



Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar

Safira Apriyulianti^{1)*}, Siti Istiningsih¹⁾, Aisa Nikmah Rahmatih¹⁾, Fitri Puji Astria¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram

*Corresponding Author: safiraapriyulianti19@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi keefektifan serta proses pembuatan media *scrapbook* dan mengaitkannya dengan kearifan lokal suku Sasak, sekaligus mengevaluasi kecukupan kualitasnya. Uniknya, penelitian ini menggabungkan nilai-nilai kearifan lokal suku Sasak dengan penggunaan gambar beresolusi tinggi untuk memikat minat pelajar. Hasil dari penelitian ini memperlihatkan bahwa materi yang dikaji memperoleh skor validasi sebesar 81 dan tingkat kelayakan sebesar 95,29%, yang menandakan bahwa materi tersebut sangat memadai. Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan metode kuesioner dan merupakan jenis penelitian R&D. Penelitian ini menerapkan model 4D, yang meliputi empat tahap: definisi, desain, pengembangan, dan penyebaran. Sementara itu, validasi media memberikan skor 89 dengan tingkat kelayakan 89%, juga dikategorikan sangat layak. Dalam uji coba kelompok kecil dengan 15 siswa, produk ini mendapat respon sangat baik dengan presentase 94,77%, dan tanggapan guru juga sangat baik dengan 92,72%. Tahap penyebaran fokus pada distribusi terbatas kepada guru kelas IV. Penelitian ini bertujuan agar pengembangan media *scrapbook* yang mengadopsi kearifan lokal suku Sasak ini tidak hanya bermanfaat tetapi juga mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media *Scrapbook*, Kearifan Lokal Suku Sasak, IPA

1. PENDAHULUAN

Di Indonesia, implementasi pendidikan dilaksanakan melalui kurikulum yang diterapkan pada berbagai tingkatan pendidikan, termasuk sekolah dasar, SMP, dan SMA. Peran pendidikan dalam meningkatkan kualitas individu tidak terbantahkan, menjadikannya sangat penting dalam memajukan kesejahteraan bangsa dan negara. Nurmarina, et al (2018) menyatakan bahwa standar pendidikan yang tinggi secara langsung berkontribusi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Pendapat ini didukung oleh Istiningsih, et al (2021), yang menekankan bahwa menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan handal membutuhkan kolaborasi antar berbagai elemen sistem pendidikan.

Pendidikan ilmu pengetahuan alam (IPA) pada jenjang SD/MI berperan sebagai dasar penting dalam mengasah calon saintis, memerlukan kefahaman penuh dari guru mengenai karakteristik murid pada tingkat ini (Tursinawati, 2013). Tujuan pendidikan IPA difokuskan untuk mengeksplorasi dan melakukan kegiatan yang memungkinkan murid memperdalam pemahaman tentang lingkungan alam sekitar mereka, memastikan bahwa proses pembelajaran akan lebih signifikan ketika terintegrasi dengan realitas kehidupan murid.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dengan seorang guru kelas IV di SDN 4 Cakranegara, terungkap bahwa dari total 23 siswa di kelas tersebut, 9 anak atau 39% belum berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebaliknya, 14 siswa telah berhasil memenuhi standar KKM. Hasil penelitian ini, yang juga melibatkan diskusi dengan guru, menunjukkan bahwa saat ini penggunaan media pembelajaran di kelas tersebut didominasi oleh metode tradisional, termasuk buku teks, gambar, foto, dan video. Guru mengakui bahwa media ini kurang efektif dalam membantu pemahaman siswa secara aplikatif dalam kehidupan sehari-hari dan seringkali tidak dimanfaatkan secara maksimal. Oleh karena itu, ada kebutuhan mendesak untuk inovasi dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Berbagai inovasi dalam media pembelajaran dapat dijelajahi, sebagaimana diungkapkan oleh Ardhani, et al (2021) bahwa media ini dianggap krusial bagi murid sekolah dasar yang berumur 7-12 tahun, sebuah fase dimana mereka memasuki periode operasional konkret. Pada fase ini, dukungan dari objek nyata sangat

