

**PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* BERBASIS KEARIFAN
LOKAL UNTUK SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

MIFTAHUL ZUHRA

NIM. 170209078

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2022 M/1443 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* BERBASIS KEARIFAN
LOKAL UNTUK SD/MI DI ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

MIFTAHUL ZUHRA

NIM. 170209078

Mahasiswi Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Misbahul Jannah, M.Pd, Ph.D
NIP. 198203042005012004

Putri Rahmi, M.Pd
NIDN. 2006039002

**PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK SD/MI**

Skripsi

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Dan Dinyatakan Lulus Serta
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam Ilmu
Pendidikan Islam

Pada Hari/Tanggal : Selasa, 26 Juli 2022
26 Zulhijjah 1443

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,



Misbahul Jannah, M.Pd, Ph.D
NIP. 198203042005012004

Emalia, S.Pd, M.Pd

Penguji I

Penguji II



Putri Rahmi, M. Pd
NIDN. 2006039002

Dr. Azhar, M.Pd
NIP. 19681212994021002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Daruussalam Banda Aceh



Dr. Muslih Razuli, S.H., M.Ag.

NIP. 195903011989031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBITHAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM – BANDA ACEH

Alamat: Jln. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh,
TELP: (0651) 7551423, Fax.(0651)7553020 situs:www.tarbiahar-raniry.ac.id

LEMBAR PERYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH /SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miftahul Zuhra
NIM : 170209078
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk SD/MI

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UTN Ar-Raniry Banda Aceh. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 30 Juli 2022

Yang Menyatakan,




Miftahul Zuhra

NIM. 170209078

ABSTRAK

Nama : Miftahul Zuhra
NIM : 170209078
Fakultas : Tarbiah dan Keguruan/PGMI
Judul : Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk SD/MI
Tanggal Sidang : 26 juli 2022
Tebal Skripsi : 65 Lembar
Pembimbing I : Misbahul Jannah, M.Pd., Ph.D
Pembimbing II : Putri Rahmi, M.Pd
Kata Kunci : Pengembangan, Media *Scrapbook*, Kearifan Lokal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang peneliti lakukan di MIN 21 Aceh Besar, diperoleh informasi bahwa saat proses pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Tematik. Guru hanya menggunakan buku tema serta media yang digunakan tidak mengaitkan materi dengan kearifan lokal. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal agar peserta didik tidak bosan dan mendapat pengetahuan tentang kearifan lokal terkait dengan materi pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan 5 tahapan yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain dan revisi produk. Media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh 3 ahli media, 3 ahli materi dan 3 ahli bahasa. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa media *scrapbook* berbasis kearifan lokal sudah memenuhi katagori layak dengan persentase 78% berdasarkan penilaian validasi media. Hasil penilaian validasi ahli materi dengan persentase 78% berada dalam kategori layak. Hasil penilaian validasi ahli bahasa dengan persentase 73,4% berada dalam kategori layak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* berbasis kearifan lokal layak digunakan untuk peserta didik kelas IV MIN 21 Aceh Besar.

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, yang mana senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya, kesehatan dan kesempatan serta umur panjang bagi seluruh manusia melalui Rasul-Nya sehingga penulis telah dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk SD/MI di Aceh Besar”. Shalawat beriringan salam kita sanjung sajikan kepangkuan Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat beliau sekalian.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu persyaratan dalam mata kuliah skripsi untuk menyelesaikan studi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Dalam menulis skripsi ini terdapat beberapa kendala yang disebabkan kurangnya pengetahuan dan pengalaman dari penulis dan dukungan dari keluarga dan para sahabat akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini penulis dengan hati yang tulus mengucapkan terima kasih kepada;

1. Bapak Dr. Muslim Razali, S.H, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
2. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Ibu Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd selaku penasehat akademik yang selalu meluangkan waktu untuk anak bimbingannya.
4. Ibu Misbahul Jannah, M. Pd, Ph.D selaku pembimbing I dan Ibu Putri Rahmi, M.Pd selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran

dan tenaga untuk membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

5. Besar terima kasih penulis kepada pihak perpustakaan yang telah banyak membantu penulis dari masa kuliah hingga selesai proposal skripsi.

Dengan kerendahan hati penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi bahasa maupun isi, karena itu penulis mengharap kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kemaajuan penulis selanjutnya, dan sekiranya skripsi ini bermanfaat bagi semua.

Banda Aceh, 07 Juli 2022

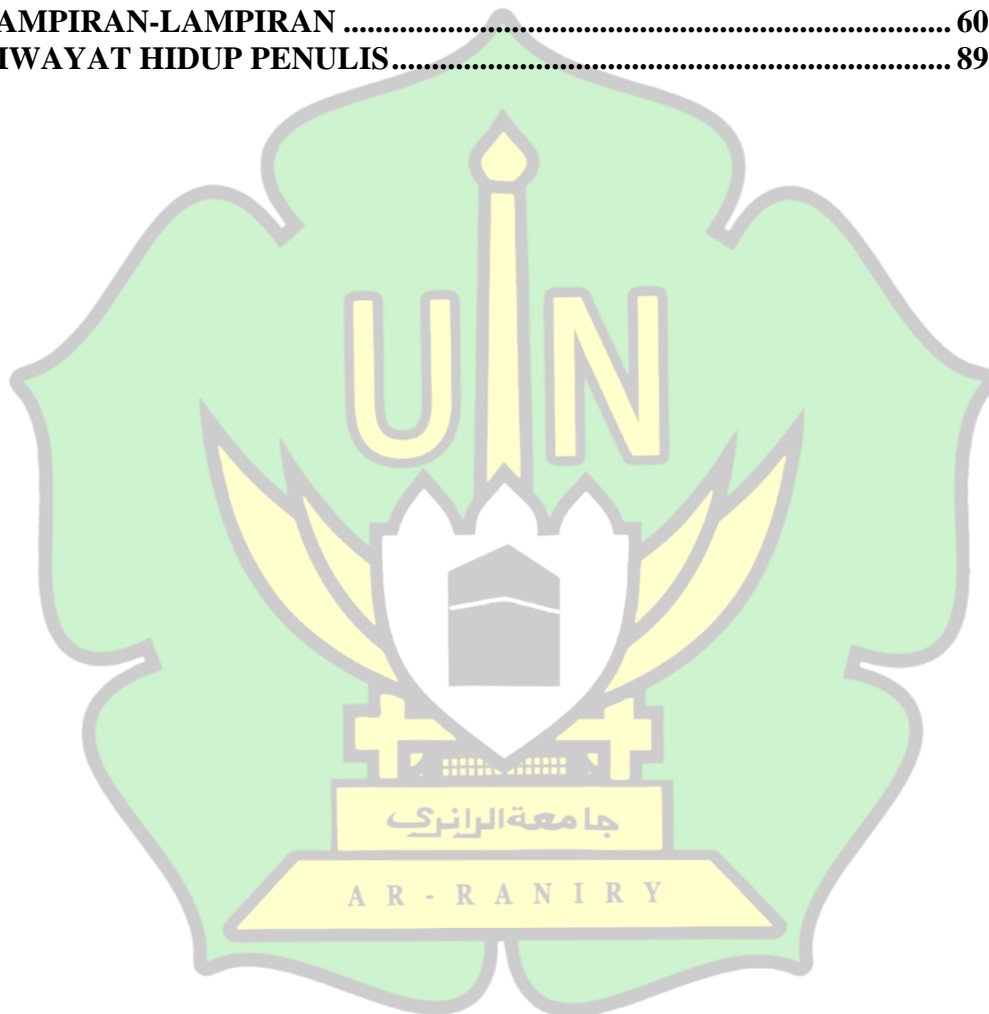
penulis



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG.....	ii
LEMBAR KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Operasional.....	6
BAB II: LANDASAN TEORI.....	8
A. Media Pembelajaran	8
1. Pengertian Media	9
2. Manfaat dan Fungsi Media	9
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	10
B. Media <i>Scrapbook</i>	12
1. Pengertian Media <i>Scrapbook</i>	14
2. Cara membuat <i>Scrapbook</i>	15
3. Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Scrapbook</i>	16
C. Kearifan lokal	16
1. Pengertian Kearifan Lokal	16
2. Manfaat Pengkaitan Kearifan Lokal dalam Pembelajaran.....	18
3. Ciri-ciri Kearifan Lokal.....	20
4. Fungsi Kearifan Lokal.....	23
5. Kearifan lokal.....	16
D. Pembelajaran Tematik Tema 7 Sub Tema 1	24
BAB III: METODE PENELITIAN	28
A. Rancangan Penelitian	28
B. Langkah Penelitian Pengembangan	28
C. Instrument Penelitian	32
D. Teknik Pengumpulan Data.....	33
E. Teknik Analisis Data.....	34

BAB IV: HASIL PENELITIAN	36
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	36
B. Pembahasan.....	53
BAB V: PENUTUP	55
A. Simpulan	55
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN-LAMPIRAN	60
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	89

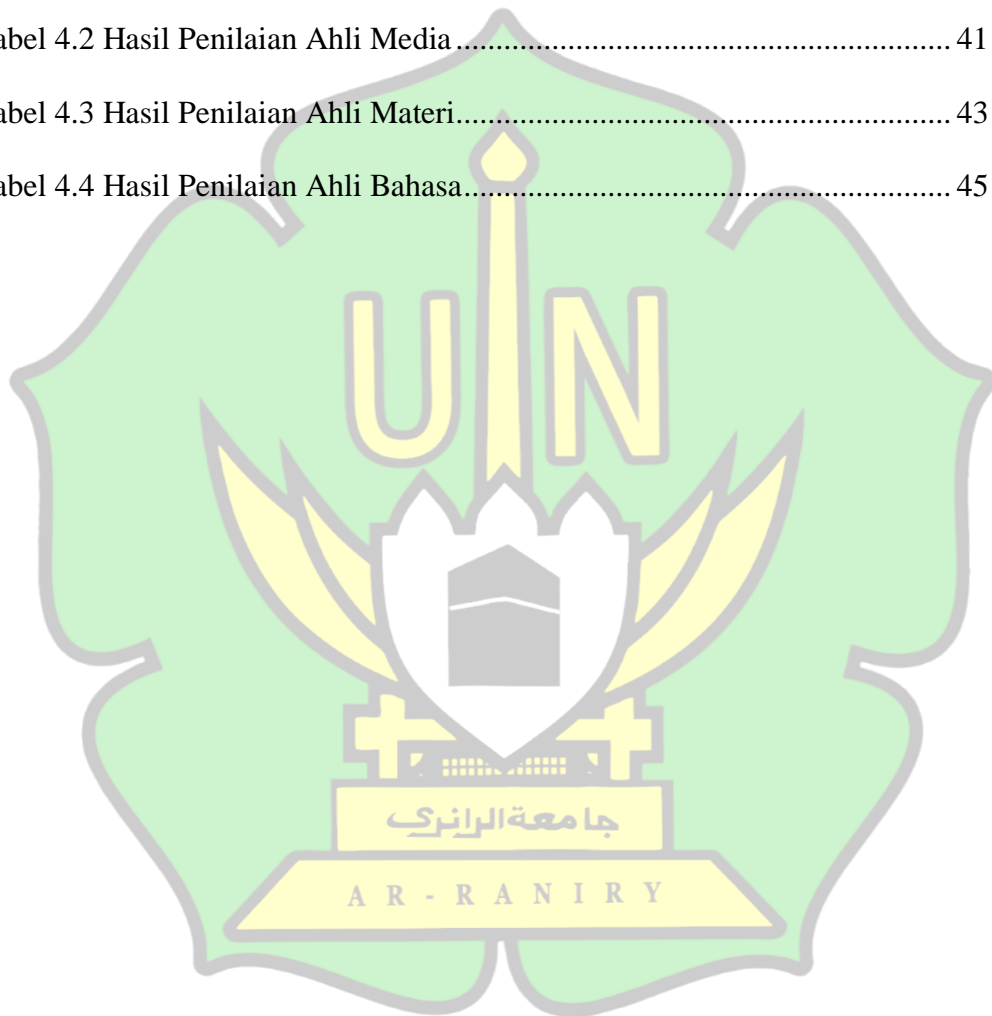


DAFTAR TABEL

Tabel

Hal

Tabel 4.1 Desain Pembuatan Bahan Ajar	39
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Media	41
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	43
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	45



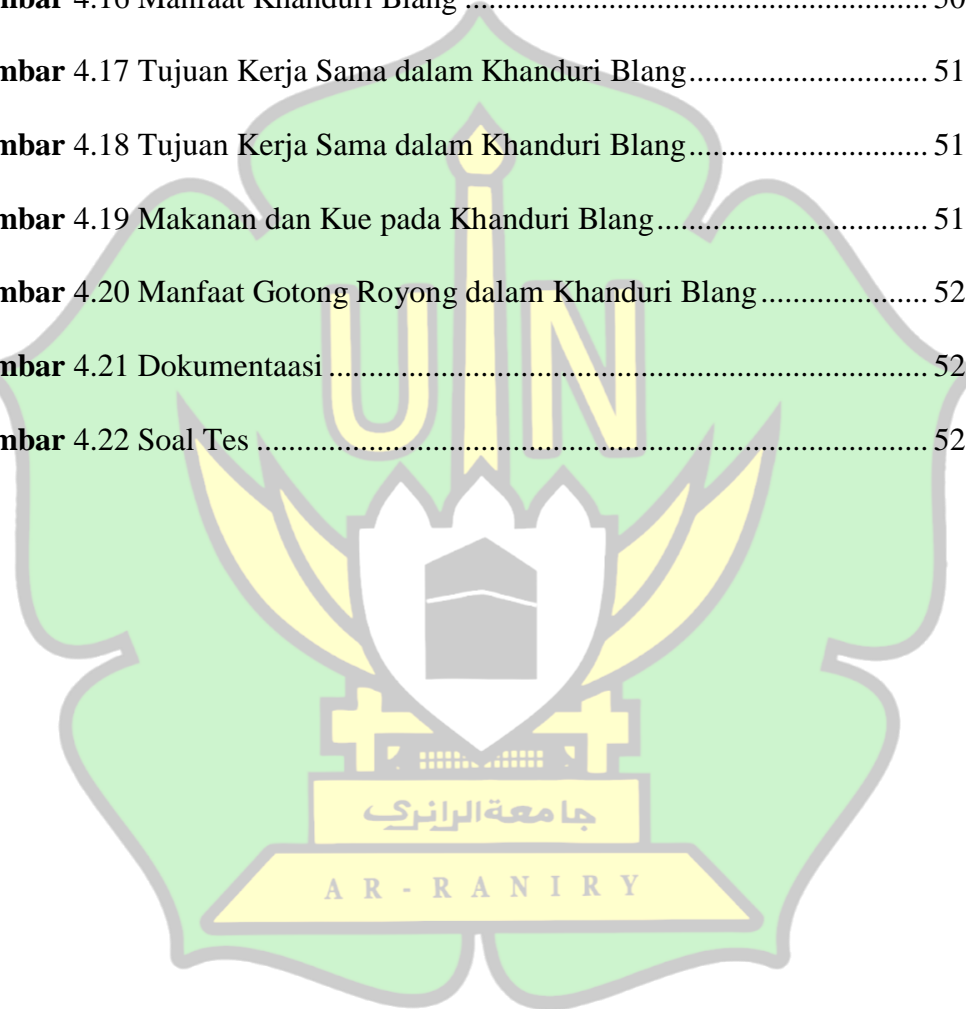
DAFTAR GAMBAR

Gambar

Hal

Gambar 2.1 Proses Pembuatan Cover, Kata Pengantar, Indikator dan Kompetensi Dasar	15
Gambar 2.2 Proses Pembuatan Narasi Tentang Khanduri Blang	15
Gambar 2.3 Proses Pembuatan Kesimpulan	15
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode (R&D) Menurut Borg and Gall	29
Gambar 3.2 Lima Penggunaan Metode (R&D) Menurut Borg and Gall	30
Gambar 4.1 <i>Background</i> Sebelum Revisi	47
Gambar 4.2 <i>Background</i> Sesudah Revisi	47
Gambar 4.3 Pembesaran Ukuran gambar Sebelum Revisi	47
Gambar 4.4 Pembesaran Ukuran gambar Sesudah Revisi	47
Gambar 4.5 Ukuran Huruf Sebelum Revisi	48
Gambar 4.6 Ukuran Huruf Sesudah Revisi	48
Gambar 4.7 Ukuran Huruf Sebelum Revisi	48
Gambar 4.8 Ukuran Huruf Sesudah Revisi	48
Gambar 4.9 Pengisian Ruang Kosong Sebelum Revisi	48
Gambar 4.10 Pengisian Ruang Kosong Sesudah Revisi	48
Gambar 4.11 Halaman Cover	49

Gambar 4.12 Petunjuk Belajar.....	49
Gambar 4.13 Kata Pengantar dan Daftar Isi.....	49
Gambar 4.14 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar Indikator dan Tujuan Pembelajaran.....	50
Gambar 4.15 Sejarah Khanduri Blang.....	50
Gambar 4.16 Manfaat Khanduri Blang	50
Gambar 4.17 Tujuan Kerja Sama dalam Khanduri Blang.....	51
Gambar 4.18 Tujuan Kerja Sama dalam Khanduri Blang.....	51
Gambar 4.19 Makanan dan Kue pada Khanduri Blang.....	51
Gambar 4.20 Manfaat Gotong Royong dalam Khanduri Blang.....	52
Gambar 4.21 Dokumentaasi	52
Gambar 4.22 Soal Tes	52



DAFTAR LAMPIRAN

Daftar lampiran	Hal
Lampiran 1 Surat Keputusan Skripsi	61
Lampiran 2 Surat Penelitian.....	62
Lampiran 3 Surat Telah Penelitian.....	63
Lampiran 4 Lembar Validasi Media I.....	65
Lampiran 5 Lembar Validasi Media II.....	70
Lampiran 6 Lembar Validasi Media III.....	74
Lampiran 7 Lembar Validasi Materi I.....	78
Lampiran 8 Lembar Validasi Materi II.....	81
Lampiran 9 Lembar Validasi Materi III.....	84
Lampiran 10 Lembar Validasi Bahasa I.....	88
Lampiran 11 Lembar Validasi Bahasa II.....	91
Lampiran 12 Lembar Validasi Bahasa III.....	94
Lampiran 14 Riwayat Hidup Penulis	101



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moral, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional menurut Undang-Undang Republik Indonesia adalah pendidikan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, budaya bangsa Indonesia dan responsif terhadap tuntutan perubahan zaman.

