

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. KAJIAN TEORI

##### 1. Media Pembelajaran

###### a). Pengertian Media

Kata “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium” secara harfiah kata tersebut mempunyai arti arti perantara atau pengantar. Menurut *National Education Asosiaton (NEA)* (dalam Hafid, 2011) media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.

Menurut (Arda et al., 2015) media merupakan sebuah alat informasi yang memiliki faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran guru kepada siswa. Menurut miarso dalam (Rohani, 2019) media segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik dalam belajar.

Jadi media merupakan sebuah alat yang dibuat oleh guru untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan kepada peserta didik yang dikemas secara menarik untuk mencapai sebuah keberhasilan dalam proses pembelajaran.

## **b). Media pembelajaran**

Media pembelajaran pada hakekatnya merupakan sebuah komponen dalam sistem pembelajaran. Sebagai komponen, sebaiknya menjadi bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran. Kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang berarti “tengah” atau “perantara”. Jadi media merupakan alat untuk menyampaikan informasi pengajaran.

Menurut Yusufhadi Miarso (dalam Nurrita, 2018) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Menurut Nasution media pembelajaran adalah sebuah alat bantu guru untuk mengajar, yaitu untuk menunjang penggunaan metode mengajar yang akan digunakan oleh guru. Menurut Dina Indriana menjelaskan yakni media pembelajaran sangat bermanfaat untuk peserta didik dan pendidik dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat peraga yang dibuat untuk menyampaikan sebuah informasi kepada peserta didik untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar di dalam kelas. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat memudahkan seorang guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

### **c). Tujuan Media Pembelajaran**

Dengan menggunakan media dapat membantu meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Adapun tujuan dari dibuatnya media pembelajaran (menurut Nurrita, 2018) sebagai berikut:

1. Memudahkan proses belajar mengajar di dalam kelas.
2. Menjaga relevansi dengan tujuan belajar.
3. Meningkatkan efisiensi dalam belajar mengajar.
4. Membantu konsentrasikan peserta didik.

Adapun tujuan media pembelajaran menurut (Nurseto, 2012) sebagai berikut:

1. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Mempercepat proses belajar. Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 1, April 2011 22
4. Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.

### **d). Landasan Media Pembelajaran**

Adapun beberapa landasan dalam penggunaan media pembelajaran menurut (Ekayani 2021) sebagai berikut:

1. Landasan psikologis

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang mana seseorang tersebut dalam proses belajar melibatkan segala aspek

kepribadiaannya baik mental maupun fisik. Dari keterlibatannya tersebut semua aspek kepribadiannya akan nampak dari perilaku belajar orang itu. Perilaku belajar orang itu. Perilaku belajar yang nampak adalah unik, artinya perilaku itu hanya dapat terjadi hanya pada orang itu tapi tidak pada orang lain. Karakteristik yang membedakan belajar itu sendiri, yaitu: gaya belajar (visual vs auditif), gaya kognitif (field independent vs field dependent), bakat, minat, tingkat kecerdasan, kematangan intelektual dan lainnya yang bisa diacukan pada karakteristik individual siswa. Perilaku siswa yang kompleks ini menuntut perlakuan belajar yang kompleks untuk setiap siswa. Komponen yang bertanggung jawab untuk menangani masalah ini adalah strategi dalam penyampaian pembelajaran. Strategi (media) pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik individu pada setiap peserta didik. Perubahan perilaku sebagai akibat dari belajar dapat dikelompokkan dalam 3 aspek yaitu: kognitif, sikap dan keterampilan. Kajian psikologi menyatakan bahwa peserta didik dapat mudah mempelajari hal yang konkrit dibandingkan hal yang abstrak. Menurut Jerome Bruner bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (iconic representation of experiment) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan katakata (symbolic representation). Menurut Bruner, hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak tetapi

juga untuk orang dewasa. Dan menurut Edgar Dale, mengemukakan pendapatnya bahwa dalam membuat jenjang konkrit-abstrak dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian yang nyata, dilanjutkan siswa sebagai pengamat terhadap kejadian-kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian-kejadian yang disajikan dengan simbol.