penting karena anak-anak mulai mengembangkan pemikiran logis. Efektivitas pembelajaran di kelas sangat terikat dengan penerapan media pembelajaran yang tepat. Dalam penelitian mereka, Utaminingsih, et al (2019) menemukan bahwa penggunaan *scrapbook* bisa membangkitkan minat siswa pada materi pelajaran. Karena itu, memberi siswa kesempatan untuk bereksperimen langsung dengan objek, berinteraksi dengan teman sebaya, dan menerima panduan dari guru menjadi hal krusial. Peneliti menyarankan *scrapbook* berbasis kearifan lokal sebagai alat pembelajaran yang ideal untuk siswa berusia 9-10 tahun, atau siswa kelas IV SD, sebab media ini mampu merangsang pikiran, perhatian, emosi, dan minat siswa, serta memotivasi mereka untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Media *scrapbook* diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan yang ada. (Wardhani 2018) mengidentifikasi media *scrapbook* sebagai bentuk media konkret yang disajikan melalui buku menarik. Pendekatan ini mendapatkan dukungan dari Susliana & Wahyuni (2019), yang menekankan bahwa *scrapbook* dalam pembelajaran bukan hanya mengandung teks, melainkan juga visualisasi gambar yang efektif dalam menyoroti poin-poin kunci dalam materi. Hal ini membantu menghindari kejenuhan siswa saat membaca. Oleh karena itu, penggunaan media *scrapbook* sangat sesuai untuk sekolah dasar, mengingat kemampuannya untuk menarik perhatian siswa serta memacu keaktifan dan kreativitas mereka dalam proses pembelajaran.

Mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam metode pengajaran IPA menawarkan pendekatan yang inovatif, di mana nilai-nilai komunitas lokal diinkorporasikan ke dalam kurikulum ilmu pengetahuan alam. Dalam konteks ini, buku tempel yang dirancang akan mencakup nilai-nilai kearifan lokal yang bersumber dari lingkungan para siswa (Pamungkas et al., 2017). Putra (2017) menegaskan keuntungan dari integrasi budaya lokal dalam pendidikan berbasis budaya. Menurutnya, pendekatan ini secara signifikan memperkaya pemahaman siswa tentang proses dan hasil pembelajaran. Pendidikan yang berfokus pada kearifan lokal bukan hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar, namun juga membuka wawasan baru dalam dunia pendidikan. Melalui pendekatan ini, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih berkaitan dengan budaya mereka, memungkinkan mereka untuk memahami konsep ilmiah melalui perspektif budaya yang mereka miliki. Di sisi lain, guru dapat menggunakan kekhasan dan potensi kearifan lokal sebagai alat untuk mengajarkan nilai-nilai tersebut. Hal ini penting agar siswa dapat mengenali dan memahami pentingnya potensi lokal. Pendekatan ini, sesuai dengan pandangan Rahmatih, et al (2020), menekankan pentingnya belajar dari lingkungan sekitar untuk membuat pembelajaran menjadi lebih autentik dan relevan dengan kearifan lokal.

Penelitian (Wardhani, 2018), berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar,” menunjukkan bahwa penggunaan *scrapbook* sebagai media pembelajaran menghasilkan peningkatan yang signifikan dan validitas praktis dalam materi pengelompokan hewan. Ini dibuktikan melalui peningkatan skor dari *pretest* ke *posttest*, menegaskan keefektifannya untuk pendidikan dasar. Sejalan dengan temuan ini, Utaminingsih, et al (2019) dalam penelitiannya “Pengembangan Media *Scrapbook* Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku” juga mendapati bahwa *scrapbook* adalah alat bantu pembelajaran yang efektif untuk kelas IV SD. Kedua studi ini sama-sama menyoroti kegunaan *scrapbook*, yang tidak hanya menarik secara visual dengan gambar dan materi yang relevan tetapi juga meningkatkan pemahaman dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