Pembelajaran di MI menggunakan pembelajaran tematik yang sesuai dengan kurikulum 2013. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberi pengalaman bermakna pada murid. Proses pembelajaran tematik memungkinkan peserta didik lebih aktif dalam menggali informasi, menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik.¹

Tematik merupakan menyatupadukan suatu materi dari beberapa mata pelajaran menjadi suatu tema atau topik pembelajaran sehingga siswa akan belajar lebih baik dan bermakna. Dalam pembelajaran tematik guru diperlukannya sebuah

¹Vina Iasha, *peningkatan proses tematik terpadu menggunakan pendekatan saintific di sekolah dasar*, Jurnal pendidikan dasar Vol.2, No.1, 2018. hlm,125

media pembelajaran untuk menunjang kelangsungan dalam pembelajaran dan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat melibatkan siswa untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu guru hendaknya berupaya mewujudkan proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan sehingga dalam suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif. Hal ini akan tercapai apabila pemilihan media pembelajaran yang tepat karena dengan adanya dapat menambah kualitas pembelajaran yang nantinya akan membuat peserta didik dengan cepat menyerap materi yang diberikan guru.

Sumber belajar (Media ajar) bisa dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang dimana pembelajar dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Menurut Seel dan Richey oleh karena itu, yang dimaksud sumber belajar adalah sumber-sumber yang mendukung belajar termasuk sistem penunjang, materi dan lingkungan pembelajaran. Berdasarkan definisi sumber belajar Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.²

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang peneliti lakukan di MIN 21 Aceh Besar, diperoleh informasi bahwa saat proses pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Tematik. Guru hanya menggunakan buku tema, media yang digunakan tidak mengaitkan materi

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2013), h.8-9

dengan kearifan lokal. Kearifan lokal sangat penting diberikan kepada peserta didik di sekolah dasar supaya peserta didik menjaga budaya, sejarah dan mempunyai pengetahuan untuk bersikap di lingkungan sosial dengan aturan budaya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu upaya yang dapat dilakukan diantaranya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat menunjang pengetahuan peserta didik dan berintegrasi kearifan lokal dengan menggunakan media yang menarik, guru dalam proses pembelajaran harus mengembangkan media pembelajaran seperti *scrapbook* yang banyak disukai oleh anak-anak karena menampilkan gambar dan cerita. Media yang dimaksud adalah media *scrapbook* berbasis kearifan lokal.

Media *scrapbook* berbasis kearifan lokal merupakan media yang berisikan gambar dan cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dapat dibuat dengan kreatif, dengan menggunakan media *scrapbook* berbasis kearifan lokal, maka proses belajar mengajar akan lebih konkret dan lebih realitas, karena menggunakan media visual gambar.

Beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan berkenaan dengan media *scrapbook*, diantaranya oleh Irren menunjukkan bahwa penilaian validator terhadap media *scrapbook* dalam katagori valid.³ hasil penelitian relevan berikutnya oleh liawati berdasarkan hasil validasi ahli materi menunjukkan perolehan sebesar 96%, validasi ahli bahasa menunjukkan perolehan sebesar 92% dan perolehan validasi desain sebesar 87%. Serta dapat

³ Irren, media pembelajaran *scrapbook* IPS dengan penanaman nilai budaya pada siswa kelas IV Sekolah dasar, *JPSD*, Vol. 4 Nomor. 3 (September, 2018) hlm.124

meningkatkan hasil belajar siswa mencapai 92%.⁴ Hasil penelitian yang selanjutnya oleh Ida Rosihah berdasarkan hasil validasi ahli media scrapbook telah memenuhi memperoleh kriteria dengan skor rata-rata validasi 95,56% dengan kategori sangat valid dan efektif sangat layak.⁵ Penelitian-penelitian yang telah dilakukan tersebut menunjukkan bahwa belum ditemukan penelitian yang meneliti tentang media scrapbook berbasis kearifan lokal.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah peneliti mengembangkan media scrapbook berbasis kearifan lokal, yaitu dimodifikasikan media scrapbook yang dikaitkan dengan kearifan lokal agar peserta didik memiliki pemahaman terhadap kearifan lokal yang ada di Aceh.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Kearifan Lokal untuk SD/MI di Aceh Besar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah desain media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal untuk SD/MI di Aceh Besar?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal untuk SD/MI di Aceh Besar?

⁴ Liawati, Media scrapbook dalam konteks budaya pada pembelajaran IPS disekolah dasar,2017.hlm. 128

⁵Ida Rosihah, ‘Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dalam konteks Budaya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial disekolah Dasar,’ Jurnal Madrasah Ibtidaiyah,2018.hlm.137

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendesain media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal di SD/MI Aceh Besar
2. Untuk menganalisis kelayakan media *scrapbook* berbasis kearifan lokal untuk SD/MI di Aceh Besar .

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat mengetahui tingkat pengetahuan siswa terhadap media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal untuk SD/MI di Aceh Besar.
 - b. Menambah pengetahuan baru dalam media pembelajaran menggunakan *scrapbook* berbasis kearifan lokal.
 - c. Menambah variasi media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dalam belajar.
 - d. Mengetahui kehidupan masyarakat dalam kearifan lokal
2. Manfaat secara praktis
 - a. Bagi Peserta Didik
 - a) Memberikan pengalaman langsung bagi Peserta didik
 - b) Membantu mempermudah dalam memahami materi pembelajaran dan mencapai kompetensi
 - c). Menumbuhkan motivasi dan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran Tematik.

b. Bagi Pendidik

- a) Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara pendidik dan peserta didik
- b) Memberikan alternatif bahan pembelajaran kepada pendidik untuk dapat mengembangkan bahan ajar.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat menjadi sarana peningkatan mutu pembelajaran dengan berupa Scrapbook diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam pembelajaran konvensional di kelas.

d. Bagi penulis

Menambah khasanah ilmu *pengetahuan*, serta dapat memberikan informasi tentang penggunaan media pembelajaran *scrapbook* dan mengetahui tentang kehidupan masyarakat dalam kearifan lokal di SD/MI Aceh besar.

E. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran *Scrapbook* جامعة الر

Media pembelajaran *scrapbook* dalam penelitian adalah berupa media visual (gambar) media *scrapbook* yang berbentuk buku yang berisi keterangan atau penjelasan terkait materi yang disajikan dengan gambar disertai hiasan agar dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi saat belajar.

2. Kearifan lokal

Kearifan lokal yang dimaksud penulis Dalam penelitian ini adalah kearifan lokal *Khanduri Blang* (kenduri sawah) Tradisi *Khanduri Blang* ini adalah suatu kegiatan masyarakat Aceh pada umumnya, terutama masyarakat DesaPaleuh Blang Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar yang memang diharuskan untuk melaksanakan *Khanduri Blang* yang sesuai dengan waktu turun kesawah dan diikuti oleh seluruh masyarakat.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, memusatkan perhatian dan perasaan bagi penggunanya, sedangkan media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan memudahkan siswa untuk menerima materi pembelajaran. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.¹

National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.² Sehingga media itu berarti perantara atau penghubung berupa tulisan, gambar, suara, animasi serta video untuk mempermudah menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima.³ Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau

¹Musfaqon, *Media dan Pembelajaran* (Jakarta: Alfabeta, 2012), h. 43.

² Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi" *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010): 2.

³ Erni Marlina, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Rumus Bangun Datar Dan Ruang Untuk Siswa Smp Frater Makassar," *Jurnal Yang Disampaikan Pada Seminar Nasional Tentang Teknologi Informasi Dan Multimedia*, (2016).

mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Jadi dapat diartikan secara keseluruhan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar atau pembelajaran terjadi.⁴

Media pembelajaran dipergunakan untuk memudahkan dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Peserta didik akan terbantu dalam memahami materi apabila guru menggunakan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Pemanfaatan media juga berperan besar dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.

2. Manfaat dan Fungsi Media

Pembelajaran Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Ada beberapa alasan mengapa media dapat meningkatkan minat belajar siswa, antara lain dikemukakan oleh Sudjana dan Riva'i bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu sebagai berikut:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

⁴ Wulandari Adi Putri Kusumadewi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Kelas X Di SMK Negeri 3 Surabaya," Jurnal ITEdu 1, no. 1 (2016): 104.

- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.⁵

Dalam pendidikan, media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di sini media memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar.⁶

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

⁵ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 34.

⁶ Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Inormasi dan Komunikasi*, (Jakarta : Raja Graindo Persada, 2012), 65

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pengajaran antara lain:

1. Media grafis

Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni mempunyai ukuran panjang dan lebar. Seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain.

2. Media tiga dimensi

Media tiga dimensi yaitu media yang dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lain-lain.

3. Media proyeksi

Media proyeksi merupakan media yang digunakan dengan bantuan proyektor. Seperti slide, film, animasi dan lain-lain.

4. Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.⁷

Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah *scrapbook* berbasis kearifan lokal. Media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal merupakan benda sejenis album untuk mengumpulkan dokumen maupun tulisan. Namun dengan adanya sisi menarik dan dikaitkan dengan kearifan lokal maka media *scrapbook* bisa digunakan sebagai media belajar yang berbentuk media visual (gambar) yang berisi gambar-gambar dan diberi keterangan atau materi, dan media *scrapbook* termasuk media grafis.

⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2001), 5

B. Media Scrapbook

1. Pengertian Media Scrapbook

Scrapbook merupakan media berupa tempelan gambar atau hiasan lain yang diaplikasikan di atas kertas, seperti yang dijelaskan disuatu situs sprachforum, pada tahun 2013 “*Das wort Scrabooking Kommt wom englischen,, Scrap*”, *welches Schipsel, Stuckchen bedeutet. In Scrapbook werden diede schnipsel und papierstucke als stucke der lebensgeschichte eingeklebt und gesammenlt.*” Yang dimaksud pernyataan di atas yaitu asal kata *Scrapbooking* dari bahasa Inggris yang berarti potongan-potongan dan serpihan kertas yang dikumpulkan dan ditempelkan untuk menceritakan sesuatu.⁸

Scrapbook merupakan seni dan teknik menghias album foto atau pribadi, agar penampilannya menjadi lebih indah. *Scrapbook* tidak hanya sekedar menempel kertas bergambar, tetapi juga menungkan ekspresi dengan harmonitas warna, motif serta bentuk. Seni scrapbook ditemukan di Inggris pada abad ke-15 yang berasal dari kata scrap artinya barang sisa, awalnya untuk mengkompilasi resep masakan, puisi dan kata-kata indah. Dalam perkembangannya, media dan material scrapbook menjadi lebih bervariasi.⁹ Media pembelajaran scrapbook merupakan hasil handmade

⁸ Yukeu Heryaneu, Amir, Pepen, *Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi* (jurnal Pendidikan bahasa jerman, fakultas pendidikan bahasa dan seni, UPI), 2015

⁹ Iva Hardiana, *Terampil Membuat 50 Kreasi Scrapbook Cantik Pada Frame*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2015), hal. 4

yang terbuat dari kertas. Penggunaan media ini efektif karena dapat memberikan kesan nyata dan menarik bagi peserta didik.¹⁰

Scrapbook merupakan suatu kegiatan seni menempel foto di media kertas dan menghiasinya menjadi karya yang kreatif. Dalam dunia pendidikan, penggunaan scrapbook sebagai media pembelajaran masih jarang digunakan.¹¹ Media pembelajaran ini merupakan hasil *handmade* yang terbuat dari kertas. *Scrapbook* merupakan album kenangan yang tidak hanya berisikan foto saja, melainkan terdapat catatan penting yang berhubungan dengan momen dimana atau kejadian apayang terdapat pada foto tersebut. *Scrapbook* juga sering disebut juga seni menenmpel foto pada kertas. Penggunaan scrapbook sebagai media pembelajaran juga dapat memberikan kesan nyata dan menarik bagi peserta didik.¹²

Dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* merupakan benda sejenis album untuk mengumpulkan dokumen maupun tulisan. Namun dengan adanya sisi menarik dari *scrapbook* bisa digunakan sebagai media belajar yang berbentuk media visual diam yang berisi gambar-gambar dan diberi keterangan atau materi. Sehingga hal ini memudahkan siswa untuk mengingat, mengenal kembali dan menghubungkan fakta dan konsep.

