



Development of Scrapbook-Based Civics Learning Media in Introduction to Local Culture of Central Kalimantan (SMPN 4 Palangka Raya)

Rayamin Gusti^{1*}, Ali Sunarno², Sri Suciati³

¹Universitas Palangkaraya, ²Universitas Palangkaraya, ³Guru SMPN 4 Palangkaraya, Indonesia
E-mail: rayamingusti93@gmail.com, alisunarno@gmail.com, srisuciati944@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-03-13 Revised: 2024-04-17 Published: 2024-05-03 Keywords: <i>Curriculum; Scarpbook Media; Local Culture.</i>	This research is research into the development of scrapbook media which aims to address a problem that exists at SMPN 4 Palangka Raya. The researcher found a problem in the student learning process in introducing the local culture of Central Kalimantan, many students did not know the local culture of Central Kalimantan based on the conditioner that was the researcher's sample, namely in classes VII-2, VIII-3, and IX-1 with a sample size of 75, the level of students' knowledge of local culture is very poor with a score below 55 out of a score of 100, so the researcher intends to create media in the form of a scrapbook to overcome this problem. This scrapbook uses a 3-D model (define, design and develop), then the validation test is carried out by 2 expert lecturers in the field of media and materials, from the material field it gets a score of 78% and the validation results from the media field get a score of 68%. Then a product trial was carried out with the research subjects, namely class IX-1 students with a total of 21 students/I respondents. The response from students to scrapbook media during the trial was 87%, which fell into the very good category.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-03-13 Direvisi: 2024-04-17 Dipublikasi: 2024-05-03 Kata kunci: <i>Kurikulum; Media Scarpbook; Budaya Lokal.</i>	Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media scrapbook yang bertujuan untuk menangani sebuah permasalahan yang ada di SMPN 4 Palangka Raya, peneliti mendapatkan permasalahan dalam proses belajar siswa dalam pengenalan budaya lokal kalimantan tengah, siswa banyak tidak tau budaya lokal kalimantan tengah berdasarkan konsioner yang menjadi sampel peneliti yaitu di kelas VII-2, VIII-3, dan IX-1 dengan jumlah sampel 75, tingkat pengetahuan siswa dalam mengenal budaya lokal sangatlah kurang dengan nilai dibawah 55 dari skor 100 sehingga peneliti berniat membuat media berupa scrapbook untuk mengatasi permasalahan tersebut. Scrapbook ini menggunakan model 3-D (define, design, dan develop), selanjutnya uji validasinya oleh 2 dosen ahli dalam bidang media, dan materi, dari bidang materi memperoleh nilai 78% dan hasil validasi dari bidang media memperoleh nilai 68%. Kemudian dilakukan uji coba produk dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IX-1 dengan jumlah responden sebanyak 21 siswa/i, Respon dari siswa terhadap media scrapbook pada saat uji coba sebesar 87% masuk kedalam kategori sangat baik.

I. PENDAHULUAN

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

zaman agar tetap relevan untuk rakyat maju dalam pendidikan bangsa ini (Rudy 2015:77-83).

Dalam pendidikan saat ini mengacu pembelajaran tematik integratif sehingga diharapkan siswa dapat berfikir secara rasional dan aktif dalam proses pembelajaran (Abdul majid 2014). Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pendidikan sangat berkaitan dengan proses pembelajaran berlangsung di sekolah. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dalam sebuah lingkaran belajar. Berdasarkan pengertian tersebut, pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang terencana yang melibatkan dua unsur penting yaitu guru dan

siswa, unsur penting lainnya adalah metode atau media. Guru memerlukan sesuatu yang dapat mengkonkritkan materi-materi, ini sangat dibutuhkan agar proses pembelajaran yang berlangsung dapat efektif dan optimal. Pada umumnya pendidikan di Indonesia masih kurang memperhatikan peranan sumber belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sikap dan persepsi seperti ini kemungkinan besar terjadi karena sudah berpuluh-puluh tahun sistem pendidikan di Indonesia diselenggarakan dengan sebagai kekurangan para guru masih terpaku pada pendekatan verbal dengan metode ceramah tanpa menggunakan media dalam pembelajaran, sehingga hal ini dapat berdampak dalam proses belajar siswa, pembelajaran akan menjadi membosankan dan siswa mengalami kejenuhan dalam belajar.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti berupa wawancara peneliti di sekolah dengan ibu Sri selaku guru PPKn dan termasuk guru pamong peneliti, bu sri mengatakan bahwa siswa/i SMPN 4 Palangka Raya banyak orang tuanya yang berasal dari luar pulau Jawa, karena sekolah tersebut terdapat di daerah transmigrasi, permasalahannya terdapat pada proses belajar siswa dalam memahami budaya walaupun siswa/i banyak lahir di daerah Kalimantan tengah tetapi mereka banyak tidak tau budaya lokal Kalimantan tengah.

