Agustus 2019
Tempat : Ruang guru

Tujuan:

Untuk memperoleh informasi dan data baik mengenai fisik maupun non fisik penggunaan media pembelajaran *scrapbook* subtema keberagaman budaya bangsaku di MI Al-Hidayah

1. Berapa jumlah kelas 4 di sekolah ini pak?
Jawab: Ada 2 kelas, yaitu: Merkurius dan Neptunus
2. Bagaimana pembelajaran IPS menurut pandangan Bapak?
Jawab:
3. Metode apa yang sering Bapak gunakan dalam pembelajaran IPS? Mengapa?
Jawab: Ceramah, diskusi/kelompokkan
4. Apakah guru selalu menggunakan media dalam pembelajaran IPS? Mengapa?
Jawab: tergantung materinya, yang selalu menggunakan media pada mata pelajaran IPA saja, media yang tersedia di sekolah. Pada materi IPS hanya beberapa kali yang menggunakan media, media yang digunakan seperti globe/peta yang ada di sekolah.
5. Bagaimana pemanfaatan media di dalam kelas? (perorangan, kelompok atau demonstrasikan guru)
Jawab: kelompok dan demonstrasi

6. Bagaimana cara guru melakukan evaluasi setelah menggunakan media? Apa bentuknya?

Jawab: kadang evaluasi proses, kebanyakan dengan soal

7. Apakah kendala yang Bapak dapatkan selama mengajar? Mengapa?

Jawab: -Tidak sempat membuat media karena waktu yang sangat padat

-Kesulitan menggunakan media/membuat media yang konkrit pada mata pelajaran IPS karena saya baru dalam mengajar tematik yang sebelumnya menggunakan KTSP jadi masih bingung dengan tematik dan akhirnya saya hanya semampunya dan yang mudah dijangkau dalam menggunakan media.

8. Bagaimana caranya Bapak mengatasi kendala tersebut?

Jawab: Adanya media yang membantu untuk menyampaikan materi



Lampiran XII: Soal Pre-test

Kelas Eksperimen

Soal PRE-TEST

Nama Dudri Vania Irena Aulia
Kelas IV merkurius
No. Absen 20

A. Jawablah berikut ini dengan benar! $8 \times 2 = 16$

1. Tarian yang berasal dari Sumatra Utara adalah....
 a. Tor-tor
 b. Piring
 c. remo
 d. Saman
2. Honai merupakan merupakan rumah adat dari daerah....
 a. Papua
 b. Bengkulu
 c. Kalimantan Tengah
 d. NTT
3. Terhadap suku bangsa dari daerah lain kita harus saling....
 a. Bermusuhan
 b. Bersaing
 c. Menghormati
 d. Menjauhi
4. Berikut ini yang bukan termasuk cara melestarikan budaya daerah adalah....
 a. Mengunjungi pertunjukan budaya daerah
 b. Mempelajari budaya barat
 c. Mempelajari tarian daerah
 d. Menampilkan lagu-lagu daerah
5. Alat musik yang berasal dari maluku adalah....
 a. Gendang
 b. Tifa
 c. Angklung
 d. Kecapi
6. Senjata tradisional Rancong berasal dari daerah....
 a. Bali
 b. Nanggroe Aceh
 c. Maluku
 d. Jawa Tengah
7. Hasil akal budi manusia disebut....
 a. Kreasi
 b. Budayawan
 c. Ciptaan
 d. Budaya
8. Suku dani berasal dari....
 a. Kalimantan Utara
 b. Sulawesi
 c. Maluku
 d. Papua
9. Rujak cingur merupakan makanan khas dari....
 a. Jawa Timur
 b. Jawa Barat
 c. Jawa Tengah
 d. Yogyakarta
10. Di bawah ini bukan merupakan contoh menghargai keberagaman suku bangsa di Indonesia adalah....
 a. Belajar bersama walau berbeda suku bangsa
 b. Bermain bersama dengan teman yang berbeda suku bangsa
 c. Menjenguk teman dari suku lain yang sedang sakit
 d. Bermain hanya dengan teman yang berasal dari suku yang sama

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan baik dan benar!

