

Pengembangan Media *Scrapbook* Budaya Dikker Sangkapura (S'BUDISA) Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 358 Gresik

Laniatul Mega Fiktiawati

Universitas Muhammadiyah Gresik

E-mail: laniatulmegafiktiawati@gmail.com

Arya Setya Nugroho

Universitas Muhammadiyah Gresik

E-mail: aryasetya@umg.ac.id

Jl. Sumatera No. 101, Gn. Malang, Randuagung, Kec. Kebomas, Kab. Gresik, Jawa Timur, Indonesia

Abstract: *This research aims to produce a learning media, namely S'BUDISA (dikker Sangkapura culture scrapbook), identify the feasibility of the media through validity test and student responses. The ADDIE model is used as a research model which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The instruments used are material and media validation and student response questionnaires. S'BUDISA media was tested on class IV UPT SD NEGERI 358 GRESIK students to find out the student's responses to the media that the researcher had made. The results of the validation test from material expert 1 obtained a score of 86% which was categorized as valid and the validation of the media expert 2 was 86% which was categorized as valid. The score of material expert 1 is 82% which is categorized as valid and material expert 2 validation is 86% which is categorized as valid. The results of the student response questionnaire obtained a score of 95.5% which is categorized as very good. S'BUDISA media can be called feasible after media validation and can be used in the learning process.*

Keywords: *Media S'BUDISA (dikker cultural scrapbook Sangkapura), Dikker*

Abstrak: Penelitian ini tujuannya agar dihasilkan sebuah media pembelajaran yaitu S'BUDISA (*scrapbook* budaya dikker sangkapura), mengidentifikasi kelayakan media melalui uji validitas dan respon peserta didik. Model ADDIE dipakai sebagai model peneliti yang meliputi analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Instrumen yang dipakai yaitu validasi materi dan media serta angket respons peserta didik. Media S'BUDISA yang dilakukan uji coba pada peserta didik kelas IV UPT SD NEGERI 358 GRESIK agar diketahui respons peserta didik pada media yang sudah peneliti buat. Hasil uji validasi dari ahli materi 1 memperoleh skor 86% yang kategorinya valid dan validasi ahli media 2 yaitu 86% yang kategorinya valid. Perolehan skor dari ahli materi 1 yaitu 82% yang kategorinya valid dan validasi ahli materi 2 yaitu 86% yang kategorinya valid. Hasil angket respons peserta didik yaitu diperoleh skor 95,5% yang kategorinya sangat baik. Media S'BUDISA bisa disebut layak sesudah validasi media dan bisa dipakai pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Media S'BUDISA (scrapbook budaya dikker sangkapura), Dikker*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah wujud upaya yang dilaksanakan secara disengaja dan sadar dalam mendewasakan dan mengubahnya tingkah laku manusia entah itu individu ataupun berkelompok (Efendy, 2021). Dunia pendidikan memiliki hubungan keterkaitan antara peserta didik dan pendidik. Keduanya memiliki hubungan satu sama lain yang bertujuan untuk terlaksananya proses pendidikan. Dalam UUD No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 pendidikan yang bertujuan membuat potensi peserta didik berkembang untuk dijadikan manusia yang bertakwa dan beriman terhadap Tuhan yang maha esa, mandiri, kreatif, cakap, berilmu, sehat, berakhlak mulia, serta sebagai warga Negara yang bertanggung jawab dan demokratis.

Indonesia memiliki banyak keragaman budaya seperti, agama, budaya, ras, dan suku. Berdasarkan semboyan Bhineka Tunggal Ika, meskipun berbeda-beda tetap satu jua. Terdapat banyaknya ragam budaya dan suku yang dimiliki Indonesia. Selama ini masih banyak peserta didik belum bisa mengenal tentang keberagaman budaya di Indonesia. Peserta didik juga belum bisa mengenal keberagaman budaya yang terdapat pada daerah tempat tinggal masing-masing. Menurut (Halisah Nur, Maksu Arifin, 2021) dengan memakai media pembelajaran pada proses pembelajaran bisa membuat peningkatan minat peserta didik dengan meningkatkan motivasi belajarnya jadi dengan penggunaan media *scrapbook* sangat cocok untuk diterapkan kepada peserta didik.

