

E-ISSN: 2476-9703 Terbit sejak 2015	<b>MUALLIMUNA : JURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH</b> Alamat web jurnal: <a href="http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna">http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna</a>	Vol. 4, No. 1, Oktober 2018 Halaman: 35-49
--	--	---

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK BERBASIS  
KONTEKS BUDAYA BANTEN PADA MATA PELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR**

**Ida Rosihah<sup>1</sup>, Aan Subhan Pamungkas<sup>2</sup>**

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
<sup>1</sup>idarosihah38@gmail.com, <sup>2</sup>asubhanp@untirta.ac.id**

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *scrapbook* bagi siswa kelas III di Sekolah Dasar dan untuk mengetahui respon siswa kelas III setelah proses pembelajaran dengan menggunakan *scrapbook*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan meliputi 3 tahap yaitu, tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*). Media pembelajaran *Scrapbook* ini dilakukan uji validasi ahli yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media. Setelah dilakukan uji coba validasi oleh tim ahli, selanjutnya dilakukan uji coba produk dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas III A SD Negeri Banjar Agung 4, dengan jumlah responden sebanyak 19 siswa. Hasil uji ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* memperoleh nilai 95% masuk pada kriteria sangat layak. Hasil uji ahli bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* memperoleh nilai 91% masuk pada kriteria sangat layak. Hasil uji ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* memperoleh nilai 88,18% masuk pada kriteria sangat layak. Hasil uji coba produk yaitu untuk mengetahui respon siswa memperoleh nilai sebesar 91,55% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *Scrapbook* berbasis konteks budaya banten yang dikembangkan pada peserta didik kelas III SD Negeri Banjar Agung 4 sangat layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada materi lingkungan alam dan buatan.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran; Scrapbook; Budaya Banten; Ilmu Pengetahuan Sosial; Sekolah Dasar*

**THE DEVELOPMENT OF SCRAPBOOK LEARNING MEDIA BASED ON  
BANTEN CULTURE CONTEXT ON SOCIAL SCIENCE IN  
PRIMARY EDUCATION**

**Abstract:** This study aims to develop learning media in the form of *scrapbook* for third grade students in primary schools and their response to the media. This research method is development that includes the stages: *define*, *design*, and *develop*. To find out its feasibility, an expert on material, language and media is assessed. After validation, product testing was conducted with research subjects, namely class III students as many as 19 students. The expert test results show that the learning media of *Scrapbook* belongs to the very feasible category. The product test results aims to know student's response obtained a score of 91.55% with a very good category. Based on the results of the study, it can be concluded that *Scrapbook* media based on the context of banten culture

*developed in third grade elementary school students is very feasible to be used in the learning of Social Sciences (IPS) on natural and artificial environmental material.*

***Keywords: Learning Media; Scrapbook; Banten Culture; Social Science; Elementary School***

## PENDAHULUAN

Imu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang mengkaji tentang topik-topik sosial yang ada di dalam masyarakat baik masa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang. Unsur kajian dalam mata pelajaran ini berupa konteks peristiwa baik peristiwa lokal maupun internasional, fakta, konsep dan generalisasi.

Menurut dokumen kurikulum 2013 (Dikdasmen, 2013), tujuan mata pelajaran IPS adalah untuk membina para peserta didik menjadi warganegara yang mampu mengambil keputusan secara demokratis dan rasional yang dapat diterima oleh semua golongan yang ada di dalam masyarakat. Adapun rincian tujuan mata pelajaran IPS adalah agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

Tujuan pembelajaran mata pelajaran IPS di atas, sejalan dengan pendapat Hasan (2013) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk menghasilkan warganegara yang memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat dan bangsanya, religius, jujur, demokratis, kreatif, analitis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan sosial budaya, serta berkontribusi secara produktif.

Berdasarkan uraian di atas, maka pembelajaran IPS di sekolah dasar harus mengarah pada capaian-capaian yang diinginkan. Capaian tersebut tidak hanya cakap secara kognitif saja, namun secara afektif juga. Hal ini dalam rangka mewujudkan warga negara yang berdaya saing dengan tidak menghilangkan karakter bangsa Indonesia. Selain itu, menghasilkan warga negara yang peka terhadap problematika yang terjadi di masyarakat baik secara lokal maupun secara global.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar cenderung disampaikan secara konvensional, dimana guru masih menjadi sumber belajar utama. Karakteristik pembelajaran konvensional yaitu lebih menekankan siswa untuk memahami dengan mendengarkan penjelasan dari guru. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa proses pembelajaran IPS sebagian besar masih bersifat konvensional dan belum banyak melakukan pembelajaran dengan menerapkan model-model pembelajaran yang bersifat kontekstual (Susanto, 2016).

Selain itu, pembelajaran IPS di sekolah guru kurang memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajarannya. Sehingga pembelajaran membuat siswa cenderung pasif dan pembelajaran menjadi monoton sehingga siswa merasa jenuh, membosankan, dan tidak bersemangat untuk menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal tersebut menyebabkan kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan. Padahal penggunaan media pembelajaran memegang peranan penting karena fungsinya

dapat mendorong terjadinya proses belajar dari dalam diri siswa dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah (Pamungkas, dkk, 2018).