## 2. Landasan Teknologis

Untuk mencapai sebuah sasaran teknologi-teknologi dibidang pembelajaran dapat mengembangka dalam berbagai sumber belajar untuk memenuhi ebutuhan peserta didik dengan menyesuaikan dengan karakteristiknay masing-masing. Dalam upaya ini teknologi dapat bekerja mulai dari pengembangan, dan pengujian teori tentang berbagai macam media pembelajaran yang dapat melalui peelitian ilmiah, pengembangan design, produksi,evaluasi dan memilih media yang telah diproduksi untuk memudahkan layanannya dibutuhkan sebuah katalog, agar penggunaan prosedurnya dapat dikembangkan. Pada prinsipnya bahwa suatu media hanya memiliki keunggulan apabila memiliki karaktristik yang sesuai dengan peserta didik agar rangsangan yang ditimbulkan oleh pembelajaran itu yang dilakukan oleh para teknologi. Dengan demikian, proses belajar setiap peserta didik akan dap dimudahkan dengan adanya media pembelajaran yang

sesuai dengan karakteristiknya. Kaitannya dengan teknologi, media pembelajaran adalah sebuah proses yang kompleks dan melibatkan proses, ide, peralatan dan organisasi dalam menganalisis sebuah pemecahan masalah dan memecahkan sebuah masalah dalam situasi kegiatan belajar mempunyai tujuan dan terkontrol. Komponen-komponen sistem pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi design, atau seleksi dan dimanfaatkan menjadi sistem pembelajaran yang lengkap. Komponen-komponen tersebut terdiri dari: pesan, orang, bahan, media, peralatan, teknik, dan latar.

### 3. Landasan Empiris

Peneliti mengemukakan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar peserta didik dalam hasil belajar peserta didik. Artinya, peserta didik bila ia belajar dengan menggunakan media pembelajaran akan mendapat keuntungan yang signifikan. Berdasarkan landasan rasional empiris dalam pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik peserta didik dan hendaknya tidak atas dasar kesukaan guru saja. Maka penyesuaian prinsip jenis media yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan karakteristik individual peserta didik menjadi semakin baik. Jadi dalam membuat media pembelajaran hendaknya jangan berdasarkan kesukaan guru tetapi juga harus memperhatikan karakteristik yang cocok pada peserta didik

sehingga nantinya dalam menerapkannya akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

#### 4. Landasan filosofis

Dalam suatu pandangan, dengan diunikannya dalam berbagai jenis media pembelajaran akan berakibat proses pembelajaran yang kurang baik. Benarkah pendapat tersebut? Bukankah dengan adanya media pembelajaran ini peserta didik dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sebenarnya perbedaan pendapat tidak perlu muncul yang terpenting bagaimana pandangan guru terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa dengan ketepatan pemilihan media yang baik untuk diterapkan oleh guru.

#### e). Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat dari media pembelajaran adalah dapat memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Ada beberapa manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dyton (Karo-Karo Isran Rasyid 2018, n.d.) sebagai berikut:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat disragamkan.

Dengan adanya media pembelajaran dalam penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep itu dapat dihindari dan dapat disampaikan kepada peserta didik secara seragam. Peserta didik dalam menerima informasi yang sama akan dapat mendengar dan melihat uraian materi melalui media yang sama dan akan menerima informasi yang sama dengan yang diterima oleh peserta didik lainnya.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

Dengan berbagai potensi yang dimiliki oleh media pembelajaran dapat menampilkan informasi melalui gambar, suara dan warna baik secara alami maupun manipulasi. Media pembelajaran ini dikemas dengan semenarik mungkin agar dapat membantu pembelajaran agar dapat menciptakan suasana belajar lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Tanpa adanya media peserta didik akan cenderung berbicara satu arah kepada guru. Jadi media pembelajaran sangat penting untuk dibuat agar dapat membantu guru dan peserta didik dalam melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.



Keluhan yang sering terjadi pada saat pembelajaran adalah waktu yang kurang mencapai target kurikulum. Biasanya seorang guru kehabisan waktu untuk menjelaskan sebuah materi pembelajaran. Hal ini dapat diatasi dengan seorang guru menggunakan media pembelajaran dan dapat memanfaatkannya secara maksimal. Tanpa menggunakan media dalam pembelajaran dapat menghabiskan banyak waktu dan mengakibatkan materi tidak dapat mencapai target. Jadi penggunaan media sangat efisien dalam pembelajaran.

