



## Pengembangan Media *Lapbook* Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 05 Kota Semarang

Kharitsma Ayu Khoirun Nisa<sup>1\*</sup>, Fitria Dwi Prasetyaningtyas<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

\*email: [kharitsmaayu@student.unnes.ac.id](mailto:kharitsmaayu@student.unnes.ac.id)

DOI: <https://doi.org/10.31603/bedr.12354>

### Abstract

*The purpose of this study is to create Local Wisdom-Based Lapbook Media for class IV at SD Negeri Tambakaji 05, Semarang City, to facilitate the legitimate and useful acquisition of Social Science content on the Norms and Customs of My Region. The Borg and Gall model, which has nine stages—(1) potential and problems; (2) data collection; (3) product design; (4) design validation; (5) design revision; (6) product testing; (7) product revisions; (8) usage trials; and (9) final product revision—is used in this kind of research and development. One class instructor and twenty-two primary school children in the fourth grade served as the research subjects. Data collecting tools include documentation, needs surveys, replies to students and instructors, and media and material validation sheets by validators. Material experts received a score of 96% and media experts received a score of 77% based on their validation results. According to the outcomes of tests utilizing the acquired product, the Local Wisdom Based Lapbook media can enhance student learning outcomes and is useful in its use. Thus, it can be concluded that local wisdom-based lapbook medium is highly practical and efficient.*

**Keywords:** *Instructional Media; Lapbook; Local Wisdom; IPAS*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media lapbook yang layak dan bermanfaat untuk mata pelajaran IPS kelas IV dengan tema “Norma dan Adat Istiadat Daerahku” di SDN Tambakaji 05 Kota Semarang yang berbasis kearifan lokal. Model Borg and Gall, yang terdiri dari sembilan tahap—potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk—digunakan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) ini. Satu orang guru kelas dan dua puluh dua siswa kelas empat menjadi subjek penelitian. Alat pengumpul data meliputi survei kebutuhan dan jawaban untuk siswa, instruktur, dan dokumen, serta lembar validasi media dan materi oleh validator. Ahli materi mendapatkan nilai 96% dan ahli media mendapatkan nilai 77% berdasarkan perolehan hasil validasi. Berdasarkan hasil uji coba pemakaian produk, dapat disimpulkan bahwa media *Lapbook* Berbasis Kearifan Lokal ini mudah digunakan dan dapat



meningkatkan prestasi akademik siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *lapbook* berbasis kearifan lokal sangat praktis dan efisien.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; *Lapbook*; Kearifan lokal; IPAS

---

## 1. Pendahuluan

Karena pendidikan membekali orang untuk beradaptasi dengan perubahan keadaan, pendidikan merupakan komponen penting dalam kehidupan. Pendidikan sangat penting untuk mencapai pertumbuhan yang dicita-citakan oleh setiap negara. Standar pendidikan memiliki dampak besar pada kemampuan suatu negara untuk maju atau mundur. Pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang berpengetahuan luas dan berkualitas tinggi. Bidang pendidikan selalu berubah untuk mencerminkan kemajuan baru dalam masyarakat. Memperoleh informasi bukanlah satu-satunya tujuan pembelajaran. Salah satu elemen penting yang harus mendapat prioritas utama adalah partisipasi siswa dalam pendidikan mereka.

Perubahan pada Peraturan Menteri No. 56/M/2022 tentang Pedoman Implementasi Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran, kurikulum mandiri pada jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah diatur dalam Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 262/M/2022 ([Pendidikan & Teknologi, 2022](#)).

Implementasi reformasi kurikulum ini di sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah tidak diragukan lagi akan terkena dampaknya. Di Indonesia, sekolah dasar (SD) adalah jenjang pendidikan resmi pertama yang harus diikuti oleh siswa berusia antara 6 hingga 12 tahun. Sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, sekolah dasar sangat penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan kemampuan dasar anak.

