



## **PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK EDUKATIF BERMUATAN LOKAL WISDOM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA PADA SISWA KELAS III SDN 106163 BANDAR KLIPPA**

**Tiur Maria Simanullang<sup>1\*</sup>, Halimatussakhiah<sup>2</sup>, Eva Betty Simanjuntak<sup>3</sup>, Edizal Hatmi<sup>4</sup>**

<sup>1\*,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Medan

\*Email: [tiurmariasimanullang@gmail.com](mailto:tiurmariasimanullang@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.3795>

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media scrapbook edukatif bermuatan lokal wisdom untuk meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa kelas III SDN 106163 Bandar Klippa. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE khususnya bagi siswa kelas III SDN 106163 Bandar Klippa pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Sebanyak 25 siswa kelas III terlibat sebagai subjek penelitian Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan skor tinggi, yaitu 64 dari skor maksimal 75 dengan persentase 85,3% dengan kategori layak. Sementara validasi ahli desain media menunjukkan skor 50 dari skor maksimal 55 dengan persentase 90,9% dengan kategori sangat layak. Guru juga memberikan penilaian dengan persentase 97,3% dengan kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan praktikalitas berdasarkan hasil respon siswa memperoleh skor rata-rata 90% dengan kategori “Sangat Praktis”. Evaluasi lebih lanjut menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan bercerita siswa, terlihat dari perbandingan skor pretest dan posttest, dimana skor pretest 57,7 dan skor posttest meningkat menjadi 80,7, mencatat peningkatan sebesar 23. Dengan demikian dapat disimpulkan media scrapbook edukatif bermuatan lokal wisdom layak, praktis, dan efektif.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Scrapbook Edukatif, Lokal Wisdom

### **1. PENDAHULUAN**

Kemampuan bercerita atau *storytelling* adalah salah satu keterampilan komunikasi yang krusial bagi perkembangan siswa, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (Harefa dkk, 2024, h. 26). Keterampilan ini tidak hanya berfungsi dalam konteks akademis, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pedoman Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah juga menekankan pentingnya pembelajaran berbasis aktivitas yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Hal ini mencakup pengembangan kemampuan bercerita melalui berbagai metode dan pendekatan pembelajaran yang menarik dan relevan.

Kemampuan bercerita dapat membantu siswa untuk memperkaya kosakata, memahami struktur kalimat, dan meningkatkan kemampuan berbicara serta menulis mereka. Metode bercerita dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan berbagai media yang sesuai dengan materi yang akan disajikan (Zulfitri dkk., 2021, h. 50). Siswa yang mampu bercerita dengan baik cenderung lebih percaya diri, mampu menyampaikan ide dan emosi dengan jelas, serta memiliki kemampuan berpikir kritis yang lebih baik (Mustikasari, 2022, h. 2). Ini akan membantu anak-anak untuk belajar berkomunikasi dengan jelas, mendengarkan secara aktif, dan merespons dengan tepat. Melalui bercerita, anak-anak diajak untuk berpikir kreatif dan imajinatif. mereka akan belajar menyusun alur cerita, mengembangkan karakter, dan membangun dunia cerita mereka sendiri. Namun, mendapati siswa yang kesulitan dalam menyampaikan cerita adalah hal yang umum. Banyak dari mereka yang terbata-bata, kurang percaya diri, atau bahkan tidak tahu bagaimana memulai suatu



cerita. Oleh karena itu, perlu ada upaya untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa melalui pengembangan media yang sesuai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN 106163 Bandar Klippa ditemukan bahwa kurangnya kemampuan bercerita anak setelah dilakukannya observasi yaitu (1) Siswa kurang mampu dalam menyusun kalimat sederhana, (2) Siswa masih kurang mampu bercerita tanpa bantuan guru, (3) Siswa belum berani untuk bercerita di depan kelas, (4) Siswa kurang memahami isi cerita dan guru hanya menggunakan media yang disediakan oleh sekolah seperti buku cetak dan media pembelajaran konkrit berupa gambar.