Fakta di atas terjadi di beberapa sekolah dasar di Kota Serang yaitu dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kurangnya penggunaan media pembelajaran, buku sumber, dan adanya guru yang berperan sangat dominan dalam kegiatan pembelajaran (*teacher centered*), sehingga pembelajaran terfokus kepada buku. peserta didik hanya membaca dan peserta didik ada juga yang belum bisa membaca secara fasih, hal ini karena peserta didik tidak dibiasakan untuk mengembangkan potensi berpikirnya.

Selain itu aktifitas peserta didik kurang optimal. Hal ini terlihat dari anak kurang perhatian terhadap pembelajaran, kurang rasa antusias untuk belajar, tidak termotivasi dan kurang aktifitasnya anak dalam pembelajaran sehingga cenderung anak terlihat mengantuk atau kelas kurang kondusif. Dalam proses pembelajarannya peserta didik mendengarkan, melihat demonstrasi guru, mencatat pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan tanya jawab latihan soal. Peserta didik tidak diberikan kesempatan untuk ikut aktif dalam penggunaan media pembelajaran atau alat peraga yang digunakan oleh guru kurang menarik sehingga peserta didik kurang bersemangat untuk memperhatikan. Alasan yang sering dikemukakan oleh para guru adalah keterbatasan waktu, sarana, lingkungan belajar, dan jumlah peserta didik per kelas yang terlalu banyak.

Media merupakan salah satu untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran (Batubara, 2018). Hal ini sesuai dengan pendapat Cecep dan Bambang (2011) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran akan lebih menarik. Selain itu tujuan pembelajaran akan mudah dicapai karena materi yang diajarkan oleh guru akan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna.

Dalam kegiatan pembelajaran dengan memilih media yang menarik antusias belajar siswa yang tepat dan sesuai dapat mempermudah penyerapan atau pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang di sampaikan oleh guru. Selain itu, memilih media pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap ketercapaian hasil belajar siswa, media pembelajar yang menarik dapat membantu siswa nyaman dan senang selama proses pembelajaran dengan menggunakan media siswa bisa berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran berpusat pada siswa tidak lagi berpusat pada guru. Selain itu guru harus mengerti tentang penggunaan metode pembelajaran, model pembelajaran, media dan buku yang disesuaikan dengan materi pembelajaran terutama dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Lingkungan alam dan buatan merupakan salah satu materi pokok dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Materi lingkungan alam dan buatan tersebut mengandung keanekaragaman budaya di Indonesia yang beragam. Bangsa Indonesia, yang dikategorikan sebagai bangsa yang tergolong besar di dunia ini, tinggal dan hidup dan suatu Wawasan Nusantara yang terdiri dari ribuan pulau besar dan kecil, dengan ragam adat istiadat, cara hidup, nilai, bahasa dan kehidupan spiritual yang berbeda-beda, namun berada dalam satu kesatuan sosial dan budaya. Budaya di Indonesia sangat beragam hendaknya siswa memiliki pengetahuan tentang berbagai macam budaya di Indonesia khususnya di daerah tempat tinggal siswa itu sendiri. Baten merupakan salah satu wilayah dipulau Jawa yang memiliki keanekaragaman budaya yang masih berkembang saat ini misalnya dalam kesenian adat istiadat, makanan khas, rumah adat, pakaian adat, dan lain sebagainya.

Menurut Taufiqurokhman (2014), budaya masyarakat Banten sejatinya adalah budaya Sunda, sebagaimana budaya yang berlaku di wilayah-wilayah Provinsi Jawa Barat. Kesamaan budaya tersebut antara lain dalam penggunaan Bahasa Sunda dalam komunikasi di masyarakat yang begitu dominan, walaupun pada wilayah tertentu ada kekhususan bahasa komunikasi antar masyarakat asli, seperti di wilayah Serang dengan bahasa yang terpengaruh oleh bahasa Jawa Cirebonan, wilayah Tangerang dengan pengaruh dialek Betawi pinggiran yang campur aduk dengan bahasa sunda sehari-hari atau Bahasa Sunda dengan logat yang sangat khas pada masyarakat Badui. Penggunaan bahasa Jawa sendiri akibat pengaruh kedatangan Sultan Cirebon Syarif Hidayatullah di Banten yang membawa serta rombongan prajurit dan pegawai tata praja lainnya, yang berasal dari Cirebon dan sebagian Demak, maka bahasa yang dipergunakan adalah bahasa Jawa.

Salah satu media yang bisa menghantarkan materi dengan baik adalah dengan bahan ajar yakni berupa media yang dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan kenyataan. Gambar-gambar dalam bentuk *scrapbook* akan memudahkan siswa dalam mengenal lingkungan alam dan buatan. Penggunaan media pembelajaran berupa *scrapbook* dalam materi lingkungan lingkungan alam dan buatan, siswa mendapatkan motivasi karena gambar-gambar, soal ataupun tugas yang ada pada *scrapbook* dikemas semenarik mungkin serta soal yang dibatasi dengan jelas dan siswa belajar sesuai dengan kemampuan individu masing-masing.