Berdasarkan penjelasan di atas dalam proses pembelajaran mengakibatkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar khususnya di mata pelajaran Muata Lokal, siswa tidak terlihat mengerti dengan budaya lokal yang ada, mengakibatkan siswa tidak menguasai materi yang disampaikan. Hasil belajar peserta didik juga masih banyak yang kurang. hal tersebut ditunjukkan dari hasil nilai mengerjakan soal-soal yang diberikan peneliti saat penyebaran kuis. Dengan demikian peneliti ingin membantu mengurangi permasalahan ini dengan menggunakan media scrapbook dalam materi pengenalan budaya lokal Kalimantan tengah. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scrapbook pada Tema Pengenalan Budaya Lokal Kalimantan Tengah di SMPN 4 Palangka Raya.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Penelitian pengembangan atau disebut R&D

adalah suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk dapat mengembangkan suatu produk dan memvalidasi produk yang dihasilkannya sehingga keefektifannya dapat diketahui melalui metode tersebut (Sugiyono 2009). Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan produk atau layanan tertentu. Penelitian ini diterapkan dengan tujuan untuk proses pengajaran atau pembelajaran agar lebih efektif dalam pengenalan budaya lokal Kalimantan Tengahserta mengembangkan memvalidasi produk pendidikan.

Peneliti menggunakan model pengembangan 3-D (Define, desain, dan Develop) yang merupakan modifikasi pengembangan 4-D yang di kembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dilakukan melalui penyebaran kuesioner (angket) kepada siswa SMPN 4 Palangkaraya penyebaran angket dilakukan di tiga kelas yaitu terdiri dari kelas VII-2, VIII-3, dan XI-1. Berdasarkan data analisis peneliti, terdapat 40 siswa laki-laki 35 siswi perempuan yang menjadi sampel sehingga berjumlah 75 sampel yang berarti lebih banyak siswa laki-laki dari pada siswi perempuan namun dikelas VII-2 lebih unggul siswi perempuan dari pada siswa lakinya yang terdapat 13 siswa laki-laki dan 11 siswi perempuan.

Berikutnya tahap Pembuatan Media Scrapbook, adapun tahapannya Sebagai berikut 1) Pada tahap awal pembuatan media scrapbook yakni pembuatan storyboard atau rancangan awal media yang akan dibuat, 2) Pengumpulan gambar yang dibutuhkan dalam pembuatan media scrapbook sesuai dengan materi Pengenalan budaya lokal Kalimantan tengah, 3) Pengeditan gambar, lalu gambar di edit menggunakan aplikasi Canva, Pengeditan gambar dilakukan agar komposisi gambar dapat sesuai dengan kebutuhan materi, contohnya memotong gambar-gambar untuk memberikan efek timbul pada gambar, 4) Mencetak gambar, gambar di cetak pada kertas A4 Pemilihan kertas berdasarkan kualitas kertas yang baik dan lebih mudah untuk dibuat scrapbook.

Dalam pembuatan media scrapbook Peneliti membutuhkan waktu 3 hari untuk membuatnya. Yang dimana di hari ke satu peneliti ngedit bahan yang di perlukan, selesai nyusun dan negedit bahan yang di perlukan di hari kedua peneliti

melakukan penyediaan bahan yang di perlukan, dan di hari ketiga peneliti melakukan pengolahan produk yang sudah di rancang dan sudah di siapkan bahannya. Berikut gambar media scrapbook yang di buat peneliti:



Setelah media selesai dibuat, langkah selanjutnya memvalidasi media scrapbook kepada 2 ahli, yakni ahli materi, dan ahli media.

Tabel 1. Data Penilaian Validasi Ahli

No	Aspek Penilaian	Ahli I	Ahli II	Skor Rata-rata
1.	Kelayakan Desain	68	60	64
2.	Kelayakan Isi Materi	88	76	82
	Jumlah	156	136	150
	Rerata Skor	3,9	3,4	3,65
	Persentase Nilai	78%	68%	73%

Media pembelajaran scrapbook ini telah melalui tahap-tahap penelitian pengembangan dengan memenuhi kriteria keberhasilan. Adapun kriteria keberhasilannya berupa penilaian validasi ahli minimal dapat dinyatakan dengan kategori layak. Berdasarkan tabel penilaian para ahli validitas scrapbook dari segi materi mencapai 78% dan validitas dari segi media 68% maka dapat dinyatakan layak memperoleh nilai persentase rata-rata 73% dan berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif maka media scrapbook masuk ke dalam kategori "layak".

Uji coba dilakukan pada tanggal 8 januari 2024 yang dilaksanakan di kelas IX-1 dengan jumlah responden sebanyak 21 siswa/i, Hasil uji coba ini terbatas dan mendapat jumlah presentasi nilai akhir yaitu diperoleh mencapai 87% berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif maka media scrapbook telah masuk kedalam kategori "Sangat baik".