2. Cara membuat *Scrapbook*

¹⁰ Yukeu Heryaneu, Amir, Pepen, *Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi* (jurnal Pendidikan bahasa jerman, fakultas pendidikan bahasa dan seni, UPI), 2015

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali,2013), h.19

¹² Wina sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta : Prenada media group,2021), h.106

Pembuatan media *scrapbook* menggunakan dua cara yakni dengan manual dan digital. Pembuatan secara manual bahan-bahan yang digunakan, yaitu: double tip, gambar, lem, gunting, karter, pensil, dan penggaris. Sedangkan pembuatan secara digital yaitu membuat desain background dan gambar yang digunakan.¹³

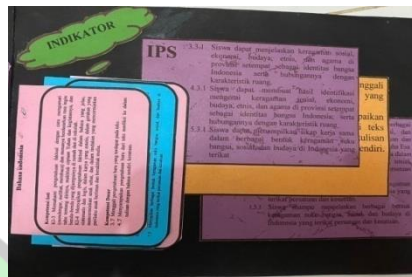
Adapun cara yang dilakukan oleh peneliti dalam membuat *scrapbook* sebagai media pembelajaran yaitu : a)Membuat desain awal, dengan menentukan tema atau materi yang digunakan. b) Membuat desain isi perlembar dengan menambahkan gambar-gambar hias. c) Mengunting kertas karton dengan ukuran yang telah ditentukan. d) Mengunting kertas hiasan dengan bentuk hiasan yang di inginkan. e) Menentukan tampilan sampul dan isi buku dengan menghias dengan aksesoris *scrapbook* yang berisi materi pembelajaran. f) Mencari variasi gambar disetiap lembar kertas dan mengontraskan warna agar mudah dipahami peserta didik. g) Memasukkan atau menempelkan hiasan dan kertas yang telah digunting ke sampul masing-masing lembar buku. i) Menghias buku *scrapbook* semenarik mungkin sehingga menarik digunakan dan materi yang dijelaskan tersampaikan dengan baik, untuk lebih jelasnya desain *scrapbook* berbasis kearifan lokal dapat dilihat pada Gambar 2.1, Gambar 2.2 dan Gambar 2.3 sebagai berikut:

1) Proses pembuatan cover



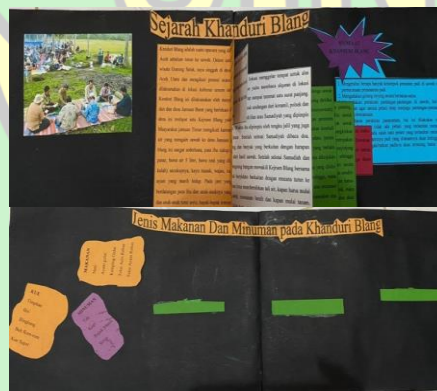
¹³ Hardi
Pustaka Utama, 2017

Desain Mahar Scrapbook. (Jakarta:



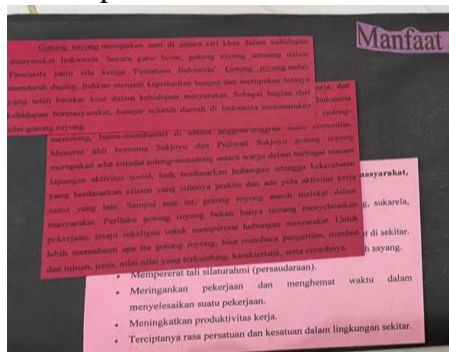
Gambar 2.1 Proses pembuatan cover, kata pengantar, indikator dan kompetensi dasar

2) Proses pembuatan narasi



Gambar 2.2 Proses pembuatan narasi tentang khanduri blang

3) Proses pembuatan kesimpulan



Gambar 2.3 Proses pembuatan kesimpulan

3. Kelebihan dan Kelemahan Media *Scrapbook*

Adapun kelebihan dan kelemahan media *scrapbook* diantaranya yaitu: a) *Scrapbook* mencerminkan keunikan dari pemikiran pembuatnya, b) Sifatnya konkret dan lebih realitas karena menggunakan media visual foto (gambar), c) Media *scrapbook* dapat mengatasi permasalahan ruang dan waktu, d) Media *scrapbook* mengatasi keterbatasan pengamatan kita mengenai hal-hal yang sulit ditangkap oleh panca indra, dan e) Bahan pembuatan *scrapbook* mudah ditemukan dan bahan yang digunakan aman.

Selain itu media *scrapbook* ini juga memiliki kelemahan dalam penggunaannya, yaitu: a) Menekankan pada penggunaan indra penglihatan, b) Gambar yang disajikan terlalu kompleks sehingga kurang efektif, c) Pembuatan media *scrapbook* memerlukan waktu yang cukup lama, dan d) Keterbatasan sumber dan Keterampilan kejelian untuk dapat memanfaatkannya.

C. Kearifan lokal

1. Pengertian Kearifan Lokal

Term “kearifan lokal” tersusun dari dua kata. Kata kearifan berasal dari istilah arif, artinya bijaksana, cerdik pandai, berilmu, tahu, atau mengetahui. Kata arif kemudian membentuk derivasi kata lain seperti mengarifi, mengarifkan, dan kearifan.¹⁴ Dalam penelitian ini, istilah yang dipakai adalah kearifan. Adapun istilah kedua yaitu lokal, artinya dalam satu kawasan atau di suatu tempat. Jadi, istilah kearifan lokal secara sederhana dapat dimakna sebagai kebijaksanaan masyarakat di suatu daerah atau tempat tertentu.

Kearifan lokal disini adalah *Khanduri Blang*, Tradisi *Khanduri Blang* ini adalah suatu kegiatan masyarakat Aceh pada umumnya, terutama masyarakat Desa Paleuh Blang Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar yang memang diharuskan untuk melaksanakan *Khanduri Blang* yang sesuai dengan waktu turun kesawah dan diikuti oleh seluruh masyarakat. Selain itu, ketika tradisi *Khanduri Blang* ini berlangsung, juga ikut dihadiri oleh orang lain yang berada di luar Desayang ada sawahnya di Desa Paleuh Blang tersebut, meski mereka bukan penduduk asli Desa Paleuh Blang, namun mereka juga ingin ikut berpartisipasi dalam memeriahkan pelaksanaan prosesi tradisi *khanduri blang* yang ada di Desa Paleuh Blang tersebut.

Dalam menyambut acara Tradisi *Khanduri Blang*. Sejumlah masyarakat Desa Paleuh Blang sibuk mempersiapkan beraneka ragam makanan serta kue tradisional terutama bagi ibu ibu untuk dimakan

¹⁴ Tim Redaksi, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas, 2008), h. 89.

bersama-sama sesudah khanduri.¹⁵ Meusawah atau menanam padi di Desa Paleuh Blang memang sudah menjadi sesuatu yang sifatnya harus bagi masyarakat Desa Paleuh Blang, karna padi sudah menjadi makanan pokok masyarakat dan mengingat juga masyarakat Desa Paleuh Blang lebih banyak masyarakatnya bermatapencarian sebagai petani terutama petani padi dibandingkan dengan pedagang, nelayan, dan PNS.

Tradisi Khanduri Blang yang ada di Desa Paleuh Blang ini adalah sebagai reusam atau kebiasaan masyarakat Desa Paleuh Blang yang biasanya dilaksanakan di pematangan sawah, masa pelaksanaanya disesuaikan dengan masa turun kesawah. *Khanduri Blang* yang ada di Desa Paleuh Blang ini juga tidak hanya dimeriahkan oleh masyarakat Desa Paleuh Blang saja, tetapi ada juga dihadiridari masyarakat Desa lain.¹⁶

Meusawah atau bertani merupakan suatu kebiasaan masyarakat Desa Paleuh Blang dari zaman dahulu hingga sampai sekarang. Masyarakat Desa Paleuh Blang yang kebanyakan berpenghasilan sebagai petani bahkan sudah menjadi pekerjaan masyarakat Desa Paleuh Blang dalam kesehariannya. Antara menanam padi dengan masyarakat Desa Paleuh Blang memang tidak bisa dipisahkan lagi apalagi masyarakat yang luas sawahnya. Bahkan yang berpropesi sebagai PNS pun sering

¹⁵ Hasil Wawancara dengan, Muhammad Ali, Sebagai Keujeurun Blang Desa Paleuh Blang pada tanggal 21 November 2021

¹⁶ Hasil Wawancara dengan, Hanafiah, Sebagai Tokoh Muhammadiyah Desa Paleuh Blang pada tanggal 19 November 2021.

juga menanam padi dengan masyarakat yang memang pokok sebagai petani.¹⁷

2. Manfaat Pengkaitan Kearifan Lokal dalam Pembelajaran

Pembelajaran yang diterapkan saat ini adalah mengaju pada kurikulum 2013. Adapun esensi dari kurikulum 2013 adalah tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik saja, tetapi juga membekali peserta didik dengan keterampilan serta karakter luhur sesuai kepribadian bangsa Indonesia. Sistem pembelajaran dalam kurikulum 2013 dirancang terpadu antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya dalam bentuk tema atau yang biasa dikenal dengan pembelajaran tematik. Kegiatan pembelajarannya dibungkus dengan pendekatan saintifik yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan yang dapat mendukung tercapainya kompetensi peserta didik baik kognitif, afektif, maupun psikomotornya.

Implementasi pembelajaran tematik seharusnya dikaitkan dengan lingkungan peserta didik yang mengarah kepada tercapainya pengetahuan maupun pengenalan lingkungan sekitar siswa. Dalam lampiran IV Permendikbud Nomor 81A tahun 2013 ditegaskan bahwa pembelajaran di sekolah tingkat dasar dikembangkan secara tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran untuk mengembangkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan serta mengapresiasi keragaman budaya lokal. Salah satu

¹⁷ Hasil Wawancara dengan, Marzuki, Sebagai PNS Desa Paleuh Blangpada tanggal 19 November 2021.

kegiatan yang dapat dilakukan adalah dengan pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran.¹⁸

Pentingnya implementasi nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran IPS dapat dikaji dari filsafat pendidikan yang mendasarinya yaitu Perennialisme. Perennialisme memandang pendidikan sebagai proses yang sangat penting dalam pewarisan nilai budaya terhadap peserta didik. Nilai-nilai budaya yang dimiliki oleh masyarakat sangat penting ditransmisikan dalam pendidikan, sehingga diketahui, diterima dan dapat dihayati oleh peserta didik.

Kearifan lokal perlu diberikan kepada peserta didik di sekolah dasar supaya peserta didik menjaga budaya, sejarah dan mempunyai pengetahuan untuk bersikap di lingkungan social dengan aturan budaya. Kearifan lokal diberikan di sekolah dasar karena pendidikan yang dilaksanakan di sekolah dasar menjadi kerangka dasar sebelum peserta didik mendapat pendidikan yang lebih tinggi, fondasi kehidupan yang berasal dari nenek moyang, serta jembatan masa dahulu dan akan datang dalam persiapan generasi selanjutnya mempunyai rasa ingin melestarikan budaya yang ada.

3. Ciri-ciri Kearifan Lokal

Sebagai sebuah nilai adat dan penghayatan hidup masyarakat tertentu, maka ciri dan karakter kearifan lokal di masing-masing daerah memiliki perbedaan tersendiri mengikuti nilai-nilai leluhur yang hidup

¹⁸Naela Khusna Faela Shufa, "Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual". Jurnal: Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan. Vol. 2, No. 1, (Februari 2018). hlm. 48-53.

dalam masyarakat bersangkutan. Hanya saja, di sini ditemukan adanya ciri-ciri yang berlaku umum yang mewakili atau sebagai representatif untuk semua masyarakat. Kearifan lokal masyarakat di tempat tertentu memiliki kriteria dan ciri umum, seperti:¹⁹

- a. Gotong royong dan tolong menolong
- b. Religius
- c. Menghargai segala perbedaan dalam konteks persatuan dan kesatuan
- d. Pekerja keras
- e. Sederhana atau tidak bergaya hidup mewah.

Kelima ciri di atas barangkali ciri umum dalam masyarakat yang memiliki kearifan lokal di Indonesia. Hal ini cenderung sejalan dengan pendapat Saptomo, bahwa kerukunan, gotong royong, tolong menolong merupakan benih murni kearifan lokal masyarakat Indonesia.²⁰ Jadi, masyarakat Indonesia pada umumnya memiliki kearifan lokal tersendiri yang bersifat umum dan universal, seperti gotong royong, tidak hidup mewah atau hedonisme, religius, serta menghargai orang lain. Mengikuti pendapat yang dikemukakan oleh Moendardjito, sebagaimana dikutip Ayatrohaedi, mengatakan bahwa ciri-ciri kearifan lokal tersebut minimal ada lima, yaitu sebagai berikut.²¹

- a. Mampu bertahan terhadap budaya luar

¹⁹ Lintje Anna Marpaung, "Urgensi Kearifan Lokal Membentuk Karakter Bangsa dalam Rangka Pelaksanaan Otonomi Daerah". Jurnal: Yustisia. Vol. 2, No. 2, (Mei-Agustus 2013), hlm. 121.

²⁰ Ade Saptomo, *Hukum dan Kearifan Lokal: Revitalisasi Hukum Adat Nusantara*, (Jakarta: Grasindo, 2010), h. 25.

²¹ Ayatrohaedi, *Keprobadian Budaya Bangsa*, (Jakarta: Dunia Pustaka Jaya, 1986), hlm. 40- 41.

- b. Memiliki kemampuan mengakomodasi unsur-unsur budaya luar
- c. Mempunyai kemampuan mengintegrasikan unsur budaya luar ke dalam budaya asli
- d. Mempunyai kemampuan mengendalikan
- e. Mampu memberi arah pada perkembangan budaya.²²

Untuk ciri pertama, masyarakat yang memiliki nilai leluhur yang kuat akan mampu dan dapat mempertahankan budaya sendiri meskipun telah diintervensi oleh budaya luar. Kemampuan mempertahankan inilah menjadi ciri khas masyarakat yang memiliki kearifan lokal yang kuat. Artinya, kuatnya arus budaya luar seperti budaya barat yang masuk ke Indonesia misalnya dapat dikendalikan dan budaya asli Indonesia dapat dipertahankan dengan baik. Adapun cara mempertahankan kearifan lokal asli ini menurut Siombo dapat dilakukan oleh masyarakat itu sendiri dan pemerintah setempat, yaitu melalui regulasi lokal setempat.

Ciri kedua bermaksud bahwa masyarakat tertentu yang memiliki kearifan lokal yang kuat, sebetulnya tidak anti dengan budaya luar yang masuk di tengah masyarakat. Hanya saja, budaya luar tersebut akan dapat diakomodasi, diseleksi, bahkan dilakukan penyesuaian-penyesuaian dengan nilai luhur dalam masyarakat itu.

Ciri ketiga bermaksud bahwa masyarakat dengan kearifan lokal yang kuat maka akan dapat mengintegrasikan budaya luar ke dalam budaya asli. Oleh sebab itu, masyarakat dengan kearifan lokal yang kuat

²² Mudji Sutrisno dan Hendar Putranto, *Teori-Teori Kebudayaan, Cet. 5*, (Yogyakarta: Kanisius, 2009), hlm. 7-8.

itu bukan tidak menerima sama sekali budaya yang datang dari luar. Ciri keempat bermaksud bahwa masyarakat dapat mengendalikan nilai budaya yang yang diduga kuat menyimpang dari budaya asli. Selanjutnya ciri kelima bahwa masyarakat dengan kearifan lokal yang kuat akan mampu mengarahkan budaya luar untuk dapat disesuaikan dengan nilai budaya asli. Oleh sebab itu, masyarakat di tempat tertentu dengan nilai budaya dan adat yang masih kuat pada prinsipnya tidak manafikan unsur budaya luar, hanya saja dapat dikendalikan dengan baik oleh masyarakat yang bersangkutan.

4. Fungsi Kearifan Lokal

Keberadaan kearifan lokal masyarakat dalam satu daerah tertentu penting untuk dipertahankan dan dilestarikan. Sebab, kearifan lokal masyarakat memiliki fungsi yang cukup dipandang bermanfaat bagi masyarakat, baik dilihat dari sisi kepentingan atas eksistensi masyarakat tertentu, juga sebagai wujud dari identitas budaya masyarakat itu sendiri. Di sini, kearifan lokal memiliki banyak fungsi dalam kehidupan masyarakat. Menurut Sirtha, dikutip oleh Rapanna, fungsi kearifan lokal ada empat, yaitu:²³

- a. Fungsi untuk konservasi dan pelestarian sumber daya alam
- b. Fungsi untuk pengembangan dan peningkatan sumber daya manusia
- c. Fungsi untuk pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan
- d. Fungsi sebagai petuah, kepercayaan, sastra dan pantangan

²³ Patta Rapanna, *Membumikan...*, hlm. 16.

- e. Fungsi sebagai sosial, misalnya pada upacara intergasi komunal/kerabat dan upacara daur pertanian Fungsi sebagai etika dan moral
- f. Fungsi sebagai politik

D. Pembelajaran Tematik Tema 7 Sub Tema 1

Tema 7 pada pembelajaran tematik kelas IV diajarkan pada semester genap tahun ajaran 2021-2022. Setiap tema terdapat beberapa sub tema. Sedangkan setiap sub tema terdiri dari 3 pembelajaran dengan masing-masing pembelajaran mencakup mata pelajaran yang berbeda dan diajarkan dalam waktu satu pekan. Pembelajaran yang dijadikan penelitian di kelas IV yakni pembelajaran tematik tema 7 (Indahnya Kebergaman dinegeriku), subtema 1 (Keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku), pembelajaran 3 dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKN dan IPS. Pada pelajaran Bahasa Indonesia akan disajikan cerita. Kemudian pada pelajaran PPKN disajikan materi tentang kebersamaan atau gotong royong. Sedangkan pada pelajaran IPS akan disajikan materi tentang social masyarakat.

Kompetensi Inti (KI) pembelajaran tematik kelas IV tema 7 (Indahnya Keragaman di negeriku), sub tema 1 (Keragaman suku bangsa dan agama dinegeriku), pembelajaran 1 adalah sebagai berikut:

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran tematik kelas IV tema 7 (Indahnya Keragaman di negeriku), sub tema 1 (Keragaman suku bangsa dan agama dinegeriku), pembelajaran), pembelajaran 1 adalah sebagai berikut:

PPKN : 1.5 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa

2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan

3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

IPS : 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis,

dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang

5.2 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat

Bahasa : 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.