Menurut Maita Damayanti, U.Z (2017) terdapat beberapa kelebihan dari media *scrapbook* yaitu, a) Menarik, *scrapbook* disusun dari berbagai foto, gambar, catatan penting, dan lain sebagainya dengan beberapa hiasan. Sehingga tampilannya akan terlihat indah dan menarik. b) Bersifat realistik dalam menyajikan pokok pembahasan, dengan *scrapbook*, kita dapat menyajikan sebuah objek yang terlihat nyata melalui gambar atau foto. Karena gambar atau foto dapat memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, dengan demikian kita dapat lebih mudah mengetahui dan mengingatnya dengan lebih baik. c) Dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, media *scrapbook* dapat menjadi salah satu solusi mengenai banyaknya peristiwa atau objek yang sulit disajikan secara langsung dan sulit diulang. d) Mudah dibuat, cara pembuatan *scrapbook* tidaklah sulit. Kita hanya perlu menyusun dan memadupadankan antara gambar, catatan, dan hiasan sedemikianrupa. Sehingga anak – anak maupun orang dewasa akan mampu membuat *scrapbook* sendiri. e) Bahan yang digunakan untuk membuat *scrapbook* mudah didapatkan. Bahan – bahan yang diperlukan dalam pembuatan *scrapbook* mudah didapatkan. Karena kita bisa menggunakan barang – barang yang sudah tidak terpakai atau barang bekas. Bahkan saat ini sudah tersedia bahan khusus untuk membuat *scrapbook*. f) Dapat dibuat atau didesain sesuai keinginan, *scrapbook* dapat dibuat atau didesain sesuai keinginan pembuatnya. Misalnya gambar, foto, catatan, warna, tulisan, dan lain sebagainya.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Syahriyanti, dkk (2017). Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media *scrapbook* dalam pembelajaran IPS kelas XI Akuntansi di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, diperoleh kesimpulan bahwa media *scrapbook* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kognitif. Hal ini dapat dilihat dari selisih persentase rata-rata pencapaian indikator hasil belajar kognitif siswa sebagai berikut, pada post-test pertama dan post-test kedua adalah sebesar 4,58%, sedangkan selisih dari post-test kedua dengan post-test ketiga sebesar 10,42%. Dari selisih post-test ini menunjukkan bahwa pada setiap petemuannya kemampuan siswa dalam menjawab soal

mengalami peningkatan pada setiap indikatornya. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sejalan dengan temuan di atas, Maita Damayanti, U.Z (2017) menemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan media *scrapbook* dengan siswa yang tidak mendapatkan pembelajaran biasa. Penelitian ini dilakukan pada siswa SD kelas IV materi keragaman rumah adat di Indonesia. Berdasarkan pada penelitian sebelumnya, penelitian termotivasi untuk menggunakan *scrapbook* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS adapun perbedaan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, pada penelitian ini, peneliti mengangkat konteks budaya Banten sebagai ciri khas dalam media pembelajaran *scrapbook* ini.

Keunggulan media *scrapbook* dengan mengangkat konteks budaya Banten pada mata pelajaran IPS di kelas III Sekolah Dasar dibuat dengan tujuan agar siswa mengetahui budaya Banten yang sangat luas, Karena Banten merupakan salah satu wilayah dipulau Jawa yang memiliki keanekaragaman budaya yang masih berkembang saat ini misalnya dalam kesenian adat istiadat, makanan khas, rumah adat, pakaian adat, dan lain sebagainya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang menjadi bahan pengkajian dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *scrapbook* berbasis konteks budaya Banten pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas III Sekolah Dasar?
- b. Bagaimana respon siswa kelas III setelah proses pembelajaran dengan menggunakan *scrapbook*?

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono, (2014: 297).

Desain penelitian ini mengacu pada desain pengembangan yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) adalah Desain 3-D (Trianto, 2012:94). Prosedur penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah prosedur penelitian pengembangan produk media pembelajaran *scrapbook*. Prosedur pengembangan mengadaptasi dari model Thiagarajan, dkk hanya melalui 3 tahap yaitu, tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*).

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah angket penilaian uji ahli ini digunakan untuk menguji kualitas media pembelajaran *scrapbook*. Untuk uji ahli terdiri dari 3 bidang, yaitu pakar/ahli materi, pakar/ahli di bidang bahasa, dan pakar/ahli di media pembelajaran. Adapun kisi-kisi instrument dapat dilihat pada tabel bawah ini.

