

Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Kuliner Sasak untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SDN 32 Ampenan

Baiq Salma Sajida^{1*}, Moh. Irawan Zain¹, Vivi Rachmatul Hidayati¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

Author e-mail: baiqsalma@gmail.com

Received: 22 July 2025.; Revised: 23 June 2025.; Published: 30 June 2025

Abstrak

Rendahnya hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV di SDN 32 Ampenan disebabkan oleh pembelajaran yang berpusat pada guru dan dominasi penggunaan buku teks sebagai satu-satunya media pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan kurangnya variasi media pembelajaran yang berdampak pada menurunnya motivasi serta hasil belajar siswa yang kurang optimal. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa *scrapbook* berbasis kuliner Sasak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas *scrapbook* berbasis kuliner Sasak sebagai media pembelajaran IPS. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa kelas IV SDN 32 Ampenan, dengan instrumen berupa lembar observasi, wawancara, validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan *scrapbook* dinilai "Sangat Valid" oleh ahli media (90%) dan ahli materi (86%). Uji coba lapangan besar memperoleh kategori "Sangat Praktis" sebesar 81,3%. Analisis N-Gain menunjukkan peningkatan skor *pre-test* dan *post-test* sebesar 0,76 (76%), yang termasuk dalam kategori "cukup efektif." Dengan demikian, *scrapbook* berbasis kuliner Sasak layak digunakan dan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN 32 Ampenan.

Kata kunci: Media *Scrapbook*, Kuliner Sasak, Hasil Belajar, IPS.

Development of Sasak Culinary-Based Scrapbook Media to Improve Social Studies Learning Outcomes of Grade 4 Students of SDN 32 Ampenan

Abstract

Low learning outcomes in Social Studies among fourth-grade students at SDN 32 Ampenan are attributed to teacher-centered learning, where instruction is dominated by textbooks and lacks media variation. This limited approach reduces student motivation and leads to unsatisfactory academic achievement. To address this, the researcher developed an innovative Sasak culinary-based scrapbook as a learning medium for Social Studies. This study aimed to determine the feasibility and effectiveness of the scrapbook in supporting Social Studies learning. The research used a Research and Development (R&D) methodology with the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Participants included fourth-grade teachers and students at SDN 32 Ampenan, and data was collected through observation sheets, interviews, expert validation, questionnaires, as well as pre-test and post-test assessments. Validation results rated the scrapbook as "Highly Valid" by media experts (90%) and content experts (86%). Trials showed the medium was "Highly Practical" with a percentage of 81.3%. Pre-test and post-test analysis using N-Gain revealed an increase of 0.76 (76%), which classifies as "fairly effective." These results indicate the Sasak culinary-based scrapbook is both highly feasible and fairly effective for improving Social Studies learning outcomes among fourth-grade students at SDN 32 Ampenan.

Keywords: *Scrapbook Media, Sasak Culinary, Learning Outcomes, Social Studies.*

How to Cite: Sajida, B. S., Zain, M. I., & Hidayati, V. R. (2025). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Kuliner Sasak untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SDN 32 Ampenan. *Journal of Authentic Research*, 4(1), 516–527. <https://doi.org/10.36312/jar.v4i1.3197>



<https://doi.org/10.36312/jar.v4i1.3197>

Copyright© 2025, Sajida et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan muatan yang lebih optimal dengan memuat pembelajaran intrakurikuler yang beragam, sehingga memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk memperdalam konsep dan memperkuat keterampilannya. Guru mempunyai kebebasan untuk memilih berbagai media ajar agar sesuai dengan kebutuhan dan minat belajar siswanya (Direktorat Sekolah Dasar, 2024). Kurikulum Merdeka secara umum bertujuan untuk mengembangkan minat dan bakat siswa sesuai dengan keinginan mereka. Ini lebih fokus pada penerapan profil pelajar Pancasila baik dalam budaya sekolah maupun kegiatan belajar mengajar (Azzahra et al., 2023).