1. Apa yang dimaksud dengan suku bangsa.....
2. Rumah adat nuwo sesat berasal dari provinsi *Lampung*
3. Makanan khas suku bali adalah..... dan suku ambon adalah.....
4. Bagaimana contoh sikap saling menghargai antar suku bangsa..... *tidak saling merolong*
5. Tari pendet berasal dari provinsi..... *Sumatera*

$$2 \times 6 = 12$$

C. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

1. Sebutkan 3 tarian tradisional! *gandrung, tari, tari*
2. Sebutkan 3 rumah adat di Indonesia! *rumah adat, rumah adat*
3. Sebutkan 3 alat musik tradisional di Indonesia! *gong, angklung, gendang*
4. Sebutkan 3 makanan khas daerah di Indonesia! *kerupuk, sayur, sate*
5. Bagaimana cara memainkan alat musik kolintang?

$$4 \times 10 = 40$$

Selamat mengerjakan...

$$\begin{array}{r} 16 \\ 12 \\ 40 \\ \hline 68 \end{array} +$$

Kelas Kontrol

Soal PRE-TEST

Nama : m.krisna.hidayat

Kelas : IV (mfat) NEPTUNUS

No. Absen : 20

$$6 \times 2 = 12$$

A. Jawablah berikut ini dengan benar!

(2)

1. Tarian yang berasal dari Sumatra Utara adalah....
 a. Tor-tor
 b. Piring
 c. remo
 d. Saman
2. Honai merupakan merupakan rumah adat dari daerah....
 a. Papua
 b. Bengkulu
 c. Kalimantan Tengah
 d. NTT
3. Terhadap suku bangsa dari daerah lain kita harus saling....
 a. Bermusuhan
 b. Bersaing
 c. Menghormati
 d. Menjauhi
4. Berikut ini yang bukan termasuk cara melestarikan budaya daerah adalah....
 a. Mengunjungi pertunjukan budaya daerah
 b. Mempelajari budaya barat
 c. Mempelajari tarian daerah
 d. Menampilkan lagu-lagu daerah
5. Alat musik yang berasal dari maluku adalah....
 a. Gendang
 b. Tifa
 c. Angklung
 d. Kecapi
6. Senjata tradisional Rancong berasal dari daerah....
 a. Bali
 b. Nanggroe Aceh
 c. Maluku
 d. Jawa Tengah
7. Hasil akal budi manusia disebut....
 a. Kreasi
 b. Budayawan
 c. Ciptaan
 d. Budaya
8. Suku dani berasal dari....
 a. Kalimantan Utara
 b. Sulawesi
 c. Maluku
 d. Papua
9. Rujak cingur merupakan makanan khas dari....
 a. Jawa Timur
 b. Jawa Barat
 c. Jawa Tengah
 d. Yogyakarta
10. Di bawah ini bukan merupakan contoh menghargai keberagaman suku bangsa di Indonesia adalah....
 a. Belajar bersama walau berbeda suku bangsa
 b. Bermain bersama dengan teman yang berbeda suku bangsa
 c. Menjenguk teman dari suku lain yang sedang sakit
 d. Bermain hanya dengan teman yang berasal dari suku yang sama

- 6
- B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan baik dan benar!
1. Apa yang dimaksud dengan suku bangsa. *Suku bangsa adalah suku yang beracaranya*
 2. Rumah adat nuwo sesat berasal dari provinsi. *Jawa Tengah Lampung*
 3. Makanan khas suku bali adalah. *bali... t. k. l. f. ...* dan suku ambon adalah *...*
 4. Bagaimana contoh sikap saling menghargai antar suku bangsa. *saling menghormati, dan tawar*
 5. Tari pendet berasal dari provinsi. *Jawa Timur*

$$2,5 \times 6 = 15$$

- 10
- C. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!
1. Sebutkan 3 tarian tradisional!
 2. Sebutkan 3 rumah adat di Indonesia!
 3. Sebutkan 3 alat musik tradisional di Indonesia!
 4. Sebutkan 3 makanan khas daerah di Indonesia!
 5. Bagaimana cara memainkan alat musik kolintang?

$$2,5 \times 10 = 25$$

Selamat mengerjakan...