### Angket Uji Ahli Materi

Pada tahap ini, ahli materi yang berperan dalam penilaian media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan masukan secara teoritis mengenai pengembangan media pembelajaran sebagai sumber belajar bagi siswa SD. Aspek yang dinilai meliputi:

**Tabel 1. Indikator Penilaian Ahli Materi**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian
<b>Kesesuaian Materi dengan KD</b>	KD dan tujuan pembelajaran relevan dengan materi yang disajikan Tujuan pembelajaran terfokus dengan jelas Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran
<b>Keakuratan Materi</b>	Materi disajikan dengan jelas Materi sederhana dan mudah dipahami Keakuratan fakta dan data
<b>Pendukung Materi Pembelajaran</b>	Literasi Pendukung berupa gambar dan contoh sesuai dengan konsep Soal latihan mengacu pada materi yang disajikan pada media <i>Scrapbook</i>
<b>Kemutakhiran Materi</b>	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu pengetahuan Penyampaian materi pada <i>Scrapbook</i> sesuai dengan karakteristik siswa Materi dan gambar yang terdapat pada media <i>scrapbook</i> adalah materi dan gambar yang bersifat aktual (terbaru)
<b>Penyajian Pembelajaran</b>	Keterlibatan siswa Pembelajaran pada media <i>Scrapbook</i> pada materi karangan deskripsi menarik minat belajar siswa Mendorong rasa ingin tahu siswa
<b>Kelengkapan Penyajian</b>	Bagian pendahuluan Bagian isi Bagian penutup

(Sumber : Sari, 2017)

**Angket Uji Ahli Bahasa**

Pada tahap ini, Ahli bahasa yang berperan dalam penelitian ini adalah dosen bahasa di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yang dapat memberikan penilaian awal dan masukan mengenai aspek kebahasaan yang digunakan dalam bahan ajar yang dikembangkan. Aspek yang dinilai meliputi:

**Tabel 2. Indikator Penilaian Ahli Bahasa**

Indikator	Butir Penilaian
<b>Lugas</b>	Ketepatan struktur kalimat Keefektivan kalimat
<b>Komunikatif</b>	Keterbacaan teks Komunikatif (bahasa mudah dipahami)
<b>Dialogis dan Interaktif</b>	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa Kemampuan memotivasi pesan atau informasi
<b>Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Siswa</b>	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa
<b>Keruntutan dan Keterpaduan Alur Pikir</b>	Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar
<b>Penggunaan Bahasa Sesuai dengan EBI</b>	Kalimat dalam <i>Scrapbook</i> sesuai EBI dan sederhana sehingga siswa mudah memahami

(Sumber: Sari, 2017)

### Angket Uji Ahli Media

Pada tahap ini, ahli desain berperan dalam memberikan penilaian terhadap desain dan tampilan bahan ajar secara keseluruhan. Ahli desain yang Aspek yang dinilai meliputi:

**Tabel 3. Indikator Penilaian Ahli Media**

Indikator	Butir Penilaian
<b>Ukuran Media Pembelajaran Scrapbook</b>	Kesesuaian ukuran media pembelajaran Keharmonisan unsur penggunaan warna Komposisi dan ukuran (judul dan gambar pada cover) Pemilihan ukuran huruf yang baik (mudah dibaca)
<b>Desain Isi Media Pembelajaran Scrapbook</b>	Kreatif dan inovatif (Media pembelajaran menarik) Gambar pada media Scrapbook dapat membantu siswa memahami materi Komposisi dan ukuran (sub materi, ilustrasi gambar, dan lain-lain) Keterkaitan pola dan konsisten dalam tata letak unsur-unsur isi buku Kelengkapan tata letak (sub materi, halaman, ilustrasi gambar, ikon, dan lain-lain) Penggunaan jenis dan variasi huruf Kesesuaian jenis huruf dengan materi isi Penggunaan spasi antar baris susunan teks Keserasian penyajian seluruh ilustrasi dengan materi Kesesuaian penempatan gambar dan tulisan
<b>Kegunaan Media Pembelajaran</b>	Keefektifan dalam penggunaan Kualitas bahan yang digunakan pada media <i>Scrapbook</i> <i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah) <i>Usabilitas</i> (mudah digunakan) Kejelasan petunjuk penggunaan media Reusabilitas (dapat digunakan kembali) Kepraktisan sebagai media Media <i>Scrapbook</i> menarik minat belajar siswa

(Sumber: Sari, 2017)

### Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk memperoleh data mengenai respon siswa terhadap komponen dan kegiatan pembelajaran. Merupakan teknik untuk mengetahui respon siswa dengan cara membagikan angket pada setiap siswa. Siswa diminta menanggapi dengan cara memberikan tanda pada jawaban yang disediakan oleh peneliti. Adapun kisi-kisi instrument dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4. Indikator Respon Siswa**

Komponen Penilaian	Aspek yang di Dinilai
Kualitas Media	Media mudah digunakan Media dapat digunakan secara mandiri
Kualitas Materi	Latihan soal memudahkan dalam memahami materi Petunjuk pengerjaan soal jelas Materi mudah dipahami Penyajian materi runut Penggunaan bahasa mudah dipahami Meningkatkan motivasi siswa
Kualitas Teknis	Petunjuk penggunaan jelas Pemilihan huruf Kesesuaian warna Tampilan gambar menarik

(Sumber Pramesti, 2015)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

Hasil Penelitian pada pengembangan media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan pada model 3D (*Three-D*) yaitu melakukan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*).