Di era digital ini, media *scrapbook* edukatif muncul sebagai solusi kreatif terhadap media pembelajaran. Keterampilan dalam menggunakan teknologi sangat dibutuhkan. Maka, penggunaan media *scrapbook* edukatif dalam pembelajaran dapat merangsang minat siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses belajar. *E-scrapbook* adalah media pembelajaran berbasis digital yang berbentuk buku elektronik (*e-book*) yang memuat keterangan atau penjelasan terkait dengan materi pembelajaran yang disajikan dengan gambar/hiasan yang dapat menarik perhatian peserta didik. Pengembangan media *scrapbook* edukatif berbasis *Local Wisdom* untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa SD adalah langkah inovatif yang dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang kreatif dan interaktif, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan berbagai keterampilan yang bermanfaat bagi masa depan mereka.

Oleh sebab itu, media pembelajaran sangat penting apa lagi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi cerita rakyat karena sering dihindari siswa, sistem pembelajarannya terbelah monoton sehingga membuat mereka merasa jenuh terhadap pembelajaran dan buku cetak yang disediakan memiliki bacaan penjelasan panjang dan rumit akibatnya siswa sulit untuk memahami bacaan karena banyak istilah asing, materi yang terlalu padat, siswa terkesan mau tidak mau menghafal materi, terbatasnya media pembelajaran, dan penguasaan guru akan materi lemah maka dari itu inovasi harus dilakukan dengan mengembangkan media yang menarik, unik dan sederhana dapat menimbulkan minat belajar mereka dalam proses pelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media *Scrapbook* Edukatif Berbasis *Local Wisdom* untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Kelas III SDN 106163 Bandar Klippa".

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD). *Research and Development* (RnD) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut (Zakariah dkk, 2020, h. 92). Salah satu desain pengembangan bahan ajar yang sering digunakan adalah ADDIE Model melalui 5 tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SDN 106163 Bandar Klippa Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, Kode Pos: 20371 yang merupakan sekolah negeri yang sudah menetapkan kurikulum merdeka. Penelitian ini dilakukan pada semester genap pembelajaran 2024/2025. Waktu penelitian ini direncanakan dimulai dari bulan Maret-Juli 2025. Subjek yang terlibat pada penelitian ini adalah siswa kelas III di SDN 106163 Bandar Klippa yang berjumlah 22 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa *scrapbook* edukatif yang berbasis *local wisdom* yang digunakan pada materi cerita rakyat di kelas III.

Teknik pengumpulan data dan instrumen digunakan dalam penelitian ini yakni observasi, penyebaran angket, wawancara. Kemudian dianalisis menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif yang meliputi analisis kelayakan media, praktikalitas, efektivitas penggunaan media.