5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien akan tetapi juga dapat membantu peserta didik menyerap materi lebih mendalam. Dan dengan dibuat dengan kegiatan melihat secara langsung, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media tersebut, maka pemahaman peserta didik dalam pembelajaran akan lebih baik dan hasil belajar akan meningkat.

6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara leluasa apabila media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga kapanpun dan dimanapun kegiatan pembelajaran dapat dilakukan.

7. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar,

Dengan adanya media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih menarik sehingga mendorong peserta didik untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri ilmu-ilmu pengetahuan. Kemampuan peserta didik dalam belajar dari berbagai sumber akan menimbulkan sikap kepada peserta didik untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber ilmu pengetahuan.

8. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, seorang guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber bagi peserta didik. Guru sudah tidak perlu menjelaskan seluruh materi karena bisa berbagi peran dengan media. Guru juga memiliki banyak waktu untuk memperhatikan kesulitan peserta didik dalam pembelajaran, membentuk kepribadian, dan memotivasi belajar kepada peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa banyak sekali manfaat media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran dan dengan adanya media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam proses kegiatan pembelajaran.

#### **f). Ciri-ciri media**

Adapun ciri-ciri yang harus dimiliki dalam pembuatan media menurut (Sari, ratna 2020.) berikut diantaranya:

- a. Memiliki pengertian fisik maupun nonfisik
- b. Sebagai alat bantu pembelajaran
- c. Dapat digunakan secara kelompok besar maupun kecil dan perorangan
- d. Ditekankan pada visual dan audio
- e. Guna komunikasi dan interaksi guru-siswa

Adapun ciri-ciri media menurut (Audie, 2019) berikut diantaranya:

- a. Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media untuk menyimpan melestarikan dan membangun sebuah peristiwa.

- b. Manipulatif

Ciri ini menggambarkan suatu kejadian yang memakan waktu berhari-hari.

Distributif

Ciri ini menggambarkan suatu objek yang ditranportasikan melalui ruang secara bersamaan disajikan kepada sejumlah peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatrelative seakan-akan ikut terlibat dalam peristiwa tersebut.

### **g). Indikator Media**

Dalam pembuatan media yang akan diterapkan ada beberapa kriteria untuk mencapai keberhasilan sebuah validasi media, validasi ahli materi dan respon peserta didik berikut pemaparannya menurut ( SARI 2017)

Berikut indikator validasi ahli media yaitu sebagai berikut:

- a. Kefektifan dalam penggunaan media dengan memiliki format scrapbook terdapat ukuran standar A4
- b. Mempunyai desain cover yang terdapat ilustrasi sesuai dengan materi , tidak kontras dan gambar yang menarik
- c. Desain scrapbook terdapat judul, kata pengantar, daftar isi, materi, halaman dan bentuk gambar yang menarik
- d. Kreatif dan inovatif dengan ilustrasi isi scrapbook terdapat kesesuaian gambar dengan materi font jelas, sesuai komposisi warna dan terdapat varian huruf.
- e. Cetakan scrapbook bisa di buka dan di tutup dengan baik, jelas, praktis dan tidak mudah rusak

Adapun indikator yang terdapat dalam validasi ahli materi sebagai berikut:

- a. Kelengkapan sesuai dengan materi pembelajaran KI, KD, tujuan dan indikator
- b. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual terdapat bahasa yang singkat dan jelas yang mudah dipahami.
- c. Kefektifan kalimat yang sesuai dengan ejaan, tanda baca dan tata tulis.
- d. Materi pada scrapbook budaya dikker sangkapura mudah dipahami dan menarik
- e. Kemudahan dalam penggunaan scrapbook

Adapun indikator yang terdapat dalam angket respon peserta didik

- a. Kemudahan dalam penggunaan scrapbook yang dapat dibuka dan ditutup dengan jelas
- b. Variasi media scrapbook yang dapat menarik peserta didik
- c. Kemenarikan peserta didik terhadap scrapbook berdasarkan tampilan scrapbook yang menarik, gambar yang beragam dan tidak membosankan
- d. Mudah yang terdapat pada scrapbook dapat mudah dipahami oleh peserta didik.
- e. Kesesuaian media dengan materi yang dipelajari oleh peserta didik
- f. Dapat menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik

Adapun indikator media menurut Rivai dalam (Melani & pratiwi, 2018) yaitu indikator yang digunakan dalam mengukur media pembelajaran dikelas diantaranya relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan dan kebermanfaatan.