Salah satu implikasi penerapan kurikulum merdeka di sekolah dasar adalah terintegrasinya mata pelajaran IPA dan IPS ke dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sekarang menjadi mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka (Shofia Hattarina et al., 2022). Panjaitan dkk (2014) menyatakan bahwa dalam kurikulum merdeka, IPS sangat penting untuk menciptakan profil siswa Pancasila. Sebagai bagian dari kebinekaan global IPS dapat membantu peserta didik menumbuhkan kecintaan mereka terhadap kebudayaan lokal.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari berbagai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang terkait dengan masalah sosial. Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diajarkan di sekolah tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga memberikan nilai, sikap, dan keterampilan untuk membantu siswa menjadi bagian dari masyarakat, bangsa, dan negara (Aulia, R., & Wandini, R. R. . (2023). Menurut Tusriyanto (2014) di dalam kurikulum sekolah dasar, pendidikan IPS terdiri dari bagian-bagian pengetahuan (*knowledge*) atau konsep-konsep ilmu-ilmu sosial (*social science*). Tingkat kesulitan pelajaran telah disesuaikan dengan tingkat kecerdasan, minat, pertumbuhan, dan perkembangan usia siswa sekolah dasar.

Hasil belajar IPS adalah tolak ukur pengetahuan, keterampilan, dan perspektif siswa dalam memecahkan masalah masyarakat dan berinteraksi dengan lingkungannya (Putu Suryanita & Nyoman Kusmariyatni, 2021). Namun, masalahnya adalah masih rendahnya hasil belajar IPS yang ditunjukkan di sekolah dasar. Masih banyak siswa yang belum melampaui nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Demikian pula dengan hasil observasi yang dilakukan di SDN 32 Ampenan, peneliti melihat bagaimana proses pembelajaran IPS. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa kurang memperhatikan guru yang sedang menjelaskan. Selain itu, dalam menyampaikan materi guru hanya menggunakan pendekatan *Teacher Centered Learning* (TCL) yaitu dengan memberikan ceramah pada saat pembelajaran kemudian siswa akan disuruh mendengarkan dan mengerjakan tugas. Hal ini dikarenakan kurangnya ketersediaan media pembelajaran di SDN 32 Ampenan dan guru dikelas mengajar hanya menggunakan buku cetak. Hasil pengamatan tersebut didukung

dengan penilaian hasil belajar yang diberikan oleh guru kelas 4 dimana sebanyak 7 dari 18 siswa tidak memenuhi KKM.

Kegiatan pembelajaran seharusnya tidak lagi didominasi oleh guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Saat ini pembelajaran dengan pendekatan (*Student Centered Learning*) SCL harus selalu diterapkan karena lebih memiliki kebermaknaan dan kejelasan dalam melakukan sebuah proses pembelajaran yang menyebabkan siswa menjadi lebih aktif, kreatif, serta inovatif dalam melalui proses pembelajarannya (Wulandari et al., 2022). Guru juga perlu menggunakan media pembelajaran di dalam kelas karena media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat atau media untuk membantu agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan siswa belajar dengan baik, sehingga guru dapat memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien (Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. 2022).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kristanto, A. 2016). Terdapat enam kategori dasar media, yaitu : teks, audio, visual, video, *manipulative* (perekayasa benda-benda), dan orang (Shoffa, S. et al., 2021). Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *scrapbook*.

Media *Scrapbook* adalah sebuah media kreatif buatan tangan yang dibuat dengan menggunakan teknik menempel. *Scrapbook* ini dirancang agar terlihat menarik saat digunakan oleh siswa. Kelebihan media *scrapbook* adalah mudah disiapkan, mudah digunakan, menggugah minat siswa, menciptakan suasana belajar sambil bermain, dan meningkatkan kemampuan menulis siswa (Hapsari & Wulandari, 2019). Kelebihan dari media *Scrapbook* adalah sifatnya konkret, lebih realistis menunjukkan pokok permasalahan, dan bahan-bahan membuat *Scrapbook* mudah didapatkan tanpa menggunakan peralatan khusus (Dewi, T. K., & Yuliana, R, 2018).