**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1. Hasil**

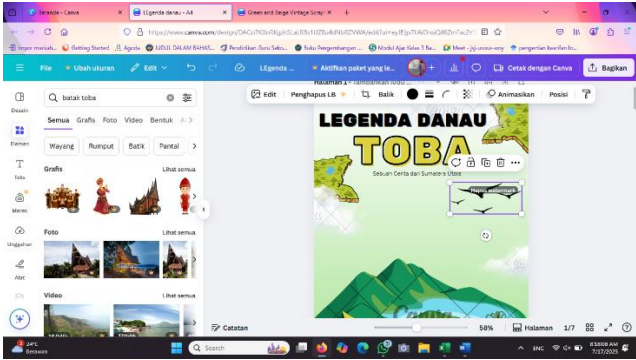
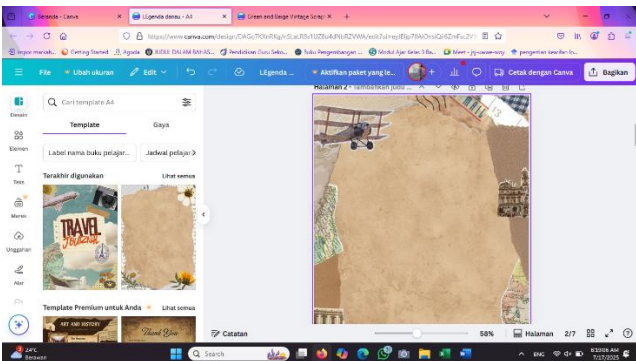
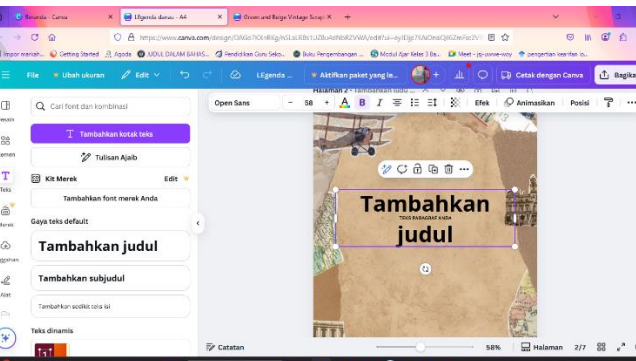
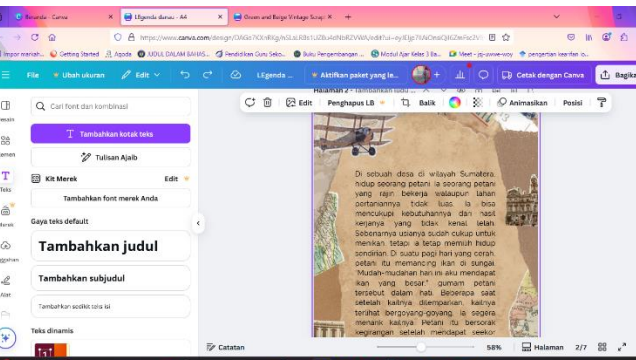
Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media scrapbook edukatif bermuatan lokal wisdom untuk meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa kelas III SDN 106163 Bandar Klippa. Pengembangan media ini menggunakan model penelitian ADDIE yang mencakup 5 tahapan, yaitu; tahap analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*) dan tahap evaluasi (*Evaluation*). Tahap awal pada proses penelitian ini adalah analisis, peneliti melakukan observasi serta wawancara pendahuluan di SDN 106163 Bandar Klippa. Kegiatan ini meliputi analisis terhadap kinerja dan kebutuhan siswa, karakteristik peserta didik, kurikulum dan materi ajar serta media pembelajaran yang digunakan.

Tahap kedua dalam penelitian ini adalah desain, dimana media *scrapbook* edukatif bermuatan lokal *wisdom* dirancang untuk mengatasi masalah keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang didalamnya berupa sebuah cerita rakyat yang meliputi judul pada halaman sampul, isi cerita, dan sampul penutup cerita yang berisikan synopsis singkat terhadap cerita. Proses ini melibatkan pengumpulan berbagai gambar yang mencakup lokal *wisdom* dari budaya batak seperti; rumah adat, pakaian adat, makanan daerah, dan gambar lainnya. Selanjutnya dilakukan tahap pengembangan. Proses pengembangan media *scrapbook* edukatif bermuatan lokal *wisdom* ini adalah hasil yang diperoleh pada tahap rancangan (*design*) yang telah dikembangkan. Tahap pengembangan meliputi tahap pembuatan produk, tahap validasi materi dan desain media.

