



PENGEMBANGAN *DIGITAL SCRAPBOOK* BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Delfi Septia¹, Murjainah^{2*}, Puji Ayurachmawati³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas PGRI Palembang
^{*}Murjainah@gmail.com

DEVELOPMENT OF LOCAL WISDOM-BASED DIGITAL SCRAPBOOK ON SOCIAL SCIENCE LEARNING SUBJECT FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS AT GRADE IV

ARTICLE HISTORY

Submitted:

13 Juni 2022
13th June 2022

Accepted:

10 Agustus 2022
10th August 2022

Published:

25 Agustus 2022
25th August 2022

ABSTRACT

Abstract: *This article provides an overview of how to produce a learning media in the form of a Digital Scrapbook based on local wisdom on social science learning subjects for students' learning activity at grade IV that is valid, practical, and effective. The research and development in this article use ASSURE development procedures, they are to (1) analyze learners, (2) state standards and objectives, (3) select strategies, technology, media and materials, (4) utilize strategies, technology, media and materials, (5) participant, and (6) evaluate and revise. The subjects of the one-to-one trial were 3 students, the small group trial subjects were 10 students, and the required participant subjects were 22 students. Data collection techniques in this study are observation, walkthrough, questionnaire, test and documentation. The results showed that the local wisdom-based digital scrapbook media was feasible with an average expert score of 89% in the feasible category. The average score of student responses showed that students were contented to use local wisdom-based digital scrapbook media in the learning process with a percentage of 93.4%. Based on the results of the pre-test and post-test, it was found that the digital scrapbook media developed had increased the learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 15 Semende Darat Laut by 0.60, thus, the product could be stated to be effective.*

Keywords: *digital scrapbook, local wisdom, IPS learning subject, elementary school students.*

Abstrak: *Artikel ini memberikan gambaran bagaimana menciptakan media pembelajaran berupa Digital Scrapbook berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS kelas IV yang valid, praktis dan efektif. Penelitian dan pengembangan pada artikel ini menggunakan prosedur pengembangan ASSURE diantaranya, (1) analyze learners, (2) state standar and objective, (3) select strategies, technology, media and material, (4) utilize strategies, technology, media and materials, (5) requirner participant, dan (6) evaluate and revise. Subjek uji coba one to one sebanyak 3 siswa, subjek uji coba small group sebanyak 10 siswa, dan subjek required participant sebanyak 22 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan observasi, walkthrough, angket, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital scrapbook berbasis kearifan lokal layak dengan perolehan nilai dari ahli rata-rata presentase 89% dengan kategori layak. Hasil tanggapan siswa rata-rata menunjukkan siswa senang dalam menggunakan media digital scrapbook berbasis kearifan lokal dalam proses pembelajaran dengan presentase 93,4%. Berdasarkan hasil pretest dan postest diperoleh bahwa media digital scrapbook yang dikembangkan telah meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 15 Semende Darat Laut sebesar 0,60, maka dengan begitu produk dapat dikatakan efektif.*

Kata Kunci: *digital scrapbook, kearifan lokal, mata pelajaran IPS, siswa sekolah dasar*

CITATION

Septia, D., Murjainah., & Rahmawati, P.(2022). Pengembangan Digital Scrapbook Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (4), 1215-1229. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.9061>.



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di Indonesia sangat lah cepat seiring dengan perkembangan zaman. Menurut Deni (Amanullah 2020, hal.38), seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi yang pesat, dan terutama perkembangan teknologi di dalam dunia pendidikan semakin mendorong upaya pembaharuan dan pemanfaatan hasil teknologi dalam hasil belajar. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan sehingga penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern dan kemajuan ilmu. Sejalan dengan hal tersebut menurut Agustian (Suryaman & Suryanti, 2022) dunia pendidikan harus dapat memanfaatkan teknologi dengan baik tak terkecuali seorang pendidik. Peran teknologi pada pembelajaran adalah memfasilitasi terbentuknya hubungan secara kolaboratif dan membangun makna dalam konteks yang lebih mudah dipahami. Oleh sebab itu, Indonesia harus menyelenggarakan pendidikan sebaik mungkin berdasarkan perkembangan teknologi yang ada, agar tidak tertinggal dengan pendidikan negara lainnya. Upaya untuk menyelenggarakan pendidikan yang baik maka lembaga pendidikan yaitu pendidikan sekolah dasar harus mengikuti perkembangan teknologi didalam pendidikan.

Pendidikan sekolah dasar terdapat pembelajaran IPS yakni salah satu mata pelajaran wajib yang ada di sekolah. Menurut Udin (Ratri 2018, hal. 5) IPS dalam pendidikan merupakan suatu konsep yang mengembangkan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan sosial dalam rangka membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik, juga telah menjadi bagian dari wacana kurikulum dan sistem pendidikan di Indonesia, dan merupakan program pendidikan sosial pada jalur pendidikan sekolah. Akan tetapi pembelajaran IPS di sekolah dasar masih belum maksimal dan dianggap membosankan yang disebabkan oleh media pembelajaran masih berupa cetak kemudian guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Sebagaimana