Indonesia 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri. kesatuan.

Indikator pembelajaran tematik kelas IV tema 7 (Indahnya Keragaman di negeriku), sub tema 1 (Keragaman suku bangsa dan agama di negeriku), pembelajaran 1 adalah sebagai berikut:

PPKN : 1.5.1 Siswa diharapkan dapat mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa

2.5.1 Siswa dapat menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan

5.5.1 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

4.5.1 Siswa mampu menjelaskan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

IPS : 3.3.1 Siswa dapat menjelaskan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

4.3.1 Siswa dapat membuat hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang

5.3.1 Siswa dapat menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat

Bahasa Indonesia : 3.7.1 Siswa mampu menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.

4.8.1 Siswa mampu menyampaikan pengetahuan baru dari nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.



BAB III
METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

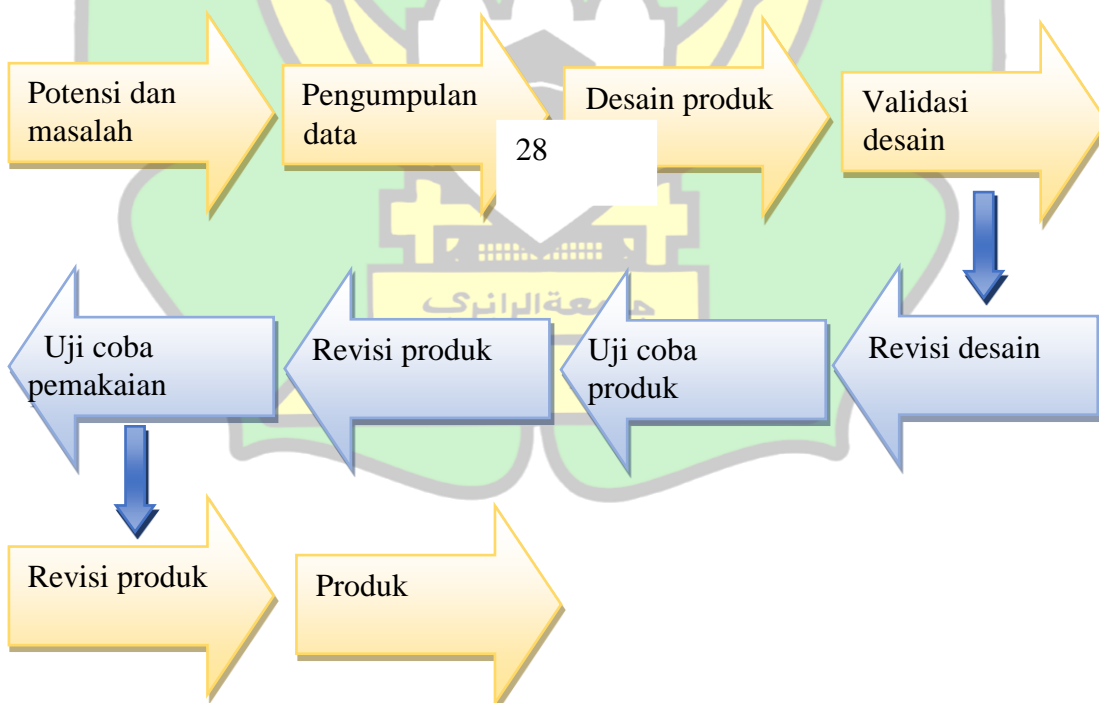
Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Sugiyono mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut.¹ Berdasarkan pengertian tersebut, peneliti mengembangkan produk

¹Sugiyono, *Metode Penelitian dan pengembangan*, (Bandung : Alfabeta 2015), h.28

berupamedia *scrapbook* sebagai media pembelajaran pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas IV MIN.

B. Langkah Penelitian Pengembangan

Langkah-langkah penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur pengembangan bahan menurut Borg and Gall, Berikut ini adalah 10 langkah prosedur penelitian *Research and Development* (R&D) menurut Borg dan Gall langkah-langkah tersebut adalah (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produk. Langkah-langkah prosedur pengembangan tersebut akan dijelaskan dalam bagan di bawah ini:

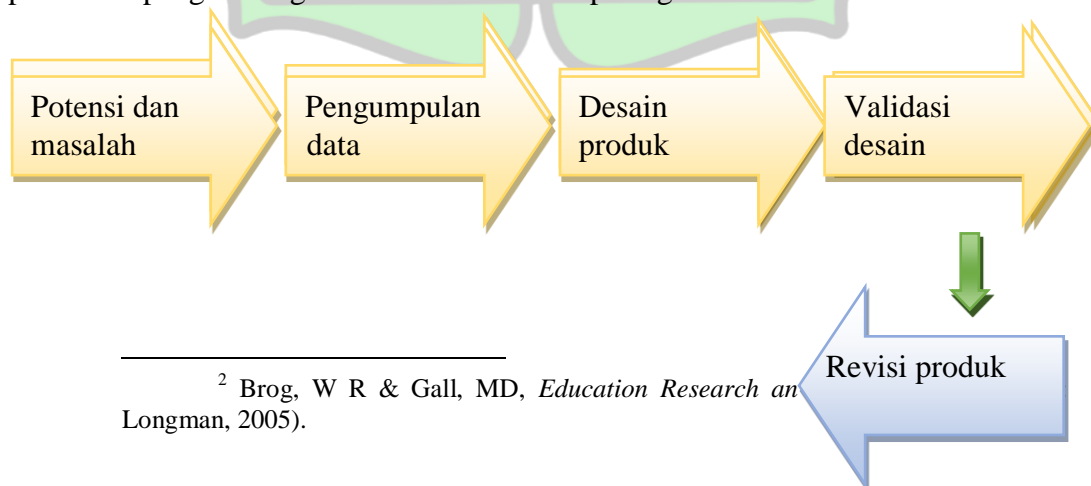


Gambar 3. 1 Langkah-langkah Penggunaan Metode (R&D)

Menurut Borg and Gall.²

Langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development* menurut Borg dan Gall ada sepuluh langkah dalam penelitiannya. Langkah-langkah pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan uji ahli seperti uji media, uji guru, uji lapangan untuk menguji keefektifan dan kemanfaatan suatu produk yang dikembangkan. Dalam penelitian pengembangan ini hanya dibutuhkan tujuh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk hasil yang siap untuk diterapkan.

Peneliti tidak mencapai produksi massal karena masalah waktu yang dibutuhkan untuk membuat pengembangan media sampai produksi massal membutuhkan waktu yang lama, dalam pengembangan ini hanya mengetahui apakah produk layak atau tidak dalam lima langkah pengembangan sudah bisa didapati hasil dan kurangnya dana untuk mengembangkan lagi media yang dibuat. Sehingga peneliti hanya mengembangkan lima langkah penggunaan metode *R&D* yang sudah layak untuk di uji cobakan dilapangan dengan diperkuat dari pernyataan oleh ahli validasi. Maka, produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media seperti gambar dibawah ini :



² Brog, W R & Gall, MD, *Education Research an* Longman, 2005).

Gambar 3.2 Lima langkah Penggunaan Metode (R&D)
Menurut Borg and Gall.³

Berikut ini merupakan tahapan-tahapan dari pengembangan dan penelitian media pembelajaran berupa *scrapbook* di kelas IV sebagai media pembelajaran tematik:

1. Potensi dan Masalah

Penelitian berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah merupakan kesenjangan antara yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Masalah ini dapat diatasi melalui *R&D* dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu model, pola atau sistem penanganan terpadu yang efektif jika dilakukan melalui penelitian dan pengembangan.⁴

Kegiatan awal sebelum dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran, analisis kebutuhan dilakukan observasi ditemukan bahwa pendidik hanya menggunakan media pembelajaran seadanya dalam proses pembelajaran dikarenakan kendala yaitu keterbatasan waktu dalam pembuatannya sehingga pendidik lebih sering hanya menggunakan buku paket dalam setiap proses pembelajarannya, dan penggunaan metode ceramah dalam proses belajar mengajar sehingga kurangnya antusias dan minat siswa

³ Hanafi, Konsep Penelitian R & D dalam Bidang Pendidikan, Jurnal Kajian Keislaman, Vol . 4, No. 2 (Desember 2017), h.43

⁴ Sohibun, Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media pembelajaran berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive", Jurnal Tadris, Vol . 2, No. 2 (Desember 2017), h.123

dalam mengikuti pembelajaran dan siswa pun kurang aktif didalam kelas.⁵ Berdasarkan hasil wawancara didapatkan informasi bahwa pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa *scrapbook* pada pembelajaran tematik.

2. Pengumpulan Data

Mengumpulkan data dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Masalah yang telah ditemukan berdasarkan hasil observasi sebagai salah satu analisis kebutuhan dalam penelitian disekolah dijadikan sebuah potensi bagi peneliti untuk ke tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi untuk menunjang pengembangan media pembelajaran berupa media *scrapbook* pada tingkat MI. Sumber referensi untuk mengembangkan media pembelajarann didapat dari sumber informasi yaitu buku, jurnal, dan internet.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan penelitian *Research and Development* menghasilkan produk yang bermacam-macam. Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan adalah berupa desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya, yaitu media pembelajaran berupa *scrapbook*.

4. Validasi Desain

Validasi desain proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk sesuai dengan kebutuhan permasalahan yang akan ditangani. Validasi produk

⁵ Hasil Observasi wawancara dengan pendidik, MIN Banda Aceh Kelas IV

dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang sudah dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahannya dan kekuatannya.

5. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba maka selanjutnya peneliti akan melakukan analisis data sesuai dengan teknik analisis data yang telah ditentukan. Langkah selanjutnya yaitu merevisi desain produk sesuai dengan kelemahan yang didapat. Setelah desain produk direvisi, maka menjadi produk final yang siap dipergunakan sebagai media pembelajaran.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini ialah menggunakan lembar validasi oleh Validator.

1. Lembar validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *scrapbook* berbasis kearifan lokal dan instrumen yang telah dirancang valid atau tidak. Lembar validasi pada penelitian ini terdiri atas 2 macam yaitu:

a. Lembar Validasi Media

Lembar validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh 3 orang ahli.

Lembar validasi media pembelajaran berisi tentang menganalisis dan

mengkaji dari segi tampilan, tata letak teks dan gambar, kesesuaian jenis huruf dan ukurannya, kesesuaian warna serta pemilihan *background*.

b. Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi yang dilakukan oleh 3 orang ahli, adapun tujuan dari validasi materi untuk melihat ketepatan produk dengan materi dan untuk melihat sesuai bahasa yang digunakan.

c. Lembar Validasi Bahasa

Lembar validasi bahasa yang dilakukan oleh 3 orang ahli, adapun tujuan dari validasi bahasa untuk melihat ketepatan bahasa yang sesuai EYD dan mudah dipahami oleh siswa SD/MI.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data yang akan dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Validasi materi

Validasi materi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas materi pada media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal dan aspek penyajian materi yang dilakukan oleh validator ahli materi yang terdiri dua orang dosen UIN AR-raniry Banda Aceh dan satu orang guru sekolah MIN 21 Aceh Besar.

2. Validasi media

Validasi media digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas teknis dari produk yang dihasilkan, baik dari segi fisik, desain, *background* dan tampilan lainnya, yang di isi oleh validator ahli media yang terdiri dari dua orang dosen UIN AR-raniry Banda Aceh dan satu orang Guru sekolah MIN 21 Aceh Besar.

3. Validasi bahasa

Validasi bahasa digunakan untuk memperoleh data tentang bahasa yang digunakan pada media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal dan aspek bahasa dan kalimat dalam menyampaikan materi yang dilakukan oleh validator ahli bahasa yang terdiri tiga orang dosen UIN AR-raniry Banda Aceh dan satu orang guru sekolah MIN 21 Aceh Besar.

E. Teknik Analisis Data

Tahap analisis data merupakan tahap yang paling penting dalam suatu penelitian karena pada tahap ini hasil penelitian dapat dirumuskan setelah semua data terkumpul. Teknik analisis data yang dilakukan penelitian ini adalah teknik penelitian analisis kelayakan produk pada penelitian ini data analisis kelayakan produk di peroleh dari hasil persentase setiap validator dari ahli materi dan ahli media yang menampilkan hasil dari pengembangan produk yang berupa media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal.

Rumus untuk menghitung persentase kelayakan produk dengan menggunakan skala likert sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum s}{\sum_{max}} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum s$ = Jumlah skor dari validator.

\sum_{max} = Skor maksimal.

Tabel 3.1 Kriteria kelayakan

Persentase	Kriteria	Nilai konversi
------------	----------	----------------

$81 < SV < 100 \%$	Sangat layak	5
$61 < SV < 80 \%$	layak	4
$41 < SV < 60 \%$	Cukup layak	3
$21 < SV < 40 \%$	Kurang layak	2
$0 < SV < 20 \%$	Sangat kurang layak	1



A. Deskripsi Hasil Penelitian

Produk yang dihasilkan berupa media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal sebagai media pada tema 7 sub bab I. Peneliti mengumpulkan informasi dari MIN 21 Aceh Besar. Peneliti mendesain media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal dengan silabus pada K13. Pengembangan media ajar bertujuan membantu siswa memahami materi pembelajaran. Selain itu pengembangan media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal berpusat pada peserta didik (*student center*).

Pengembangan media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal menggunakan desain pengajaran *Gagnes nine Events of Instruction* yang terdiri dari delapan tahap proses pengembangan, yaitu mendapatkan perhatian, menginformasikan peserta didik tujuan pembelajaran, merangsang mengingat pelajaran/pengetahuan sebelumnya, menyajikan isi, memberikan bimbingan belajar, menghasilkan kinerja (praktek), memberikan umpan balik, menilai kinerja, dan meningkatkan penguatan (retensi) dan alih pengetahuan (transfer). Tahapan-tahapan dari pengembangan dan penelitian media pembelajaran berupa *scrapbook* sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Kegiatan awal sebelum dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran, analisis kebutuhan dilakukan observasi ditemukan bahwa pendidik hanya menggunakan media pembelajaran seadanya dalam proses pembelajaran dikarenakan kendala yaitu keterbatasan waktu dalam pembuatannya sehingga pendidik lebih sering menggunakan buku paket dalam setiap proses pembelajarannya, dan penggunaan metode ceramah dalam proses belajar mengajar sehingga kurangnya antusias dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan siswa pun kurang aktif didalam kelas. Berdasarkan hasil observasi didapatkan bahwa pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa *scrapbook* pada pembelajaran tematik.

2. Pengumpulan Data

Mengumpulkan data dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang

dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Masalah yang telah ditemukan berdasarkan hasil observasi sebagai salah satu analisis kebutuhan dalam penelitian disekolah dijadikan sebuah potensi bagi peneliti untuk ke tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi (gambar, narasi khanduri blang) untuk menunjang pengembangan media pembelajaran berupa media *scrapbook* pada tingkat MI. Sumber referensi untuk mengembangkan media pembelajarann didapat dari sumber informasi yaitu buku, jurnal, dan internet.

3. Desain Produk

Tahapan perancangan adalah kelanjutan dari tahap pendefinisian, jadi pada tahap ini dilakukan perancangan produk yang dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal dan penyusunan tes ajuan patokan.

1) Pemilihan Media

Media dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan media dalam proses pengembangan media pada pembelajaran dikelas. Media yang dipilih oleh peneliti adalah media *scrapbook* berbasis kearifan lokal. Media yang dikembangkan menggunakan kertas HVS ukuran A4, merancang gambar dan materi yang ditampilkan pada kertas menggunakan aplikasi *corel draw*.