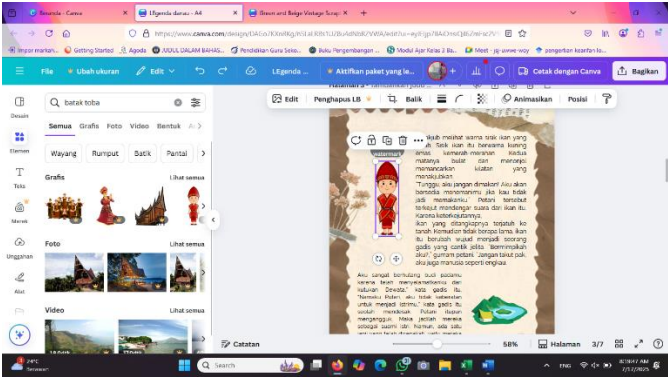
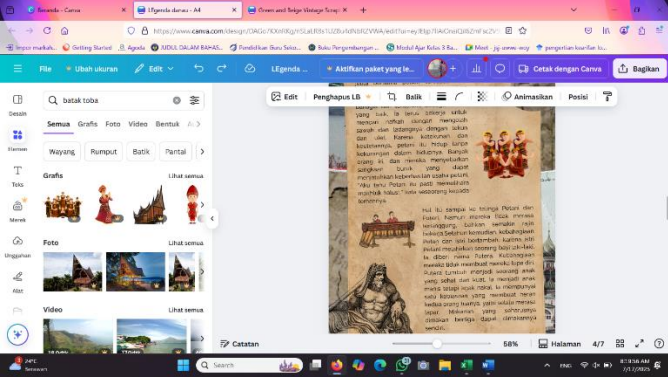
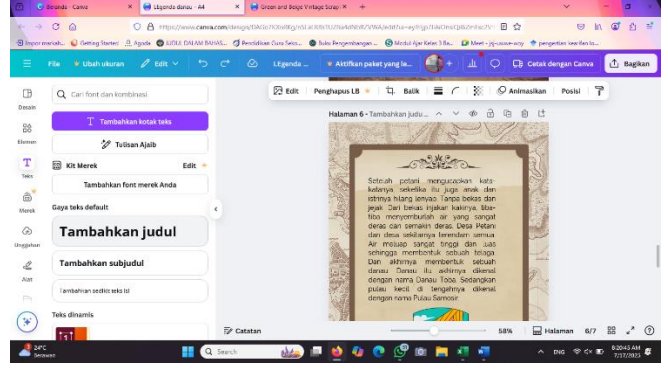
Berikut tahapan perancangan media *scrapbook* edukatif:

No.	Gambar	Keterangan
1.		<p>Login ke aplikasi/web canva dan cari desain agar lebih mudah dan tambahkan judul <i>scrapbook</i>.</p>
2.		<p>Klik pojok kanan halaman untuk menambahkan halaman baru.</p>