lampiran IV Permendikbud Nomor 81A tahun 2013 ditegaskan bahwa pembelajaran di sekolah tingkat dasar dikembangkan secara tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran untuk mengembangkan sikap, keterampilan dan pengetahuan serta mengapresiasi kearifan lokal dalam pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut menurut Setiawan & Mulyati (2020, hal. 122) pendidikan ilmu pengetahuan sosial dengan kearifan lokal merupakan kolaborasi dan perpaduan yang seharusnya tidak dipisahkan, dimana hakikat dari pembelajaran IPS adalah mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal tersebut dalam aktivitas pembelajaran. Dengan adanya pendidikan berbasis kearifan lokal merupakan solusi untuk meningkatkan kompetensi peserta didik untuk selalu dekat dengan lingkungan sekitarnya. Media berbasis kearifan lokal menjadi hal baru dalam dunia pendidikan. Masih sangat sedikit pendidik menggunakan kearifan lokal sebagai dasar dari media yang di kembangkan ataupun diciptakan. Memanfaatkan keunikan daerah setempat maupun potensi-potensi yang ada di daerah sekitar siswa dapat menjadi suatu alternatif bagi guru untuk mengajarkan nilai-nilai kearifan lokal dari budaya lokal di daerah tersebut.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi terwujudnya proses pembelajaran di kelas yaitu adanya media pembelajaran yang kurang menarik dan inovatif. Sejalan dengan hal tersebut menurut Mariani (Masturah, Mahadewi, & Simamora, 2018) pengembangan media pembelajaran sangat perlu dilakukan secara berkelanjutan dan terus menerus dengan menyesuaikan kebutuhan siswa. Khairinal, Suratno, & Aftiani (2021, hal. 459) berpendapat dalam perkembangan media pembelajaran, terdapat beberapa jenis diantaranya cetak, transparansi, audio, slide suara, video/ film, multimedia interaktif, e-learning, media digital.

Hasil studi pendahuluan di SDN 15 Semende Darat Laut pada bulan Januari tahun 2022 peneliti mengamati dan menemukan masalah seperti ada beberapa siswa yang kurangnya pemahaman pembelajaran terutama mata pelajaran

IPS khususnya Tema 1 Indahnya Kebersamaan Subtema 2 Keberagaman Budaya Bangsaku. Setelah peneliti mengamati terdapat beberapa faktor yang menyebabkan siswa kurang memahami pembelajaran IPS salah satunya yaitu gaya belajar siswa masih menekankan pada kognitif siswa berupa hafalan materi pembelajaran, dan juga guru sering menerapkan metode yang dimana guru menyampaikan materi melalui proses penerangan dan penuturan secara lisan pada siswa, serta menggunakan buku cetak tematik sebagai media pembelajaran dan juga guru belum menerapkan pembelajaran yang melibatkan kearifan lokal di daerah tempat tinggal didalam materi IPS keberagaman budaya disekitarku. Oleh sebab itu, mengakibatkan siswa pasif atau kurang aktif dalam belajar kemudian kurangnya pemanfaatan media teknologi didalam proses pembelajaran. Sedangkan, di SDN 15 Semende Darat Laut sudah terdapat beberapa fasilitas yang mendukung media pembelajaran berbasis digital seperti, adanya Infokus, dan *notebook* sebanyak 29 buah, untuk siswa kelas IV di SDN 15 Semende Darat Laut siswanya sudah mampu menggunakan *smartphone*.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah mengembangkan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini, yakni memilih media pembelajaran dengan kriteria menarik dan praktis, mendidik serta sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Sejalan dengan hal tersebut Piaget (Isti dkk 2020, hal, 24) menyatakan pada usia anak sekolah dasar, usia 7-12 tahun yakni berada pada fase operasional konkret yang berarti dengan hadirnya media, siswa mampu mencapai keefektifitasannya dalam proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria tersebut yaitu *Digital Scrapbook* berbasis kearifan lokal. Hasil penelitian Anisa, Faudiah, & Murjainah (2022) menunjukkan bahwa bahan ajar *scrapbook* yang valid, praktis dan efektif. Selain itu, *digital scrapbook* sangat penting untuk dikaitkan dengan kearifan lokal di daerah tempat tinggal. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Shufa (2018, hal. 50) bahwa

pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran sebagai untuk meningkatkan rasa kearifan lokal dilingkungkannya serta sebagai upaya menjaga eksistensi kearifan lokal ditengah derasnya arus globalisasi.

Dalam penelitian ini, memfokuskan atau menekankan pada pengembangan *Digital Scrapbook* berbasis kearifan lokal yakni potensi budaya kearifan lokal Sumatera Selatan seperti macam-macam suku budaya, rumah adat, makanan tradisional, tarian daerah dan sebagainya yang akan didesain dengan menggabungkan materi IPS. Melalui integrasi kearifan lokal dengan pembelajaran di sekolah siswa diharapkan memiliki pemahaman tentang kearifan lokalnya sendiri, sehingga menimbulkan kecintaan terhadap budayanya sendiri dan meningkatnya nilai nasionalisme siswa terhadap budaya lokalnya akan dapat ditumbuhkan, bahkan untuk dilestarikan.

Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam Pendidikan khususnya pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV SD.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu unsur penting dalam proses pembelajaran. Kustandi & Darmawan (2020, hal. 6) berpendapat media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Syamsijulianto (2020, hal. 211) yang mengutip pernyataan Musfiqon media pembelajaran merupakan sebagai alat bantu yang sengaja digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif, dan efisien.