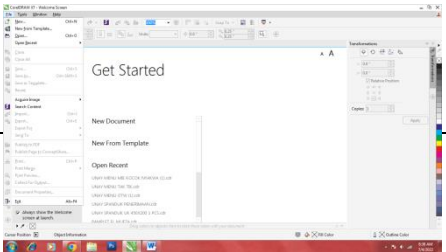
2) Pemilihan Format Peneliti

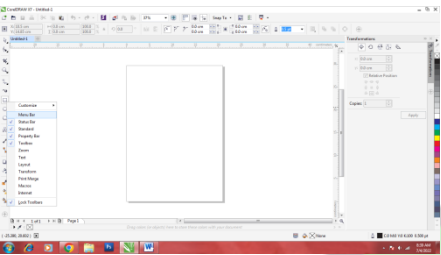
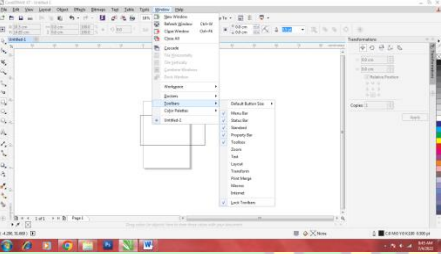
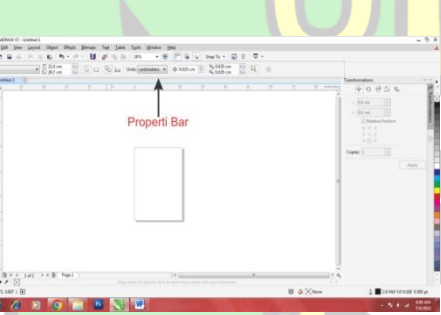
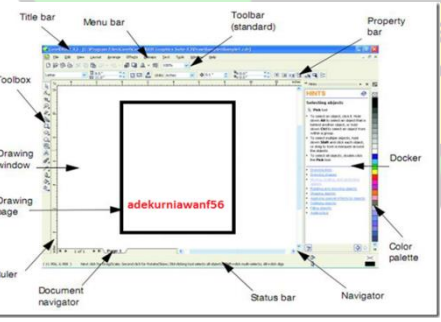
Mengumpulkan materi-materi yang berkaitan dengan pembelajaran tematik yaitu pada tema 7 (Indahnya Keragaman di negeriku), sub tema 1 (Keragaman suku bangsa dan agama dinegeriku. Peneliti juga mengumpulkan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi dari buku, internet dan dari berbagai sumber lainnya.

3) Rancangan Awal Desain

Awal media ini adalah media *scrapbook* berbasis kearifan lokal. Tiga komponen penyusunan media diantaranya yaitu, komponen awal yang meliputi cover, kata pengantar, daftar isi, komponen inti, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran. Bagian kedua adalah bagian inti yang meliputi kajian pembahasan materi yang akan dipelajari dan bagian terakhir berisikan soal evaluasi. Peneliti merancang desain gambar dalam media scrapbook menggunakan aplikasi *corel draw* terdapat pada Tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1 Desain Pembuatan Media

No	Gambar	Keterangan
1		Buka aplikasi <i>Coreldrow</i> di computer
2		<p>Title Bar Pada bagian Title Bar ini digunakan untuk menampilkan nama dari file yang kita buka,</p>

		dalam kondisi default memiliki nama Untitled
3		Menu Bar pada bagian Menu Bar dijumpai berbagai macam menu yang dikelompokkan kedalam beberapa kategori antara lain <i>File, Edit, View, Layout, Arrange, Effects, Bitmaps, Text, Table, Tools, Windows dan Help</i>
4		Toolbar / Standar bar Kumpulan perintah-perintah yang dapat di akses secara cepat dalam tampilan Icon-icon dengan <i>Toolbar</i> ini kita bisa bekerja dengan lebih cepat, karena kita tinggal satu klik.
5		Property Bar Berfungsi pengaturan kertas, ada banyak pilihan mulai dari A4, F4, Letter, Legal dan masih banyak lagi ukuran lembar kerja yang dapat anda pilih. selain itu anda juga bebas dalam menentukan ukuran lembar kerja anda.
6		Control Windows <i>Control Windows</i> seperti pada <i>software</i> yang lain <i>Control Windows</i> ini dapat kita gunakan untuk mengatur tampilan dari <i>Corel Draw</i> mulai dari <i>Exit/Close, Minimize, Maximize, Restore.</i>

4. Validasi Desain

Validasi desain proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk sesuai dengan kebutuhan permasalahan yang akan ditangani. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang sudah dirancang tersebut. Kelayakan media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal di validasi oleh 9 orang ahli dengan tiga kategori validasi yaitu, ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

1) Validasi Ahli Media

Validasi media yang dilakukan oleh tiga ahli yaitu Yusran, M.Pd, Khairan, AR, M.Kom, Sarini Vita Dewi, Hasil penilaian kelayakan media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal dilihat pada Tabel 4.2. Rata-rata penilaian kelayakan media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal ahli media ditinjau dari aspek kelayakan isi, aspek tampilan, dan aspek bahasa menunjukkan kategori layak.

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator	Skor			Rata-rata	%	Ket
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3			
Aspek Kelayakan Isi	1. Media memuat materi sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran	4	4	5	4,3	86%	Sangat layak
	2. Media yang digunakan memuat gambar yang mendukung isi materi pembelajaran	3	3	5	3,7	74%	layak

Aspek Tampilan	3. Ukuran media Scrapbook sesuai dengan standar buku anak MI	4	4	5	4,3	86%	Sangat layak
	4. Tampilan gambar yang disajikan	3	3	3	3	60%	layak
	5. Kesesuaian gambar yang mendukung materi	4	4	5	4,3	86%	Sangat layak
	6. Kemenarikan desain Scrapbook	3	3	4	3,3	66%	layak
	7. Keserasian pemilihan warna	4	4	3	3,7	74%	layak
	8. Kerapian desain	3	3	5	3,7	74%	layak
Aspek Bahasa	9. Kejelasan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan materi	4	4	5	4,3	86%	Sangat layak
	10. Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	4	5	4,3	86%	Sangat valid
	11. Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan	4	4	4	4	80%	layak
	12. Keterbacaan teks	4	4	4	4	80%	layak
Jumlah		44	44	53			
Rata-rata					46,9	78%	layak

Keterangan :

1. Yusran, M.Pd
2. Khairan, AR, M.Kom
3. Sarini Vita Dewi

Berdasarkan Tabel 4.2 Hasil penilaian media scrapbook oleh ahli media secara keseluruhan mendapatkan kriteria layak (78%) sehingga media scrapbook dapat digunakan sebagai media untuk peserta didik dalam proses pembelajaran. Ditinjau dari keseluruhan aspek, persentase kelayakan tertinggi berada pada aspek bahasa mendapatkan kriteria sangat layak (80%). Selanjutnya diikuti oleh aspek kelayakan isi mendapatkan kriteria layak (74%). Dan terakhir yaitu aspek

tampilan mendapatkan kriteria layak (74%) dengan persentase kelayakan lebih rendah dari aspek bahasa dan kelayakan isi.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi materi yang dilakukan oleh tiga ahli yaitu Rafidhah Hanum, M.Pd, Mawardi, S.Ag, M.Pd, M.Kom, dan Mainisa, M.Pd. Hasil penilaian media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal dilihat pada Tabel 4.3. Rata-rata penilaian kelayakan media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal oleh ahli materi ditinjau dari aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan bahasa menunjukkan kategori layak.

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor			Rata - rata	%	Ket
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3			
Aspek Kelayakan Isi	1. Kesesuaian materi dengan KD	4	3	4	3,7	74%	layak
	2. Keakuratan materi	4	3	4	3,7	74%	layak
	3. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	4	3	4	3,7	74%	layak
	4. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	3	4	3,7	74%	layak

	5. Penyajian materi menumbuhkan motivasi untuk mengetahui lebih lanjut	4	4	4	4	80%	layak
	6. Kesesuaian isi dengan gambar	4	4	5	4,3	86%	Sangat layak
Aspek Bahasa	7. Ketepatan tata bahasa	4	4	4	4	80%	layak
	8. Ketepatan ejaan	4	4	4	4	80%	layak
	9. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah dan istilah yang digunakan buku	4	4	4	4	80%	layak
	10. Kejelasan bahasa dan kalimat dalam penyampaian materi	4	4	4	4	80%	layak
	Jumlah	40	36	41	39		
	Rata-rata					78%	layak

Keterangan :

1. Mawardi, S.Ag, M.Pd, M.Kom,
2. Mainisa, M.Pd
3. Rafidhah Hanum, M.Pd

Berdasarkan Tabel 4.2 Hasil penilaian media scrapbook oleh ahli mteri secara keseluruhan mendapatkan kriteria layak (78%) sehingga media scrapbook dapat digunakan sebagai media untuk peserta didik dalam proses pembelajaran. Ditinjau dari keseluruhan aspek, persentase kelayakan tertinggi berada pada aspek kelayakan isi mendapatkan kriteria sangat layak (86%). Selanjutnya diikuti oleh aspek bahasa mendapatkan kriteria layak (80%). Dan terakhir yaitu aspek bahasa

mendapatkan kriteria kategori layak (80%) dengan persentase kelayakan lebih rendah dari aspek kelayakan isi.

3) Validasi Ahli Bahasa

Validasi materi yang dilakukan oleh tiga ahli yaitu Dr. Khadijah, M.Pd Silvia Sandi Silvia Lubis, M.Pd, dan Afgarita,S.Pd Hasil penilaian media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal oleh ahli bahasa dilihat pada Tabel 4.4. Rata-rata penilaian kelayakan media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal oleh ahli bahasa ditinjau dari aspek kelayaka bahasa menunjukkan kategori layak.

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor			Rata-rata	%	Ket
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3			
Aspek Bahasa	1. Kejelasan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan materi	4	4	4	4	80%	layak
	2. Kesesuaian kalimat dengan gambar	4	4	4	4	80%	layak
	3. Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan	5	2	2	3	60%	layak
	4. Keterbacaan teks	5	4	4	4,3	86%	Sangat layak
	5. Ketetapan struktur kalimat	4	4	4	4	80%	layak

6. Keefektifan kalimat	5	3	3	3,7	74%	layak
7. Kebakuan istilah	5	3	3	3,7	74%	layak
8. Ketepatan Bahasa	5	2	2	3	60%	layak
9. Ketetapan ejaan	4	2	2	2,7	54%	Cukup layak
10. Kesesuain bahasa yang digunakan sesuai dengan standar buku anak MI	5	4	4	4,3	86%	Sangat layak
Jumlah	44	32	32	36,7		
Rata-rata					73,4%	layak

Keterangan :

1. Silvia Sandi Silvia Lubis, M.Pd
2. Afgarita, S.Pd
3. Dr. khadijah, M.Pd

Berdasarkan Tabel 4.4. Hasil analisis kelayakan bahasa oleh ahli bahasa secara keseluruhan persentase 73,4% dengan aspek bahasa tertinggi pada keterbacaan teks dengan persentase 86% dengan kategori sangat layak, dan aspek bahasa terendah pada ketepatan ejaan dengan persentase 54% dengan kategori cukup layak. Berdasarkan hasil yang telah analisis dari hasil angket ahli bahasa dengan jumlah rata-rata 73,4% dengan kriteria kelayakan layak digunakan

5. Revisi Produk

Revisi produk yang telah divalidasi oleh para ahli, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut kemudian dicoba untuk dikurangi dengan

cara perbaikan desain yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mengembangkan produk tersebut. Revisi ini dilakukan untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi. Berdasarkan masukan dan saran dari ahli antara lain:

1) Masukan dari ahli media

Background hijau tidak cocok digunakan dengan tulisan berwarna putih karena mengurangi tingkat kejelasan huruf. Baiknya dicari *background* yang cocok supaya kombinasi huruf dan *background* latar sesuai dan nyaman di baca, misalnya putih dan biru, dan ditambahkan ikon-ikon anak-anak agar lebih mendapat kesan memang disenangi oleh anak SD/MI, ukuran gambar jangan menumpuk pada satu tempat, dan berikan keterangan yang menarik ruang diskusi anak-anak.

Perbaikan *Background*



Gambar 4.1 Sebelum revisi



Gambar 4.2 Setelah revisi

Perbaikan Pembesaran Ukuran Foto



Gambar 4.3 Sebelum revisi

Gambar 4.4 Setelah revisi

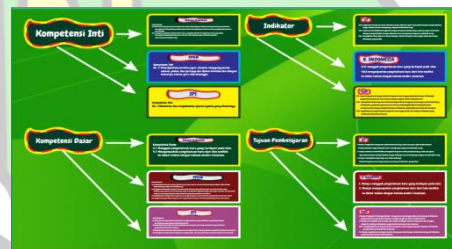
2) Masukan dari ahli materi

Gunakan huruf dan ukuran yang sesuai dan mudah dipahami oleh siswa, cermati KI, KD dan Indikator lebih bagus lagi, tambahkan tujuan pembelajaran dan materi ajar disesuaikan dengan kompetensi dasar.

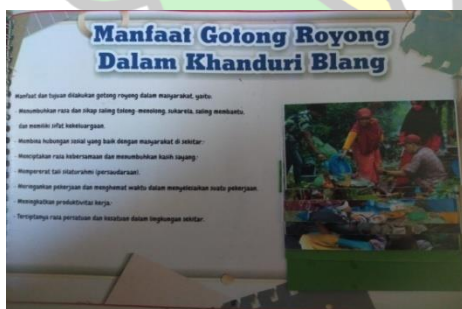
Perbaiki Ukuran Huruf



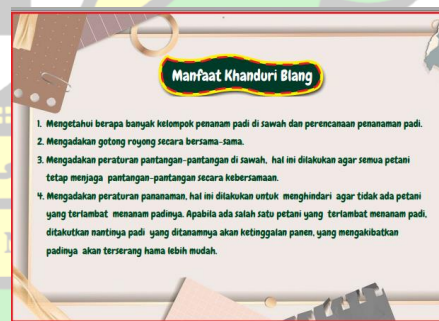
Gambar 4.5 Sebelum revisi



Gambar 4.6 Setelah revisi



Gambar 4.7 Sebelum revisi



Gambar 4.8 Setelah revisi

3) Masukan dari ahli bahasa

Hindari penggunaan kata asing jika ada terjemahan dalam bahasa Indonesia, perbaiki di perincian judul bab setelah angka atau huruf agar diberikan spasi, perbaiki baris untuk kanan kirinya agar diratakan sehingga terlihat lebih

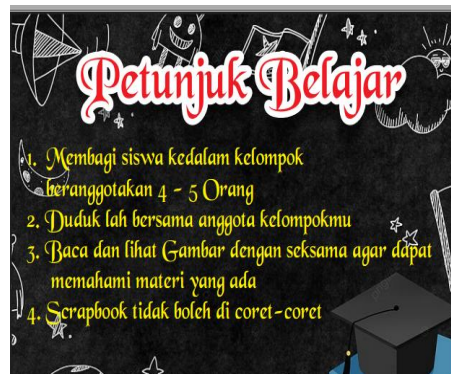
rapi, pada kolom tertentu seperti untuk bagian menjelaskan jenis makanan dan kue banyak ruang kosong, lembar *scrapbook* diharapkan ruang yang tersedia sehingga tidak ada ruang kosong yang terlalu mencolok terlihat.