Bawean memiliki keberagaman budaya seperti tari tradisional, makanan khas pulau bawean, dan alat musik tradisional. Selain itu, bawean memiliki potensi budaya seperti kerajinan tangan, peninggalan bersejarah nenek moyang seperti bangunan zaman dahulu dan monument (sumber: media bawean). Bawean memiliki alat musik tradisional yaitu alat musik dikker yang berasal dari kecamatan sangkapura. Alat musik dikker biasaya dimainkan pada saat perayaan maulid Nabi Muhammad SAW. Masih banyak peserta didik yang masih belum mengenal budaya sangkapura terutama pada alat musik dikker. Masyarakat Bawean mempunyai tradisi berupa kesenian Dikker yang sekadar bisa dilihat saat merayakan Maulid Nabi Muhammad S.A.W. di Bawean, perayaan ini dilangsungkan secara meriah selama sehari dengan memainkan musik tradisional Dikker mulai pagi sampai menjelang sore hari (Baweantourism).

Alat musik dikker seharusnya perlu diketahui oleh peserta didik karena alat musik dikker merupakan ciri budaya tempat peserta didik tinggal. Dengan mengenal alat musik dikker diharapkan peserta didik nantinya akan melestarikan budaya yang ada di sangkapura. Masih

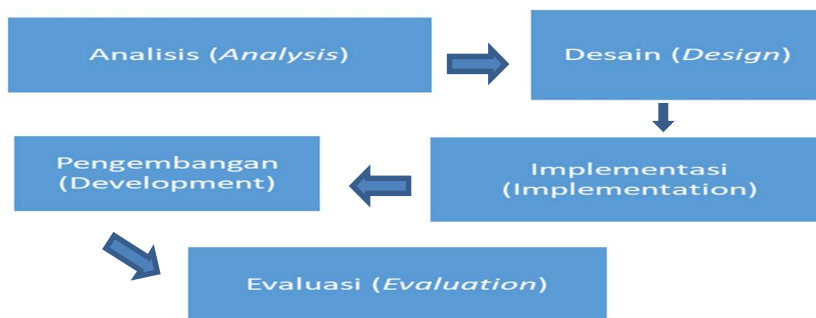
banyak peserta didik yang masih belum mengenal alat musik tradisional sangkapura yaitu dikker. Guru juga menyatakan bahwa disekolah tersebut masih memiliki keterbatasan terkait media pembelajaran yang membuat adanya perasaan jenuh dan bosan dari peserta didik saat pembelajaran karena tidak adanya media yang menarik sehingga membuat pembelajaran dikelas kurang efektif. Penggunaan media *scrapbook* dalam pembelajaran bisa memberikan peserta didik bantuan pemahaman konsep keragaman budaya bangsaku sesuai pengalaman yang dirasakan ketika mengamatinya media *scrapbook* (Sari & Mintohari, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian terdapat permasalahan yang ditemukan yaitu peserta didik masih belum mengetahui tentang kebudayaan yang terdapat di sekitarnya dan minimnya ketersediaan media pembelajaran yang guru gunakan sehingga dalam menyampaikan materi kepada peserta didik kurang efektif sehingga peserta didik tidak tertarik dalam mempelajari kebudayaan yang berada di tempat tinggalnya. Dari permasalahan diatas peneliti ingin mengembangkann media *scrapbook* yang berisi tentang alat musik dikker. Maka peneliti mengambil judul “ Pengembangan Media *Scrapbook* Budaya Dikker Sangkapura (S’BUDISA) Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 358 Gresik”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. model ADDIE dipakai pada penelitian ini sebagai model pengembangannya. Menurut sutarti (Sugiyono, 2018) Model ADDIE merupakan model pengembangan yang di populerkan sejak pada tahun 1990an yang di populerkan oleh *Robert Maribe Branch* ADDIE merupakan singkatan dari (*Analisis-Design-Develop-Imploment Evaluate*). Dilaksanakannya penelitian ini di kelas IV UPT SD NEGERI 358 GRESIK kecamatan Sangkapura Pulau Bawean. Pelaksanaan penelitian ini yaitu pada tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini mempunyai subjek berupa validator ahli materi dan media serta peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 358 Gresik. Ada lima tahap dalam penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan yakni, menganalisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasi, dan mengevaluasi sebagai berikut:

Tabel.1 bagan ADDIE



(Sugiyono, 2018)

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan teknik observasi, wawancara dan angket. Berikut beberapa tahap dalam pengumpulan menurut (Iii, 2017) data yakni observasi, wawancara, angket. Sedangkan analisis data yang dipakai pada penelitian ini yaitu:

1. Analisis kevalidan penelitian ini menggunakan angket kevalidan dan angket respon pendidik.

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{total skor validasi}}{\text{total skor maksimal}} \times 100\%$$

2. Analisis respon pengguna

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Tahap Analisis (*analysis*)

Dilakukannya tahap analisis dengan berbagai tahap, dimulai pada tahapan analisis kebutuhan, analisis pembelajaran, analisis karakter peserta didik, dan teknik mengumpulkan datanya. Pada penelitian pengembangan media *Scrapbook* Budaya Dikker Sangkapura peneliti memakai sebaran angket. Pertama peneliti melakukan validasi pada kedua ahli media melalui angket yang disebar sebagai validasi ahli media. Kedua penelitian melakukan validasi pada kedua ahli medianya dari sebaran angket validasi ahli materinya. Terakhir peneliti menyebarkan angketnya ke peserta didik agar diketahui respons dari peserta didik pada pengembangan media.

2. Tahap Perencanaan (*design*)

Peneliti melakukan desain media pada tahapan ini yang nanti dikembangkannya. Peneliti pada tahap ini menentukan apa saja isi yang nantinya dimuat pada media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap ini peneliti menentukan apa saja isi yang akan di muat dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu (1) identitas produk, berupa bentuk fisik, judul, sasaran, dan tabel halaman. (2) bagian pendahuluan berisi cover depan, cover belakang dan daftar isi. (3) cover, media *scrapbook* budaya dikker sangkapura pada bagian covernya mempunyai 2 bagian yakni cover depan dan belakang.

3. Tahap Pengembangan (*development*)

Proses membuat media pembelajaran dilaksanakan pada tahapan ini. media pembelajaran yang dicetak kemudian ahli media memvalidasinya. Validasi yang dihasilkan dari ahli media berupa penilai beberapa aspek yang dapat dilihat dari pedoman penilaian, seperti komunikasi visual dan rekayasa media. Sedangkan validasi yang dihasilkan ahli media berupa penilaian beberapa aspek yang bisa terlihat dari pedoman penilaian, seperti rekayasa media, dan pembelajaran.

a) Validator

Validasi ahli media pada media S'BUDISA (*Scrapbook* Budaya Dikker Sangkapura) dilaksanakan pada hari senin, 09 Januari 2023 yang divalidasi oleh ahli media I Bapak Nanang Khoirul Umam, M.Pd. serta ahli media II Bapak Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd. dilaksanakan pada hari yang sama. Hasil dari validasi ahli media I Bapak Nanang Khoirul Umam, M.Pd. dilihat dari skor tiap aspek terapat skor yang kurang valid karena terdapat catatan kritik yang diberikikan oleh ahli media I sehingga media S'BUDISA (*Scrapbook* Budaya Dikker Sangkapura) harus direvisi dengan memperhatikan catatan krikitik yang sudah ahli materi berikan. Hasil validasinya ahli media II Bapak Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd. dilihat dari skor tiap aspek tidak ada skor yang dibawah 3 dan tidak ada catatan kritik pada media S'BUDISA (*Scrapbook* Budaya Dikker Sangkapura). Kemudian peneliti melakukan perhitungan skor yang kedua ahli media dapatkan.