Seiring dengan perkembangan teknologi, telah banyak dikembangkan media digital dalam pembelajaran. Media digital dapat menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual, audio maupun visual secara menarik dan interaktif. Hal ini juga didukung dengan perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat. Dalam penerapan kurikulum 2013, penggunaan teknologi pada

perkembangan zaman yang sekarang ini sangat di perlukan karena pemerintah pun sudah menganjurkan penggunaan *E-book* sebagai sumber belajar. dan tidak bisa dipungkiri bahwa cepat atau lambat kertas akan jarang terpakai dan digantikan oleh serba elektronik juga online (Garini , Respati , & Mulyadiprana , 2020, hal. 188).

Digital Scrapbook

Scrapbook merupakan sebuah karya menempel dan menghias foto atau gambar di kertas sehingga terciptanya karya yang kreatif dan unik agar menarik untuk dibaca. Dalam media pembelajaran, Fadhillah (Saputri & Suprayitno, 2021, hal. 74) mengartikan *scrapbook* sebagai media berbentuk buku yang interaktif karena penyajiannya terdiri dari tempelan gambar dan catatan penting yang apabila bagian tertentu dibuka dan ditarik dapat bergerak atau berubah bentuk. Sementara itu, Murjainah (2016) *Digital scrapbook* adalah suatu program digital yang dirancang sebagai catatan materi dari berbagai sumber dibuat dengan tampilan yang menarik. Lebih lanjut, *Digital Scrapbook* menurut Bradley (Aini & Wicaksono, 2021, hal. 3300) mendefinisikan bahwa buku elektronik yang mengintegrasikan gambar dan teks yang diperoleh dari surat, artikel dan majalah dalam pembuatannya dibantu software dari komputer. Pengembangan media belajar *Digital Scrapbook* dirancang menarik dengan diselipkan narasi, gambar, audio dan video. Pembelajaran yang efisien membantu pendidik menyampaikan materi pada peserta didik guna menggali pengetahuan secara mandiri dengan menggunakan media. Penerapan media *Digital Scrapbook* lebih efektif, karena penyusunan materi sesuai dengan tujuan yang telah dirancang oleh pendidik. Penggunaan media dengan sistem operasi android lebih praktis dapat diakses menggunakan *smartphone* memudahkan peserta didik mengulangi kembali materi pembelajaran yang belum dipahami.

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai *Digital Scrapbook* maka dapat disimpulkan bahwa media *Digital Scrapbook* merupakan media yang dibuat menggunakan teknologi yang dirancang semenarik mungkin dengan menggunakan gambar, audio, video dan teks narasi yang dibuat seperti buku elektronik yang bisa digunakan dengan android ataupun komputer. Dengan *Digital*

Scrapbook yang di desain semenarik mungkin untuk membantu siswa menjadi media belajar yang mudah diakses melalui *smartphone* maupun komputer yang mudah dibawa, disebarkan, dan mudah digunakan.

Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan suatu kebiasaan masyarakat yang dilakukan secara turun temurun sehingga menjadi ciri khas dari daerah tersebut. Menurut Erriyanti , Windyantika, Utami , & Anjarini (2021, hal.884) kearifan lokal merupakan bagian dari masyarakat yang dapat dikaitkan dengan materi IPS sebagai sumber belajar, dan juga sebagai penanaman nilai-nilai karakter peserta didik. Nilai-nilai karakter yang dapat dikembangkan meliputi nilai religious, gotong-royong, kerja keras, dan sebagainya. Kearifan lokal memiliki tiga potensi yaitu potensi alam, potensi, sosial, potensi budaya. Pada dasarnya kearifan lokal teruji secara alamiah dan niscaya bernilai baik karena kebiasaan tersebut merupakan tindakan sosial yang berulang-ulang dan mengalami penguatan. (Kurnia , 2018, hal. 52).

Jadi dapat dipahami kearifan lokal merupakan suatu budaya yang ada di lingkungan masyarakat yang ada secara turun temurun dan diikuti oleh masyarakat yang dianggap baik sebagai kearifan lokal yang ada didaerah. Kearifan lokal berupa budaya atau ada istiadat yang ada dalam masyarakat dan juga kekayaan yang menjadi ciri khas dari daerah tersebut. Dalam penelitian ini akan membahas mengenai kearifan lokal daerah Sumatera Selatan yang dimana menurut Alimin (2018, hal. 239) kearifan lokal Sumatera Selatan memiliki keragaman yang dapat menginspirasi warga asing untuk memahami sepenuhnya kearifan lokal Sumatera Selatan. Tradisi dan kearifan lokal Palembang menarik lebih banyak orang asing daripada modernitas kota Palembang.

Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS merupakan suatu mata pembelajaran wajib yang ada di sekolah dasar. Rosiha & Pamungkas (2018, hal. 36) berpendapat bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang mengkaji tentang topik-topik sosial yang ada di dalam masyarakat baik masa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang.