Menurut Amalia Fitri, dkk (2020) kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk melindungi dan mengolah lingkungan hidup secara lestari. Dapat berbentuk ritual atau upacara adat, kepercayaan, pengelolaan sumber daya alam, cara menanam, dan hukum adat yang sudah disepakati. Kuliner atau makanan tradisional juga termasuk dalam kearifan lokal. Makanan tradisional adalah warisan makanan yang diturunkan dan telah membudaya di masyarakat Indonesia (Muhilal, 1995). Makanan tradisional dapat diartikan juga sebagai hidangan yang telah dikonsumsi oleh masyarakat selama beberapa generasi. Hidangan ini sesuai dengan selera masyarakat, tidak bertentangan dengan keyakinan agama setempat, dan terbuat dari bahan makanan serta rempah-rempah yang tersedia di lingkungan lokal (Sastroamidjojo, S. 1995). Makanan tradisional atau makanan lokal mencerminkan keseluruhan budaya masyarakat suatu daerah. Di Lombok, potensi makanan Suku Sasak bisa menjadi peluang untuk mendorong perkembangan wisata kuliner, mengingat nilai sejarah yang terkandung dalam setiap hidangan khasnya (Pindayu et al., 2024). Pelestarian dan pengembangan

makanan tradisional merupakan upaya untuk mempertahankan, meningkatkan mutu, serta memperbanyak variasi hidangan, sekaligus membudayakannya di kalangan masyarakat agar lebih dikenal dan diwariskan secara turun-temurun (Kartini et al., 2024). Peneliti mengangkat tema kuliner Sasak dalam pengembangan media *scrapbook* untuk meningkatkan hasil belajar IPS sangat tepat karena kuliner, sebagai bagian integral dari budaya Sasak yang kaya dengan cita rasa khas dan nilai budaya tinggi, dapat menjadi jembatan efektif untuk mengenalkan budaya Sasak kepada siswa kelas 4 yang berada pada tahap perkembangan kognitif membutuhkan pengalaman konkret, sehingga media *scrapbook* berbasis kuliner Sasak menjadi sangat relevan dalam memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan hasil belajar IPS mereka (Isnawati et al., 2022).

Media *scrapbook* belum pernah dikembangkan terutama berbasis kuliner sasak. Pembaruan pengembangan media yang dikembangkan oleh peneliti pada media *scrapbook* ini berupa ilustrasi kuliner sasak seperti “pelecing kangkung”, “ayam taliwang”, “ares”, “tumbek”, dan “temerodok”. Serta di dalam media ini terdapat bahan-bahan, cara membuat, dan manfaat dari setiap makanan tradisional tersebut. Media *scrapbook* ini dapat digunakan selama proses pembelajaran IPS materi kearifan lokal dengan cara belajar sambil bermain. Materi kearifan lokal ini terdapat dalam mata pelajaran IPS kelas 4 bab 6 “Indonesiaku Kaya Budaya”. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti bermaksud untuk mengangkat judul penelitian “Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Kuliner Sasak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas 4 SDN 32 Ampenan”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas 4 SDN 32 Ampenan yang berjumlah 18 orang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi angket validasi ahli (media dan materi), lembar observasi, lembar wawancara guru, angket respon siswa dan guru, serta soal pre-test dan post-test berupa 15 soal pilihan ganda. Validasi dilakukan oleh dua orang ahli, kemudian media diuji coba pada siswa melalui pembelajaran di kelas. Teknik analisis data menggunakan porsen validasi, porsen kepraktisan dan menggunakan uji N-gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal penelitian ini adalah analisis (*analyze*). Pada tahap analisis ini, tindakan utama yang dilakukan adalah menganalisis permasalahan yang ditemukan di sekolah, melalui analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis produk. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mengidentifikasi serta mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di kelas, terutama terkait media pembelajaran yang telah digunakan selama ini. Dilakukan tiga tahap dalam analisis ini, yaitu analisis kebutuhan peserta didik, analisis materi, dan analisis produk. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai permasalahan yang ada di sekolah. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dan observasi dengan guru kelas 4 SDN 32 Ampenan. Berdasarkan hasil wawancara tersebut,

diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran di kelas, guru hanya mengandalkan buku paket yang diterbitkan oleh pemerintah untuk sekolah. Namun, mengandalkan buku paket saja memiliki beberapa kekurangan yang berdampak pada efektivitas proses pembelajaran di kelas. Pertama, isi materi tersebut bersifat umum dan tidak disesuaikan dengan konteks lokal, sehingga peserta didik kesulitan mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka. Kondisi ini sejalan dengan penelitian Winda & Dafit (2021) yang menyoroti bahwa banyak guru di sekolah dasar masih belum menggunakan media pembelajaran dan lebih banyak mengandalkan metode ceramah serta buku cetak. Kendala utama yang diidentifikasi adalah keterbatasan infrastruktur. pembelajaran lebih banyak mengandalkan buku paket dan ceramah.