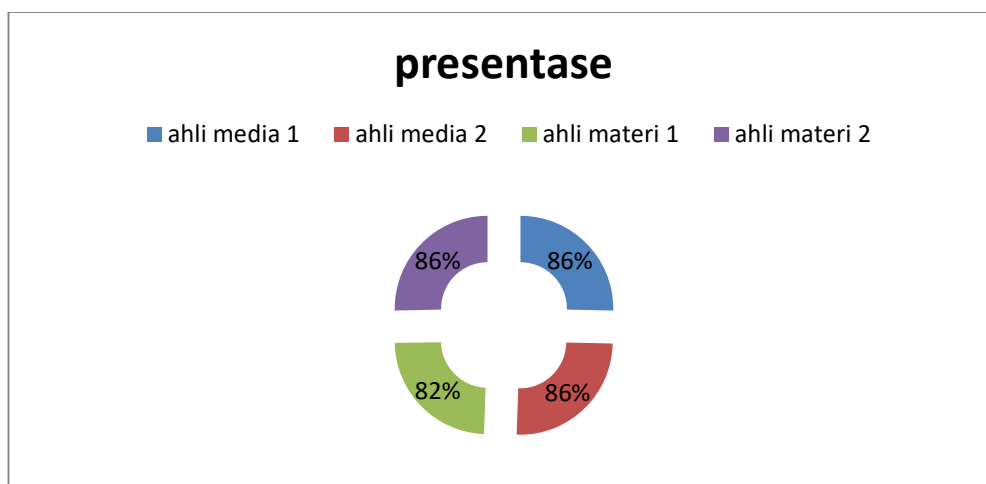
Validasi ahli materi pada media S'BUDISA (*Scrapbook* Budaya Dikker Sangkapura) dilaksanakan pada hari rabu, 25 Januari 2023 yang divalidasi oleh ahli materi I Bapak Dasuki, S.Pd.I dan ahli materi II Ibu Khosnul Khotimah, S.Pd. dilaksanakan pada hari yang sama. Hasil dari validasi ahli media I Bapak Dasuki, S.Pd.I dilihat dari skor tiap aspek tidak

ada skor yang di bawah 3 yang diberikikan oleh ahli media I sehingga media S'BUDISA (*Scrapbook* Budaya Dikker Sangkapura). Hasil validasi oleh ahli media II Ibu Khusnol Khotimah, S.Pd. dilihat dari skor tiap aspek tidak ada skor yang dibawah 3 dan tidak ada catatan kritik pada media S'BUDISA (*Scrapbook* Budaya Dikker Sangkapura). Kemudian peneliti melakukan perhitungan skor yang diperoleh oleh kedua ahli materinya.

b) Hasil validasi

Hasil validasinya dapat dilihat dari 2 validasi yaitu validasi ahli materi dan validasi media. Adapun dari ahli materi yang dilakukan peneliti didapatkannya hasil yaitu terkait dengan pembelajaran, dan rekayasa media.

Tabel. 2 hasil validasi



4. Tahap Implementasi (*implementation*)

Media *scrapbook* budaya dikker sangkapura yang sudah dikembangkan serta disebut layak setelah ahli media merevisinya yakni oleh bapak Nanang Khoirul Umam, M.Pd dan bapak Afakhrul Mashub Bachtiar M.Pd dan ahli media bapak Dasuki S.Pd.I dan Ibu Khusnol Khotimah, S,Pd. Agar diketahui kelayakan medianya, peneliti memvalidasinya pada ahli media dan materi. Selanjutnya di implementasikan kepada pserta didik melalui penyebaran angket. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *Scrapbook* Budaya Dikker Sangkapura. Hal ini bertujuan untuk untuk mengetahui segi kelayakan pada materi kebudayaan di kelas IV UPT SDN 358 Gresik. Agar diketahui respons peserta didik, peneliti menguji coba dengan menyebar angket respons peserta didik presentase yang didapat yaitu:

Tabel. 3 Hasil Respon Peserta Didik

| No. | Nama | Ya | Tidak | Presentase |
|---------------|------|-----------|----------|----------------|
| 1. | SAA | 6 | - | 100% |
| 2. | ANA | 6 | - | 100% |
| 3. | BRA | 6 | - | 100% |
| 4. | UH | 6 | - | 100% |
| 5. | MRH | 5 | 1 | 83,3% |
| 6. | APA | 6 | - | 100% |
| 7. | MA | 5 | 1 | 83,3% |
| 8. | MSF | 5 | 1 | 83,3% |
| 9. | NAF | 6 | - | 100% |
| 10. | RNM | 6 | - | 100% |
| 11. | RAZ | 5 | 1 | 83,3% |
| 12. | SK | 6 | - | 100% |
| 13. | SM | 6 | - | 100% |
| 14. | ZPF | 6 | - | 100% |
| 15. | ZA | 6 | - | 100% |
| Jumlah | | 86 | 4 | 1.433,2 |

Diketahui :

Keterangan:

P = Angka presentase

N = Jumlah skor maksimal

F = Skor yang didapat

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{86}{90} \times 100 \%$$

$$= 95,5\%$$

5. Tahap Evaluasi (evaluation)

Tahap ini yaitu tahap evaluasi dimana setelah mengembangkan media divalidasi oleh ahli media dan ahli materinya. Peneliti merevisi hasil komentar/saran dari ahli media di tahapan validasi medianya. Peneliti memperoleh revisi pada hasil komentar/sarahn dari ahli media pada tahap validasi media. Peneliti mendapat revisi pada media berdasarkan komentar dari ahli materi dimana media scrapbook yang dikembangkan tidak sesuaiinya pemilihan warna pada media *scrapbook*. Berikut revisi yang dilakukan peneliti.

a. Sebelum Revisi

Adapun media yang dibuat oleh peneliti sebelum mendapatkan komentar dari ahli media.



Gambar.1 scrapbook sebelum revisi

b. Setelah di revisi



Gambar.2 scrapbook setelah revisi

Pembahasan

Menurut Yusufhadi Miarso (dalam Nurrita, 2018) media pembelajaran yaitu suatu hal yang dipakai dalam memberikan pesan dan bisa membuat kemauan, perhatian, perasaan, dan pikiran pelajar terangsang, jadi bisa terjadi dorongan pada proses belajar yang terkendali, bertujuan, dan disengaja. Sesuai pada kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), media menjadi darana ataupun alat komunikasi (spanduk, poster, film, TV, radio, majalah, dan surat kabar). Interpretasi media

pembelajaran yang menjadi bahan dan alat yang dipakai pada proses belajar mengajar, sehingga konsep media pembelajaran menjadi alat pendidikan atau pendidikan Mudah dipahami siswa. Dalam penelitian pengembangan media S'BUDISA (*Scrapbook* Budaya Dikker Sangkapura) ini bertujuan untuk membuat suatu produk media pembelajaran untuk mengetahui kelayakan ketika digunakan didalam kelas untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Dalam pengembangan media S'BUDISA (*Scrapbook* Budaya Dikker Sangkapura) peneliti memakai model pengembangan ADDIE analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

Berdasarkan penelitian (Kartina et al., 2021) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Budaya Lokal Pada Mata Pelajaran IPS" memberikan hasil suatu produk yaitu media *scrapbook* dengan memakai model 4D. Produk yang di ujicobakan pada 9 siswa sebesar 98% dikategorikan "Sangat Baik". Dari hasil para ahli media didapatkan dengan persentase yakni 88,3% dikategorikan "sangat layak". Dari hasil ahli media didapatkan dengan persentase 88% dikategorikan "sangat layak". Bisa diberikan kesimpulan bahwa media *scrapbook* yang basisnya budaya lokal pada mata pelajaran IPS yang peneliti kembangkan sangat layak dipakai pada pembelajaran.

Pada tahap analisis, dilakukannya penelitian di dalam kelas dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, menganalisis menganalisis pembelajaran didalam kelas dan menganalisis karakteristik peserta didik. Menurut (Devianti, 2020) peserta didik adalah komponen inti utama agar diciptakan keadaan sekolah yang baik bagi semua siswa di setiap lembaga pendidikan. Itu adalah bukti pentingnya siswa di sekolah. Model instruksional harus mengakomodasi kebutuhan dasar siswa saat mereka bergerak menuju kedewasaan. Guru merupakan salah satu penentu keberhasilan siswa. Tahap analisis ini memerlukan lembar observasi dan lembar wawancara.