#### a. Pendefinisian (*define*)

Tahapan awal pembuatan media *scrapbook* dimulai dengan pendefinisian syarat-syarat pembelajaran yang diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi lingkungan alam dan buatan di Banten dengan lingkungan alam terdiri dari gunung pinang, dan pantai gope. Sedangkan lingkungan buatan terdiri dari museum situs kepurbakalaan Banten lama, keraton kaibon, dan danau tasikardi, yang dikembangkan perangkatnya. Pada tahap ini dilakukan analisis. Analisis yang dilakukan berupa analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis materi.

##### 1) Analisis Kurikulum

Tahap analisis kurikulum dilakukan untuk menetapkan kompetensi yang akan dikembangkan pada media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum. Analisis kurikulum dilakukan dengan cara menganalisis SK dan KD lalu merumuskan ke dalam indikator pembelajaran. Indikator tersebut selanjutnya diturunkan menjadi tujuan pembelajaran. Standar kompetensi materi lingkungan alam dan buatan terdapat pada SK 1. Yaitu Memahami Lingkungan dan melaksanakan kerjasama di sekitar rumah dan sekolah. Kompetensi dasar terdapat pada KD 1.1 Menceritakan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah dan terdiri dari 3 indikator, yaitu: (1) Menjelaskan lingkungan alam dan buatan. (2) Menyebutkan lingkungan alam dan buatan. (3) Mengkategorikan lingkungan alam dan buatan, dan tujuan pembelajaran. (1) Setelah mendengar penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan lingkungan alam dan buatan. (2) Setelah siswa dan guru belajar bersama menggunakan media *Scrapbook*, siswa mampu menyebutkan lingkungan alam dan buatan dan Mengkategorikan lingkungan alam dan buatan.

##### 2) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dengan menggunakan lembar kuesioner. Pada tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui jenis media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar khususnya pada materi lingkungan alam dan buatan. Berdasarkan hasil kuesioner menunjukan guru kelas III A, bahwa belum pernah membuat media *scrapbook* sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran khususnya pada materi lingkungan alam dan buatan. Hal ini disebabkan karena umumnya media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran hanya berupa media gambar.

##### 3) Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan menyelesaikan materi lingkungan alam dan buatan di Banten, dengan lingkungan alam yang terdiri dari gunung pinang, dan pantai gope. Sedangkan lingkungan buatan terdiri dari museum situs kepurbakalaan banten lama, keraton kaibon, dan danau tasikardi. dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang termuat pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Tujuan dilakukannya analisis materi yaitu agar materi dalam media pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat pada materi lingkungan alam dan buatan. Setelah analisis materi selesai dilakukan, kemudian dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap *design* (perancangan).

## b. Perancangan (*Design*)

Setelah didapatkan bahan untuk membuat media pembelajaran pada tahap pendefinisian (*define*), kemudian peneliti melakukan perancangan (*design*) pada tahap *design* dilakukan pengumpulan data dari berbagai informasi. Data yang dikumpulkan antara lain pengumpulan materi lingkungan alam dan buatan, gambar, serta animasi yang mendukung pembuatan media pembelajaran berupa media *scrapbook* berbasis konteks budaya Banten. Data tersebut digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran.

Tahapan pertama pembuatan diawali dengan membuat rancangan garis besar isi media pembelajaran berupa *storyboard*. Pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, inti, dan akhir.

*Bagian awal* media terdiri dari:



Gambar 1. Bagian Awal

*Kegiatan inti*. Bagian inti media terdiri dari:



Gambar 2. Bagian Inti

Diawali dengan menampilkan pengertian lingkungan alam contoh gambar lingkungan alam yaitu gambar Gunung Pinang dan Pantai Gope terdapat sebuah pertanyaan, dan terdapat pula sebuah kantong jawaban untuk menjawab pertanyaan yang ada pada gambar, samping gambar Gunung Pinang dan Pantai Gope terdapat teks sejarah Gunung Pinang dan Pantai Gope.

Kegiatan selanjutnya menampilkan pengertian lingkungan buatan dan peta konsep lingkungan buatan gambar lingkungan buatan yaitu gambar museum situs kepurbakalaan Banten lama, keraton kaibon, dan danau tasikardi, dan didepan gambar lingkungan buatan tersebut terdapat sebuah pertanyaan, dan terdapat pula sebuah kantong jawaban untuk menjawab pertanyaan yang ada digambar, siswa berkaitan untuk membuka jawabannya yang ada kantong jawaban. Samping gambar lingkungan buatan yaitu museum situs kepurbakalaan Banten lama, keraton kaibon, dan danau tasikardi terdapat teks sejarah museum situs kepurbakalaan banten lama, keraton kaibon, dan danau tasikardi.

*Kegiatan akhir* evaluasi



Gambar 3. Bagian Evaluasi

Menampilkan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang sebelumnya telah dipelajari. Tujuannya yaitu untuk mengukur pemahaman siswa. Soal dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Materi ajar berisi materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kriteria produk dengan memperhatikan kelayakan dari aspek isi materi, dan bahasa.

### c. Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan dilakukan dengan menyempurnakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis konteks budaya Banten yang telah dibuat agar lebih baik melalui revisi berdasarkan uji kelayakan dan saran-saran dari tim ahli dalam bidangnya.