Selain itu karena guru yang hanya menggunakan buku paket nasional, guru merasa kesulitan untuk menjelaskan materi sesuai dengan konteks lokal karena buku paket bersifat umum sehingga hasil belajar di sekolah terutama pada mata pelajaran IPS terbilang rendah. Peneliti lain menyebutkan bahwa buku paket yang digunakan sebagai sumber belajar utama di sekolah dasar cenderung bersifat umum dan kurang memperhatikan aspek kearifan lokal yang relevan dengan lingkungan tempat tinggal siswa. Akibatnya, materi yang diajarkan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari peserta didik (Melati, R., & Niamah, I. Y., 2025).

Analisis selanjutnya adalah analisis materi. Pada tahap ini, dilakukan analisis materi yang disesuaikan dengan kebutuhan serta kemampuan peserta didik. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi materi yang akan diajarkan, sehingga dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam *scrapbook* yang akan dikembangkan. Berdasarkan analisis materi yang dihasilkan, maka diperoleh hasil yaitu kurikulum yang digunakan dalam pengembangan media *scrapbook* ini adalah Kurikulum Merdeka. Serta materi yang akan dimasukkan dalam *scrapbook* adalah materi IPS “Indonesiaku Kaya Budaya” Bab 6 terutama pada kuliner tradisional. Kuliner tradisional berperan dalam membangun karakter bangsa, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, serta memperkuat identitas dan kebanggaan budaya lokal (Hakim, I. N., & Hamidah, S., 2022). Materi yang diintegrasikan meliputi kuliner tradisional Suku Sasak yang bisa dijumpai sehari-hari oleh siswa, seperti Ayam Taliwang, Pelecing Kangkung, Ares, Tumbek, dan Temerodok. Analisis terakhir adalah analisis produk Analisis produk dilakukan untuk menentukan komponen yang akan dimasukkan ke dalam *scrapbook*. Tahap ini mencakup pemilihan aplikasi yang digunakan dalam perancangan media *scrapbook* serta berbagai aspek yang diperlukan dalam proses pengembangan *scrapbook* tersebut. Dalam penyusunan *scrapbook* ini dirancang dengan menggunakan aplikasi *Canva*. *Scrapbook* akan didesain semenarik mungkin dengan menambahkan banyak elemen-elemen menarik sebagai hiasan juga foto dan vektor makanan Sasak.

Tahap selanjutnya adalah desain produk, pada tahap ini peneliti membuat rancangan dari media *scrapbook* yang berisi materi berbasis Kuliner Sasak pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas 4 SDN 32 Ampenan. Desain produk media *scrapbook* ini dibuat menggunakan aplikasi *Canva*. Media *scrapbook* ini terdiri dari sampul (*cover*), daftar isi, pengertian kearifan lokal, pengertian kuliner tradisional, penjelasan mengenai kuliner tradisional Sasak : ayam taliwang, pelecing kangkung, tumbek, temerodok, dan ares, serta penjelasan mengapa kuliner tradisional itu penting, cara pelestarian budaya, manfaat melestarikan budaya, dan glosarium. Desain *scrapbook* akan disesuaikan dengan kearifan lokal suku Sasak, sehingga secara keseluruhan modul ini akan menampilkan berbagai corak dan ragam budaya Sasak. Penggunaan media *scrapbook* membuat pembelajaran lebih menarik, menumbuhkan motivasi belajar, metode mengajar menjadi lebih bervariasi, serta melibatkan siswa dalam aktivitas belajar seperti mengamati, melakukan, dan berekspresi kreatif (Siregar, N. et al., 2022).