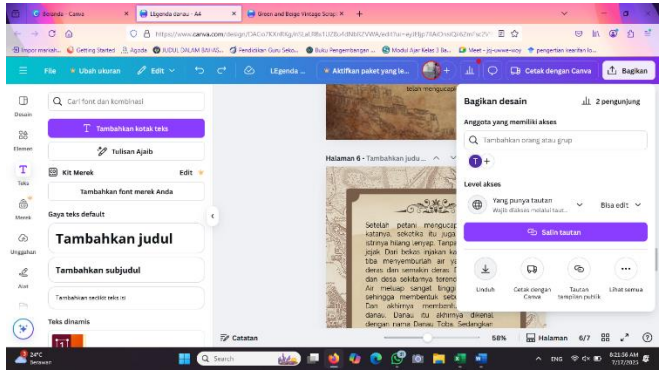
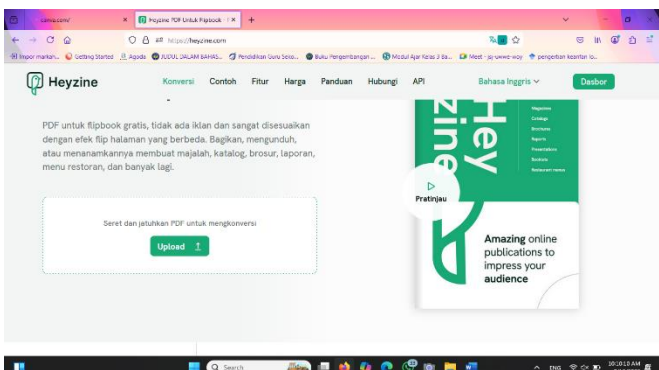
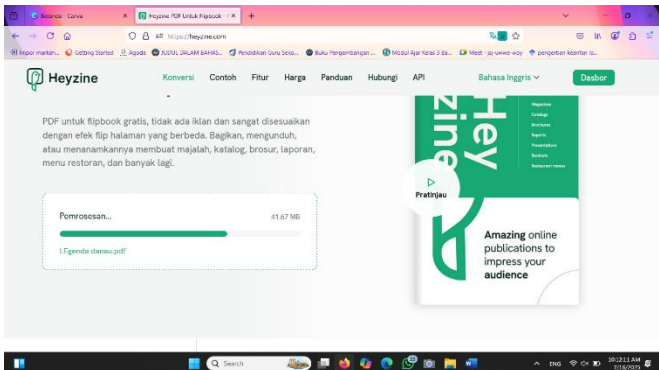
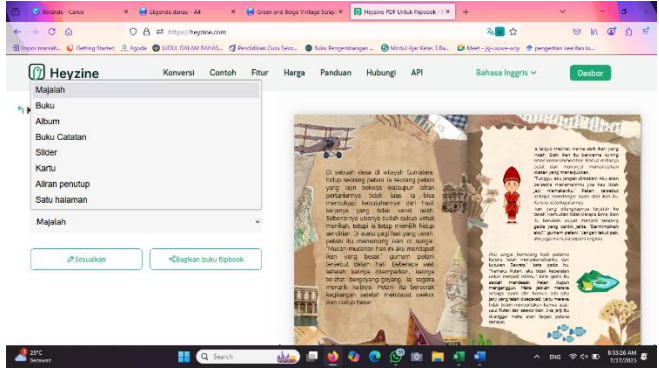


<p>3.</p>		<p>Tambahkan elemen-elemen yang ingin digunakan sesuai dengan <i>lokal wisdom</i> atau tema yang diinginkan.</p>
<p>4.</p>		<p>Cari desain atau buat desain baru sesuai dengan kebutuhan cerita.</p>
<p>5.</p>		<p>Tambahkan isi cerita atau keterangan sesuai dengan yang diinginkan.</p>
<p>6.</p>		<p>Pilih font dan letak tampilan huruf sesuai yang diinginkan.</p>



<p>7.</p>		<p>Tambahkan elemen gambar yang dibutuhkan agar media lebih menarik digunakan.</p>
<p>8.</p>		<p>Tambahkan elemen yang bermuatan lokal wisdom didalam media.</p>
<p>9.</p>		<p>Tambahkan sinopsis dari cerita yang telah dibuat untuk ditampilkan dihalaman sampul belakang media.</p>



<p>10.</p>		<p>Unduh media sesuai format yang diinginkan, bisa dalam bentuk pdf, png, ataupun ppt.</p>
<p>11.</p>		<p>Login ke web heyzine untuk mengubah format pdf menjadi <i>scrapbook</i> edukatif.</p>
		<p>Proses mengubah desain media <i>scrapbook</i>.</p>
		<p>Unduh media sesuai dengan tampilan yang di inginkan.</p>



	<p>Unduh link untuk mendapatkan hasil media <i>scrapbook</i>.</p>
--	---

Tahap validasi materi terdiri dari 2 tahap, yakni tahap pertama memperoleh skor skor 45 dari skor maksimal 75, yang setara dengan presentase 60%. Tahap kedua memperoleh skor 64 dari skor maksimal 75, dengan presentase 85,3%. Menurut konversi data kuantitatif ke data kualitatif menyatakan bahwa skor tersebut masuk dalam kriteria “Valid” dan “Layak” digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan validiasi desain media sebanyak 2 tahap. Pada tahap pertama memperoleh skor 27 dari skor maksimal 55, yang setara dengan presentase 49,09%. Sedangkan pada tahap kedua memperoleh skor 50 dari skor maksimal 55, dengan presentase 90,9%. Menurut konversi data kuantitatif ke data kualitatif menyatakan bahwa skor tersebut masuk dalam kriteria “Valid” dan “Sangat layak” digunakan dalam pembelajaran.