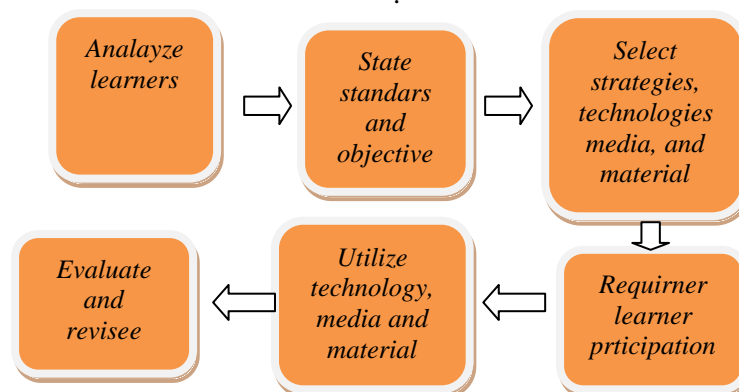
Unsur kajian dalam mata pelajaran ini berupa konteks peristiwa baik peristiwa lokal maupun internasional, fakta, konsep dan generalisasi. Sejalan dengan hal tersebut menurut Hidayat (2020, hal.149) seiring dengan kemajuan teknologi, pelajaran IPS tumbuh menggunakan pemanfaatan berbagai sumber dan media pembelajaran. Selain memanfaatkan kemajuan teknologi, kemajuan materi pembelajaran IPS selalu melibatkan masyarakat luas.

Berdasarkan uraian diatas maka pembelajaran IPS di Sekolah Dasar harus mencapai tujuan- tujuan tersebut bukan hanya fokus pada kognitif nya saja, namun harus afektif nya juga. Hal ini dalam mewujudkan generasi penerus bangsa yang memiliki warga negara yang berdaya saing akan tetapi tidak menghilangkan

karakter bangsa. Selain itu, dapat menghasilkan warga negara yang peduli terhadap kehidupan sosial budaya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2015, hal. 28) berpendapat metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Saputro mengutip pendapat Gay (Sa'adah & Wahyu, 2020, hal. 13) bahwa penelitian pengembangan ialah usaha untuk mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan sekolah bukan untuk menguji teori



Gambar 1. Tahap Pengembangan Model ASSURE
(Sumber: Hasil olah data, 2022)

Model pengembangan dalam penelitian ini yaitu model ASSURE menurut Kustandi & Darmawan (2020, hal. 103) menjelaskan model ASSURE difokuskan untuk merencanakan pembelajaran yang dipergunakan dalam situasi pembelajaran dikelas secara aktual. Lebih lanjut menurut Wahyuni & Solfema (2020, hal. 221) ASSURE merupakan sebuah model dengan prosedur panduan yang digunakan untuk mendesain perencanaan dan bimbingan pembelajaran yang mengkombinasikan antara strategi, teknologi ,media, dan materi. Model pengembangan ASSURE terdiri dari 6 tahap. yaitu, tahap analisis pembelajar, tahap memilih standar dan tujuan, tahap menentukan strategi, teknologi, media dan bahan, tahap menggunakan teknologi,

media dan bahan, tahap melibatkan partisipasi peserta didik, tahap evaluasi dan revisi.

Peneliti melakukan penelitian di SDN 15 Semende Darat Laut kab. Muara Enim pada Mei hingga Juni terhitung dari wawancara hingga uji coba pada kelas IV SDN 14 Semende Darat Laut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, angket, tes dan dokumentasi. Pertama observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu secara tidak terstruktur yaitu observasi sistematis tentang apa saja yang ingin diamati hanya menyesuaikan dengan kebutuhan. Angket menurut Sugiyono (2015, hal. 116) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada

responden untuk dijawabnya. Selain itu angket juga cocok digunakan bila responden cukup besar. Dalam penelitian ini angket terdiri dari 2 macam diantaranya yaitu angket untuk penilaian para ahli yakni ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dan angket respon siswa pada tahap *one to one* dan

small group. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa foto hasil dari validasi *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal. Berikut adalah tabel kisi-kisi instrumen angket para ahli dan respon peserta didik sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator
Kelayakan isi	Kesesuaian dengan KD dan Indikator pembelajaran
	Relevansi dengan tujuan pembelajaran
	Keterkaitan materi dengan tujuan pembelajaran
	Kelengkapan materi yang sesuai dengan perkembangan peserta didik
Bahasa	Keruntunan penyajian materi
	Kesesuaian penggunaan bahasa pada materi dengan tingkat perkembangan peserta didik
	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif

(Sumber : modifikasi Siswi & Wahyudi, 2021)

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator
Tampilan	Kemenarikan <i>Digital Scrapbook</i>
	Ketepatan dalam pemilihan warna
	Tampilan layar
	Kejelasan suara
	Ketepatan penggunaan bahasa
	Kualitas tampilan gambar
Bahasa	Tampilan video yang menarik
	Keseuaian jenis dengan ukuran dalam <i>Digital Scrapbook</i>
sKualitas teknik	Kemudahan dalam membaca tulisan pada <i>Digital Scrapbook</i>
	Keseimbangan ukuran gambar dan tulisan pada <i>Digital Scrapbook</i>
	Keseimbangan tata letak gambar dan tulisan pada <i>Digital Scrapbook</i>

(Sumber : modifikasi Siswi & Wahyudi, 2021, hal. 495)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator
Bahasa	Identitas <i>Digital Scrapbook</i> jelas Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh siswa Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca Ejaan <i>Digital Scrapbook</i> sesuai dengan EYD Kebenaran tata bahasa Kesederhanaan struktur kalimat Sifat komunikatif bahasa yang digunakan Ketetapan penggunaan bahasa (bahasa yang digunakan tidak mengandung kata/ungkapan yang dapat menyinggung perasaan guru/siswa.