Integrasi nilai-nilai kearifan lokal suku Sasak menjadi salah satu terobosan utama dalam penelitian ini, menandai perbedaan yang signifikan dengan karya-karya sebelumnya. Penelitian ini memperkenalkan berbagai aspek inovatif, termasuk penerapan materi yang mengeksplorasi hubungan antara gaya dan gerak. Selanjutnya, penelitian ini juga memperlihatkan penggunaan media dengan desain unik dan menarik, seperti gambar berkilau yang efektif dalam menarik perhatian peserta didik. Cara penyajian media juga beragam, termasuk berbagai jenis tempelan yang dapat dibuka ke samping, ke bawah, ke atas, ditarik, dan lainnya, meningkatkan keefektifan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan dan mengembangkan prosedur untuk media *scrapbook*. Didesain untuk menyuguhkan materi yang tidak hanya menarik dan mudah dipahami oleh siswa, tetapi juga agar sesuai dengan lingkungan mereka, konsep ini bertujuan untuk memperkaya inovasi dalam pengajaran IPA di SDN 4 Cakranegara. Ini dilakukan dengan mengintegrasikan kearifan lokal suku Sasak ke dalam pengembangan media *scrapbook* tersebut. Pendekatan ini, yang mengutamakan kearifan lokal suku Sasak

dalam pengembangan scrapbook, menawarkan alternatif yang berpotensi menjadi solusi efektif dalam pendekatan pembelajaran siswa.

2. METODE

Pada Oktober 2023, sebuah penelitian yang bertempat di SDN 4 Cakranegara mengusung tujuan untuk menciptakan media *scrapbook* yang merangkum kearifan lokal suku Sasak. Penelitian ini menghadapi tantangan terbatasnya waktu, biaya, dan sumber daya, yang mengakibatkan penyebaran hasilnya terbatas pada lingkup kecil. Metodologi yang diterapkan adalah penelitian dan pengembangan (R&D), mengadopsi model 4D (*define, design, development, disseminate*) yang terinspirasi oleh Thiagarajan. Penelitian ini fokus pada penerapan media scrapbook berbasis kearifan lokal suku Sasak untuk materi pembelajaran IPA, khususnya tentang hubungan antara gaya dan gerak. Subjek penelitian ini terdiri dari 15 siswa kelas IV di SDN 4 Cakranegara.

Data dikumpulkan dalam dua bentuk utama: kualitatif dan kuantitatif. Informasi kualitatif diperoleh dari umpan balik berupa kritik dan saran yang dikemukakan oleh ahli media dan materi. Untuk proses pengumpulan data ini, metode yang dipakai meliputi penggunaan angket, wawancara, serta penelitian dokumen. Sedangkan data kuantitatif, yang berasal dari evaluasi respon siswa dan guru serta analisis perhitungan hasil validasi oleh ahli materi dan media, ditentukan keefektifannya menggunakan formula persentase (Suhendrianto, 2017):

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

Keterangan:

P = Presentasi kelayakan

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merancang media *scrapbook* yang menyoroti kearifan lokal suku Sasak, dengan tujuan memperdalam pemahaman siswa Sekolah Dasar dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya pada topik gaya dan gerak. Metodologi yang diterapkan adalah R&D (*Research and Development*), mengadopsi model 4D yang mencakup empat tahap utama: definisi, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Analisis dan temuan dari setiap tahap pengembangan media dalam penelitian ini dijabarkan secara rinci:

Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap definisi, fokusnya terletak pada pemahaman terhadap masalah yang timbul di area sekolah. Di sisi lain, tahap analisis mengarah pada proses mengenali masalah yang terjadi dalam bidang pendidikan, dengan penekanan khusus pada kebutuhan pendidikan para siswa. Sesuai dengan temuan (Istiningsih, et al (2021) , dalam tahap analisis, dilakukan pengkajian terhadap kebutuhan yang kemudian membantu dalam menentukan masalah dan memverifikasi kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, menurut Veronica, et al (2018) setiap data yang dikumpulkan oleh peneliti akan dianalisis untuk mengevaluasi kualitas media *scrapbook* yang akan dievaluasi dalam setiap penilaian. Dalam fase ini, empat aspek utama menjadi fokus analisis yang dilakukan oleh peneliti: memulai dengan analisis awal, kemudian menganalisis siswa, materi pelajaran, dan berakhir dengan analisis tujuan pembelajaran.

Pada fase permulaan analisis di SDN 4 Cakranegara, peneliti melakukan pra-penelitian yang melibatkan observasi dan wawancara. Guru menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran konvensional seperti buku paket, gambar dan video masih sangat umum. Sholiha, et al (2017) menggarisbawahi peran penting media pembelajaran dalam mempermudah siswa memahami materi, menarik minat mereka, dan memacu aktivitas belajar. Namun, guru-guru mengakui bahwa efektivitas media tersebut terbatas dalam membantu siswa memahami materi tanpa konteks aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mendorong mereka untuk menciptakan dan menerapkan berbagai media pembelajaran yang inovatif, yang bukan hanya menghindarkan siswa dari kebosanan tetapi juga merangsang partisipasi aktif mereka dalam proses belajar. Selaras dengan pandangan ini, Sudirman, et al (2021) menyatakan pentingnya inovasi dalam pembuatan media pembelajaran oleh guru untuk memperkaya proses edukasi.

Evaluasi keperluan pendidikan siswa, yang dijalankan dengan mewawancarai guru, menyoroti keperluan akan materi pengajaran yang tidak hanya interaktif dan inovatif, tetapi juga menarik dan berkaitan erat dengan realitas kehidupan siswa. Rahmatih, et al (2020) menegaskan betapa pentingnya mengintegrasikan pelajaran dari lingkungan sekitar untuk menciptakan pengalaman belajar yang otentik dan berbasis pada kearifan lokal. Dalam konteks ini, materi yang akan diberikan termasuk dalam Tema 8 Subtema 3, mencakup Kompetensi Dasar (KD) 3.4 “Mengaitkan Gaya dengan Gerak dalam Kejadian di lingkungan Sekitar” serta KD 4.4 “Mempresentasikan Temuan Percobaan mengenai Koneksi antara Gaya dan Gerak”. Analisis ini turut mempertimbangkan penetapan tujuan pembelajaran, dengan fokus pada KD yang perlu dikuasai oleh siswa. Observasi yang dilakukan di sekolah mengungkapkan berbagai karakteristik siswa, termasuk kecenderungan mereka terhadap bahan belajar yang mengandung unsur visual. Sejalan dengan ini, implementasi media *scrapbook* bertemakan kearifan lokal suku Sasak berpotensi meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa, sekaligus membantu mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh kurikulum. Tujuan pembelajaran ini adalah: 1) agar siswa dapat mengartikulasikan hubungan antara gaya dan gerak secara akurat setelah mengobservasi fenomena di lingkungan sekitar, dan 2) memungkinkan siswa untuk mendemonstrasikan hubungan antara gaya dan gerak secara tepat melalui praktik permainan tradisional suku Sasak.