Tahap implementasi dilakukan tujuannya adalah untuk mengevaluasi keefektifan penerapan media *scrapbook* edukatif berbasis lokal *wisdom* untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa. Berdasarkan hasil uji praktikalitas respon guru diperoleh skor 73 dari skor maksimal 75 dengan presentase 97,3 % berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif yang digunakan, skor tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan hasil uji praktikalitas respon siswa memperoleh skor 94 dari skor maksimal 100, dengan presentase 94%. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif yang digunakan, skor tersebut masuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Berikut ini, hasil pengembangan produk *scrapbook* yang telah diciptakan.

No.	Gambar	Keterangan
1.		<p>Tampilan utama sampul media <i>scrapbook</i> edukatif bermuatan lokal <i>wisdom</i> dengan materi cerita Legenda Danau Toba.</p>



<p>2.</p>		<p>Bagian isi cerita.</p>
<p>3.</p>		<p>Bagian isi cerita.</p>
<p>4.</p>		<p>Bagian sampul belakang media scrapbook yang berisikan sinopsis singkat Legenda Danau Toba.</p>

Hasil kemampuan bercerita siswa setelah menggunakan media *scrapbook* edukatif bermuatan lokal *wisdom* di kelas III menunjukkan bahwa sebanyak 23 peserta didik telah mencapai KKTP, sementara 2 peserta didik masih belum mencapai KKTP atau belum tuntas. Skor rata-rata *post-test* mencapai 80,7, meningkat dari nilai *pretest* sebesar 57,7. Ketuntasan kelas juga mengalami peningkatan signifikan, naik dari 16% menjadi 92%, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini sangat efektif dipakai peserta didik.

**Pembahasan**

**a. Kelayakan Media *Scrapbook* Edukatif bermuatan lokal *wisdom***

Validasi oleh para ahli sangat penting untuk menilai kelayakan media *scrapbook* edukatif bermuatan lokal *wisdom* pada tahap pengembangan. Penilaian dari validator, yang terdiri dari ahli materi dan ahli desain media, ditampilkan dalam tabel dan diagram batang. Validasi oleh ahli materi dilakukan pada tanggal 16 Juni 2025 oleh bapak Muhammad Anggie Januarsyah Daulay, S.S., M.Hum., dengan persentase hasil 60% pada tahap I dalam kualifikasi cukup layak dan perlu revisi/tidak valid. Beberapa revisi yang dilakukan meliputi perbaikan tata Bahasa agar lebih mudah



dimengerti siswa. Pada tahap II memperoleh persentase 85,3% dalam kualifikasi layak dan tidak perlu revisi/valid. Dengan demikian menunjukkan bahwa materi pada media *scrapbook* edukatif bermuatan lokal *wisdom* sudah layak untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Pengujian oleh ahli media dilakukan dalam dua tahap oleh validator ahli desain media ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd., . Validasi ahli desain media pada tahap I dengan persentase hasil 49,09% dalam kualifikasi cukup layak dan perlu revisi/tidak valid. Beberapa revisi yang dilakukan meliputi pemilihan background dan animasi yang menonjolkan budaya Batak Toba, kalimat isi cerita dimodifikasi sesuai dengan Bahasa yang mudah dimengerti usia anak SD, pemilihan jenis huruf, gambar dan warna disesuaikan dengan isi cerita. Pada tahap II memperoleh persentase 90,9% dalam kualifikasi sangat layak dan tidak perlu revisi/valid. Dengan demikian menunjukkan bahwa media *scrapbook* edukatif bermuatan lokal *wisdom* sudah layak untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Siti fajar Aldilha Yudha (2019, h.157) menyatakan bahwa sebuah media pembelajaran dapat dianggap valid dan layak digunakan dalam penelitian jika memenuhi kriteria kelayakan sebesar atau lebih dari 71%, yang dapat diklasifikasikan sebagai “Valid” atau “Sangat Valid” berdasarkan penilaian oleh validator.