(Sumber : modifikasi (Siswi & Wahyudi, 2021, hal. 494)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk media *Digital Scrapbook* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Adapun langkah-langkah penelitian sebagai berikut.

Analyze learner

Pada tahap analisis pembelajaran peneliti melakukan wawancara secara tidak terstruktur kepada guru kelas IV. Dari hasil wawancara diketahui bahwa siswa masih belajar menggunakan media cetak yaitu buku tema belum menggunakan media yang berbasis teknologi kemudian siswa belum memahami pembelajaran mengenai keberagaman budaya. Berdasarkan analisis pembelajar peneliti karakteristik umum siswa yaitu siswa senang bermain, senang melakukan sesuatu secara langsung dan senang. Selanjutnya dilakukan analisis gaya belajar siswa setelah dilakukan wawancara diketahui bahwa gaya belajar siswa kelas IV SDN 15 Semende Darat Laut yaitu gaya belajar audio visual yang dimana siswa lebih mudah memahami materi dengan adanya gambar dan video yang menarik.

State standards and objective

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kurikulum kelas IV Sekolah Dasar. Khususnya

pada kompetensi dasar 3.2. Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Kompetensi dasar tersebut untuk memenuhi indikator sebagai berikut : 3.2.1 Mengidentifikasi keragaman budaya, etnis, dan agama dari teman teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia. 3.2.2 Menentukan keragaman budaya yang ada di Sumatera Selatan. 4.2.1 Mengkomunikasikan secara lisan dan tulisan keragaman budaya, etnis, dan agama dari teman teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia.

Select strategies, technologies, media, and materials

Pada tahap ini peneliti memilih strategi yang digunakan dalam pembelajaran IPS yakni berpusat pada peserta didik dengan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran IPS sebagai user dari media yang digunakan berupa *Digital Sscrapbook*. Menggunakan teknologi *handphone*, laptop dan LCD. Tahapan mendesain ini dimulai dengan penyusunan Garis Besar Isi Materi (GBIM), pembuatan cover dan pembuatan *storyboard*



Gambar 2. Tampilan Awal *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal

Utilize Technology, Media and Materials

a. Pertinjau teknologi, media dan bahan

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba validitas terhadap suatu produk sebelum melibatkan peserta didik menggunakan *Digital Scrapbook* berbasis kearifan lokal yang sebenarnya. Peneliti melakukan uji validitas dan praktilitas pada produk yang dikembangkan baik media, materi dan bahasanya yaitu *Digital Scrapbook* yang layak digunakan oleh siswa kelas IV SD. Berikut uraian uji validitas dan praktilitas pada tahap penggunaan teknologi, media dan bahan.

1. Analisis Validitas Produk Prototipe Pertama *Digital Scrapbook*

Secara keseluruhan produk awal sudah di desain dan menjadi *Digital Scrapbook* yang berisikan petunjuk penggunaan, peta materi, kompetensi dasar, indikator, daftar isi serta materi-materi keberagaman budaya bangsaku dan latihan

soal siswa. Produk ini dilakukan uji validitas dengan tiga validator diantaranya :

Validasi materi

Uji pakar materi bertujuan untuk mengevaluasi kelengkapan materi, kebenaran materi dan berbagai hal yang berkaitan dengan materi. Pakar materi yang menjadi Validator materi dalam penelitian pengembangan *Digital Scrapbook* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar yaitu Ibu Putri Dewi Nurhasana M.Pd selaku dosen universitas PGRI Palembang. Validasi dilakukan dengan memberikan angket ahli materi yang berisikan aspek materi. Pakar materi mengoreksi materi yang terdapat pada produk yang selanjutnya memberikan komentar dan saran kepada peneliti apakah materi yang terdapat pada produk sudah layak atau tidak untuk diujicobakan di lapangan. Hasil validasi pakar materi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Skor
1	Kelayakan isi	27
2	Materi	23
3	Kualitas teknik	8
	Total skor	54
	Rata-rata resentase	83% (sangat valid)

(Sumber : Hasil olah data , 2022)

Berdasarkan hasil tabel 4 peneliti mendapatkan skor nilai dari validator yaitu 54 persentase 83%, sehingga bisa dikatakan sangat baik/valid. Hasil penilaian validator yang memberikan saran yang harus diperbaiki yaitu menambahkan tanda panah pada awal pembuka

digital scrapbook dan penambahan materi mengenai rumah adat Sumatera Selatan. Kemudian, peneliti memperbaiki produk digital scrapbook sesuai dengan saran diberikan validator ahli materi sebagai berikut:

Tabel 5. Tampilan Perbaikan Sesuai Saran Ahli Materi

No	Tampilan sebelum direvisi	Tampilan sesudah direvisi
	 <p>Perbaikan penambahan tanda panah</p>	 <p>Telah diperbaiki yaitu telah ditambahkan tanda panah pada awal pembuka</p>
	 <p>Perbaikan penambahan materi rumah adat</p>	 <p>Telah diperbaiki yaitu menambahkan materi rumah adat ulu dan rumah adat rakit.</p>

(Sumber: Hasil olah data, 2022)

Validasi Bahasa

Uji pakar bahasa bertujuan untuk melakukan evaluasi ketetapan bahasa dan kebenaran bahasa sesuai dengan KBBI pada produk *Digital Scrapbook* yang dikembangkan.