Perbaikan Pengisian Ruang Kosong	
	
Gambar 4.9 Sebelum revisi	Gambar 4.10 Setelah revisi

Di bawah ini merupakan gambaran media *scrapbook* berbasis kearifan lokal yang sudah direvisi dan dapat (layak) digunakan sebagai media belajar bagi anak SD kelas IV, sebagai berikut:



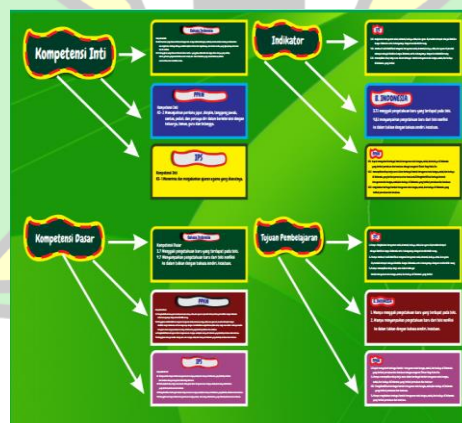
Gambar 4.11 Halaman Cover



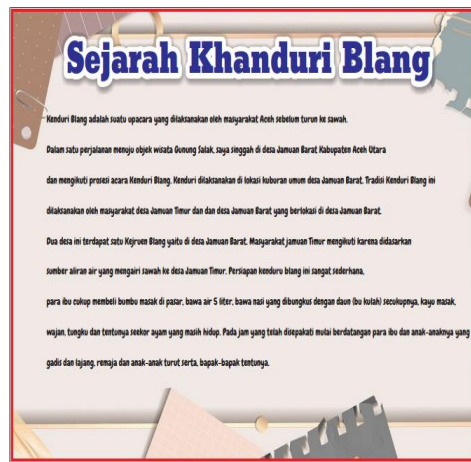
Gambar 2.12 Petunjuk Belajar



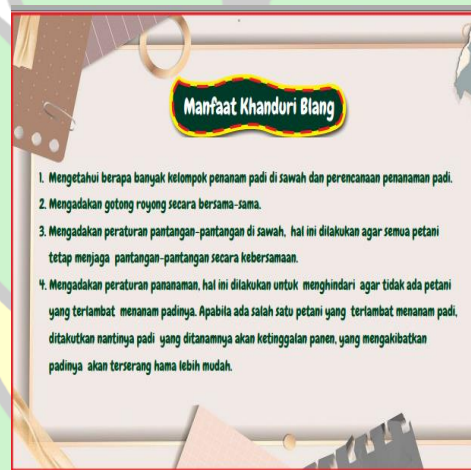
Gambar 4.13 Kata Pengantar dan Daftar Isi



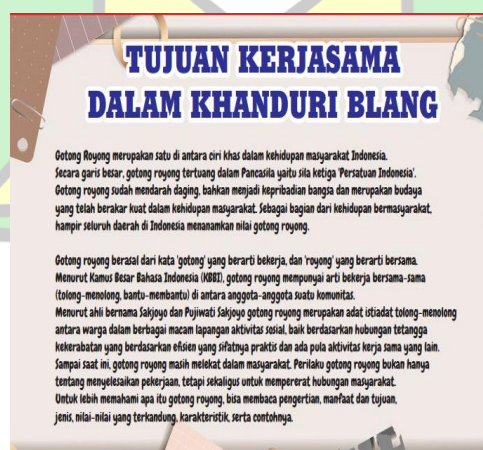
Gambar 4.14 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar Indikator dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4.15 Sejarah Khanduri Blang



Gambar 4.16 Manfaat Khanduri Blang



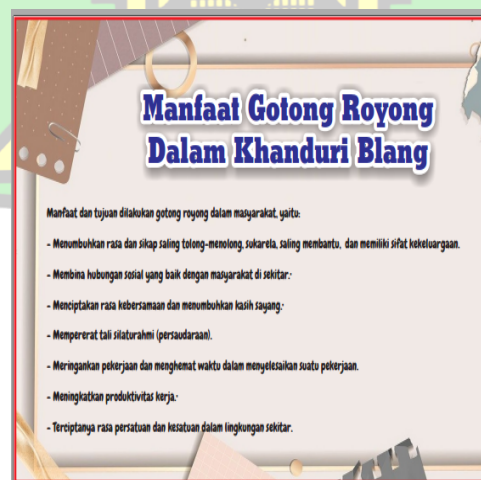
Gambar 4.17 Tujuan Kerja Sama dalam Khanduri Blang



Gambar 4.18 Minuman pada Khanduri Blang



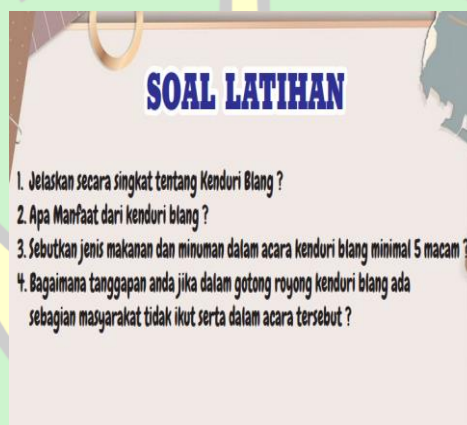
Gambar 4.19 Makanan dan Kue pada Khanduri Blang



Gambar 4.20. Manfaat Gotong Royong dalam Khanduri Blang



Gambar 4.21. Dokumentasi



Gambar 4.22. Soal Latihan

B. Pembahasan

1. Pengembangan *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal

Pengembangan *scrapbook* berbasis kearifan lokal terdiri dari 5 tahapan, yaitu: 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, dan 5) Revisi produk. Berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan, produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah Pengembangan *scrapbook* berbasis kearifan lokal untuk SD/MI di Aceh Besar.

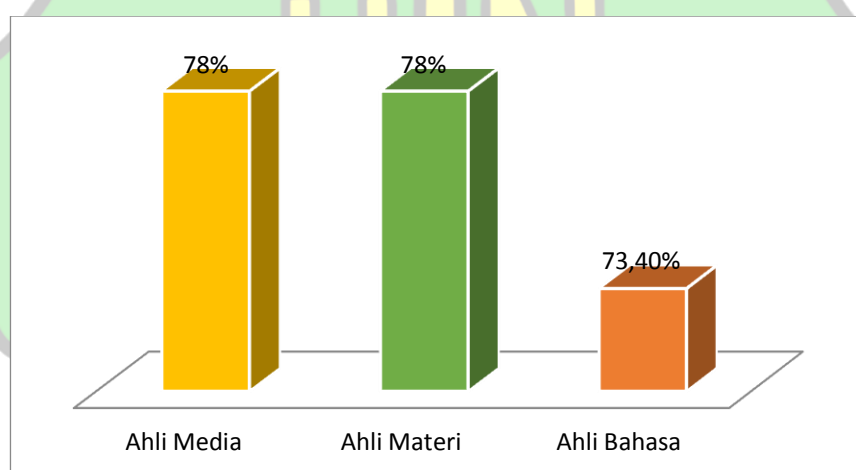
Media pembelajaran berupa media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal pada siswa SD/MI kelas IV mata pelajaran tematik tema 7 Sub Bab I telah selesai dikembangkan oleh peneliti. Penelitian pengembangan produk *Scrapbook* berbasis kearifan lokal dilakukan dengan melakukan pengumpulan informasi, desain produk, dan uji validasi. Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal yakni menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan layak untuk pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berupa *Scrapbook* berbasis kearifan lokal dibuat dengan tampilan yang sangat menarik pada setiap lembar yang didesain dengan mempertimbangkan ketertarikan siswa yang terkait dengan materi, sehingga menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Produk *Scrapbook* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan dapat membantu siswa agar lebih aktif didalam kelas dan dapat menyelesaikan permasalahan yang di berikan oleh guru.

2. Kelayakan Media Pembelajaran

Penilaian pengembangan media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal dilakukan oleh yang teridri dari 3 ahli dibidang media, 3 ahli dibidang materi dan 3 ahli di bidang bahasa. Berdasarkan hasil yang telah analisis dari hasil angket ahli media dengan jumlah rata-rata 78% dengan kriteria kelayakan layak digunakan, berdasarkan hasil yang telah analisis dari hasil angket ahli materi dengan jumlah rata-rata 78% dengan kriteria kelayakan layakd igunakan, dan

berdasarkan hasil yang telah analisis dari hasil angket ahli bahasa dengan jumlah rata-rata 73,4% dengan kriteria kelayakan layak digunakan, dari 3 bidang ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dapat disimpulkan pengembangan media *Scrapbook* berbasis kearifan lokal layak dan valid digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran Tema 7 Sub Tema 1 di kelas IV MI 21 Aceh Besar, adapun persentase hasil penilaian oleh ke tiga yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa pada setiap aspek dapat dilihat dalam gambar yang berbentuk grafik berikut:

Grafik 4.1 Perbandingan Persentase Ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa



Berdasarkan Grafik 4.1 di atas terlihat hasil analisis validasi ahli media dan ahli materi sama-sama memperoleh skor 78% dengan kategori layak, dan hasil analisis ahli bahasa dengan skor 73,4% dengan kategori 73,4%, berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa dari ketiga ahli tersebut menyatakan penggunaan media *scrapbook* berbasis kearifan lokal layak digunakan sebagai media pembelajaran.



5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *scrapbook* berbasis kearifan lokal dengan menggunakan lima langkah penggunaan

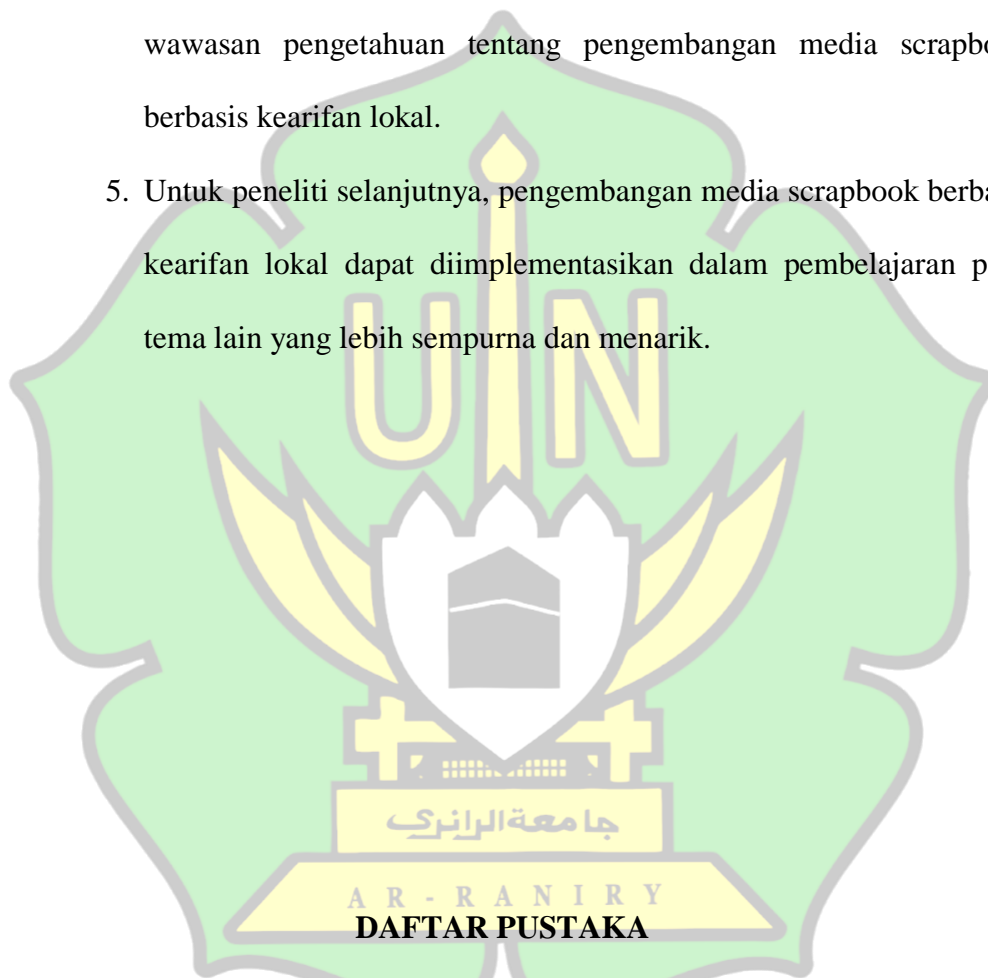
metode (R&D). Tahapan lima langkah penggunaan metode (R&D) yaitu, yaitu (1) Potensi dan masalah adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah merupakan kesenjangan antara yang diharapkan dengan apa yang terjadi. (2) Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut (3) design produk merupakan tahap melakukan perancangan terhadap bahan ajar *scrapbook* berbasis kearifan lokal (4) validasi desain merupakan tahap proses pengembangan produk yaitu media *scrapbook* berbasis kearifan lokal, untuk mendapatkan media yang layak maka dilakukan revisi berdasarkan saran dari ahli, dan (5) Revisi Produk, setelah dilakukan uji coba maka selanjutnya peneliti akan melakukan analisis data sesuai dengan teknik analisis data yang telah ditentukan. Langkah selanjutnya yaitu merevisi desain produk sesuai dengan kelemahan yang didapat.

2. Hasil penelitian menunjukkan media *scrapbook* berbasis kearifan lokal memenuhi kategori layak dengan persentase 78% berdasarkan penilaian ahli media. Hasil penilaian ahli materi dengan persentase 78% berada dalam kategori layak. hasil penilaian ahli bahasa dengan persentase 73,4% berada dalam kategori layak.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan diatas, saran yang diajukan adalah sebagai berikut:

3. Untuk guru, media scrapbook berbasis kearifan lokal dapat dijadikan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Untuk pembaca, dengan adanya skripsi ini dapat menambah wawasan pengetahuan tentang pengembangan media scrapbook berbasis kearifan lokal.
5. Untuk peneliti selanjutnya, pengembangan media scrapbook berbasis kearifan lokal dapat diimplementasikan dalam pembelajaran pada tema lain yang lebih sempurna dan menarik.



Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 24

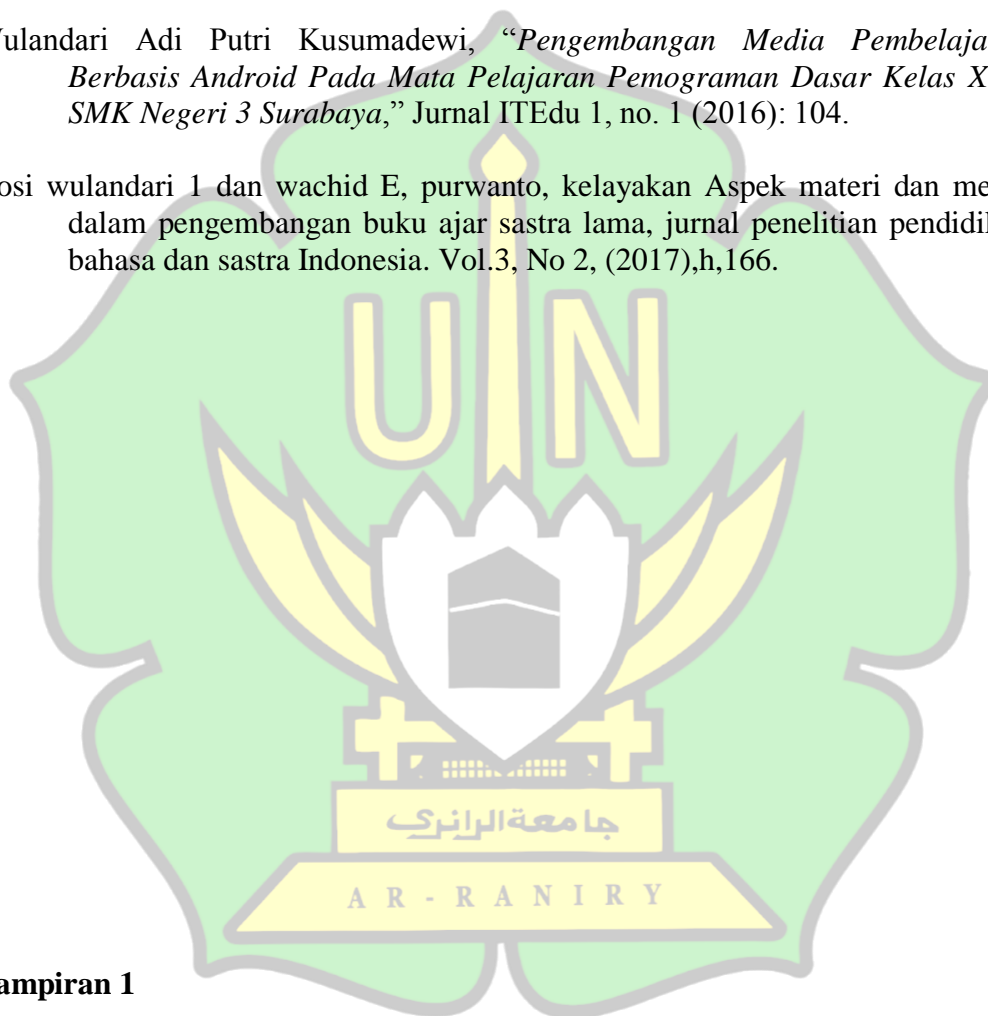
Ade Saptomo, *Hukum dan Kearifan Lokal: Revitalisasi Hukum Adat Nusantara*, (Jakarta: Grasindo, 2010), h. 25.

Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010): 2.