Pada tahap pengembangan ini, produk media *scrapbook* dikembangkan setelah produk dirancang pada tahap desain matang. Tahap pengembangan dilanjutkan dengan menyusun *scrapbook* berdasarkan rancangan desain yang telah dibuat. *Scrapbook* yang telah didesain kemudian dirancang melalui aplikasi *Canva*. Setelah selesai didesain, *scrapbook* dikembangkan menjadi produk utuh yang siap untuk diuji kelayakannya. Setelah penyusunan desain dari cover hingga daftar pustaka selesai, *scrapbook* kemudian dicetak dalam ukuran A5. Bagian cover dicetak dengan menggunakan kertas karton dengan halaman isi dicetak menggunakan kertas foto untuk menyempurnakan tampilan *scrapbook*. *Scrapbook* di cetak dengan ukuran 20,8 cm dan 14,8 cm. Setelah desain media dibuat, tahap pengembangan harus mengikuti desain tersebut agar produk yang dihasilkan valid, praktis, dan efektif. Jika pengembangan tidak mengikuti desain, media yang dihasilkan mungkin tidak sesuai kebutuhan atau tujuan pembelajaran (Harida & Arfandi, 2023). Kemudian *scrapbook* di validasi oleh ahli. Tujuan dari validasi produk ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan efektifitas dari media *scrapbook*. Adapun validasi dari *scrapbook* ini divalidasi oleh para ahli yang berkaitan, seperti ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media dan materi pada tahap ini menghadirkan dua orang ahli yaitu Dosen PGSD Universitas Mataram. Ahli media akan menilai kelayakan dan kualitas dari desain media, ahli media yang memvalidasi produk ini adalah Bapak Gozin Najah Rusyada, M.Pd. Selanjutnya ahli materi akan menilai isi konten dari materi kuliner tradisional Sasak. Ahli materi yang memvalidasi produk ini adalah Bapak Muhammad Sobri, M.Pd dengan menggunakan angket yang berskala 1, 2, 3, 4, dan 5. Hasil validasi media dan materi ditampilkan dalam tabel berikut :

a. Hasil Validasi Media

Tabel 1	
No.	Aspek
Skor	
1.	Tampilan Media
41	
2.	Penyajian Media
41	
3.	Bahan Media
8	
Total Skor : 90	

Untuk menghitung tingkat presentase pencapaian kelayakan produk *scrapbook* yang divalidasi oleh ahli media tersebut, digunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{Total\ Skor \times 100\%}{Skor\ Maksimal}$$

$$V = \frac{90 \times 100\%}{100}$$

$$V = 90 \%$$

Dari hasil validasi media tersebut, didapatkan tingkat validitas berada diantara rentang 75,01%-100,00% yang dimana menurut kriteria validitas Sugiyono (2016) masuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Pada validasi media, ahli media menganggap media sudah sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran sehingga media *scrapbook* dinyatakan dapat digunakan tanpa revisi.

b. Hasil Validasi Materi

Tabel 2

No. Skor	Aspek
1. 13	Relevansi
2. 13	Keakuratan
3. 13	Kemenarikan
4. 12	Komunikasi
5. 17	Berorientasi pada siswa
6. 18	Kebahasaan
Total Skor : 86	

Untuk menghitung tingkat presentase pencapaian kelayakan produk *scrapbook* yang divalidasi oleh ahli materi tersebut, digunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{\text{Total Skor} \times 100\%}{\text{Skor Maksimal}}$$

$$V = \frac{86 \times 100\%}{100}$$

$$V = 86\%$$

Dari hasil validasi materi tersebut, didapatkan tingkat validitas berada diantara rentang 75,01%-100,00% yang sama dengan hasil validasi media dimana menurut kriteria validitas Sugiyono (2016) masuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Meskipun dikategorikan sangat layak, media ini mendapatkan revisi berdasarkan pada masukan atau saran ahli media, agar media yang dibuat menjadi lebih bagus dan siap untuk diujicoba pada siswa. Bagian yang mendapat masukan atau saran dari ahli media untuk dilakukan revisi adalah menambahkan daftar pustaka dan menambahkan informasi terkait kuliner Sasak.