1. tari piring, tari saman, Tari tor-tor
2. nowow sesat, joglo, bangsal kecaran
3. suling,

$$\begin{array}{r} 12 \\ 15 \\ 25 \\ \hline 52 \end{array} +$$

PUSAT PERPUSTAKAAN

Lampiran XIII: Soal post-test

Kelas Eksperimen

Soal POST-TEST

Nama Putri Vania Lutfita
Kelas IV IPS/10
No. Absen 20

A. Jawablah berikut ini dengan benar!

$9 \times 2 = 18$

- Tari topeng berasal dari
a. Sumatra selatan
 Jakarta
c. Papua
d. Sulawesi
- Rumah adat gadang berasal dari daerah....
a. Riau
b. Jambi
c. Palembang
 d. Sumatra barat
- Terhadap suku bangsa dari daerah lain kita harus saling....
a. Bermusuhan
b. Bersaing
c. Menghormati
 d. Menjauhi
- Berikut ini yang bukan termasuk cara melestarikan budaya daerah adalah....
a. Mengunjungi pertunjukan budaya daerah
b. Mempelajari budaya barat
c. Mempelajari tari daerah
d. Menampilkan lagu-lagu daerah
- Alat musik yang berasal dari papua adalah....
a. Ketepong
b. Tifa
c. Angklung
d. Kecapi
- Senjata tradisional panah berasal dari daerah....
a. Bali
b. Papua
c. Maluku
d. Jawa Tengah
- Hasil akal budi manusia disebut....
a. Kreasi
b. Budayawan
c. Ciptaan
 d. Budaya
- Suku minang berasal dari....
a. Kalimantan Utara
b. Sumatra Utara
c. Sumatra Barat
d. Papua
- rendang merupakan makanan khas dari....
a. Jawa Timur
b. Sumatra Barat
c. Jawa Tengah
d. Yogyakarta
- Di bawah ini bukan merupakan contoh menghargai keberagaman suku bangsa di Indonesia adalah....
a. Belajar bersama walau berbeda suku bangsa
b. Bermain bersama dengan teman yang berbeda suku bangsa
c. Menjenguk teman dari suku lain yang sedang sakit
 d. Bermain hanya dengan teman yang berasal dari suku yang sama

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan baik dan benar!

1. Apa yang dimaksud dengan suku bangsa? *berbeda bersama walaupun*
2. Rumah adat pewartis berasal dari provinsi? *Sumatera Utara*
3. Makanan khas suku minahasa adalah? *babul, manado*
4. Bagaimana contoh sikap saling menghargai antar suku bangsa? *bersikap bersama*
5. Tari maengket berasal dari suku? *minahasa*

$$4 \times 6 = 24$$

C. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

1. Sebutkan 4 tarian tradisional!
2. Sebutkan 3 rumah adat di Indonesia! *Honai, Kebaya, Jajio*
3. Sebutkan 4 alat musik tradisional di Indonesia! *Kor, gendang, kacapi*
4. Sebutkan 3 macam makanan khas daerah di Indonesia! *gado-gado, paku, sale*
5. Bagaimana cara memainkan alat musik tifa? *di pukul*

$$4 \times 10 = 40$$

Selamat mengerjakan...