- Almira eka damayanti, dkk, kelayakan media pembelajaran fisika berupa buku saku Vol, 1, No,1,(2018), h.65.
- Anas Sujiono, pengantar evaluasi pendidikan, (Yogyakarta :PT Grafindo Persada, 2013).,h.76
- Arsyad, *Media pembelajaran*, (Jakarta: Gravindo Persada, 2002), h. 29.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2013), h.8-9
- A, Suriyaman Mustari Pide, *Hukum Adat: Dahulu, Kini, dan Akan Datang*, Cet. 3, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2017), hlm. 19-20.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali,2013), h.19
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 34.
- Daryanto “ *Media Pembelajaran*. (Bandung : Sarana tutorial Nurani Sejahtera, 2012),
- Erni Marlina, “*Perancangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Rumus Bangun Datar Dan Ruang Untuk Siswa Smp Frater Makassar*,” Jurnal Yang Disampaikan Pada Seminar Nasional Tentang Teknologi Informasi Dan Multimedia, 2016.
- Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung : Pustaka Setia,2013), h. 125
- Hasrul Bakri, “*Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2*,” Jurnal MEDTEK 3, no. 2 (2011): 32.
- Inda Wulan Dian Syafitri, *Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Aliyah Swasta Muhamadiyah 01 Medan*, (Medan: Skripsi diterbitkan, 2019), h. 16-17
- Iva Hardiana, *Terampil Membuat 50 Kreasi Scrapbook Cantik Pada Frame*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2015), hal. 4
- Lintje Anna Marpaung, “*Urgensi Kearifan Lokal Membentuk Karakter Bangsa dalam Rangka Pelaksanaan Otonomi Daerah*”. Jurnal: Yustisia. Vol. 2, No. 2, (Mei-Agustus 2013), hlm. 121.
- Musfaqon, *Media dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 43.

- M. Agus Martawijaya, *Model Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal*, (Jakarta: Masagena, 2016), h. 69.
- Mudji Sutrisno dan Hendar Putranto, *Teori-Teori Kebudayaan*, Cet. 5, (Yogyakarta: Kanisius, 2009), hlm. 7-8
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2001), 5
- Paratiwi Meidiyanti, *Pengembangan Media Scrapbook Subtema Komponen Ekosistem Untuk kelas V Sekolah Dasar*, (Malang: Skripsi diterbitkan, 2017), hal. 22
- Patta Rapanna, *Membumikan Kearifan Lokal Menuju Kemandirian Ekonomi*, (Makassar: Sah Media, 2016), hlm. 4: Definisi tersebut cenderung sama dengan pendapat Admodjo, yaitu bahwa kearifan lokal merupakan kemampuan penyerapan kebudayaan asing yang datang secara selektif. Lihat, Agus Efendi, "Implementasi Kearifan Budaya Lokal pada Masyarakat Adat Kampung Kuta Sebagai Sumber Pembelajaran IPS". *Jurnal: Sosio Didaktika*. Vol. 1, No. 2, (Desember 2014), hlm. 212.
- Ruang Baca, "Pengertian Media Pembelajaran Scrapbook" dalam <https://www.ruangbaca.net/2021/05/pengertian-media-pembelajaran-scrapbook.html>, diakses pada 19 September 2021.
- Roby Ardiwidjaja, *Arkeowisata*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 1
- Shufa, N.K.2018. *Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar : Sebuah Kerangka Konseptual*. *Inopendes Jurnal ilmiah Kependidikan*,1 (1),48-53.
- Sohibun, Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media pembelajaran berbasis *Virtual Class Berbantuan Google Drive*", *Jurnal Tadris* , Vol . 2, No. 2 (Desember 2017), h.123
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*, (Jakarta : Bumi Aksara,2013), h.195
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan pengembangan*, (Bandung : Alfabeta 2015), h.28
- Tim Redaksi, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas, 2008), h. 89.
- Tedi Sutardi, *Antropologi: Mengungkap Keragaman Budaya*, (Bandung: Setia Purna Inves, 2007), hlm. 1

- Vina Iasha, *peningkatan proses tematik terpadu menggunakan pendekatan saintific di sekolah dasar*, Jurnal pendidikan dasar Vol.2, No.1, 2018.
- Wardhani, S. W. Pengembangan media scrapbook pada materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III sekolah dasar. Jurnal Sekolah, 2(2), 124-130 (2018).
- Wina sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta : Prenada media group,2021), h.106
- Wulandari Adi Putri Kusumadewi, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Kelas X Di SMK Negeri 3 Surabaya,*” Jurnal ITEdu 1, no. 1 (2016): 104.
- Yosi wulandari 1 dan wachid E, purwanto, kelayakan Aspek materi dan media dalam pengembangan buku ajar sastra lama, jurnal penelitian pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Vol.3, No 2, (2017),h,166.



Lampiran 1

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-7941/Un.08/FTK/KP.07.6/04/2021

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
 : b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;
- Mengingat** :
 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
 3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 16 April 2021

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:

- | | |
|----------------------------------|----------------------------|
| 1. Misbahul Jannah, M. Pd, Ph. D | sebagai pembimbing pertama |
| 2. Putri Rahmi, M. Pd | sebagai pembimbing kedua |

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Miftahul Zuhra
 NIM : 170209078
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk SD/MI Di Aceh Besar

- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2020 Nomor. 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019;
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
 Pada Tanggal : 22 April 2021



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan



Lampiran 3



Lampiran 4



LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk SD/MI di Aceh Besar

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal
untuk SD/MI di Aceh Besar

Penulis : Miftahul zuhra

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk SD/MI di Aceh Besar. Maka melalui instrument ini Bapak/Ibu saya mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media pembelajaran yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut digunakan dalam pembelajaran tematik (PPKN, Bahasa Indonesia Dan IPS). Aspek penilaian bahan ajar ini beradaptasi dari komponen penilaian kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

A. Penyajian Pengisian:

1. Berilah tanda (√) pada kolom “Nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal
2. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 1 :Sangat tidak layak

Skor 2 :Tidak layak

Skor 3 :Cukup layak

Skor 4 :Layak

3. Apabila penilaian Bapak/Ibu “2 dan 1”, maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal.
4. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu saya mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

NIP :

Instansi :

B. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Alternatif Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Isi	1. media memuat materi sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran					V

Aspek Tampilan	2. Media yang digunakan memuat gambar yang mendukung isi materi pembelajaran					V
	3. Ukuran media Scrapbook sesuai dengan standar buku anak MI					V
	4. Tampilan gambar yang disajikan			V		
	5. Kesesuaian gambar yang mendukung materi					V
	6. Kemenarikan desain Scrapbook				V	
	7. Keserasian pemilihan warna			V		
	8. Kerapian desain					V
	Aspek Bahasa	9. Kejelasan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan materi				
10. Kejelasan petunjuk penggunaan media						V
11. Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan				V		
12. Keterbacaan teks				V		

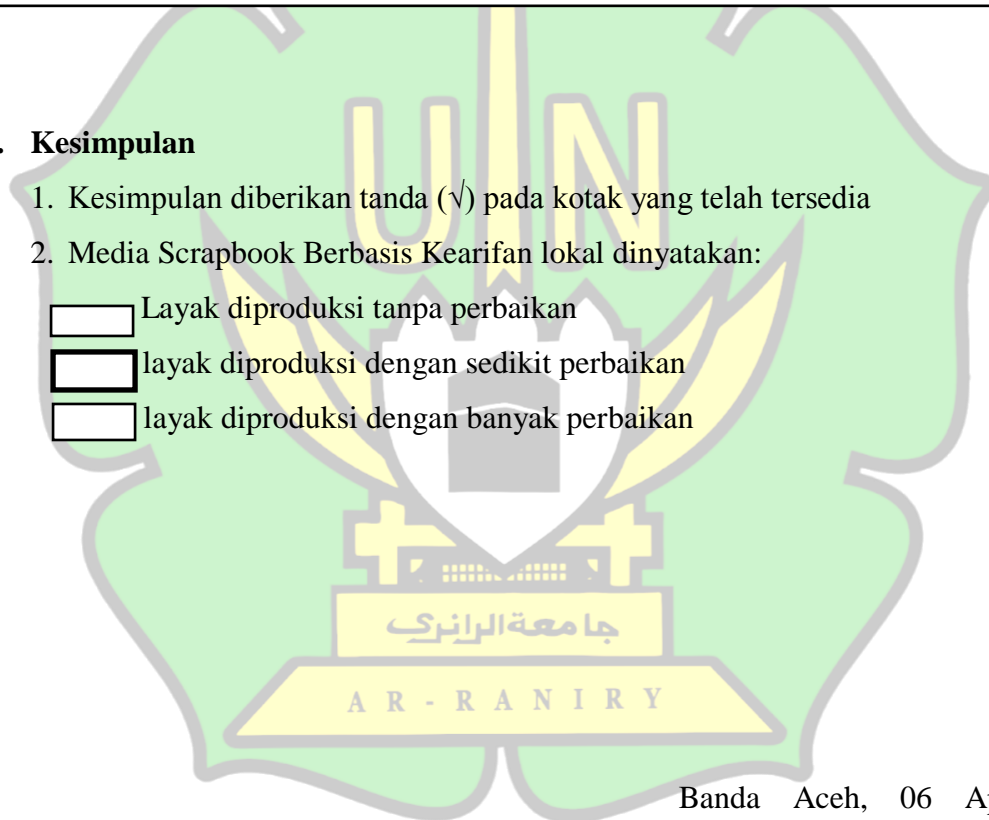
C. Pendapat dan Saran

1. Background hitam tidak cocok digunakan dengan tulisan berwarna putih karena mengurangi tingkat kejelasan huruf. Baiknya dicari background yang cocok agar kombinasi huruf dan background latar sesuai dan nyaman di baca, misalnya putih dan biru, dll.
2. Baiknya ditambahkan ikon-ikon anak-anak agar lebih mendapat kesan memang disenangi oleh anak SD/MI
3. Baiknya foto-foto diperbesar ukuran. jangan menumpuk pada satu tempat, dan berikan keterangan.

D. Kesimpulan

1. Kesimpulan diberikan tanda (√) pada kotak yang telah tersedia
2. Media Scrapbook Berbasis Kearifan lokal dinyatakan:

- Layak diproduksi tanpa perbaikan
- layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
- layak diproduksi dengan banyak perbaikan



Banda Aceh, 06 April

2022

Ahli Media

Kharian AR

Lampiran 7**LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA****Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk SD/MI di Aceh Besar**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk SD/MI di Aceh Besar

Penulis : Miftahul zuhra

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk SD/MI di Aceh Besar. Maka melalui instrument ini Bapak/Ibu saya mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media pembelajaran yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut digunakan dalam pembelajaran tematik (PPKN, Bahasa Indonesia Dan IPS). Aspek penilaian bahan ajar ini beradaptasi dari komponen penilaian kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

E. Penyajian Pengisian:

5. Berilah tanda (√) pada kolom “Nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal
6. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 1 :Sangat tidak layak

Skor 2 :Tidak layak

Skor 3 :Cukup layak

Skor 4 :Layak

Skor 5 : Sangat layak

3. Apabila penilaian Bapak/Ibu “2 dan 1”, maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal.
4. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu saya mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Yusran, M.Pd.
 NIP : 197106261997021003
 Instansi : Prodi PTI PTK

B. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Alternatif Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Isi	1. media memuat materi sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran				✓	
	2. Media yang digunakan memuat gambar yang mendukung isi materi pembelajaran			✓		



Aspek Tampilan	3. Ukuran media Scrapbook sesuai dengan standar buku anak MI				✓	
	4. Tampilan gambar yang disajikan			✓		
	5. Kesesuaian gambar yang mendukung materi				✓	
	6. Kemenarikan desain Scrapbook			✓		
	7. Keserasian pemilihan warna				✓	
	8. Kerapian desain			✓		
Aspek Bahasa	9. Kejelasan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan materi				✓	
	10. Kejelasan petunjuk penggunaan media				✓	
	11. Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan				✓	
	12. Keterbacaan teks				✓	



C. Pendapat dan Saran**D. Kesimpulan**

1. Kesimpulan diberikan tanda (√) pada kotak yang telah tersedia
2. Media Scrapbook Berbasis Kearifan lokal dinyatakan:

- Layak diproduksi tanpa perbaikan
- Layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
- Layak diproduksi dengan banyak perbaikan
- Tidak layak untuk diproduksi

Banda Aceh, 2022

Ahli Media



Lampiran 8**LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA****Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk SD/MI di Aceh Besar**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal
untuk SD/MI di Aceh Besar

Penulis : Miftahul zuhra

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk SD/MI di Aceh Besar. Maka melalui instrument ini Bapak/Ibu saya mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media pembelajaran yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut digunakan dalam pembelajaran tematik (PPKN, Bahasa Indonesia Dan IPS). Aspek penilaian bahan ajar ini beradaptasi dari komponen penilaian kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

F. Penyajian Pengisian:

1. Berilah tanda (√) pada kolom “Nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal
2. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 1 :Sangat tidak layak
 Skor 2 :Tidak layak
 Skor 3 :Cukup layak
 Skor 4 :Layak
 Skor 5 : Sangat layak

3. Apabila penilaian Bapak/Ibu "2 dan 1", maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal.
4. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu saya mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Sarini Nita Dewi
 NIP : 19871222 2022 03001
 Instansi : PTI

B. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Alternatif Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Isi	1. media memuat materi sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran				✓	
	2. Media yang digunakan memuat gambar yang mendukung isi materi pembelajaran			✓		

Aspek Tampilan	3. Ukuran media Scrapbook sesuai dengan standar buku anak MI				✓	
	4. Tampilan gambar yang disajikan			✓		
	5. Kesesuaian gambar yang mendukung materi				✓	
	6. Kemenarikan desain Scrapbook			✓		
	7. Keserasian pemilihan warna				✓	
	8. Kerapian desain			✓		
Aspek Bahasa	9. Kejelasan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan materi				✓	
	10. Kejelasan petunjuk penggunaan media				✓	
	11. Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan				✓	
	12. Keterbacaan teks				✓	

C. Pendapat dan Saran

gunakan foto yg benar diambil pada saat
kandung blang di desa sempat penelitian

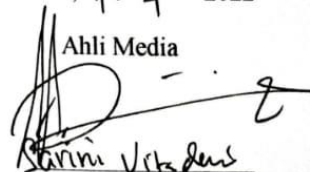
D. Kesimpulan

1. Kesimpulan diberikan tanda (√) pada kotak yang telah tersedia
2. Media Scrapbook Berbasis Kearifan lokal dinyatakan:

- Layak diproduksi tanpa perbaikan
 Layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
 Layak diproduksi dengan banyak perbaikan
 Tidak layak untuk diproduksi

Banda Aceh, 7-4 2022

Ahli Media


Rini Vitasari

Lampiran 9**LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MATERI****Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk SD/MI di Aceh Besar**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk SD/MI di Aceh Besar

Penulis : Miftahul zuhra

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk SD/MI di Aceh Besar. Maka melalui instrument ini Bapak/Ibu saya mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media pembelajaran yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut digunakan dalam pembelajaran tematik (PPKN, Bahasa Indonesia Dan IPS). Aspek penilaian bahan ajar ini beradaptasi dari komponen penilaian kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

G. Penyajian Pengisian:

1. Berilah tanda (√) pada kolom “Nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal
2. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

- Skor 1 :Sangat tidak layak
 Skor 2 :Tidak layak
 Skor 3 :Cukup layak
 Skor 4 :Layak
 Skor 5 : Sangat layak

3. Apabila penilaian Bapak/Ibu “2 dan 1”, maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media pembelajaran Scrapbook berbasis Kearifan Lokal.
4. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu saya mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :
 NIP :
 Instansi :

B. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Alternatif Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Isi	1. Kesesuaian materi dengan KD			↙		
	2. Keakuratan materi			↘		
	3. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran			↙		
	4. Kesesuaian materi dengan			↙		

	tujuan pembelajaran					
	5. Penyajian materi menumbuhkan motivasi untuk mengetahui lebih lanjut					✓
	6. Kesesuaian isi dengan gambar					✓
Aspek Bahasa	7. Ketepatan tata bahasa					✓
	8. Ketepatan ejaan					✓
	9. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah dan istilah yang digunakan buku					✓
	10. Kejelasan bahasa dan kalimat dalam penyampaian materi					✓

C. Pendapat dan Saran

IPS = Culum ICD 3 dan KD4

PPICN = ICB1, KD2, KD3 dan KD4

IPIC = berdasarkan ICB, yang masing-masing berbentuk pernyataan yg dimulai dgn ICB.