Pada tahap implementasi akan membahas mengenai penggunaan media *scrapbook* pada siswa setelah media yang dibuat tersebut mendapat saran atau masukan dari para ahli validasi. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan. Validasi ahli sangat penting untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk sebelum diimplementasikan di lapangan (Fadjeri & Nurchayati, 2022). Pada tahap sebelumnya, media *scrapbook* yang dibuat tersebut mendapat saran atau masukan sehingga menghasilkan produk media yang siap untuk diujicobakan pada siswa. Tujuan dari tahap ini yaitu untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media *scrapbook* yang dibuat sebagai media dalam pembelajaran.

Uji kepraktisan digunakan dengan melakukan uji coba terhadap produk media pembelajaran. Dimana tahap uji coba media akan dilaksanakan dengan menggunakan skema uji kelompok besar dan uji coba guru kelas 4, kemudian diberikan angket yang sudah dibuat sesuai dengan aspek dan indikator. Pelaksanaan uji coba yang pertama dilakukan pada siswa kelas 4 SDN 32 Ampenan untuk menilai kepraktisan media pembelajaran berupa *scrapbook* yang meliputi tampilan, kesesuaian media terhadap materi, kejelasan media, dan kemudahan penggunaan media. Adapun uji coba kedua dilakukan pada guru kelas 4 SDN 32 Ampenan

yang meliputi tampilan, kejelasan dan kesesuaian media, dan kemudahan penggunaan media.

Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba tahap pertama atau uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 17 siswa kelas 4 SDN 32 Ampenan, dimana pembentukan kelompok besar dilakukan secara acak. Uji coba kelompok besar dilaksanakan dengan proses pembelajaran yang diarahkan langsung oleh peneliti. Seluruh siswa diberikan produk media pembelajaran berupa *scrapbook* dan diminta untuk memahami isi media tersebut. Setelah semua siswa memahami isi media *scrapbook*, perwakilan siswa diminta untuk maju ke depan dan mempresentasikan kembali terhadap isi *scrapbook* yang sudah dipahaminya. Setelah pembelajaran selesai, siswa diminta untuk memberikan penilaian terhadap produk media *scrapbook* pada angket respon siswa. Penilaian kepraktisan produk media *scrapbook* dianalisis dengan menggunakan SPSS 26. Berikut ini hasil penilaian tingkat kepraktisan produk media *scrapbook* berbasis kuliner Sasak :

Tabel 3			
Deskriptif Statistik			
N	Skor	Mean	Skor
	Maksimum	Total	
	Minimum		
17	74	48	64,94
1037			

Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui bahwa jumlah skor total sebesar 1037 dengan rata-rata yang diperoleh berdasarkan hasil uji kepraktisan tahap 1 sebesar 64,94. Adapun skor maksimum sebesar 74 dan skor minimum sebesar 48. Untuk menghitung persentase tingkat pencapaian kelayakan produk media *scrapbook* berdasarkan angket respon siswa pada uji coba kelompok besar maka digunakan rumus, sebagai berikut.

Nilai maksimal keseluruhan = $75 \times 17 = 1275$

$$V = \frac{\text{Total Skor} \times 100\%}{\text{Skor Maksimal}}$$

$$V = \frac{10375}{1275} \times 100\%$$

$$V = 81,3\%$$

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar diketahui bahwa persentase tingkat kepraktisan produk media *scrapbook* mencapai 81,3% dan masuk dalam kategori sangat praktis.

Uji Coba Guru

Uji coba tahap kedua atau uji coba guru dilakukan terhadap seorang guru kelas 4. Uji coba guru dilakukan dengan memberikan angket untuk menilai media *scrapbook* yang digunakan dengan menggunakan angket skala likert 1-5.

Tabel 4	
No.	Aspek
	Skor
	Aspek media
22	
	Aspek penggunaan
45	
Total Skor : 67	

Untuk menghitung tingkat presentase pencapaian kepraktisan produk *scrapbook* yang divalidasi oleh ahli materi guru, digunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{\text{Total Skor} \times 100\%}{\text{Skor Maksimal}}$$

$$V = \frac{67}{75} \times 100\%$$

$$V = 89,3\%$$

Berdasarkan Tabel 4, dapat dilihat bahwa rata-rata angket penggunaan media *scrapbook* divalidasi oleh guru kelas 4 adalah 89,3%. Berdasarkan kategori tafsiran praktilitas nilai 89,3% termasuk kategori sangat praktis.

