

## Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Suku Sasak Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Sakra Selatan

Isnawati<sup>1</sup>, Ida Bagus Kade Gunayasa<sup>2</sup>, Moh Irawan Zain<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>PGSD, FKIP Universitas Mataram,

Email: <sup>1</sup>[isnawati030399@gmail.com](mailto:isnawati030399@gmail.com), <sup>2</sup>[kadegunayasa@gmail.com](mailto:kadegunayasa@gmail.com), <sup>3</sup>[zainirawan@gmail.com](mailto:zainirawan@gmail.com)

---

### Tersedia Online di

<https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia>

---

### Sejarah Artikel

Diserahkan : 24 Oktober 2021

Disetujui : 08 Agustus 2022

Dipublikasikan : 14 Agustus 2022

---

### Kata Kunci:

Media Scrapbook, Budaya Suku Sasak, IPS.

---

**Abstrak:** *This study aims to determine the steps of making media and to determine the feasibility of scrapbook media based on the cultural context of the Sasak tribe in social studies learning for grade IV students at SDN 1 Sakra Selatan. The type of research used in this research is research and development (R&D) with the design steps of the ADDEI model. Data collection methods in this study used multiple choice tests, questionnaires, and documentation. The result of this study is that scrapbook media is suitable for use as a learning medium. The result of this research is that scrapbook media is suitable to be used as a learning medium. Based on the results of the validation of media experts obtained 95% and the results of the validation results by material experts 90%. After the validation test was carried out by the media and material experts, the researcher carried out the application using a*

*multiple choice test. It could be seen that the result of the average pretest score in the experimental class was 5,333.3%, which was greater than the average value for the pretest in the control class, which was 5,167%. Meanwhile, the average score on the post-test test in the experimental class was 8,333.3%, which was greater than the average score for the post-test in the control class, which was 8,333.3%. it can be concluded that the scrapbook media is very valid and the student's response is very good so that the media is very suitable to be used as a learning medium.*

**Keywords:** *Meida Scrapbook, Sasak Cultural, and Social Studies.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pembuatan media dan untuk mengetahui kelayakan media scrapbook berbasis konteks budaya suku Sasak pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN 1 Sakra Selatan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu research and Development (R&D) dengan langkah-langkah desain model ADDEI. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah media scrapbook layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh 95% dan hasil validasi oleh ahli materi 90%. Setelah dilakukan uji validasi di ahli media dan materi selanjutnya dilakukan peneliti melakukan penerapan dengan menggunakan tes pilihan ganda yang dapat dilihat hasil nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen 5,333.3% lebih besar dibandingkan hasil nilai rata-rata pretest pada kelas control 5,167%. Sedangkan hasil nilai rata-rata pada tes post test pada kelas eksperimen 8,333.3% lebih besar dibandingkan hasil nilai rata-rata post tes pada kelas control 8,333.3%. dapat disimpulkan bahwa media scrapbook sangat valid dan respon siswa sangat baik sehingga media sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas agar siswa tidak bosan dalam belajar. Menurut Suryani dkk (2019:4) bahwa media pembelajaran adalah sarana atau perantara yang digunakan dalam

pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Media pembelajaran menjadi bagian yang sangat penting untuk diperlihatkan ke siswa karena dalam pemilihan media guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menarik perhatian siswa sehingga materi dijelaskan dapat dipahami dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Seyogyanya, saat melaksanakan pembelajaran, guru mampu memilih media atau strategi yang tepat dan menarik agar mempermudah siswa dalam memahami materi yang dijelaskan. Selain itu, media yang digunakan oleh guru harus dikuasai terlebih dahulu sebelum diterapkan di dalam kelas terutama dalam penerapan media pada proses pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial (IPS).

Salah satu mata pelajaran diajarkan di SD yaitu muatan IPS. Materi IPS bertujuan untuk dapat menumbuhkan rasa sosial serta sikap dan kepribadian yang baik siswa. Dalam materi yang terkandung dalam pembelajaran IPS mencakup banyak hal salah satunya adalah tentang materi kebudayaan. Dengan menerapkan materi tentang konteks budaya suku Sasak, guru dapat melihat kemampuan serta keterampilan siswa dalam mengenal kebudayaan yang ada disekitar lingkungannya (Oktaviyanti & Novitasari, 2019).