Pakar bahasa yang menjadi validator yakni Ibu Dian Nuzulia Armareina M.Pd selaku dosen universitas PGRI Palembang. Pakar bahasa mengoreksi bahasa yang terdapat pada produk

yang dikembangkan. Berikut tabel hasil penilaian ahli bahasa.

Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli Bahasa

No	Aspek	Jumlah Skor
1	Bahasa	47
	Total skor	54
	Rata-rata resentase	83% (sangat valid)

(Sumber. Hasil olah data, 2022)

Berdasarkan tabel 6 dapat di ketahui hasil rata-rata penilaian ahli yang dilihat dari tabel diatas yang menunjukkan pada ahli media mendapatkan penilaian sebesar 94 % dengan kreteria sangat valid. Hasil penilaian validator yang memberikan saran yang harus diperbaiki yaitu penulisan sesuai

dengan PUEBI/KKBI dan tata letak gambar yang menghalangi tulisan. Kemudian, peneliti memperbaiki produk *digital scrapbook* sesuai dengan saran diberikan validator ahli bahasa sebagai berikut :

Tabel 7. Tampilan Perbaikan Sesuai Saran Ahli Bahasa

No	Tampilan sebelum direvisi	Tampilan sesudah direvisi
		
	Perbaikan tata letak gambar menghalangi tulisan	Telah diperbaiki yaitu tata letak gambar yang menghalaangi tulisan sudah diperkecil

(Sumber : Hasil olah data, 2022)

Validasi Media

Uji validasi media bertujuan untuk mengetahui ketetapan standar minimal yang diterapkan dalam penyusunan *Digital Scrapbook* , kemenarikan dan efektivitas visual *Digital Scrapbook* yang dilakukan oleh pakar media . pakar media yang menjadi validator ialah Bapak Moh Reza Ifnuari, M.Pd selaku dosen universitas PGRI Palembang. validasi dilakukan dengan cara

memberikan instrumen penilaian yang berisi beberapa aspek desain visual, bahan dan kualitas teknik pada media *Digital Scrapbook*. Validator mengoreksi media yang di kembangkan dan selanjutnya memberikan kritik dan saran kepada peneliti apakah produk yang dibuat sudah layak untuk diujicobakan di lapangan. Berikut ini hasil dari validator ahli media yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Jumlah skor
1	Desain visual	43
2	Bahan	10
3	Kualitas teknik	24

Skor total	77
Rata-rata presentase	96% (sangat valid)

(Sumber. Hasil olah data, 2022)

Dari tabel 8 adalah perolehan nilai dari validasi ahli media. Berdasarkan hasil validasi media *Digital Scrapbook* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan oleh peneliti diperoleh skor 72 dengan presentase 90% sehingga di kategorikan sangat baik atau valid digunakan. Validator ahli media mengatakan bahwa produk *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal siap digunakan tanpa revisi.

1. Analisis praktilitas *Digital Scrapbook*

Uji praktilitas terdiri dari evaluasi one to one dan small group. Berikut ini uji coba one to

one dan *small group*. Berikut ini uji *one to one* dan *small group*

a) *One to one evaluation*

Evaluasi uji coba *one to one* dilakukan di kelas IV SDN 15 Semende Darat Laut, dipilih tiga orang siswa secara acak. Uji coba dilakukan pada tanggal 23 Mei 2022. Hasil penilaian angket dari tiga siswa kelas IV terhadap media pembelajaran *Digital Scrapbook* berbasis kearifan lokal disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Penilaian Respon Peserta Didik Tahap One To One

No	Aspek	Peserta didik		
		LD	AMR	K
1	Segi penyajian materi	28	29	26
2	Segi penyajian media	38	33	61
	Jumlah skor penilaian	66	66	61
	Presentase	94,2%	94,2%	87,1%

(Sumber. Hasil olah data, 2022)

Berdasarkan data dari tabel 9 dapat disimpulkan hasil penilaian rata-rata angket respon siswa pada tahap *one to one* terhadap produk *Digital Scrapbook* berbasis kearifan lokal sebesar 91,8 %, termasuk kedalam kategori sangat praktis.

b) *Small group*

Untuk lebih mengetahui kepraktisan *Digital Scrapbook* yang dikembangkan,

selanjutnya dilakukan evaluasi kelompok kecil yang berjumlah 10 orang di kelas IV pada tanggal 24 Mei 2022 dengan melakukan observasi siswa dan pemberian angket kepada siswa untuk meminta tanggapan siswa terhadap penggunaan *Digital Scrapbook*. Hasil penilaian angket dari 10 orang siswa terhadap media pembelajaran *Digital Scrapbook* disajikan dalam tabel berikut