Tujuan : berdasarkan IPIC, yang masing-masing memuat unsur ABCD.

Materi ajin disesuaikan dgn KD 3.

D. Kesimpulan

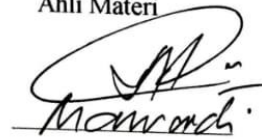
3. Kesimpulan diberikan tanda (√) pada kotak yang telah tersedia

4. Media Scrapbook Berbasis Kearifan lokal dinyatakan:

- Layak diproduksi tanpa perbaikan
- Layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
- Layak diproduksi dengan banyak perbaikan
- Tidak layak untuk diproduksi

Banda Aceh, 29-5-2022

Ahli Materi



Mawardi

Lampiran 10

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MATERI

Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk SD/MI di Aceh Besar

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal
untuk SD/MI di Aceh Besar

Penulis : Miftahul zuhra

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk SD/MI di Aceh Besar. Maka melalui instrument ini Bapak/Ibu saya mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media pembelajaran yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut digunakan dalam pembelajaran tematik (PPKN, Bahasa Indonesia Dan IPS). Aspek penilaian bahan ajar ini beradaptasi dari komponen penilaian kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

H. Penyajian Pengisian:

1. Berilah tanda (√) pada kolom “Nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal
2. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

- Skor 1 : Sangat tidak layak
 Skor 2 : Tidak layak
 Skor 3 : Cukup layak
 Skor 4 : Layak
 Skor 5 : Sangat layak

3. Apabila penilaian Bapak/Ibu "2 dan 1", maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media pembelajaran Scrapbook berbasis Kearifan Lokal.
4. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu saya mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :
 NIP :
 Instansi :

B. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Alternatif Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Isi	1. Kesesuaian materi dengan KD				✓	
	2. Keakuratan materi				✓	
	3. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran				✓	
	4. Kesesuaian materi dengan				✓	

	tujuan pembelajaran					
	5. Penyajian materi menumbuhkan motivasi untuk mengetahui lebih lanjut				✓	
	6. Kesesuaian isi dengan gambar					✓
Aspek Bahasa	7. Ketepatan tata bahasa				✓	
	8. Ketepatan ejaan				✓	
	9. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah dan istilah yang digunakan buku				✓	
	10. Kejelasan bahasa dan kalimat dalam penyampaian materi				✓	

C. Pendapat dan Saran

1. Media sudah layak digunakan dlm penelitian.
2. Perbaiki penempelan gambar yg terlalu rapat.

D. Kesimpulan

3. Kesimpulan diberikan tanda (√) pada kotak yang telah tersedia

4. Media Scrapbook Berbasis Kearifan lokal dinyatakan:

- Layak diproduksi tanpa perbaikan
 Layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
 Layak diproduksi dengan banyak perbaikan
 Tidak layak untuk diproduksi

Banda Aceh, 31-03 2022

Ahli Materi


Maimisa, M.Pd

Lampiran 11

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MATERI

Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk SD/MI di Aceh Besar

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal
untuk SD/MI di Aceh Besar

Penulis : Miftahul zuhra

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk SD/MI di Aceh Besar. Maka melalui instrument ini Bapak/Ibu saya mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media pembelajaran yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut digunakan dalam pembelajaran tematik (PPKN, Bahasa Indonesia Dan IPS). Aspek penilaian bahan ajar ini beradaptasi dari komponen penilaian kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

A. Penyajian Pengisian:

1. Berilah tanda (√) pada kolom “Nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal
2. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 1 :Sangat tidak layak

Skor 2 :Tidak layak

Skor 3 :Cukup layak

Skor 4 :Layak

3. Apabila penilaian Bapak/Ibu “2 dan 1”, maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media pembelajaran Scrapbook berbasis Kearifan Lokal.
4. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu saya mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

NIP :

Instansi :

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

B. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Alternatif Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Isi	1. Kesesuaian materi dengan KD				✓	

	12. Keakuratan materi				✓	
	13. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran				✓	
	14. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
	15. Penyajian materi menumbuhkan motivasi untuk mengetahui lebih lanjut				✓	
	16. Kesesuaian isi dengan gambar				✓	
Aspek Bahasa	17. Ketepatan tata bahasa				✓	
	18. Ketepatan ejaan				✓	
	19. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah dan istilah yang digunakan buku				✓	
	20. Kejelasan bahasa dan kalimat dalam penyampaian materi				✓	

C. Pendapat dan Saran

- ✓ Tulisannya diperbesar lagi, sesuaikan dengan ukuran tulisan dibuku siswa SD/MI
- ✓ Warna sebaiknya menggunakan warna2 yg lebih cerah.
- ✓ Pada nama2 makanan dan minuman sebaiknya dibuat gambar.
Ex; timphan (buat gambar timphan)

Kopi (buat gambar kopi)

Dst
- ✓ Dapat digunakan dengan perbaikan

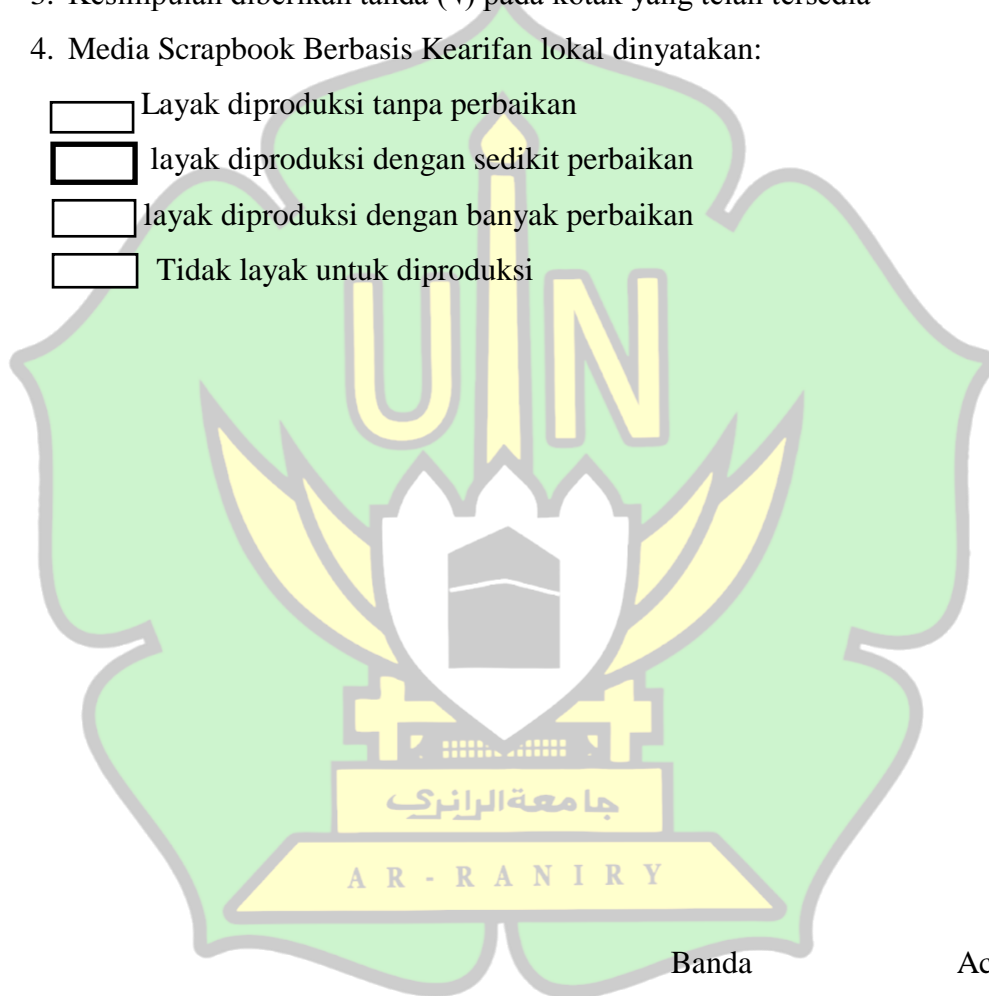
Valid

D. Kesimpulan

3. Kesimpulan diberikan tanda (√) pada kotak yang telah tersedia

4. Media Scrapbook Berbasis Kearifan lokal dinyatakan:

- Layak diproduksi tanpa perbaikan
- layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
- layak diproduksi dengan banyak perbaikan
- Tidak layak untuk diproduksi



Banda

Aceh,

2022

Ahli Materi

Lampiran 12**LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI BAHASA****Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk SD/MI di Aceh Besar**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal
untuk SD/MI di Aceh Besar

Penulis : Miftahul zuhra

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk SD/MI di Aceh Besar. Maka melalui instrument ini Bapak/Ibu saya mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media pembelajaran yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut digunakan dalam pembelajaran tematik (PPKN, Bahasa Indonesia Dan IPS). Aspek penilaian bahan ajar ini beradaptasi dari komponen penilaian kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

A. Penyajian Pengisian:

1. Berilah tanda (√) pada kolom “Nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal

2. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 1 :Sangat tidak layak

Skor 2 :Tidak layak

Skor 3 :Cukup layak

Skor 4 :Layak

3. Apabila penilaian Bapak/Ibu “2 dan 1”, maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal.
4. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu saya mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :Silvia Sandi Wisuda Lubis, M. Pd.

NIP :198811172015032008

Instansi :FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh

B. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian A R - R A N I R Y	Alternatif Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Bahasa	13. Kejelasan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan materi				✓ <input type="checkbox"/>	
	14. Kesesuaian kalimat dengan gambar				✓ <input type="checkbox"/>	

	15. Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan		<input checked="" type="checkbox"/>			
	16. Keterbacaan teks				<input checked="" type="checkbox"/>	

	17. Ketetapan struktur kalimat				<input checked="" type="checkbox"/>	
	18. Keefektifan kalimat			<input checked="" type="checkbox"/>		
	19. Kebakuan istilah			<input checked="" type="checkbox"/>		
	20. Ketetapan tata Bahasa		<input checked="" type="checkbox"/>			
	21. Ketetapan ejaan		<input checked="" type="checkbox"/>			
	22. Kesesuaian bahasa yang digunakan sesuai dengan standar buku anak MI				<input checked="" type="checkbox"/>	

C. Pendapat dan Saran



Hindari penggunaan kata asing jika ada terjemahan dalam bahasa indonesianya misalkan seperti pada kata cover.

Gunakan ukuran huruf 12

Perbaiki di perincian judul bab setelah angka atau huruf agar diberikan spasi
Contoh pada Daftar Isi AKompetensi Inti (yang tertulis)
Seharusnya A. Kompetensi Inti

Perbaiki baris untuk kanan kirinya agar diratakan sehingga terlihat lebih rapi


Pada kolom tertentu seperti untuk bagian menjelaskan jenis makanan dan kue banyak ruang kosong. Harap diefektifkan ruang yang tersedia sehingga tidak ada ruang kosong yang terlalu mencolok terlihat. Sama halnya juga pada kolom minuman khanduri.

D. Kesimpulan

1. Kesimpulan diberikan tanda (√) pada kotak yang telah tersedia
2. Media Scrapbook Berbasis Kearifan lokal dinyatakan:

- Layak diproduksi tanpa perbaikan
- layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
- layak diproduksi dengan banyak perbaikan
- Tidak layak untuk diproduksi

Ahli Bahasa,



Silvia Sandi Wisuda Lubis, M. Pd.

Lampiran 13

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI BAHASA

Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk SD/MI di Aceh Besar

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal
untuk SD/MI di Aceh Besar

Penulis : Miftahul zuhra

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk SD/MI di Aceh Besar. Maka melalui instrument ini Bapak/Ibu saya mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media pembelajaran yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan

untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut digunakan dalam pembelajaran tematik (PPKN, Bahasa Indonesia Dan IPS). Aspek penilaian bahan ajar ini beradaptasi dari komponen penilaian kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

A. Penyajian Pengisian:

1. Berilah tanda (√) pada kolom “Nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Scrapbook Berbasis Kearifan Lokal
2. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:



Skor 1 :Sangat tidak layak

Skor 2 :Tidak layak

Skor 3 :Cukup layak

Skor 4 :Layak

Skor 5 : Sangat layak

3. Apabila penilaian Bapak/Ibu "2 dan 1", maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal.
4. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu saya mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

NIP :

Instansi :

B. Aspek Penilaian

		1	2	3	4	5
Aspek Bahasa	1. Kejelasan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan materi			✓		
	2. Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				?
	3. Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan			✓		
	4. Keterbacaan teks					✓

	1	2	3	4	5
5. Ketetapan struktur kalimat					
6. Keefektifan kalimat			✓		
7. Kebakuan istilah			✓		
8. Ketetapan tata Bahasa			✓		
9. Ketetapan ejaan		✓			
10. Kesesuaian bahasa yang digunakan sesuai dengan standar buku anak MI			✓		

C. Pendapat dan Saran

Tolong ditulis petunjuk penggunaan model

D. Kesimpulan

1. Kesimpulan diberikan tanda (√) pada kotak yang telah tersedia
2. Media Scrapbook Berbasis Kearifan lokal dinyatakan:

- Layak diproduksi tanpa perbaikan
 Layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
 Layak diproduksi dengan banyak perbaikan
 Tidak layak untuk diproduksi

Banda Aceh, 5 April 2022

Ahli Bahasa



Dr. Khadijah, MPd

Lampiran 14

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI BAHASA

Media Scrapbook Berbasis Kearifan Lokal untuk SD/MI di Aceh Besar

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal
untuk SD/MI di Aceh Besar

Penulis : Miftahul zuhra

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya media *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk SD/MI di Aceh Besar. Maka melalui instrument ini Bapak/Ibu saya mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media pembelajaran yang telah dibuat tersebut. Penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut digunakan dalam pembelajaran tematik (PPKN, Bahasa Indonesia Dan IPS). Aspek penilaian bahan ajar ini beradaptasi dari komponen penilaian kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

A. Penyajian Pengisian:

1. Berilah tanda (√) pada kolom “Nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Scrapbook Berbasis Kearifan Lokal
2. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

- Skor 1 :Sangat tidak layak
 Skor 2 :Tidak layak
 Skor 3 :Cukup layak
 Skor 4 :Layak
 Skor 5 : Sangat layak

- Apabila penilaian Bapak/Ibu "2 dan 1", maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal.
- Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu saya mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : AFGARITA, S.Pd
 NIP : 197309092005012008
 Instansi : MIN 21 A. BESAR

B. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Alternatif Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Bahasa	1. Kejelasan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan materi				✓	
	2. Kesesuaian kalimat dengan gambar				✓	
	3. Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan					✓
	4. Keterbacaan teks					✓

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

5. Ketetapan struktur kalimat					✓
6. Keefektifan kalimat					✓
7. Kebakuan istilah					✓
8. Ketetapan tata Bahasa					✓
9. Ketetapan ejaan		✓			
10. Kesesuaian bahasa yang digunakan sesuai dengan standar buku anak MI					✓

C. Pendapat dan Saran

D. Kesimpulan

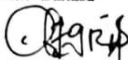
1. Kesimpulan diberikan tanda (√) pada kotak yang telah tersedia

2. Media Scrapbook Berbasis Kearifan lokal dinyatakan

- Layak diproduksi tanpa perbaikan
 Layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
 Layak diproduksi dengan banyak perbaikan
 Tidak layak untuk diproduksi

Banda Aceh, 16 -09 2022

Ahli Bahasa


AFBARITA, S. Pd

AR - RANIRY

Lampiran 15**RIWAYAT HIDUP PENULIS**

NAMA :Miftahul Zuhra
 NIM :170209078
 Fakultas/Jurusan :Tarbiyah/PGMI
 Tempat/Tanggal lahir :Punteuet, 2 Mei 1999
 Jenis Kelamin :Perempuan
 Agama :Islam
 Alamat Perguruan Tinggi :Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma,
 Darussalam, Banda Aceh.

Riwayat Pendidikan

SD/MI :SD Negeri
 SMP/MTs :MTs Nurul Ulum Pereulak
 SMP/SMA :SMAS Plus Nurul Ulum
 Universitas :UIN Ar-Raniry

Data Orang Tua

Nama Ayah :Syukri
 Pekerjaan Ayah :Pedagang
 Nama Ibu :Mariana
 Pekerjaan Ibu :Ibu Rumah Tangga

Banda Aceh, 2 Juli, 2022

Miftahul Zuhra