Adapun indikator media menurut (Arsyad, 2011) terdapat tiga indikator yang menyatakan bahwa media tersebut memiliki keefektifan dalam pembelajaran yakni kualitas dan tujuan yang mencakup kelengkapan keseimbangan dan kesesuaian dengan situasi peserta didik, kualitas instruksional yang berisi tentang motivasi dan dapat memberikan dampak yang positif bagi peserta didik, guru dan pembelajarannya dan yang ketiga yakni kualitas teknis yang dapat digunakan dengan mudah, kualitas tayangannya, pengelolaan program dan kualitas dokumentasi.

## 2. Media Scrapbook

### a). Pengertian Scrapbook

Menurut Lia (2014) berpendapat (dalam jurnal Wright dan sherman dalam et al., 2020) bahwa *scrapbook* adalah seni merangaki foto atau memorabilia yang sering dikaitkan dengan momen-momen spesial dan momen yang ingin diabadikan.

Menurut putri (M Nurlina, 2020) *scrapbook* merupakan seni menempel foto atau gambar pada media kertas serta menghiasinnya dengan dekorasi, sehingga dapat menjadi sebuah karya yang menarik. Menurut Astuti *scrapbook* merupakan sekumpulan memorabilia, narasi, puisi, quote, cerita, klipng, catatan, foto, tiket, bon pembayaran, dan lain-lain, yang disusun dan dirangkai dalam sebuah buku.

Scrapbook adalah sebuah buku tempel yang berisi kumpulan foto, gambar, cerita dan catatan yang disusun dan dirangkai semenarik mungkin yang berbentuk seperti album. *Scrapbook* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan proses pembelajaran. *Scrapbook* ini dapat digunakan sebagai penyampaian sebuah informasi dalam pembelajaran. Scrapbook biasanya digunakan untuk menyimpan foto kenangan, catatan penting yang berhubungan dengan sebuah momen yang penting

Menurut pendapat Damayani (dalam kutipan Sary, 2020) dalam membuat scrapbook terdapat beberapa karakteristik yang perlu diperhatikan yang dapat menjadi acuan antara lain:

1. *Scrapbook* berbentuk buku.
2. Tema harus sesuai dengan tujuan pembelajaran
3. Harus fokus pada pokok pembahasan atau materi yang diajarkan.
4. Tidak terlalu banyak hiasan.

Dalam penggunaan media *scrapbook* sangatlah muda karena bentuknya yang menyerupai buku. Peserta didik dapat membukanya saja. Dalam menggunakan *scrapbook* harus berhati-hati agar gambar yang ada pada *scrapbook* tidak mudah rusak.

Dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* merupakan adalah sebuah alat yang menyerupai buku yang merupakan seni menempel gambar atau foto ataupun tulisan yang dirancang dengan unik an semenarik mungkin.

#### **b). Kelebihan dan kelemahan *scrapbook***

Kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh *scrapbook* menurut (Sary, 2020) diantaranya, yaitu:

1. *Scrapbook* memiliki kenunikan dari pembuatnya.
2. Memiliki sifat yang konkrit dan realistis karena menggunakan media gambar.
3. Bahan yang dalam pembuatan *scrapbook* mudah ditemukan dan bahan yang digunakan sangat aman.
4. Dapat mengatasi permasalahan ruang dan waktu.

Adapun kelemahan yang dimiliki *scrapbook*, diantaranya, yaitu:

1. Pembuatan media *scrapbook* memerlukan waktu yang cukup lama.
2. Gambar yang disajikan terlalu kompleks sehingga kurang efektif.
3. Keterbatasan sumber dan keterampilan kejelihan untuk dapat memanfaatkannya.

### c). Langkah-langkah dalam membuat scrapbook

Dalam pembuatan *scrapbook* dapat menggunakan dua cara yaitu dengan cara manual dan digital. Dalam pembuatan secara manual diperlukan bahan-bahan seperti: double tape, double tape foam, gunting, gambar, lem, kertas dan cutter. Sedangkan dalam pembuatan digital diperlukan bahan-bahan seperti membuat desain background sesuai tem dan gambar yang dibutuhkan dan kemudian di cetak.