IPS sebagai muatan memiliki beberapa definisi. Susanto (2014) hakikat IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai. Menurut Hariyanto (2010) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan studi yang mengkaji tentang seperangkat peristiwa fakta, konsep, perinsif, prosedur, generalisasi, dan teori berkaitan dengan isu dan masalah.

IPS memiliki tiga pengertian yaitu penyederhanaan ilmu sosial, fungsi dari ilmu sosial dan humaniora, ilmu social yang di intergrasikan untuk kepentingan pendidikan dalam rangka membentuk warga Negara yang baik. IPS juga memiliki tiga pedagogik yang dianggap sebagai pilar social studi menurut Susanto (2014) yaitu: (1) Sistem pengetahuan terpadu, (2) Misi utamanya membentuk warga Negara yang baik, dan (3) Sumber utama materinya ilmu dan humaniora.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah SDN 1 Sakra Selatan pada tanggal 21 Desember 2020. Penggunaan media pada pembelajaran IPS masih belum terlihat di setiap proses pembelajaran. Belum adanya inovasi media pembelajaran yang menarik yang digunakan oleh guru khususnya pada pembelajaran IPS. Terkait media yang diterapkan di dalam pembelajaran IPS guru masih menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media sebagai alat peraga dalam proses pembelajaran. Media yang dipakai oleh guru ini masih terbatas pada gambar yang ada pada buku paket IPS yang sudah tersedia di kelas. Jadi, dari hasil observasi tersebut, guru lebih sering menggunakan media yang sudah disediakan oleh sekolah sehingga belum ditemukan adanya inovasi media pembelajaran yang seharusnya dilakukan oleh guru.

Berdasarkan hal tersebut media atau strategi yang tepat untuk menerapkan materi pembelajaran IPS dengan baik dan jelas adalah media pembelajaran yang di lengkapi dengan gambar-gambar dan penjelasan agar siswa dapat memahami dengan cepat apa yang dilihat dan apa yang dibaca. Media yang tepat untuk mengarahkan materi tersebut adalah media *scrapbook* yang dimana media *scrapbook* ini akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Menurut Wardhani (2018) kata *scrapbook* berasal dari bahasa inggris yaitu "*scrap*" yang berarti sisa potongan/ carik/ kepliang, sedangkan "*book*" berarti buku. Jadi, *scrapbook* merupakan suatu seni

menemppel atau menghias gambar/foto dan suatu bahan ajar yang menarik untuk diterapkan di dalam kelas, karena dapat di desain sendiri sesuai keinginan.

Adapun Kelebihan dari media *scrapbook* yaitu, dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, media *scrapbook* dapat menjadi salah satu solusi mengenai banyaknya peristiwa atau objek yang sulit disajikan secara langsung dan sulit untuk diulang, Mudah dibuat, cara pembuatan *scrapbook* tidak sulit dalam tahap proses pembuatannya, Bahan yang digunakan dalam membuat *scrapbook* mudah didapatkan, Dapat dibuat atau didesain sesuai keinginan, *scrapbook* dapat didesain dan buat sesuai keinginan pembuatnya (Wardhani, 2018; Veronica et al., 2018; dan Dewi & Yuliana, 2018).

Dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* adalah media yang berbentuk buku yang isi di dalamnya berupa gambar dan penjelsan yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa tinggi akan konteks budaya suku Sasak. Maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *scrapbook* dan memperoleh data dalam pembelajaran IPS dengan media *scrapbook* yang diterapkan di siswa kelas IV SDN 1 Sakra Selatan.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian *research and development* (R&D). penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 1 Sakra Selatan. Waktu pelaksanaan dilakukan pada semester ganjil pada tahun ajaran 2021. Peneliti mengembangkan sebuah media yang sebelumnya sudah ada, dengan model ADDIE. Menurut Branch (2009), ADDIE terdiri dari lima fase atau tahap utama yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

Teknik pengeumpulan data menggunakan tes pilihan ganda, angket, adan dokumentasi. Angket yang menggunakan skala likert Sugiyono (2020). Kemudian teknik analisis data yang digunakan adalah kualitataif dan kuan titatif dengan presentase menggunakan lima kategori yang ada untuk menggambarkan kelayakan media pembelajaran yakni:

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media**

Skor persentase (%)	Interpretasi
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0%-20%	Sangat kurang Valid

Data tabel diatas menunjukkan bahwa produk pengembangan media iscrapbook di kelas IV SDN 1 Sakra Selatan Dikatakan Avalid dan baik apabila hasil validasi oleh media dan ahli materi memperoleh  $\geq 60\%$  perolehan presentase skor.

## HASIL

Untuk mengetahui langkah-langkah pembuatan media *scrapbook*. Adapun langkah-langkah pembuatan media *scrapbook* adalah sebagai berikut:

Menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan media *scrapbook*. Mencetak gambar/foto sesuai dengan materi yang akan digunakan dalam media *scrapbook* dengan materi "Konteks Budaya suku Sasak". Memotong gambar/foto dan penjelasan materi yang sudah di *print out*. Memotong kardus sesuai dengan kertas karton untuk bagian sampulnya saja. Memotong kertas karton manila dengan ukuran 29 cm x21 cm (A4) sebanyak yang

digunakan. Menyusun dan menempelkan gambar/foto serta penjelasan sesuai materi di atas kertas karton manila yang berwarna hitam yang sudah di potong sesuai dengan urutan materi “Konteks Budaya Suku Sasak”. Membuat kreasi desain dan memberikan hiasan pada lembaran kertas karton manila sehingga tampilan dari media *scrapbook* lebih menarik. Media *scrapbook* siap digunakan.

Produk yang dihasilkan penelitian ini adalah media *scrapbook* berbasis konteks budaya suku Sasak pada pembelajaran IPS siswa kelas IV dikembangkan menggunakan tahap-tahap dalam model ADDEI yang dimana pengembangan ini memiliki 5 (lima) tahapan penelitian, yaitu: *analysis* (tahap analisis), *Design* (tahap perancangan), *Development* (tahap pengembangan), *Implementation* (tahap penerapan), *Evaluation* (tahap evaluasi).

### *Analysis*

Pada tahap ini adalah menganalisis analisis kinerja, analisis siswa, analisis materi dan analisis tujuan pembelajaran. *Tahap pertama* yaitu analisis kinerja, kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui informasi fakta-fakta serta masalah yang ada di sekolah yang berkaitan dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran berlangsung. *Tahap kedua* yaitu analisis siswa, kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh informasi terkait dengan karakteristik siswa sehingga peneliti dapat merancang sebuah media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. *Tahap ketiga* yaitu analisis materi, dalam tahap ini bertujuan untuk menelaah isi dari materi terkait fakta-fakta, konsep, prinsip dan prosedur yang akan diajarkan pada siswa sehingga materi tersebut dapat dicontohkan dalam produk media yang dikembangkan. *Tahap keempat* yaitu analisis tujuan pembelajaran, dalam tahap ini bertujuan untuk menentukan atau menetapkan tujuan pembelajaran yang akan dikuasai oleh siswa.

### *Design*

Tahap desain produk yaitu merancang langkah-langkah pembuatan media *scrapbook* dan alat bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan media *scrapbook*. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya, maka peneliti selanjutnya membuat rancangan produk media *scrapbook* yang dikembangkan. Adapun rancangan atau langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti pada tahap perancangan yaitu.

Pertama, perancangan materi. Materi yang dimuat dan dikembangkan dalam media *scrapbook* ini adalah “Konteks Budaya Suku Sasak”. Materi yang dimuat meliputi gambar dan penjelasan mengenai budaya, sejarah, tradisi, kesenian, dan makanan khas suku Sasak.