Pada tahap analisis kebutuhan peserta didik di kelas IV UPT SD Negeri 358 Gresik, observasi dan wawancara dilaksanakan peneliti kepada wali kelas. Hasil dari observasi yang telah peneliti lakukan bahwasanya kurikulum yang dipakai sekolah adalah kurikulum 2013. Hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran adalah kurangnya keefektifan paa saat pembelajaran dan kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang hanya menggunakan buku ajar. Guru juga dalam menjelaskan pembelajaran menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 358 Gresik cenderung tidak mendengarkan penjelasan

guru. Pada tahap analisis pembelajaran peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan lembar wawancara. Hasil dari wawancara tersebut yaitu peserta didik masih belum menguasai tentang materi IPS.

Peserta didik lebih mengetahui tentang kebudayaan di daerah lain dibandingkan di daerah tempat tinggalnya. Semua peserta didik tidak mengetahui tentang kebudayaan yang ada di sangkapura khususnya tentang kebudayaan dikker. Tahap selanjutnya yaitu tahap analisis karakteristik peserta didik hasilnya menyatakan bahwa peserta didik lebih tertarik memakai media pembelajaran dan lebih mudahnya peserta didik mengetahui tentang kebudayaan dikker. Menurut Rohani dalam (Alfiansyah Iqnatia, 2021) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan efektif jika dilihat dari kesesuaian media tersebut dengan kebutuhan dalam suatu pembelajaran dari seberapa canggih atau moderennya sebuah media.

Maka dibutuhkan suatu inovasi pembelajaran untuk membuat siswa meningkatkan pemahaman maka dari itu peneliti membuat media S'BUDISA (*Scrapbook* Budaya Diker Sangkapura) yang dikembangkan sebagai media pembelajaran guna memperkenalkan budaya yang ada di lingkungan peserta didik. Menurut (Marzuki, Ismail 2020) mengungkapkan bahwa berfikir kritis yaitu cara mengambil keputusan yang tingkatannya tinggi berfokus kepada suatu hal yang diyakini ataupun tidak diyakininya. Menurut Mulyatiningsih dalam (Rohaeni, 2020) Model ADDIE merupakan model yang dipandang lebih masuk akal dari model lain.

Pada tahap desain peneliti membuat desain produk melalui canva. Setelah melakukan desain selanjutnya peneliti membuat materi tentang dikker dan peneliti juga mengambil beberapa foto tentang dikker untuk di tempelkan kepada produk. Selanjutnya setelah desain selesai kemudian dicetak berbentuk softcover dengan menggunakan kertas art berukuran A4. Setelah menjadi buku berbentuk softcover kemudian peneliti menempelkan gambar dan isi materi tentang dikker dan di hiasi dengan beberapa bingkai yang sesuai materinya.

Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan dengan membuat lembar validasi dari ahli media I dan II. Peneliti melakukan validasi ahli media I dengan memperoleh skor 86% sedangkan pada ahli media II mendapat perolehan skor 86% maka media S'BUDISA (*Scrapbook* Budaya Dikker Sangkapura) termasuk dalam kategori valid. Tetapi terdapat komentar dan saran dari validator I yaitu mengenai kontras warna yang kurang serasi dan gambar yang kurang kuat. Setelah melakukan validasi media peneliti melakukan validasi ahli materi dengan membuat lembar validasi oleh ahli media I II dihasilkan penilaian pada ahli media I memperoleh skor 82%

sedangkan pada ahli media II didapatkan skor 86%, maka media S'BUDISA (*Scrapbook* Budaya Dikker Sangkapura) termasuk dalam kategori valid.