Selanjutnya pada uji coba efektivitas diberikan soal *pre-test* dan *post-test* yang merupakan bentuk evaluasi yang berfungsi untuk mengetahui perkembangan dan kemajuan belajar siswa. Peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS diukur dengan menggunakan soal tes pilihan ganda sebanyak 15 soal yang diberikan sebelum dan sesudah pemberian media *scrapbook*. Pengumpulan data *pretest-posttest* dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS akibat dari penggunaan media *scrapbook*. Adapun pengisian tes diikuti oleh siswa kelas 4 SDN 32 Ampenan sebanyak 17 responden. Pemberian *pre-test* dilaksanakan pada 3 Mei 2025 kemudian dilakukan uji coba media *scrapbook* dan diakhiri dengan *post-test* yang dilaksanakan pada 19 Mei 2025.

Tabel 5

Statistik Deskriptif			
	N	Minimum	Maximum
<i>Pre-test</i>	17	20	73
			57.18
<i>Post-test</i>	17	73	100
			89.35
N gain	17	.60	1.00
			.7660

Berdasarkan Tabel 5 dapat diketahui bahwa skor maksimum pada *pre-test* siswa sebesar 73 dan skor minimum sebesar 20 dengan rata-rata nilai pretest yang diperoleh siswa sebesar 57,18. Kemudian setelah siswa diberikan media *scrapbook*, nilai *post-test* menunjukkan adanya peningkatan dari sebelum dan sesudah pemberian media. Adapun skor maksimum pada posttest siswa memperoleh sebesar 100 dan skor minimum sebesar 73 dengan rata-rata nilai *post-test* sebesar 89,35. Hal ini menunjukkan penggunaan *scrapbook* berbasis Kuliner Sasak mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna serta membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Simamora (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran menjadikan proses belajar lebih menarik dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Media juga membuat bahan ajar lebih bermakna dan mudah dipahami, memungkinkan variasi metode pembelajaran, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan tetapi juga melakukan kegiatan seperti mengamati, mempraktikkan, dan mendemonstrasikan.

Tahap evaluasi dalam model ADDIE dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan. Pada tahap analisis, evaluasi difokuskan pada kebutuhan dan kejelasan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap desain, dilakukan evaluasi terhadap rancangan media dan materi pembelajaran. Pada tahap pengembangan, evaluasi berupa uji coba produk dan revisi berdasarkan umpan balik ahli media dan ahli materi. Tahap implementasi melibatkan evaluasi pelaksanaan serta respon peserta didik dan guru terhadap penggunaan media selama proses pembelajaran. Terakhir, pada tahap evaluasi dilakukan

penilaian sumatif untuk mengukur efektivitas media dalam keseluruhan program pembelajaran. Dengan demikian, evaluasi menjadi proses integral yang membantu memastikan kualitas dan keberhasilan pengembangan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran *scrapbook* berbasis kuliner Sasak dinyatakan sangat praktis, sangat valid, dan cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV SDN 32 Ampenan. Kepraktisan media terbukti dari hasil uji coba kelompok besar yang melibatkan 17 siswa dengan perolehan total skor 1.037 dari skor maksimum 74, sehingga menghasilkan persentase 81,3% dan masuk kategori "sangat praktis". Uji kepraktisan guru sebagai pengguna profesional juga menunjukkan hasil sangat baik dengan skor 67 atau persentase 89,3%. Temuan ini menunjukkan media *scrapbook* mudah digunakan, diterima dengan sangat baik oleh siswa, dan sangat membantu guru dalam menyajikan materi yang lebih menarik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS di kelas. Hasil uji validasi oleh ahli media menunjukkan nilai rata-rata 90% dan validasi ahli materi sebesar 86%, keduanya termasuk kategori "sangat valid" setelah melewati proses revisi. Dari segi efektivitas, terdapat peningkatan signifikan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media *scrapbook*, ditunjukkan dengan nilai N-gain *pre-test* dan *post-test* sebesar 76,59%, yang termasuk dalam kategori "cukup efektif". Secara keseluruhan, media *scrapbook* berbasis kuliner Sasak yang dikembangkan melalui tahapan ADDIE terbukti layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 4 SDN 32 Ampenan.