Kedua, perancangan produk. Setelah diterapkan materi yang akan dimuat sudah ditetapkan, maka langkah selanjutnya peneliti menyusun rancangan produk yang akan dibuat

Ketiga, penyiapan alat dan bahan. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam membuat rancangan produk media *scrapbook* sebagai berikut: Kertas karton manila, Penggaris, Gunting, Lem kertas, Gambar/foto sesuai dengan materi, Pensil, Double tape, Pisau cutter, dan Kardus.

### *Development*

Tahap pengembangan yaitu tahap merealisasikan spesifikasi desain atau rancangan produk yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya yang akan diuji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Dari hasil validator ahli media yang diuji coba tahap 1 dan 2 berdasarkan hasil kritikan dan saran yang diberikan yaitu nilai rata-rata pada tahap

1 (91%) dan tahap 2 (95%) dan dinyatakan layak untuk ujikan. Dari hasil validator ahli materi yang diuji coba tahap 1 dan 2 berdasarkan hasil kritikan dan saran yang diberikan yaitu yaitu nilai rata-rata pada tahap 1 (71%) dan tahap 2 (90%) dan dinyatakan layak untuk ujikan.

### *Implementation*

Produk media *scrapbook* yang sudah di validasi dan direvisi sudah dinyatakan layak oleh para ahli media dan ahli materi untuk digunakan selanjutnya diterapkan dalam kondisi yang sebenarnya. Pada tahap implementasi ini media *scrapbook* dilakukan di kelas IV SDN 1 Sakra Selatan yang menggunakan dua kelas yaitu kelas control dan kelas eksperimen yang dimana kedua kelas tersebut akan diberikan tes pilihan ganda berupa soal *pretest* dan *post test*. Kemudian dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil atau respon siswa.

Kemudian dapat terlihat nilai rata-rata hasil *pre Test* yang ada di kelas eksperimen (5,333.3) lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol ( 5,167). Sedangkan nilai rata-rata *Post Test* yang ada di kelas eksperimen (8,333.3) lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata di kelas kontrol (7,167). Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan perlakuan antara kelas kelas eksperimen yang menggunakan media *scrapbook*, sedangkan pada kelas control tidak menggunakan media *scrapbook*. Selanjutnya dapat dilihat hasil uji coba kelompok kecil atau respon siswa terhadap media dengan berikan angket untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa.

### *Evaluasi*

Setelah tahap penerapan dilaksanakan, selanjutnya tahap yang terakhir yaitu tahap evaluasi. Karena penelitian ini menggunakan hanya sampai uji coba kelompok kecil (uji coba terbatas), maka pada tahap evaluasi ini dilakukan pada kegiatan dan tahap-tahap yang sudah dilaksanakan sebelumnya. hasil validasi media, hasil validasi materi, dan hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil.

## **PEMBAHASAN**

### *Langkah-Langkah Pembuatan Media Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Suku Sasak Pada Pembelajaran IPS*

Pengembangan media pembelajaran berbasis konteks budaya suku Sasak. Hasil pembuatan dan pengembangan ini untuk mengetahui tersedianya media yang memadai dan menarik dalam meningkatkan pemahaman siswa saat menerima pembelajaran. Tujuan dari media ini adalah untuk mengetahui kelayakan media yang mengacu pada model ADDEI. Hasil kelayakan berdasarkan dari angket validasi ahli media, ahli materi, hasil tes pilihan ganda di kelas eksperimen dan kontrol, dan hasil angket respon siswa kelas IV SDN 1 Sakra Selatan. Dilihat dari komponen-komponen media yang sudah dibuat yaitu:

Bagian sampul depan *scrapbook* memuat informasi judul dan materi, selain itu sampul juga dilengkapi dengan gambar yang mewakili materi konteks budaya suku Sasak. Daftar isi yang memuat nomor halaman pada *scrapbook* yang berfungsi untuk memudahkan pengguna mencari nomor halaman yang diinginkan. Isi berupa gambar dan penjelasan tentang sejarah dan budaya suku Sasak berupa rumah adat suku Sasak dan bahasa yang digunakan.