Inisiatif Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk mengatasi masalah pembelajaran yang telah berlangsung lama dan semakin memburuk karena epidemi ini termasuk Kurikulum Merdeka Belajar. Rendahnya hasil belajar siswa, terutama di bidang-bidang mendasar seperti pemahaman membaca, merupakan ciri khas dari krisis saat ini. Dengan penerapan Profil Siswa Pancasila, strategi Merdeka Belajar diharapkan dapat merevolusi sistem pendidikan dan mencapai Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia yang unggul.

Ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial diajarkan sebagai disiplin ilmu yang berbeda dalam kurikulum 2013 dan kurikulum sebelumnya. Namun, kurikulum Merdeka Belajar menggabungkan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS), dengan mempertimbangkan perkembangan psikologis siswa usia SD/MI yang berada dalam fase strategis untuk pengembangan kemampuan inkuiri. Alasan konvergensi ini adalah kecenderungan siswa SD/MI untuk berpikir komprehensif, detail, dan konkret.

Ketika siswa secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan, bukan hanya mendengar atau mengamati, mereka sering kali memahami konten yang mereka pelajari dengan lebih baik ([Syaparuddin et al., 2020](#)). Oleh karena itu, media yang unik dan kreatif diperlukan untuk memotivasi siswa agar berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikan mereka. Fungsi media mempengaruhi hasil belajar, dan memainkan peran penting dalam proses pendidikan di sekolah ([Purba et al., 2020](#)). Karena media

pembelajaran dapat melampaui waktu dan lokasi, media pembelajaran juga memainkan peran penting dalam meningkatkan keefektifan proses pembelajaran. Misalnya, foto-foto dapat digunakan sebagai pengganti upacara adat, yang merupakan bagian dari warisan budaya Indonesia yang kaya ([Jamaludin et al., 2020](#)). Oleh karena itu, para peneliti dalam penelitian ini menggunakan media laptop yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Siswa dapat membuat portofolio sederhana atau menggunakan media laptop sebagai alat visual secara berkelompok atau individu.

*Lapbook* adalah sejenis media visual yang mencakup lembar kegiatan, teks, dan gambar dengan tata letak yang menarik termasuk halaman yang dapat dilipat dan dibuka (Antosa et al., 2019). Berbagai fitur interaktif, yang direkatkan secara artistik dalam folder yang semarak, dapat ditemukan di *lapbook*, termasuk gambar, narasi, grafik, garis waktu, skema, dan karya tulis tentang berbagai mata pelajaran. Pembelajaran siswa diatur ke dalam sebuah folder yang disebut *Lapbook*. Laptop biasanya memiliki satu folder atau mungkin memiliki banyak folder yang digabungkan untuk membuat ukuran yang lebih besar. Melampirkan laporan, grafik, gambar, peta, dan materi lainnya ke dalam *lapbook* memungkinkan siswa untuk mendokumentasikan pembelajaran mereka secara artistik. Bahan-bahan untuk *lapbook* dapat dibuat sendiri dan sudah tersedia ([Garfias, 2021](#)). Peneliti melihat beberapa masalah di SDN Tambakaji 05 Kota Semarang dan mewawancarai guru kelas IV. Salah satu masalahnya adalah hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi Norma dan Adat Istiadat Daerahku masih rendah, dan hal ini disebabkan oleh kurangnya bahan ajar yang bervariasi. Hal ini memunculkan ide untuk mengembangkan media pembelajaran *Lapbook* berbasis kearifan lokal. Media pendukung harus disertakan dalam proses pembelajaran agar dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