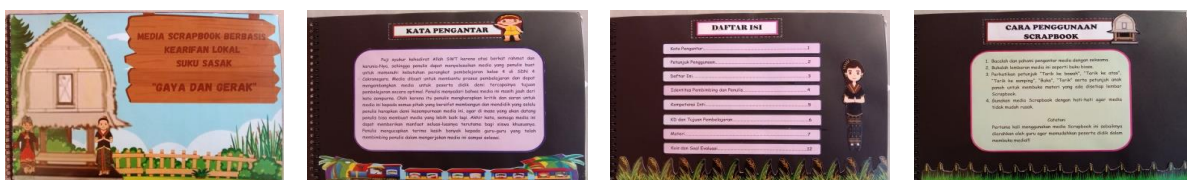
Perancangan (*Design*)

Dalam tahap pembuatan desain awal, peneliti bertanggung jawab untuk mengembangkan materi. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menetapkan konten dan elemen-elemen yang akan diintegrasikan ke dalam *scrapbook*, fokus utamanya adalah pada materi yang berkaitan dengan tema “Hubungan gaya dan gerak Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku.” Selama fase ini, siswa akan menemukan bahwa *scrapbook* ini unik karena tidak hanya mengandung teks, tetapi juga meliputi foto, gambar, dan desain yang beragam di setiap lembarannya. Fase ini juga termasuk penyusunan halaman validasi, yang kemudian akan diperiksa oleh ahli media dan materi di tahap pengembangan berikutnya. Materi yang termasuk dalam fase ini meliputi: 1) Definisi gaya dan gerak, 2) Pengaruh gaya terhadap objek, dan 3) Hubungan antara gaya dan gerak. Untuk menambah nilai pada *scrapbook*, ditambahkan gambar yang mencerminkan budaya lokal suku Sasak, yang mencakup tarian gandrung, permainan gasing, gendang beleq, tenun sesek, dan berbagai permainan tradisional seperti begatrik, sungkit, egrang, selodor, jingklak, serta teknik pembuatan gerabah. Fase kedua difokuskan pada pemilihan bahan dan alat. Bahan dan alat yang dipakai untuk membuat *scrapbook* ini termasuk kertas karton manila, kertas aster hitam, foto/gambar yang sesuai, gunting, penggaris, pensil, pulpen, double tape, pisau cutter, dan lem kertas. Tahap selanjutnya adalah pembuatan prototipe awal dari *scrapbook* tersebut.

Pengembangan (*Development*)

Para ahli, termasuk spesialis media dan materi, melakukan validasi pada media yang telah dikembangkan selama tahap pengembangan. Saran, kritik, dan masukan diberikan oleh mereka untuk merevisi media ini sebelum dilaksanakannya uji coba skala kecil. Menurut Erfan, et al (2020) , tahap ini bertujuan untuk mewujudkan konsep desain media pembelajaran. Khair, et al (2021) juga berpendapat bahwa tujuan utama dari tahap pengembangan adalah menciptakan materi pembelajaran yang lebih efektif setelah melalui validasi dan uji coba di lapangan. Media ini mencakup elemen-elemen berikut: sampul depan dan belakang, pengantar, indeks isi, instruksi penggunaan untuk *scrapbook*, data tentang pembimbing dan pengarang, prinsip-prinsip inti dan dasar, serta tujuan edukatif. Materi ini mengulas konsep gaya dan gerak, analisis dampak gaya terhadap objek, serta eksplorasi perbedaan dan hubungan antara gaya dan gerak, termasuk juga halaman evaluatif. *Scrapbook* yang dibahas dalam media ini merupakan alat edukatif berformat kolase, berisi ilustrasi dan foto yang menginterpretasikan konsep gaya dan gerak, ditambah dengan dekorasi yang menggambarkan kearifan lokal dari suku Sasak. Contoh akhir dari tampilan *scrapbook* dapat dilihat pada gambar 1.