Isi dalam lembaran selanjutnya masih membahas tentang budaya suku Sasak tentang makanan khas suku Sasak. Isi dalam lembar kedua berupa gambar dan penjelasan tentang pakaian adat suku sasak wanita dan laki-laki sasak.. Isi dalam lembar sebelumnya

berupa gambar dan penjelasan tentang budaya menenun dan kepercayaan. Isi dalam lembar ketiga berupa gambar dan penjelasan yang membahas tentang adat istiadat/tradisi seperti lomba memaos, rebo bontong, dan Bau nyale. Isi lembar sebelumnya berupa gambar dan penjelasan yang masih membahas tentang tradisi dan adat suku sasak seperti merarik, presean, dan bebubus batu.

Isi dalam lembar keempat berupa gambar dan penjelasan dari kesenian suku sasak seperti begangsingan dan solber. Isi dalam lembar sebelumnya masih membahas kesenian suku adat yaitu gendang beleq dan membahas tentang bahasa suku sasak. Isi dalam lembar kelima berupa biodata dari penyusun buku *scrapbook*. Isi dalam lembar sebelumnya berupa soal evaluasi yang harus dijawab dan diisi di dalam kolom sesuai perintah. Lembar terakhir Terdapat gambar/foto yang akan diisi dikolom table pada lembar evaluasi.

### *Kelayan Media Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Suku Sasak Pada Pembelajaran IPS*

Dari validator ahli media memperoleh penilaian akhir yaitu 95% kategori “valid” dan dari validator ahli materi memperoleh penilaian akhir 90% kategori “valid”, sehingga dari ahli tersebut dinyatakan bahwa media *scrapbook* dinyatakan layak dan baik untuk diujicobakan kepada siswa.

Kemudian banyak siswa kelas IV sebanyak 30 orang secara keseluruhan akan tetapi peneliti menggunakan 6 orang peserta didik sebagai data yang diuraikan dalam bentuk tabel. Sehingga Nilai rata-rata hasil *pre Test* yang ada di kelas eksperimen (5,333.3) lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol ( 5,167). Sedangkan nilai rata-rata *Post Test* yang ada di kelas eksperimen (8,333.3) lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata di kelas kontrol (7,167).

Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan perlakuan antara kelas kontrol yang tidak menggunakan media *scrapbook* dengan kelas eksperimen yang menggunakan media *scrapbook*. Selanjutnya penerapan media *scrapbook* dilaksanakan dengan melakukan uji coba produk di dalam kelas yang melibatkan siswa sebagai pengguna dalam media tersebut. Dalam tahap penerapan ini siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan media tersebut. Hasil uji coba produk tersebut diperoleh rata-rata hasil penilaian dari respon siswa sebesar (95,33%) dengan kategori sangat baik.

Hasil ini sesuai dengan temuan pada penelitian sebelumnya. Pertama penelitian oleh Cahayani et al (2021) dimana media *Scrapbook* yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran di SD. Siswa menjadi lebih antusias, termotivasi, dan fokus belajar saat guru memanfaatkan media *scrapbook* di dalam pembelajaran (Amalina, 2020; Kasdriyanto & Wardana, 2021; & Rosyidah et al, 2019).

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, peneliti dapat menyimpulkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut:

Untuk mengetahui langkah-langkah pembuatan media *scrapbook*. Adapun langkah-langkah pembuatan media *scrapbook* adalah sebagai berikut: Menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan media *scrapbook*. Mencetak gambar/foto sesuai dengan materi yang akan digunakan dalam media *scrapbook* dengan materi “Konteks Budaya suku Sasak”. Memotong gambar/foto dan penjelasan materi yang sudah di *print out*. Memotong kardus sesuai dengan kertas karton untuk bagian sampulnya saja. Memotong

kertas karton manila dengan ukuran 29 cm x 21 cm (A4) sebanyak yang digunakan. Menyusun dan menempelkan gambar/foto serta penjelasan sesuai materi di atas kertas karton manila yang berwarna hitam yang sudah di potong sesuai dengan urutan materi “Konteks Budaya Suku Sasak”. Membuat kreasi desain dan memberikan hiasan pada lembaran kertas karton manila sehingga tampilan dari media *scrapbook* lebih menarik.