$$\begin{array}{r} 18 \\ 24 \\ 40 \\ \hline 82 \end{array} +$$

Kelas Kontrol

Soal POST-TEST

Nama : Mekki Saahidajat

Kelas : (empat) neptunus

No. Absen : 20

A. Jawablah berikut ini dengan benar!

1. Tari topeng berasal dari $3 \times 2 = 6$
- Sumatra selatan
 - Jakarta
 - Papua
 - Sulawesi
2. Rumah adat gadang berasal dari daerah...
- Riau
 - Jambi
 - Palembang
 - Sumatra barat
3. Terhadap suku bangsa dari daerah lain kita harus saling....
- Bermusuhan
 - Bersaing
 - Menghormati
 - Menjauhi
4. Berikut ini yang bukan termasuk cara melestarikan budaya daerah adalah....
- Mengunjungi pertunjukan budaya daerah
 - Mempelajari budaya barat
 - Mempelajari tari daerah
 - Menampilkan lagu-lagu daerah
5. Alat musik yang berasal dari papua adalah....
- Ketepung
 - Tifa
 - Angklung
 - Kecapi
6. Senjata tradisional panah berasal dari daerah....
- Bali
 - Papua
 - Maluku
 - Jawa Tengah
7. Hasil akal budi manusia disebut....
- Kreasi
 - Budayawan
 - Ciptaan
 - Budaya
8. Suku minang berasal dari....
- Kalimantan Utara
 - Sumatra Utara
 - Sumatra Barat
 - Papua
9. rendang merupakan makanan khas dari....
- Jawa Timur
 - Sumatra Barat
 - Jawa Tengah
 - Yogyakarta
10. Di bawah ini bukan merupakan contoh menghargai keberagaman suku bangsa di Indonesia adalah....
- Belajar bersama walau berbeda suku bangsa
 - Bermain bersama dengan teman yang berbeda suku bangsa
 - Menjenguk teman dari suku lain yang sedang sakit
 - Bermain hanya dengan teman yang berasal dari suku yang sama

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan baik dan benar!

1. Apa yang dimaksud dengan suku bangsa. *Suku bangsa yaitu suku yang berbebeda*
2. Rumah adat pewaris berasal dari provinsi *Kalimantan Tengah*
3. Makanan khas suku minahasa adalah *.....*
4. Bagaimana contoh sikap saling menghargai antar suku bangsa. *saling rurun*
5. Tari maengket berasal dari suku *Minahasa*

C. Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

1. Sebutkan 4 tarian tradisional!
2. Sebutkan 3 rumah adat di Indonesia!
3. Sebutkan 4 alat musik tradisional di Indonesia!
4. Sebutkan 3 macam makanan khas daerah di Indonesia!
5. Bagaimana cara memainkan alat musik tifa?

$$2,5 \times 6 = 15$$

$$4 \times 10 = 40$$

Selamat mengerjakan...

1. tortor, jai pong, serimping, Lengong
2. joglo, Bolon, gapura candi bentar
3. suling, gendang, tifa, ceng-ceng
4. telur bali, rujuk linggur,