Adapun cara yang dilakukan dalam pembuatan *scrapbook* menurut (Rahayu, 2019) diantaranya, sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi materi yang terdapat dalam buku peserta didik dan guru.
2. Menentukan arah pengembangan untuk memperluas materi yang akan diterapkan.
3. Menentukan tujuan pembelajaran.
4. Membuat desain
5. Menentukan foto yang sesuai dengan materi yang akan dibahas.
6. Mencetak foto yang akan digunakan dalam scrapbook.
7. Menghias kertas
8. Menempelkan lembaran foto yang sudah dicetak.
9. Menghias pinggiran kertas semenarik mungkin.



### 3. Dikker



*Gambar 2. 1 Dikker*

Bawean merupakan sebuah pulau yang kecil yang terletak di kabupaten Gresik. Bawean memiliki banyak ragam budaya seperti: tari tradisional, alat musik tradisional dan lain-lain. Bawean memiliki dua kecamatan yaitu kecamatan sangkapura dan kecamatan tambak. Sangkapura memiliki banyak sekali keberagaman budaya, salah satunya yang sering digunakan pada saat acara peringatan maulid Nabi Muhammad SAW. Acara ini biasanya diiringi dengan permainan dikker. memiliki alat musik tradisional yaitu bernama dikker. Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan salah satu tokoh masyarakat (Hakim, 2022) sebagai berikut:

#### a. Asal usul Dikker

Dikker adalah tradisi seni islami yang berasal dari Sumatra melayu. Dalam penelusuran bahwa dikker diciptakan oleh seorang raja yang sekaligus ulama' besar yang bernama Sultan Sayyid Abdurrahman yang diambil dari sebuah pujian di akhir dari bait-bait dikker itu sendiri.

b. Teknik dalam pemukulan dikker

Dalam teknik pemukulan dikker terdapat pemukulan pertama dan pemukulan iringan. Dimana pemukul pertama terdiri dari satu orang yang mana dibutuhkan skill penabuh rebana tersebut.

c. Bahan-bahan dalam pembuatan Dikker

- a. Kayu besar yang mana diameternya berukuran 1,5 meter
- b. Rotan yang akan dililitkan pada alat dikker tersebut.
- c. Kulit kambing sebagai alas dari alat dikker.
- d. Besi yang digunakan untuk mengikat rotan.

d. Kegiatan Dikker

Pada zaman dahulu dikker dilaksanakan pada saat acara pengantin. Dimana didalam acara pengantin itu ada pembacaan khtamil qur”an dan kemudian di lanjutkan dengan tradisi islami yaitu dikker. Seiring dengan perkembangan zaman pada saat acara pernikahan dikker sudah tidak digunakan lagi. Namun pada saatini digkker digunakan saat acara Maulid atau hari-hari besar islam.

e. Filosofi Dikker

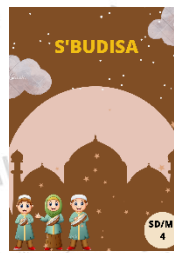
Filosofi dikker sendiri adalah lingkaran bundaran tersebut merupakan gambaran dunia yang mana dunia ini tanpa adanya pergerakan maka tidak akan ada kehidupan. Filosofi yang kedua rotan sebagai pengikat itu ibarat islam karena ikatan tersebut terdiri dari lima ikatan.

f. Syair Dikker

Syair yang digunakan dalam dikker yaitu syair yang dibuat oleh syekh Al-berzanji dari madinah yang mana syair itu merupakan kumpulan prosa-prosa sholawat yang mempunyai nilai artistik dan cinta rasa yang tinggi dalam mengungkapkan kecintaan kepada Nabi Muhammad SAW.