Setelah pembuatan media pembelajaran sudah selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan validasi ahli untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat. Penilaian dilakukan oleh para ahli berjumlah 6 ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media pembelajaran, dan ahli bahasa. Setelah data di olah dan melakukan revisi terhadap media pembelajaran. Penilaian bertujuan untuk memperoleh masukan, saran, pendapat serta evaluasi terhadap media pembelajaran yang disusun. Selanjutnya dilakukan revisi berdasarkan masukan dari para ahli. Validasi juga bertujuan untuk

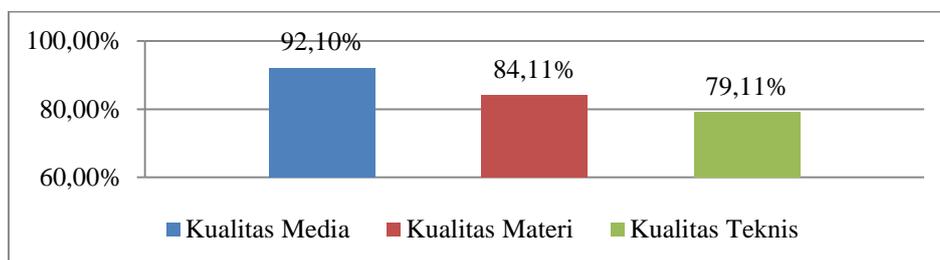
mengetahui layak tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut adalah tabel penilaian ahli.

**Tabel 5. Hasil Uji Validasi Ahli**

No	Ahli	Persentase	Keterangan
1	Materi	95%	Sangat Layak
2	Media	88,18%	Sangat Layak
3	Pembelajaran Bahasa	91%	Sangat Layak

Media pembelajaran berupa *scrapbook* yang telah divalidasi oleh tim ahli serta direvisi berdasarkan komentar dan saran tim ahli selanjutnya dilakukan uji coba terbatas. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah dibuat dari aspek media pembelajaran dan materi. Pada uji coba terbatas siswa diberi lembar angket yang terdiri dari tiga aspek yaitu kualitas media, kualitas materi, dan kualitas teknis untuk mengetahui respon siswa dan penilaian siswa terhadap media pembelajaran.

Uji coba terbatas ini dilakukan pada tanggal 28 April 2018. Kelas III A Sekolah Negeri Banjar Agung 4, menjadi sampel dalam penelitian ini sekaligus menjadi tempat untuk menguji coba media *scrapbook*. Jumlah responden sebanyak 19 siswa. Nilai rata-rata respon siswa terhadap media pembelajaran berupa *scrapbook* pada materi lingkungan alam dan buatan yaitu sebesar 91,55% dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian uji coba terbatas pada media pembelajaran berupa *scrapbook* pada setiap aspek dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. Grafik Hasil Respon Siswa

Penilaian aspek kualitas media memperoleh nilai rata-rata 92,10% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa semua indikator pada aspek kualitas media terpenuhi dengan baik. Siswa menyatakan bahwa media pembelajaran berupa *scrapbook* yang disajikan menarik karena mudah digunakan dan dalam media terdapat soal latihan yang dapat melatih pemahaman siswa mengenai isi dalam media, dan di dalam soal latihan terdapat petunjuk pengerjaan soal latihan. Pada aspek materi pada media pembelajaran berupa *scrapbook* diperoleh nilai rata-rata 84,11% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa semua indikator pada aspek materi terpenuhi dengan baik. Siswa menyatakan materi yang disajikan mudah dimengerti sehingga menarik siswa belajar dengan menggunakan media *scrapbook* dan mereka bersemangat belajar dengan adanya media pembelajaran *scrapbook*. Sedangkan aspek kualitas teknis memperoleh nilai rata-rata 79,11% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa semua indikator pada aspek kualitas teknis terpenuhi dengan baik. Siswa menyatakan memahami petunjuk penggunaan media *scrapbook*, huruf-huruf pada media terbaca, serta kombinasi warna pada media kontras dan menarik, dan dalam media terdapat gambar dan kantong jawaban yang menarik siswa.

### *Pembahasan*

Media adalah berasal dari bahasa latin; *medium* (bentuk jamak), yang berarti perantara atau pengantar. jadi, media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim atau sumber pesan (*sender/ source*) ke penerima pesan (*receiver*) (Arsyad 2011:3). Media *scrapbook* adalah media berupa tempelan gambar atau hiasan lain yang diaplikasikan di atas kertas (sprachforum dalam Yukeu Heryaneu, Amir, Papen, 2015:4).

Berdasarkan deksripsi hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, pengembangan media pembelajaran berupa *scrapbook* berdasarkan model pengembangan 3D (*Three-D*) melalui tahapan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*).