Gambar 1 Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak





Dosen ahli materi pelajaran IPA telah melakukan validasi terhadap materi tersebut. Penyajian hasil validasi ini dapat dilihat pada Tabel I, yang telah direview oleh validator ahli materi:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Aspek Relevansi	18
2	Aspek Keakuratan	15
3	Aspek Komunikatif	10
4	Aspek Berorientasi pada Study Centered	18
5	Aspek Kebahasaan	10
6	Aspek Keterbacaan	10
	Jumlah	81
	Skor Maksimal	85
	Presentase	95,29%
	Kriteria	Sangat Layak

Tabel 1 yang dievaluasi oleh ahli materi memberikan skor 81, menandakan tingkat kelayakan sebesar 95,29% dan memasukkan materi tersebut dalam kategori 'sangat layak', tanpa perlu revisi. Proses validasi media, yang terbagi dalam dua tahap, diperlihatkan melalui hasil validasi tahap pertama oleh validator ahli media di Tabel 2:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Aspek Tampilan	34
2	Aspek Penyajian Media	21
3	Aspek Bahan	11
	Jumlah	66
	Skor Maksimal	100
	Presentase	66%
	Kriteria	Layak

Dalam tahap I validasi media, sebuah *scrapbook* pendidikan memperoleh penilaian 66%, dinyatakan cukup layak namun dengan syarat melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan. Untuk meningkatkan pemahaman siswa, disarankan agar gambar-gambar dalam materi tentang hubungan antara gaya dan gerak di setiap halaman diintegrasikan dengan elemen kearifan lokal suku Sasak. Rekomendasi revisi termasuk mengganti gambar-gambar siswa SD dengan ilustrasi yang mencerminkan tradisi adat Sasak. Juga, judul-judul harus diperkaya dengan unsur kearifan lokal suku Sasak, dan penjelasan penggunaan media perlu disempurnakan. Penggunaan media *scrapbook* ini, yang diakui mudah digunakan dan ekonomis, sejalan dengan pendapat Setiawan, et al (2022) tentang kriteria media pendidikan yang efektif. Setelah penerapan saran dan masukan pada tahap I, tahap II validasi dilakukan, di mana media tersebut kemudian menerima penilaian 89%, dengan kategori sangat layak tanpa perlunya revisi lebih lanjut. Hasil validasi tahap II ini disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Aspek Tampilan	49
2	Aspek Penyajian Media	26
3	Aspek Bahan	14
	Jumlah	89
	Skor Maksimal	100
	Presentase	89%
	Kriteria	Sangat Layak

Setelah melalui proses validasi oleh para ahli materi dan media, *scrapbook* didapuk layak untuk dipakai. Berikutnya, dilakukan uji coba produk untuk menilai respons siswa dan guru terhadap *scrapbook* dalam lingkup tema 8 tentang gaya dan gerak bagi siswa kelas IV SD. Pada 10 Oktober 2023, uji coba ini difokuskan pada sebuah kelompok kecil di SDN 4 Cakranegara dengan melibatkan 15 siswa. Peneliti mengambil langkah pembentukan kelompok dan mendistribusikan *scrapbook* kepada para siswa. Kemudian, siswa diajak untuk menguji *scrapbook* selama 15 menit dengan panduan guru. Hasilnya menunjukkan bahwa tiga siswa mencapai skor 57 (95%), sementara seorang siswa lainnya mencapai skor 56 (93,33%). Secara keseluruhan, tahap uji coba ini berhasil dengan presentase 94,77%, menandakan bahwa media *scrapbook*, yang mengadopsi kearifan lokal suku Sasak, sangat efektif untuk kelas IV.