Tabel 10. Hasil Penilaian Respon Peserta Didik Tahap Small Group

No	Aspek	Peserta didik									
		Y P	R	K	C	A	V	L	W	M	
		M	A	A	A	C		Y	Z	T	H
		A	R	Z							P
1	Segi penyajian materi	30	27	26	28	30	30	30	27	27	30
2	Segi penyajian media	37	38	36	37	40	40	36	34	40	40
	Jumlah skor	66	66	61	66	70	70	65	61	70	70

penilaian										
Presentase	94,2 %	94,2 %	87,2 %	92,4 %	100 %	100 %	92,8 %	87,1 %	100 %	100 %

(Sumber. Hasil olah data, 2022)

Berdasarkan tabel 10 dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata angket respon siswa pada tahap *small group* terhadap produk *Digital Scrapbook* berbasis kearifan lokal sebesar 95 %.

a. Menyiapkan teknologi, media dan bahan

Setelah diketahui kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan setelah melakukan evaluasi *expert review*, *one to one* dan *small group*, selanjutnya peneliti menyiapkan link produk prototipe ketiga *Digital Scrapbook* yang akan dibagikan ke dalam komputer maupun laptop sekolah untuk pembelajaran IPS saat melibatkan siswa pada kelas sebenarnya dan menyiapkan peralatan lainnya seperti infokus serta aliran listrik di kelas dan komputer/laptop. Selain itu, peneliti juga melakukan kerja sama kepada guru wali kelas IV untuk menyiapkan perangkat pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

b. Menyiapkan lingkungan

Pembelajaran IPS dilakukan di kelas IV SDN 15 Semende Darat Laut. Kelas IV sudah memiliki fasilitas aliran listrik sehingga produk yang dikembangkan dapat menggunakan infokus komputer dalam proses pembelajaran. Sebelum *Digital Scrapbook* di ujicobakan di lapangan, infokus tersebut diuji untuk memastikan bahwa alat tersebut terhubung dengan laptop dan dapat

menampilkan *Digital Scrapbook* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS.

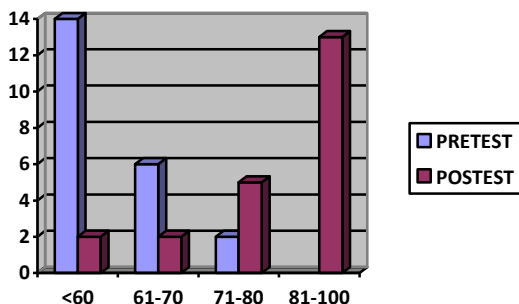
c. Menyiapkan pembelajaran

Pembelajaran IPS dengan menggunakan *Digital Scrapbook* dilaksanakan tiga kali pertemuan kelas IV SDN 15 Semende Darat Laut yang berjumlah 22 orang siswa. Pembelajaran nantinya akan dilaksanakan di ruang kelas IV.

d. Menyediakan pengalaman belajar

Pengalaman belajar yang dilaksanakan di ruang kelas IV. Kegiatan ini melibatkan baik kegiatan yang berpusat pada siswa dalam *Require learner participation*

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa di dalam kelas yang sebenarnya. Peneliti sudah menyiapkan evaluasi soal *pretest* yang diberikan sebelum pembelajaran berlangsung dan soal *posttest* yang diberikan setelah pembelajaran berlangsung. kedua soal tersebut merupakan soal essay yang berjumlah 15 soal yang sudah di lakukan validasi terlebih dahulu dengan validator ahli soal yakni Ibu Putri Dewi Nurhasana M.Pd selaku dosen universitas PGRI Palembang. Setelah melakukan beberapa kali revisi soal maka di dapatkan hasil dari validasi soal yaitu 67 dengan presentase 88% dengan begitu soal dapat di katakan valid dan layak untuk digunakan.



Gambar 3. Diagram hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa

Berdasarkan hasil diagram diatas menunjukkan bahwa hasil pretest siswa mengenai materi IPS masih sangat rendah yaitu presentase 57,2 % maka peneliti melakukan *posttest* kembali setelah media *Digital Scrapbook* diujicobakan. Kemudian berdasarkan diagram tersebut didapatkan hasil *posttest* siswa sebesar 83,2 %, maka dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan media *Digital Scrapbook* siswa mampu memahami dan menjawab pertanyaan mengenai materi IPS keberagaman budaya. Sehingga media *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal dapat dikatakan efektif.

Evaluate dan revise

Pada tahap ini didapatkan hasil penilaian validasi ahli materi, ahli bahasa dan media dengan nilai rata-rata sebesar 91,0% termasuk kriteria sangat valid dan penilaian respon siswa yaitu uji coba *one to one* dan *small group* didapatkan nilai rata-rata sebesar 93,4% termasuk kriteria sangat praktis. Pada tahap uji kompetensi yang dilakukan siswa menyelesaikan soal pretest dan *posttest* yang berjumlah 15 soal, peneliti gunakan untuk mengukur efektivitas produk yang dikembangkan. Peneliti membandingkan nilai siswa yang di peroleh dibawah nilai KKM yang harus dicapai siswa dengan nilai 60 berarti secara keseluruhan nilai siswa telah berhasil dan sangat baik. Kemudian, dilihat dari perbandingan rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 57% dan *posttest* sebesar 83,2 % artinya terjadi peningkatan sebesar 0,60 termasuk dalam kriteria *N-GAIN* sedang, maka dengan begitu produk dapat dikatakan efektif untuk diujicobakan. Hasil yang diperoleh menyatakan bahwa media *Digital Scrapbook* valid,paraktis dan efektif digunakan pada proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang pengembangan *Digital Scrapbook* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar, maka dapat disimpulkan Produk *Digital scrapbook* berbasis kearifan lokal pada materi IPS mengenai keberagaman budaya yang dikembangkan, dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil penilaian validator ahli materi dengan nilai sebesar 83%

termasuk dalam kategori valid, ahli bahasa dengan nilai sebesar 94% termasuk dalam kategori sangat valid dan ahli media dengan nilai sebesar 90% termasuk kategori sangat valid. Sehingga didapat nilai rata-rata penilaian sebesar 91,0% kategori sangat valid.