#### **b. Kepraktisan Media *Scrapbook* Edukatif bermuatan lokal *wisdom***

Untuk mengukur kepraktisan media *scrapbook* edukatif bermuatan lokal *wisdom* di kelas III SDN 106163 Bandar Klippa diuji menggunakan kuesioner. berdasarkan respon guru selaku wali kelas III SDN 106163 Bandar Klippa dengan memperoleh hasil 97,3% dengan kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan praktikalitas berdasarkan hasil respon siswa memperoleh skor rata-rata 90% dengan kategori “Sangat Praktis” dan mudah digunakan pada saat proses pembelajaran.

#### **c. Keefektifan Media *Scrapbook* Edukatif bermuatan lokal *wisdom***

Berdasarkan hasil penelitian uji keefektifan media *scrapbook* edukatif bermuatan lokal *wisdom* ini terbukti efektif dan diujicobakan untuk melihat peningkatan kemampuan bercerita siswa SDN 106163 Bandar Klippa mengalami peningkatan sesudah menggunakan media. sebelum menggunakan media *scrapbook* edukatif bermuatan lokal *wisdom* nilai rata-rata siswa memperoleh 57,7 dengan kriteria “Tidak Tuntas” sedangkan setelah menggunakan media *scrapbook* edukatif bermuatan lokal *wisdom* nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan 80,7 dengan kategori “Tuntas”. Berdasarkan hasil tersebut bahwa pengembangan media *scrapbook* edukatif bermuatan lokal *wisdom* untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa sangat efektif digunakan saat proses pembelajaran.

## **4. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, maka peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Hasil uji kelayakan media *scrapbook* edukatif bermuatan lokal *wisdom* untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa telah divalidasi oleh validator ahli materi dengan total persentase persentase 85,3% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak” dan “Valid”. Sementara itu, hasil validasi ahli desain media dengan hasil total persentase 90,9% dengan kategori “Sangat Layak”.
2. Hasil uji kepraktisan media *scrapbook* edukatif bermuatan lokal *wisdom* untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa yang dikembangkan selanjutnya diuji praktikalitas berdasarkan respon guru selaku wali kelas III SDN 106163 Bandar Klippa dengan memperoleh hasil 97,3% dengan kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan praktikalitas berdasarkan hasil respon siswa memperoleh skor rata-rata 90% dengan kategori “Sangat Praktis”.
3. Hasil uji keefektifan media *scrapbook* edukatif bermuatan lokal *wisdom* ini diujicobakan untuk melihat peningkatan kemampuan bercerita siswa SDN 106163 Bandar Klippa mengalami peningkatan sesudah menggunakan media. sebelum menggunakan media *scrapbook* edukatif bermuatan lokal *wisdom* nilai rata-rata siswa memperoleh 57,7 dengan kriteria “Tidak Tuntas” sedangkan setelah menggunakan media *scrapbook* edukatif bermuatan lokal *wisdom* nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan 80,7 dengan kategori “Tuntas”. Berdasarkan hasil tersebut



bahwa pengembangan media *scrapbook* edukatif bermuatan lokal *wisdom* untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa sangat efektif digunakann saat proses pembelajaran.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Trisdiana, N. Z., Arkam, R., & Mustikasari, R. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini dengan Media Boneka Jari*. MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(2).
- Zalukhu, D., & Harefa, A. (2024). *Peningkatan kemampuan menyimak melalui mendongeng dan artikulasi*. Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan dan Teknik, 1(3), 25-31.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.
- Yudha, S. F. A. (2019). Validity of student worksheet based on guided inquiry learning model assisted by digital practicum tool. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1185, No. 1, p. 012058). IOP Publishing.