Pada tahap pendefinisian dilakukan beberapa analisis yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis materi (Trianto, 2012: 94). Hasil analisis kurikulum sekolah yaitu menggunakan kurikulum KTSP khususnya pada kelas III, kurikulum KTSP yang dilakukan untuk menetapkan kompetensi yang akan dikembangkan pada media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum. Analisis kurikulum dilakukan dengan cara menganalisis SK dan KD lalu merumuskan ke dalam indikator pembelajaran. Indikator tersebut selanjutnya diturunkan menjadi tujuan pembelajaran. Standar kompetensi materi lingkungan alam dan buatan terdapat pada SK 1. Yaitu Memahami Lingkungan dan melaksanakan kerjasana di sekitar rumah dan sekolah. Kompetensi dasar terdapat pada KD 1.1 Menceritakan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah dan terdiri dari 3 indikator, yaitu: (1) Menjelaskan lingkungan alam dan buatan. (2) Menyebutkan lingkungan alam dan buatan. (3) Mengkategorikan lingkungan alam dan buatan, dan tujuan pembelajaran. (1) Setelah mendengar penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan lingkungan alam dan buatan. (2) Setelah siswa dan guru belajar bersama menggunakan media *Scrapbook*, siswa mampu menyebutkan lingkungan alam dan buatan dan Mengkategorikan lingkungan alam dan buatan.

Dari analisis kebutuhan, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan guru pada saat mengajar hanya menggunakan media gambar khususnya pada materi lingkungan alam dan buatan, namun siswa tersebut kurang bersemangat dalam belajar. Oleh karena itu disusun media pembelajaran berupa *scrapbook*, agar siswa termotivasi dalam belajar dan lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dalam situs kompas.com yang dikutip kembali oleh Yukeu Heryaneu, Amir, Papen, menyatakan bahwa *scrapbook* memiliki beberapa manfaat, yaitu 1) Membuat peserta didik menjadi lebih kreatif, 2) Menyalurkan hobi, 3) Dokumentasi, 4) Sarana untuk rekreasi dan penghilang stress. Sedangkan analisis materi yang didapat yaitu tentang lingkungan alam dan buatan yang termuat pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).

Pada tahap *design* dilakukan perancangan media pembelajaran, adalah untuk data yang dikumpulkan antara lain pengumpulan materi lingkungan alam dan buatan, gambar, serta animasi yang mendukung pembuatan media pembelajaran berupa media *scrapbook* berbasis konteks budaya Banten. Penyusunan media pembelajaran dilakukan dengan tahap pemilihan media yang sesuai tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran, selanjutnya membuat format rancangan terlebih dahulu yang sudah ada dan yang sudah dikembangkan berupa *storyboard*. Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik (Arsyad 2011:67). Media yang digunakan dalam proses pembelajaran harus memerlukan perencanaan yang baik.

Pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, inti, dan akhir. *Bagian awal* media terdiri dari *cover* depan, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan media, jejaring silabus serta peta konsep. Bagian inti

media terdiri dari *kegiatan inti 1*. Diawali dengan menampilkan contoh gambar lingkungan alam yaitu gambar gunung pinang dan pantai gope, dan didepan gambar gunung pinang dan pantai gope terdapat sebuah pertanyaan, dan terdapat pula sebuah kantong jawaban untuk menjawab pertanyaan yang ada pada gambar siswa berkaitan untuk membuka jawabannya yang ada kantong jawaban, samping gambar lingkungan alam yaitu gunung pinang dan pantai gope terdapat teks sejarah gunung pinang dan pantai gope. *Kegiatan inti 2*. Kegiatan selanjutnya menampilkan pengertian lingkungan buatan dan peta konsep lingkungan buatan gambar lingkungan buatan yaitu gambar museum situs kepurbakalaan banten lama, keraton kaibon, dan danau tasikardi, dan didepan gambar lingkungan buatan tersebut terdapat sebuah pertanyaan, dan terdapat pula sebuah kantong jawaban untuk menjawab pertanyaan yang ada digambar siswa berkaitan untuk membuka jawabannya yang ada kantong jawaban. Samping gambar lingkungan buatan yaitu museum situs kepurbakalaan banten lama, keraton kaibon, dan danau tasikardi. Terdapat teks sejarah museum situs kepurbakalaan banten lama, keraton kaibon, dan danau tasikardi. *Kegiatan akhir* evaluasi menampilkan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang sebelumnya telah dipelajari. Tujuannya yaitu untuk mengukur pemahaman siswa. Soal dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Materi ajar berisi materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kriteria produk dengan memperhatikan kelayakan dari aspek isi materi, dan bahasa.

Pada tahap *development* dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa *scrapbook*. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Melalui tahapan ini diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran dengan hasil dari tahap analisis, setelah produk selesai maka dilakukan validasi ahli dan revisi, jika terdapat saran dan komentar dari tim ahli terkait media pembelajaran yang dinilai. Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba terbatas (Trianto, 2010: 95). Media pembelajaran yang dikembangkan telah dinilai oleh dosen ahli.