Selain itu, penelitian ini juga mencakup pengumpulan respon guru melalui angket, yang mencakup beberapa aspek seperti pembelajaran (skor 30), kearifan lokal (skor 20), kemudahan (skor 18), tulisan/teks (skor 9), dan tampilan (skor 25). Siswa juga diminta mengisi angket respon siswa, yang mengevaluasi aspek materi dan media. Dari 15 siswa, dua di antaranya mencapai skor tertinggi, dengan penilaian yang tinggi pada aspek materi yang meliputi kriteria seperti kemudahan pemahaman, penyajian materi yang merangsang pemikiran mandiri, dan bahasa yang mudah dipahami, semuanya meraih skor 5. Pada aspek media, indikator seperti kejelasan gambar, tampilan media yang menarik, pemilihan warna yang memotivasi, dan keefektifan dalam membantu penguasaan materi, semuanya memperoleh skor 5, sementara penggunaan media *scrapbook* yang membuat pelajaran lebih menarik mendapatkan skor 4. Akibatnya, dua siswa tersebut memperoleh skor 59 dengan presentase 98,33%. Tiga siswa lainnya mendapatkan skor 58 (96,66%), sementara dua siswa mencapai skor terendah yaitu 55 (91,66%).

Dari hasil evaluasi, diketahui bahwa *scrapbook* sebagai media pembelajaran mendapat apresiasi tinggi, terbukti dengan persentase kelayakan sebesar 92,72%. Berdasarkan umpan balik dari para guru, terdapat rekomendasi untuk menerapkan warna latar yang lebih terang atau menggunakan gambar-gambar alam sebagai *background*. Data ini secara terperinci tercantum dalam Tabel 4:

Tabel 4 Hasil Uji Kelayakan Tambahan

No	Kelayakan	Skor	Kategori
1	Hasil Angket Respon Guru	92,72%	Sangat Layak
2	Hasil Angket Respon Siswa	94,77%	Sangat Layak

Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran merupakan langkah akhir dalam penelitian pengembangan media *scrapbook* yang berfokus pada kearifan lokal suku Sasak. Dalam tahap ini, media yang telah dikembangkan diharapkan dapat menjangkau lebih luas, sehingga memungkinkan penyerapan, pemahaman, dan penggunaan efektif dalam proses pembelajaran. Namun, penyebaran media ini terbatas hanya pada skala kecil, yakni dengan cara mengenalkan media *scrapbook* kepada para pengajar kelas IV di SDN 4 Cakranegara. Selanjutnya, media tersebut diserahkan kepada guru-guru tersebut sebagai bagian dari proses penyebaran ini.

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk *scrapbook* yang berfokus pada kearifan lokal suku Sasak, khususnya untuk pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) di sekolah dasar. Kendala utama yang terungkap dalam penelitian ini adalah rendahnya tingkat konsentrasi siswa saat materi diajarkan, yang sering kali terjadi bila materi tersebut kurang relevan dengan lingkungan sekitar mereka. Media pembelajaran yang umumnya digunakan cenderung monoton, terbatas pada penggunaan buku

teks, gambar, dan video yang standar. Inovasi media ini, yang terinspirasi oleh desain album foto, mengintegrasikan gambar dan keterangan mengenai topik gaya dan gerak, untuk meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, peneliti berpendapat bahwa penggunaan *scrapbook* sebagai media pembelajaran dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan fokus dan pemahaman siswa, sekaligus memperbaiki hasil belajar mereka.

4. SIMPULAN

Penelitian tentang pembuatan *scrapbook* yang menggali kearifan lokal suku Sasak untuk pelajaran IPA telah mengungkap temuan krusial. Fase awal, 'define', menggarap analisis awal termasuk analisis tentang siswa, materi, dan tujuan pembelajaran. Berlanjut ke fase 'design', di mana nilai-nilai kearifan lokal suku Sasak diinkorporasi ke dalam konsep awal *scrapbook*. Selanjutnya, fase 'develop' melibatkan pembuatan dan validasi produk oleh pakar materi, yang memberi penilaian sangat memadai dengan rata-rata skor 95,29%. Dari sisi guru, angket yang diisi menunjukkan hasil yang serupa, dengan 92,72% menyatakan *scrapbook* ini sangat layak. Validasi pertama oleh pakar media memberi nilai 66%, namun setelah penyempurnaan berdasarkan saran, nilai ini naik menjadi 89%, menandai kelayakan tinggi. Pada uji coba terbatas dengan 15 siswa kelas IV SDN Cakranegara, tercatat bahwa semua aspek *scrapbook* mendapatkan presentase 94,77%, menandakan kelayakan yang tinggi. Tahap akhir, 'disseminate', melibatkan penyebaran produk ini kepada guru-guru kelas IV di SDN 4 Cakranegara.