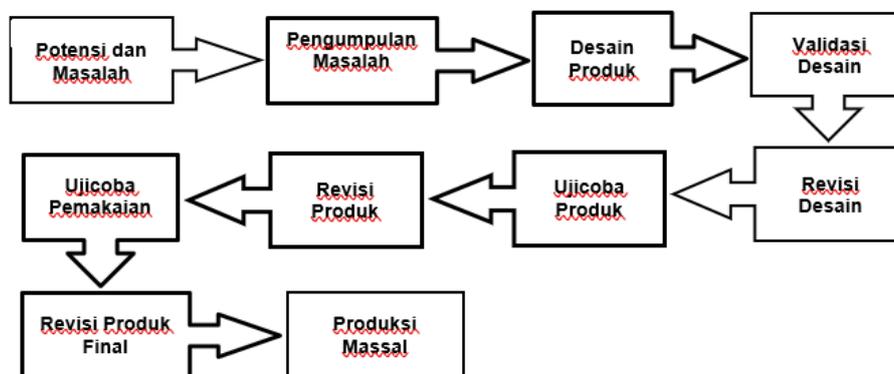
Peneliti memfokuskan pada peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS bagi siswa karena saat ini diperlukan peningkatan hasil belajar IPAS. Peneliti membuat sumber belajar ini dengan tujuan untuk membantu siswa dalam memenuhi tujuan pembelajaran IPAS yang tinggi berdasarkan hasil dari isu-isu tersebut. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa, guru seharusnya menggunakan materi pembelajaran ini untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Latar belakang peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Lapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 05 Kota Semarang” didasari oleh uraian permasalahan tersebut. Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan memberikan data yang bermanfaat yang dapat digunakan oleh para pengambil keputusan sebagai dasar pertimbangan, dorongan, dan kontribusi intelektual untuk meningkatkan standar pendidikan.

---

## 2. Metode

Pendekatan pengembangan R&D (Penelitian dan Pengembangan) digunakan dalam penelitian ini, pendekatan ini telah dimodifikasi untuk memenuhi tuntutan penyelidikan. “Metode penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan apabila bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji

keefektifannya,” menurut Sugiyono (Sugiyono, 2016). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan lapbook berbasis kerifan lokal yang berfungsi sebagai bahan ajar norma dan adat istiadat daerah, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS. Model Borg and Gall dalam Sugiyono (Sugiyono, 2016) adalah metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Tahapan pengembangan Model Borg & Gall digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model Borg & Gall

Karena model pengembangan Sugiyono membutuhkan sepuluh tahap, hanya sembilan tahap yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media *Lapbook* berbasis Kearifan Lokal Kota Semarang. Hal ini dikarenakan penelitian ini terbatas pada pengujian keefektifan media karena keterbatasan waktu, pertimbangan biaya, dan persyaratan untuk memproduksi secara massal. Peneliti bekerja melalui delapan tahap berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; dan (9) modifikasi produk akhir.

Sebanyak 22 siswa kelas IV SD Negeri Tambakaji 05 Kota Semarang berpartisipasi dalam penelitian ini. Paradigma pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan paradigma yang digunakan oleh para peneliti. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data, wawancara, dan kuesioner untuk menilai kelayakan siswa dan guru kelas IV dalam menggunakan media *Lapbook*. Mereka juga mengisi kuesioner analisis kebutuhan sebelum siswa menggunakan media *Lapbook*, dan mereka menguji metode untuk memastikan tujuan pembelajaran siswa. Dua tahap pengujian kuesioner digunakan dalam penelitian ini: uji coba skala kecil digunakan untuk menilai validitas kuesioner, dan uji coba skala besar digunakan untuk menilai media dan menentukan apakah hasil belajar siswa telah meningkat.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari data yang ditelaah, dijelaskan, dan ditarik kesimpulan berdasarkan persyaratan kelayakan media pembelajaran yang telah ditetapkan (Purwanto, 2013). Dalam penelitian ini, kuesioner validasi produk dihitung dan diperiksa dengan cermat sebagai bagian dari analisis data kuantitatif dan deskriptif. Evaluasi terhadap jawaban yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi pada kuesioner merupakan bagian dari analisis data validasi produk. Analisa Data kuantitatif yang berupa hasil evaluasi belajar dianalisis menggunakan

analisis statistik uji-t berpasangan. Uji-t ini dapat dilakukan jika terlebih dahulu memenuhi uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