$$\begin{array}{r} 6 \\ 15 \\ 40 \\ \hline 61 \end{array}$$

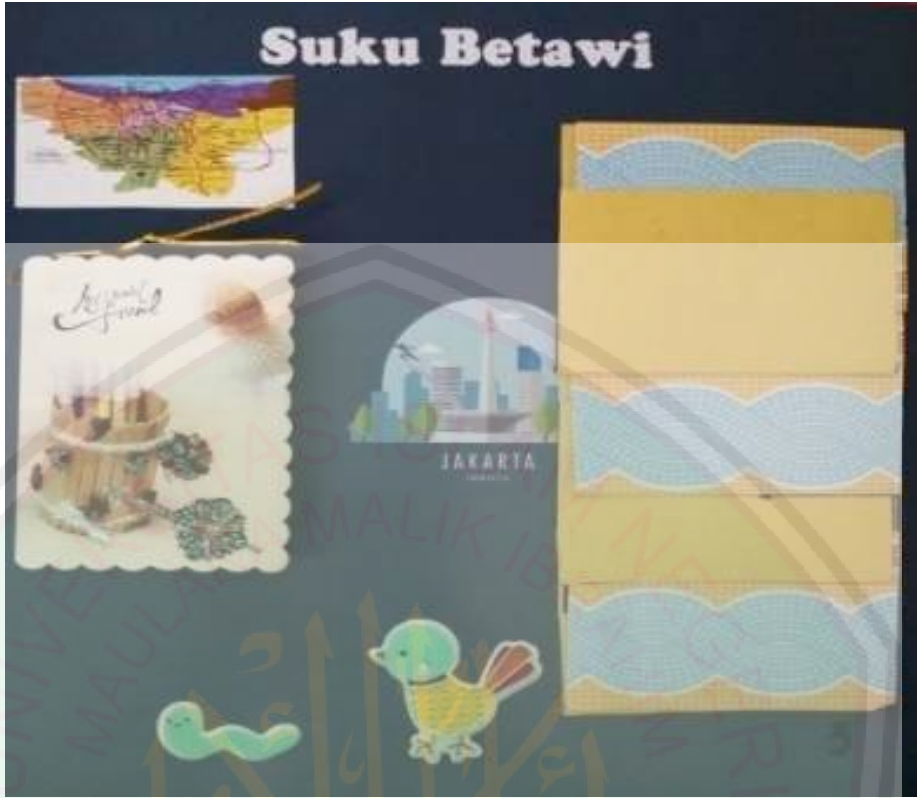
Lampiran XIV: Hasil Media Scrapbook

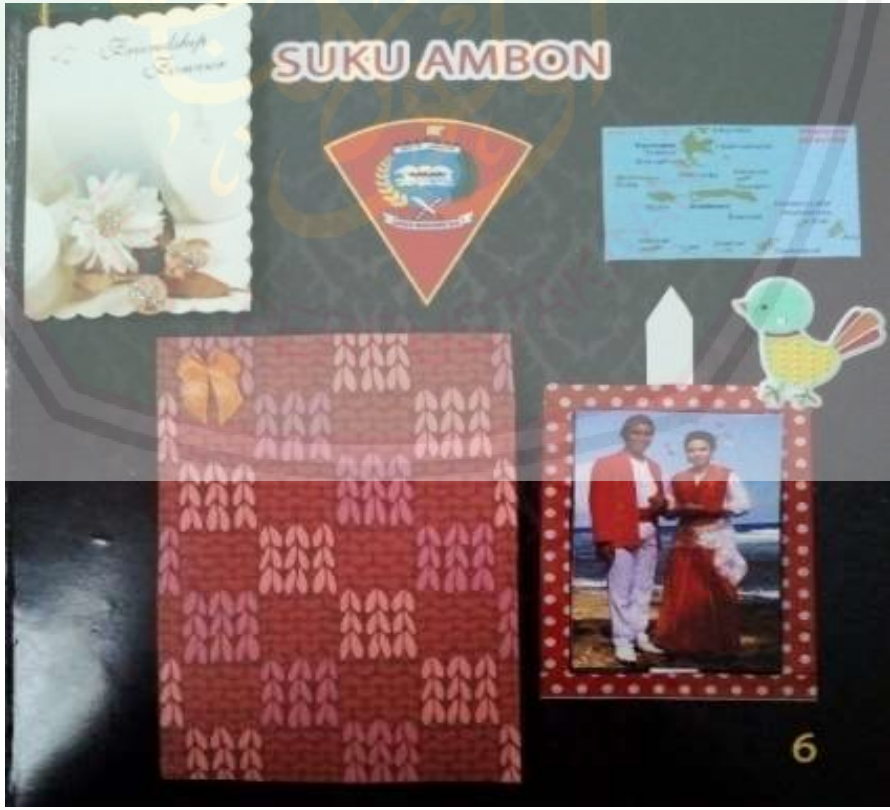






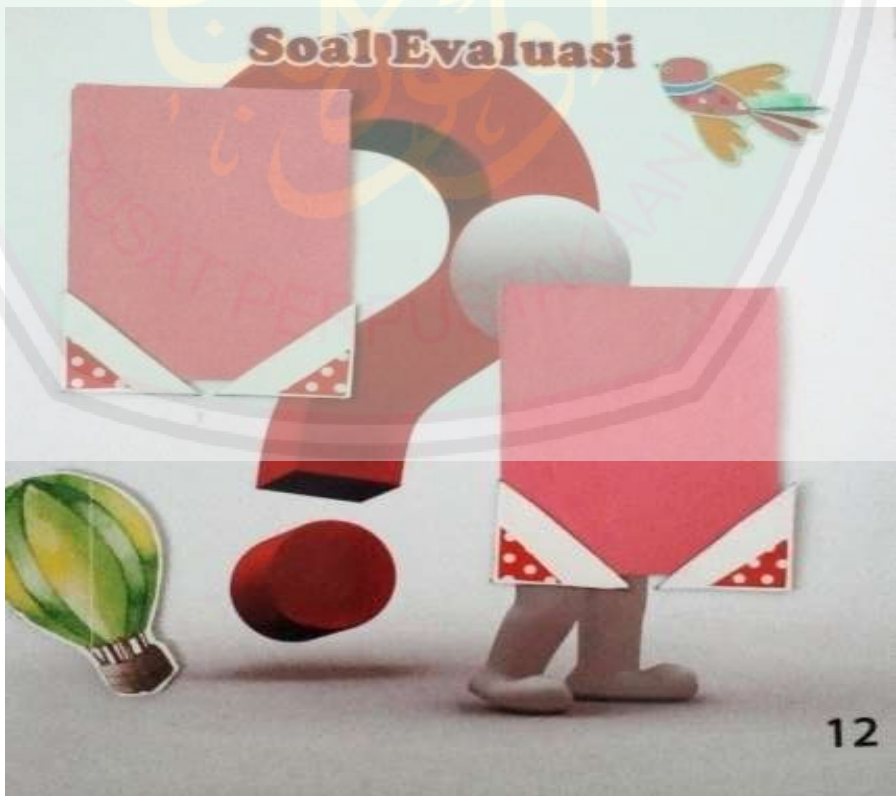














BIODATA PENULIS

Nama : Amelia Rahayu
NIM : 15140153
TTL : Gedungsari, 28 September, 1996
Alamat : Gedungsari RT.02 RW.02 Kec. Anak Ratu Aj
Kab. Lampung Tengah
FAK/Jurusan : FITK/PGMI

14

Lampiran XV: Dokumentasi penelitian



Siswa mengerjakan soal *pre-test* (Kelas Eksperimen)



Guru menjelaskan menggunakan media pembelajaran *scrapbook* (Kelas Eksperimen)



Siswa menyimak penjelasan guru dan siswa mempraktikkan menggunakan media pembelajaran *scrapbook* (Kelas Eksperimen)



Siswa mengerjakan soal *post-test* (Kelas Eksperimen)



Siswa mengerjakan soal *pre-test* (Kelas Kontrol)



Guru menjelaskan menggunakan buku paket dari sekolah dan tidak menggunakan media pembelajaran *scrapbook*



Siswa menyimak penjelasan guru (Kelas Kontrol)



Siswa mengerjakan soal *post-test* (Kelas Kontrol)

Lampiran XVI: Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa



Nama : Amelia Rahayu

NIM : 15140153

Tempat, Tanggal Lahir: Gedungsari, 28 September 1996

Alamat : Gedungsari, Kec. Anak Ratu Aji, Kab. Lampung Tengah

Riwayat Pendidikan :

1. SDN 01 Gedung Sari (2003-2009)
2. SMP 01 Anak Ratu Aji (2009-2012)
3. MA Nurul Ulum Malang (2012-2015)
4. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2015-2019)

Email : ara960928@gmail.com

No. Hp : 081615617396

Malang, 28 November 2019

Mahasiswa,

Amelia Rahayu

NIM. 15140153