Pada tahap implementasi peneliti melakukan implementasi atau penerapan media yang sudah dikembangkannya berdasarkan karakteristik peserta didik. Peneliti melakukan penerapan kepada peserta didik dengan media S'BUDISA (*Scrapbook* Budaya Dikker Sangkapura) kelas IV UPT SD Negeri 358 Gresik dihasilkan presentase 95,5% maka media S'BUDISA (*Scrapbook* Budaya Dikker Sangkapura) termasuk dalam kategori sangat baik. Peserta didik juga mengatakan bahwa mereka lebih tertarik menggunakan media saat pembelajaran. Media ini bisa pula memberi peserta didik motivasi saat belajar tentang kebudayaan yang berada pada tempat tinggalnya

Pada tahap akhir yakni evaluasi yang mana setelah peneliti memvalidasi media dan validasi materi. Peneliti mendapatkan revisi oleh ahli media yaitu warna yang kurang cerah dan gambar yang ditempel kurang kuat, jadi peneliti melakukan revisi terhadap media. Peneliti melakukan revisi dengan mengubah warna media dengan warna yang cerah sebelumnya warna media S'BUDISA (*Scrapbook* Budaya Dikker Sangkapura) tersebut berwarna gelap yaitu coklat sehingga mendapat komentar dari ahli media sehingga peneliti mengubah dari warna gelap ke warna cerah. Ahli media juga merevisi tempelan gambar yang kurang kuat sehingga peneliti juga merevisi dengan ditambahkan bahan penempel pada gambar yang ada pada media tersebut. Titik kebaharuan dari media yang peneliti buat yaitu peneliti menggunakan art paper sebagai bahan pembuatan media sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan kertas biasa sehingga kekuatan kertas pada media tidak bertahan lama. Isi dan gambarnya memiliki titik kebaharuan yang berbeda dari media sebelumnya yang isinya berisi tentang kebudayaan bawean tepatnya di sangkapura yaitu budaya dikker sedangkan media pada penelitian terdahulu isinya tentang budaya Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, bisa diberikan kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media S'BUDISA (*Scrapbook* Budaya Dikker Sangkapura) menggunakan media pengembangan ADDIE yang *Robert Maribe Branch* ADDIEE kembangkan merupakan singkatan dari (*Analisis-Design-Develop-Imploment-Evaluate*). Tahapan yang pertama adalah

tahap analisis dimana peneliti melakukan observasi dan wawancara di UPT SD Negeri 358 Gresik. Selanjutnya, yaitu peneliti melakukan analisis terhadap peserta didik dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, analisis pembelajaran dan analisis karakter peserta didik. Hasil dari analisis tersebut yaitu peserta didik lebih tertarik memakai media pembelajaran.

2. Pada tahap pengembangan peneliti memvalidasi pada ahli media dan ahli materi. Perolehan skor dari validasi ahli media I yaitu 86% yang kategorinya valid dan validasi ahli media II yakni 86% yang kategorinya valid. Perolehan skor dari validasi ahli materi I yaitu 82% yang kategorinya valid dan validasi ahli materi II yaitu 86% yang kategorinya valid.
3. Pada tahap implementasi peneliti menyebarkan angket respon peserta didik. Perolehan skor 95,5% dengan kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiansyah Iqnatia. (2021). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19. *Inventa*, 5(1), 121–129. <https://doi.org/10.36456/inventa.5.1.a3548>
- Devianti, S. R. (2020). Urgensi Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Proses Pembelajaran. *Jurnal Al-Aulia*, 6(1), 21–36.
- Efendy, A. (2021). Perbandingan Pembelajaran Matematika Secara Daring Dan Pembelajaran Matematika Secara Luring Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vii Mts Guppi Pagar Alam. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 47–56. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.1070>
- Halisah Nur , Maksum Arifin, P. A. W. (2021). Jurnal Riset Pendidikan Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 207–213.
- Iii. (2017). *Metode Pengembangan R&D*. 17–27.
- Marzuki, I. (2020). MENGUKUR KETERAMPILAN BERFIKIR KRITIS PESERTA DIDIK TERHADAP ISUE-ISUE SOSIAL MELALUI PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI (Studi Evaluasi Pada Peserta Didik kelas IV SD Muhammadiyah Manyar). *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 26(2), 30. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v26i2.1470>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Sari, D. L. K., & Mintohari. (2018). Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Sumber Energi Siswa Kelas Iv Sdn Lidah Kulon Iv Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 255040.
- Sugiyono. (2018). Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 32–41.