Terdapat 3 ahli dalam penilaian media pembelajaran, dan setiap ahli dinilai oleh 2 dosen ahli media, 2 dosen ahli bahasa dan 2 guru yaitu ahli pembelajaran materi memperoleh 95 %. Menurut para ahli materi, media pembelajaran sudah sangat sesuai dengan materi dan media pembelajaran yang dikembangkan sudah baik, semoga kedepannya dikembangkan lagi. Penilaian media yang dilakukan pada ahli bahasa memperoleh hasil 91%. Menurut para ahli bahasa, media pembelajaran yang dikembangkan sudah baik, tetapi harus melalui revisi terlebih dahulu yakni: buat gambar jelas atau timbul, kepraktisan, selain itu sesuaikan dengan kebutuhan usia kelas III SD, dan pada tahap evaluasi cukup lembar kerja siswa yang ditunjuk, jangan *scrapbook* nya (hal.17) selesai kerja siswa baru ditampilkan. Penilaian media yang dilakukan pada ahli media memperoleh hasil 88,18%. Menurut para ahli media yang dikembangkan sudah baik, tetapi harus melalui revisi terlebih dahulu yakni petunjuk penggunaan *scrapbook* tiap media diperjelas, menggunakan 2-3 jenis huruf agar lebih menarik, contoh: pendeskripsian artetak, ukuran kertas kurang tebal, serta beri keterangan nama benda peninggalan kepurbakalaan yang bukan untuk tes atau kuis. Validasi yang dilakukan kepada ahli media memperoleh nilai yang rendah dibandingkan validasi yang dilakukan kepada ahli materi dan ahli bahasa. Hal ini dikarenakan tampilan pada gambar kurang jelas dan selain itu media pembelajaran *scrapbook* kurang praktis.

Setelah melakukan validasi dan revisi maka produk dapat diuji coba terbatas pada SD kelas III. Uji coba terbatas dilakukan di SD Negeri Banjar Agung 4 dengan responden 19 orang siswa. Adapun data yang didapat dari uji coba terbatas yaitu

memperoleh nilai rata-rata 91,55% dengan kategori sangat sangat baik. Media pembelajaran yang telah menjadi produk akhir telah diuji coba terbatas pada siswa kelas III memperoleh nilai rata-rata 91,55% dengan kategori “Sangat Baik”.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Syahriyanti,I., Imron,A., Basri, M., (2017). Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media *scrapbook* dalam pembelajaran IPS kelas XI Akuntansi di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, diperoleh kesimpulan bahwa media *scrapbook* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kognitif. Hal ini dapat dilihat dari selisih persentase rata-rata pencapaian indikator hasil belajar kognitif siswa sebagai berikut, pada post-test pertama dan post-test kedua adalah sebesar 4,58%, sedangkan selisih dari post-test kedua dengan post-test ketiga sebesar 10,42%. Dari selisih post-test ini menunjukkan bahwa pada setiap petemuannya kemampuan siswa dalam menjawab soal mengalami peningkatan pada setiap indikatornya. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Pada penelitian pengembangan ini, diperoleh media pembelajaran berupa *Scrapbook* yang dikembangkan menggunakan metode penelitian pengembangan 3D (*Three-D*) yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan). Pada tahap *define* (pendefinisian) dilakukan analisis. Dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi. Pada tahap *design* (perancangan) dihasilkan desain awal yang akan dijadikan acuan dalam mengembangkan kemudian menjadi produk akhir. Pada tahap *develop* (pengembangan) dihasilkan produk akhir yang dikembangkan berupa media pembelajaran berupa *Scrapbook* yang telah layak digunakan dan telah dilakukan revisi. Produk yang dikembangkan telah divalidasi dan revisi. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi memperoleh 95%. Selain itu ahli bahasa memperoleh hasil 91 %. Sedangkan ahli media memperoleh hasil 86, 81 %, dengan kategori “Sangat Layak”.
2. Media pembelajaran yang telah menjadi produk akhir telah diuji coba terbatas pada siswa kelas III Sekolah Dasar Banjar Agung memperoleh nilai rata-rata 91,55% dengan kategori “Sangat Baik”. Materi yang diangkat pada media ini adalah lingkungan alam dan buatan. Media *scrapbook* yang dikembangkan memuat bagian yaitu sampul buku, kata pengantar, daftar isi, jejaring silabus, petunjuk penggunaan, peta konsep, materi 1 (lingkungan alam), materi 2 (lingkungan buatan), dan evaluasi. Isi buku secara keseluruhan memuat konteks budaya Banten.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Batubara, H. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12-27.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Hasan, Said Hamid. (2013). *Pendidikan IPS dan Implementasi Kurikulum 2013 untuk Mewujudkan Generasi Emas*. Seminar Nasional FIS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kemendikbud. (2013). *Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Kemendikbud.
- Maita Damayanti, U. Z. (2017). Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3).
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, I., Novaliyosi, N., & Yandari, I. A. V. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127-135.
- Sari, L. (2017). *Pengembangan Media Scrapbook dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Tata Surya*. Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan
- Syahriyanti, I., Imron, A., Basri, M., 2017 *Pengaruh Media Scrapbook terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung. Tersedia: <http://jurnal.fkip.unila.ac.id> (25 Oktober 2017)*
- Pramesti, J. (2015). *Pengembangan Media Pop Up Book Tema Peristiwa untuk Kelas III SD Negeri Pakem I*. Skripsi Sarjana. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Sugiyono. (2010) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Taufiqurokhman (2014). *Banten Dari Masa Ke Masa*. Biro Humas & Protokol Setda Prov. Banten Kawasan Pusat Pemerintah Provinsi Banten.
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta Pt Bumi Aksara.