4. Desain scrapbook

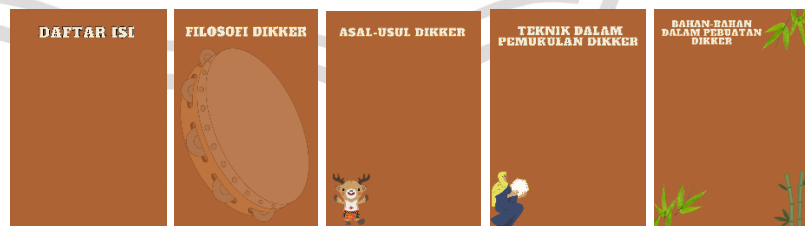
a. Cover depan



Gambar 2. 2 cover depan

Cover depan scrapbook terdiri dari judul buku berdasarkan isi dari buku tersebut, terdapat kelas di sebelah kanan bawah dan gambar anak-anak yang sedang memainkan rebana.

b. Isi scrapbook





Gambar 2. 3 Isi Scrapbook

Gambar 2.3 daftar isi, fiosafo dikker, asal-usul dikker, teknik pemukulan dikker, bahan-bahan pembuatan, kegiatan, syair

Isi *scrapbook* berisi tentang materi yang nantinya akan di implmentasikan kepada peserta didik yang isinya yaitu daftar isi, filosofi dikker, asal-usul dikker, teknik permainan dikker, bahan-bahan apa saja dala pembuatan dikker, Kegiatan apa saja yang biasanya dikker di pertunjukkan dan yang terakhir berisi tentang syair-syair dikker.

c. Cover belakang



Gambar 2. 4 cover belakang

Pada halaman terakhir yaitu ada cover belakang dimana isi dari cover belakang adalah sebuah kata motivasi untuk para pembaca *scrapbook*.

## B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh ( Kartina, Akrom, Oman Fahurohman 2021) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Budaya Lokal Pada Mata Pelajaran IPS”. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran *scrapbook* pada uji coba responden sebesar 98% yang dapat dikategorikan sangat baik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Rosihah & Ida1, 2018) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar.” Dalam penelitian ini menunjukkan validasi ahli materi memperoleh 95%. Ahli Bahasa memperoleh hasil 91%. Sedangkan ahli media memperoleh hasil 86,81%, dengan aktegori “sangat layak”. Dan respon peserta didik memperoleh 91,55% dengan kategori “sangat baik”.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu, 2019) berjudul “Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Keberagaman Budaya Bangsaku Pada Muatan IPS SD” dalam penelitian ini menunjukkan tim ahli validator yaitu memperoleh presentase 93,75% jadi media *scrapbook* cocok untuk diterapkan kepada peserta didik.
4. Penelitian yang dilakukan oleh ( Putri & Widyasari1, 2019) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Budaya Palembang Pada Topik Bangun Datar” dalam penelitian ini menunjukkan hasil dari ahli

validator media yaitu ahli materi dengan mendapat skor 71,67% dengan kategori “valid”, ahli materi memperoleh skor 87,5% dengan kategori “sangat valid” dan ahli media memperoleh skor 88,57% dengan kategori “sangat valid.”