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model 3-D yang terdiri atas 3 tahapan, Pertama tahap define yang terdiri dari kegiatan analisis kurikulum, analisis kemampuan, analisis kebutuhan, dan analisis materi, tahap design yang terdiri dari mendesain media dan di lanjutkan dengan pembuatan media scrapbook. Ketiga tahap develop yang terdiri dari validasi ahli (ahli media dan ahli materi), revisi produk, dan uji coba produk.

Tingkat validasi media scrapbook melibatkan 2 dosen ahli media dan ahli materi. Tingkat validitas scrapbook dari segi materi mencapai 78% dan validitas dari segi media 68% maka dapat dinyatakan layak, presentasi nilai akhir yaitu uji coba produk dari 21 responden yang berada di kelas IX-1 diperoleh mencapai 87% berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif maka media scrapbook telah masuk kedalam kategori "Sangat baik".

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Pengembangan Media Pembelajaran PKn Berbasis Scrapbook Dalam Pengenalan Budaya Lokal.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Majid. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Agel, P. R., Khasanah, N., Muslimah, H. D. W., Wulan, H. D., Karlioni, E., & Tryani, T. (2021). EKSPLORASI KEKAYAAN SENI DAYAK NGAJU DI DESA TUMBANG MANGGU KABUPATEN KATINGAN. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 405-416.
- Anita, E., & Af'idah, N. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK DALAM PEMBELAJARAN IPA KELAS VII SMP AL-AMIN PAMIJAHAN BOGOR MATERI TATA SURYA. *EDUPROXIMA (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN IPA)*, 4(2), 52-59.
- Arif. S Sadiman. (1993). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

- Dendi, P. (2022). *RELEVANSI UU DARURAT NOMOR 12 TAHUN 1951 TERHADAP BUDAYA MANDAU SUKU DAYAK BENUAQ DI KABUPATEN KUTAI BARAT* (Doctoral dissertation. Universitas Atma Jaya: Yogyakarta).
- Gunawan, E., Fihawiano, A. T., & Akbar, A. (2023). PENGENALAN BUDAYA DAERAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH UNTUK SISWA SD DENGAN PEMANFAATAN MEDIA TEKNOLOGI BERBASIS ANDROID. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Komputer Pranala*, 18(1), 39-44.
- Halisah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Keberagaman Budaya Bangsa Pada Muatan IPS SD. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(2), 131-140.
- Handayani, S. D., Irawan, A., Febriyanti, C., & Kencanawaty, G. (2022). Mewujudkan Pelajar Pancasila dengan Mengintegrasikan Kearifan Budaya Lokal dalam Kurikulum Merdeka. *Ilma Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 76-81.
- Hasim, R., & Faruk, R. A. (2020). Mengkonstruksi nilai-nilai budaya lokal masyarakat ternate melalui pembelajaran muatan lokal. *Jurnal Geocivic*, 3(1), 266-273.
- 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.
- Khatimah, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Negeri 1 Bolo. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(2), 1-9.
- Kustandi dan Sutjipto (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Letek, L. S. B., & Keban, Y. B. (2021). Moderasi Beragama Berbasis Budaya Lokal Dalam Pembelajaran Pak Di Smp Negeri I Lantuka. *Jurnal Reinha*, 12(2).
- Mulyani, L., & Rosmiyati, R. (2021). Kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMPN 4 Kota Solok. *THEOREMS (THE Journal Of Mathematics)*, 6(2), 91-97.
- Negoro, A. T., Suryani, R. I., & Nurhadi, N. (2023). Perancangan Karakter Personifikasi Mandau Uyau Man Kan Berbasis Budaya Dayak Kalimantan Timur. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media*, 2(1), 163-179.
- Ningrum, D. A. M., & Soebijantoro, S. (2023). Makna simbolik ritual tiwah suku dayak ngaju sebagai sumber belajar sejarah lokal di Kalimantan Tengah. *AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA*, 13(1), 90-99.
- Nurasiah, I., Marini, A., Nafiah, M., & Rachmawati, N. (2022). Nilai kearifan lokal: proyek paradigma baru program sekolah penggerak untuk mewujudkan profil pelajar pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3639-3648.
- Rosmiati, R., Hendartie, S., Nugroho, B. P., & Rudini, R. (2022). Media Informasi Pengenalan Budaya Adat Dayak Ngaju Untuk Anak (Studi Kasus SMPN 3 Palangka Raya): Information Media Introduction to Dayak Ngaju Traditional Culture for Children (Case Study of SMPN 3 Palangka Raya). *Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi*, 5(1), 21-25.
- Rudy, P. (2015). The perspective of curriculum in Indonesia on Enviromental Education. *International Journal Of Research Studies in Education*, Volume 4 Number 1, 77-83).
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Zuhra, M. (2023). *Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Kearifan Lokal Untuk SD/MI*. Doctoral dissertation. UIN Ar-Raniry Banda Aceh