Produk *Digital scrapbook* berbasis kearifan lokal dinyatakan sangat praktis. Hal tersebut dapat dilihat dari respon siswa pada pada tahap *one to one* dengan rata-rata penilaian sebesar 91,8 % dan uji coba *small group* dengan rata-rata sebesar 95 %. Sehingga dapat nilai rata-rata 93,4% termasuk dalam kategori sangat praktis.

Produk *Digital scrapbook* berbasis kearifan lokal dinyatakan efektif. Hal tersebut dapat dilihat dari *field test* siswa kelas IV yang berjumlah 22 siswa yaitu dilakukan penilaian *pretest* yang mendapatkan hasil sebesar 57,2% dan hasil penilaian *posttest* sebesar 83,2%. Sehingga dari hasil *field test* tersebut dapat dikatakan produk *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal sangat efektif.

Dengan demikian, produk *Digital Scrapbook* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS sangat valid, praktis dan efektif untuk di gunakan. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya menggunakan materi lainnya yang melibatkan daerah tempat tinggal masing-masing dan menguji cobakan di sekolah- sekolah lain tidak hanya satu sekolah saja. Kemudian diharapkan pada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan digital yang bisa digunakan tanpa jaringan internet.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terima kasih kepada Allah Swt atas rahmat dan hidayahnya saya bisa menyelesaikan jurnal penelitian ini, dan kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan. Terima kasih juga kepada pembimbing saya yaitu Ibu Murjainah, M.Pd dan Ibu Puji Ayurachmawati, M.Pd yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan jurnal penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, N. N., & Wicaksono, V. D. (2021). Pengembangan Media Digital Scrapbook Berbasis Android Materi Hubungan Gambar Lambang Negara Dengan Sila-

- Sila Pancasila Kelas II SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3299-3308.
- Alimin. (2018). Menggali Kearifan Lokal Sumatera Selatan Melalui Pendestrian Jalan Jendral Sudirman . *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Universitas PGRI Palembang* , 239.
- Amanullah, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi dan Pembelajaran*, 38-44.
- Anisa, F. N., & Murjainah . (2022). Pengembangan Bahan Ajar Scrapbook Tema Peristiwa dalam Kehidupan Untuk Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Of Social Science Research* , 244.
- Erriyanti, D., Windyantika, N., Utami , D., & Anjarini , T. (2021). Analisis Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Pembelajaran IPS Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Dosen Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 845.
- Garini, A., Respati, R., & Mulyadiprana, A. (2020). Penggunaan Media berupa Digital pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar. *jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 187-189.
- Hidayat , B. (2020). Tinjauan Historis Pendidikan Ips Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 149.
- Isti, L., Agustiniingsih , & Wardoyo, A. (2020). Pengembangan Media Vidio Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 23.
- Khairinal , K., Suratno, S., & Aftiani , R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip PDF Profesional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Managemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 459.
- Kurnia, I. (2018). Mengungkap Nilai-Nilai Kearifan Lokal Kediri Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Bangsa Indonesia. *Jurnal PGSD*, 52 .
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Masturah, E., Mahadewi, L., & Simamora, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-UP Book Pada Mata Pembelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesa*, 214.
- Murjainah. (2016). Pengembangan Digital Scrapbook Pembelajaran Geografi Dengan Kompetensi Kecendrungan Perubahan Litosfer Di Muka Bumi Di Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*, 930-931.
- Rosiha, i., & pamungkas, a. s. (2018). pengembangan media pembelajaran. *Jurnal madrasah ibtidaiyah*, 35.
- Setiawan , I., & Mulyati , S. (2020). Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* , 122.
- Shufa, N. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar Sebuah Kerangka Konseptual . *Jurnal Ilmiah Kependidikan* , 49-52.
- Siswi, N., & Wahyudi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Game Menjelajah Ruang Berbasis Construct untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah bagi siswa di sekolah dasar . *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 494-496.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif fan R & D*. Bandung : Alfabeta .
- Suryaman , & Suryanti, Y. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon dan CapCut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar . *Jurnal CakrawalaPendas*, 842-843.
- Syamsijulianto, T. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Mobuya pada Indahnya Keragaman Budaya Bangsaku di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Konseptual*, 209-211.
- Wahyuni, S., & Solfema . (2020). Pengembangan Dan Pemanfaatan Desain Pembelajaran



PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

VOLUME 11 NOMOR 4 AGUSTUS 2022

ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949

DOI : <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.9061>

<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP>

Tematik Terpadu Berbasis Model
ASSURE di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu
Pendidikan*, 221.