Daftar Pustaka

- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningasih, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD*. 16(2), 170-175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, Radiusman, & Ratu, T. (2020). *Pengembangan Game Edukasi "Kata Fisika" Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya*. 11(1), 31-46. <https://doi.org/10.31849/lectura.v11i1.3642>
- Istiningasih, S., Darmiany, Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). *Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli di era new normal*. 04(06), 911-920. <https://doi.org/10.22460/collase.v4i6.9578>
- Khair, B. N., Astria, F. P., Wardani, K. S. K., Nurwahidah, & Sriwarthini, N. L. P. N. (2021). *Pengembangan LKPD Literasi Sains Berbasis Lesson Study For Learning Community (LSLC)*. 16(1), 136-141. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2297>
- Nurmarina, A., Wakhyudin, H., Priyanto, W., Pendidikan, F. I., & Semarang, U. P. (2018). *Pengembangan Media Kotak Cilukba Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku Kelas 1 SD*. 1, 139-151.
- Pamungkas, A., Subali, B., & Lunuwih, S. (2017). *Implementasi Model Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Implementation of Science Learning Model Based on Local Wisdom to Improve Creativity and Student Learning Outcomes*. 3(2), 118-127. <https://doi.org/10.21831/jipi.v3i2.14562>
- Putra, P. (2017). *Pendekatan Etnopedagogi dalam Pembelajaran IPA SD / MI*. 1(1), 17-23. <https://doi.org/10.30631/pej.v1i1.1>
- Rahmatih, A. N., Mauluya, M. A., & Syazali, M. (2020). *Refleksi Nilai Kearifan Lokal (Local Wisdom) Dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar: Literature Review*. 15(2), 151-156. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i2.1663>
- Setiawan, H., Saputra, H. H., Hakim, M., Ermiana, I., & Umar. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Gurita Kata Berbasis Karakter Pada Materi Menulis Puisi Kelas IV Sekolah Dasar*. 7(62), 79-92. <http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v7i1.893>
- Sholiha, M., Tamam, B., & Munawaroh, F. (2017). *Pengembangan Media Kotak Cahaya Pelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya*. 10(1), 34-43. <https://doi.org/10.21107/rekayasa.v10i1.3602>

- Sudirman, Abdul Kadir Jaelani, Widiada1, I. K., Tahir1, M., & Radiusman. (2021). *Pelatihan Pembuatan Media Video dan Audio Visual Bagi Guru SD Negeri Gugus V Kecamatan Batukliang Utara Lombok Tengah*. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v3i2.1112>
- Suhendrianto. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar. *Universitas Islam Negeri Malang Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Susliana, D., & Wahyuni, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook untuk Meningkatkan Pemahaman Materi*. 8(3), 0-7. <https://doi.org/10.15294/upej.v8i3.35618>
- Tursinawati. (2013). *Analisis Kemuncula Sikap Ilmiah Siswa Dalam Pelaksanaan Percobaan Pada Pembelajaran IPA Di SDN Kota Banda Aceh*. 1(1982), 67-84. <http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v4i1.157>
- Utaminingsih, S., Agustini, F., & Khb, M. A. (2019). *Pengembangan Media Scrap Book Tema Pekerjaan Subtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku*. 3, 64-70. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17378>
- Veronica, I., Pusari, R. W., & Setiawardana, M. Y. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK PADA PEMBELAJARAN IPA*. 2(3), 258-266. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16222>
- Wardhani, S. W. (2018). *Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokkan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. 2(2), 124-130. <https://doi.org/10.24114/js.v2i2.9934>