---

### **3. Hasil dan pembahasan**

#### **3.1. Hasil**

##### **3.1.1. Analisis Potensi dan Masalah**

Untuk menilai tuntutan pengajar dan siswa tentang media pembelajaran yang dibuat, peneliti pada tahap ini melakukan kegiatan observasi di kelas IV SD Negeri Tambakaji 05 Kota Semarang. Hal ini didukung dengan data hasil belajar siswa dan wawancara. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mengumpulkan data mengenai sumber belajar yang dibuat oleh peneliti-khususnya media laptop berbasis kearifan lokal. Temuan-temuan dari investigasi tersebut kemudian digunakan oleh para akademisi ketika membuat media Lapbook yang mencerminkan kearifan lokal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, terbukti bahwa guru masih menggunakan materi pembelajaran yang terbatas. Hal ini menyulitkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan guru, terutama untuk topik-topik seperti norma dan adat istiadat daerah. Selain itu, para pendidik belum pernah membuat media berbasis kearifan lokal yang menarik bagi siswa. Para guru berharap akan ada sumber belajar yang mutakhir, menarik, dan produktif yang dapat digunakan untuk mengajar ilmu pengetahuan sosial dan alam. Sumber daya ini seharusnya tidak hanya memfasilitasi pemahaman siswa tentang materi pelajaran, tetapi juga menginspirasi mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan kelas.

Peneliti berusaha untuk menemukan jawaban berdasarkan permasalahan yang muncul saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SD Negeri Tambakaji 05. Penciptaan materi pembelajaran yang kreatif dan menarik adalah jawabannya.