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media diperoleh rata-rata presentase 95%. Hasil dari validasi tersebut menunjukkan bahwa media *scrapbook* dinyatakan layak untuk digunakan. Sedangkan hasil validasi dari ahli materi diperoleh rata-rata presentase 90% yang artinya bahwa materi yang digunakan dalam media *scrapbook* yang dimuat termasuk kategori sangat layak untuk digunakan.

Kemudian uji tes dalam bentuk soal pilihan ganda dapat dilihat nilai rata-rata hasil *pre Test* yang ada di kelas eksperimen (5,333.3) lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol (5,167). Sedangkan nilai rata-rata *Post Test* yang ada di kelas eksperimen (8,333.3) lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata di kelas kontrol (7,167). Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan perlakuan antara kelas kontrol yang tidak menggunakan media *scrapbook* dengan kelas eksperimen yang menggunakan media *scrapbook*. Selanjutnya pada tahap penerapan media *scrapbook* yang dilakukan uji coba pada kelompok kecil siswa diperoleh rata-rata nilai presentase 95,33%. Hasil dari respon siswa menunjukkan bahwa repon siswa terhadap media *scrapbook* sangat baik dan layak untuk digunakan.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai bahan masukan yang dapat disampaikan sebagai berikut:

- a. bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran *scrapbook* ini sebagai media dalam membantu menyampaikan materi konteks budaya suku Sasak pada mata pelajaran IPS agar pembelajaran di dalam kelas sesuai apa yang diinginkan.
- b. Bagi siswa, diharapkan agar dapat menggunakan dengan baik media pembelajaran *scrapbook* ini baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
- c. Bagi peneliti, diharapkan peneliti lebih mengembangkan media *scrapbook* ini dapat dikembangkan dalam bentuk yang lebih nyata atau dalam bentuk tiga dimensi dan menarik. Media *scrapbook* ini juga dapat digunakan pada mata pelajaran yang lain seperti IPA, PPKn, dan Matematika.

## DAFTAR RUJUKAN

- Amalina, A. F. (2020). Pengembangan Media Scrapbook Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Admiration*, 1(5), 468-478.
- Cahyani, I. D., Hakim, L., & Yuliana, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran scrapbook dongeng fabel terhadap minat literasi siswa sd. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 337-343.
- 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).
- Haryanto. (2010). *Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Kelas Rendah*. Mataram Lombok: CERDAS PREESX.
- Kasdriyanto, D. Y., & Wardana, L. A. (2021). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis

- Picture And Picture Berorientasi Wawasan Kebangsaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 271-278.
- Mulyatiningsih, Endang. (2019). *Metode Penelitian Terapan Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Oktaviyanti, I., & Novitasari, S. (2019). Analisis Penerapan Problem Based Learning pada Mata Kuliah Pendidikan IPS. *Musamus Journal of Primary Education*, 2(1), 50-58.
- Ramadhani, Ikasari. (2021). *Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Bagian Tubuh Hewan Dan Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Mataram.
- Rosyidah, N., Hidayat, J. N., & Azizah, L. F. (2019). Uji Kelayakan Media Uriscrap (Uri Scrapbook) Menggunakan Model Pengembangan 4D. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 9(1), 1-7.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitaitaif (R & D))*. BANDUNG: ALFABETA.
- Suryani, Nunuk dkk. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Kencana.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: KENCANA.
- Veronica, I., Pusari, R. W., & Setiawardana, M. Y. (2018). Pengembangan media scrapbook pada pembelajaran IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 258-266.
- Wardhani, S. W. (2018). Pengembangan media scrapbook pada materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III sekolah dasar. *JS (Jurnal Sekolah)*, 2(2), 124-130.