REFERENSI

- Akhmad Fadjeri, & Anisa Dwi Nurchayati. (2022). Pengujian Validitas Pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1).
- Amalia, F., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., & Setianingsih, N. I. (2020). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Anggraini, I., Hidayati, V. R., & Istiningsih, S. (2023). Pengembangan Media GUTOP (Game Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) Materi Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Kelas V SD. *Journal of Classroom Action Research*, 5(Special Issue), 168-173.
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *Pendidagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208-216.
- Aulia, R. ., & Wandini, R. R. . (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 4034-4040.
- Azzahra, I., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230-6238

- Bagus, I., Gunayasa, K., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Suku Sasak Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Sakra Selatan. *Jurnal Syntax Admiration*, 2, 113-120.
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran scrapbook materi karangan deskripsi mata pelajaran bahasa indonesia kelas III sekolah dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1), 19-25.
- Hakim, I. N., & Hamidah, S. (2022). Peran kuliner tradisional dalam mendukung pemajuan kebudayaan di destinasi pariwisata prioritas Yogyakarta. *Mozaik Humaniora*, 21(2), 193-208
- Hapsari, O. T., & Wulandari, Y. (2019). Pengembangan Media Scrapbook Pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Karangbendo. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 2(3), 99-108.
- Hariani, R. V., Affandi, L. H., & Hidayati, V. R. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Dengan Konsep Etnomatematika "Makanan Tradisional Khas Sasak" Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(3).
- Hattarina, S., dkk. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Lembaga Pendidikan. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*. (181-192).
- Isnawati, I., Gunayasa, I. B. K., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan media Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Suku Sasak Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Sakra Selatan. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 113-120
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Muhilal, 1995. *Makanan Tradisional Sebagai Sumber Zat Gizi dan Non Gizi dalam Meningkatkan Kesehatan Individu dan Masyarakat*. Widyakarya Nasional Khasiat Makanan Tradisional. Jakarta, 9-11 Juni 1995
- Nur, H., & Arfandi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Dasar Desain Grafis Peserta Didik Di SMK. *Seminar Nasional Dies Natalis 62* (Vol. 1, pp. 402-411).
- Panjaitan, Ade, dkk. 2014. *Korelasi Kebudayaan dan Pendidikan (Membangun Pendidikan Berbasis Budaya Lokal)*. Jakarta : Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Pindayu, B., Bagiastra, I. K., & Bratayasa, I. W. (2024). Strategi Promosi Makanan Suku Sasak Sebagai Daya Tarik Wisata Di Pulau Lombok. *Journal Of Responsible Tourism*, 3(3), 1159-1164.
- Putu Suryanita, N. S., & Nyoman Kusmariyatni, N. (2021). *Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Berbantuan Media Video Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Safitri, T., Affandi, L. H., & Zain, M. I. (2022). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Tradisional Suku Sasak Di Desa Babussalam Gerung Lombok Barat. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 3(1), 63-76.
- Sastroamidjojo, S. 1995. *Makanan Tradisional, Status Gizi, dan Produktivitas Kerja*. Dalam Prosiding Widyakarya Nasional Khasiat Makanan Tradisional. Jakarta: Kantor Menteri Negara Urusan Pangan. Hal 62-66

- Septiani, M., & Zain, M. I. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 208-215.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., & Kom, M. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Agrabana Media.
- Simamora, R. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Bagi Pencapaian Tujuan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. Nurina Widya: *Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 1(3), 83-88.
- Siregar, N. A., Harahap, N. R., & Harahap, H. S. (2023). Hubungan Antara Pretest dan Posttest dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B di MTS Alwashliyah Pantai Cermin. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 7(1).
- Widodo, A., Hidayati, V. R., Asri Fauzi, M. E., & Indraswati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 106-115.
- Winda, & Dafit. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 309-312.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.