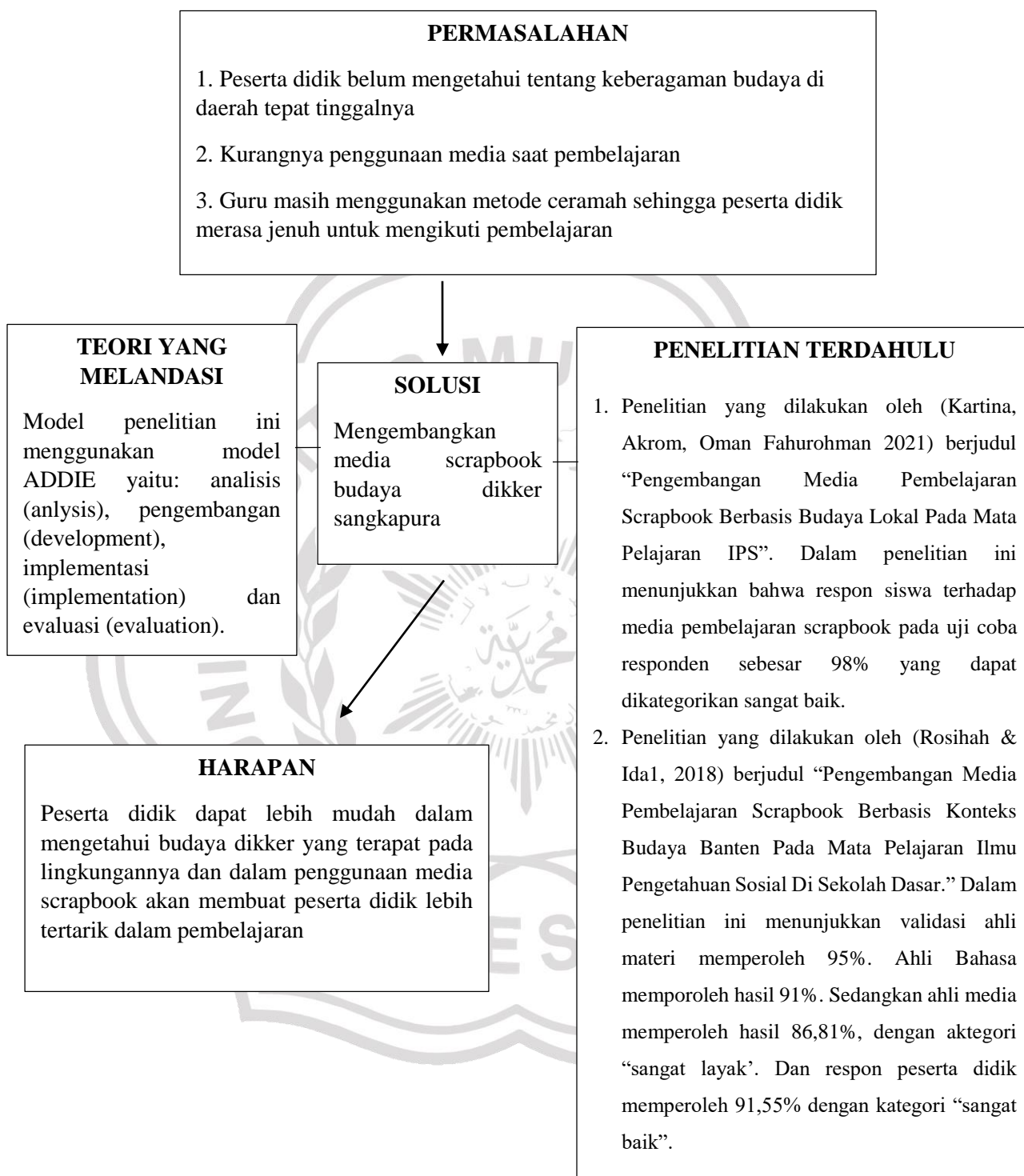
5. Penelitian yang dilakukan oleh (Bagus et al., 2022) Berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Konteks Budaya Suku Sasak Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Sakra Selata” hasil dari validator yaitu ahli media memperoleh skor 95% dengan kategori “ valid” dan ahli materi memperoleh skor 90% dengan kategori “valid” dan hasil respon peserta didik mendapat skor 95,33% dengan kategori sangat baik. Sehingga media dinyatakan layak digunakan atau diterapkan kepada peserta didik.

### **C. Kerangka Berfikir**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di setiap jenjang pendidikan, mulai dari SD (Sekolah Dasar), SMP (Sekolah Menengah Pertama), SMA (Sekolah Menengah Atas) dan perguruan tinggi. Pembelajaran IPS menjelaskan tentang ilmu sosial dan . Ilmu Pengetahuan sosia juaga dapat diartikan ilmu yang mempelajari tentang interaksi manusia terhadap lingkungan, sesama dan orang-orang yang hidup di masa sebelumnya.

Situasi dan kondisi yang terjadi pada SD Negeri 358 Gresik kelas IV pada mata pelajaran IPS khususnya materi tentang keberagaman budaya masih jarang menggunakan media pada saat pembelajaran. Peserta diidk masih belum

mengetahui tentang keberagaman budaya khususnya budaya yang ada di tempat tinggalnya, guru juga belum pernah menggunakan media dalam proses pembelajaran dan guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah. Seharusnya guru menggunakan media dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami pembelajaran khususnya mengenal atau mengetahui budaya yang ada disekitarnya. Guru dapat menggunakan media scrapbook yang didalamnya berisi tentang budaya yang ada disekitarnya seperti membuat scrapbook budaya dikker sangkapura dengan adanya ini peserta didik dapat mengenal dan mengetahui budaya yang ada di tempat tinggalnya. Dengan itu diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami budaya dikker yang terdapat di lingkungan tempat tinggalnya dan dengan adanya media scrapbook akan membuat peserta didik lebih tertarik belajar tentang budaya yang ada disekitarnya.



*Bagan 2. 1 Kerangka Berfikir*