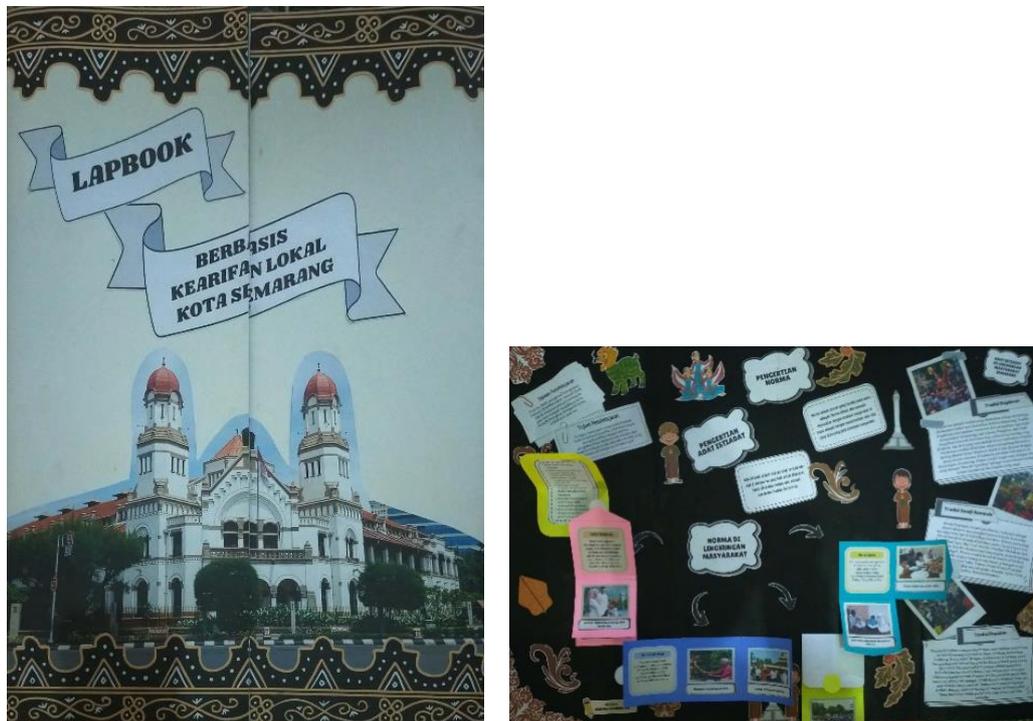
##### **3.1.2. Pengumpulan Data**

Peneliti sampai pada kesimpulan bahwa guru hampir tidak pernah menggunakan media pembelajaran ketika mengajar IPAS berdasarkan hasil wawancara. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pembelajaran dan memberikan hasil yang diinginkan, inovasi media pembelajaran berbasis kearifan lokal harus dibuat. Untuk memastikan bahwa siswa melakukan lebih dari sekedar mendengarkan dan memperhatikan ketika instruktur menyajikan materi, guru dapat memasukkan model pembelajaran ke dalam kegiatan mereka yang mendorong siswa untuk terlibat. Selain itu, mengingat keadaan saat ini, ketika anak-anak mulai kehilangan jejak norma dan adat istiadat setempat, sangat penting untuk memperkenalkan dan meningkatkan siswa untuk menanamkan rasa hormat terhadap adat istiadat setempat dan kepatuhan terhadapnya.

##### **3.1.3. Desain Produk**

Pada titik ini, peneliti mulai mengembangkan materi pembelajaran untuk media pembelajaran Lapbook berbasis kearifan lokal dengan mengumpulkan sumber-sumber dan menyusun menu. Norma dan Adat Istiadat Daerahku merupakan materi yang akan dibahas sesuai dengan capaian pembelajaran. Siswa mengaitkan dengan konteks kehidupan modern dengan mengakui keragaman

pengetahuan lokal, individu dan periode sejarah, dan keragaman budaya di provinsi tempat mereka tinggal. Untuk mendorong siswa belajar, media laptop berbasis kearifan lokal dibuat semenarik mungkin. Hasil dari pengembangan media Lapbook berbasis kearifan lokal ditunjukkan pada [Gambar 2](#) di bawah ini.



**Gambar 2.** Hasil Pengembangan Media Lapbook Berbasis Kearifan Lokal

### 3.1.4. Validasi Desain

Kuesioner tersebut kemudian dikalibrasi oleh peneliti, yang mengevaluasi kuesioner yang akan digunakan. Kuesioner evaluasi dan media yang akan digunakan responden penelitian dievaluasi validitasnya oleh validator. Kalibrator mengevaluasi kuesioner, dan peneliti menyelesaikan kalibrasi ini secara bersama-sama. Selain itu, peneliti memverifikasi produk yang dibuat menggunakan data dalam [Tabel 1](#).

**Tabel 1.** Hasil Perolehan Data Validasi

Validator	Hasil	Kriteria
Ahli Materi	96%	Sangat Layak
Ahli Media	77%	Layak

### 3.1.5. Revisi Desain

Revisi desain merupakan penyempurnaan media yang berasal dari penilaian spesialis materi dan media. Perubahan desain kemudian mengurangi kekurangan yang ada dengan melakukan penyempurnaan desain ([Sugiyono, 2019](#)). Peneliti menyempurnakan desain mereka sebagai respons terhadap rekomendasi dari spesialis media dan materi yang telah melakukan evaluasi. Setelah produk

diperbarui, pakar media dan masyarakat dihubungi sekali lagi dengan informasi hingga produk dianggap siap untuk diuji.

### 3.1.6. Ujicoba Produk

Media tersebut dikaji oleh peneliti dalam penelitian kelompok kecil yang melibatkan enam orang anak kelas IV SD Tambakaji 05 Kota Semarang. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Lapbook Berbasis Kearifan Lokal, maka dilakukan pengujian data pretest, posttest, angket respon siswa, dan angket respon guru dari penelitian kelompok kecil.

Berdasarkan hasil penelitian kelompok kecil, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 58 dan nilai rata-rata posttest sebesar 82. Sebanyak lima orang siswa tidak tuntas mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal = 70) pada saat pretest dan hanya satu orang siswa yang tuntas sehingga persentase ketuntasan hanya 16,6%. Sebanyak enam orang siswa tuntas mencapai KKM pada saat posttest sehingga persentase ketuntasan mencapai 100%.

Untuk memastikan metode statistik yang akan digunakan pada pengolahan data selanjutnya, maka hasil pretest dan posttest dari penelitian kelompok kecil tersebut dikaji kenormalannya. Kelompok pretest dan posttest diketahui berdistribusi normal, terbukti dari hasil uji normalitas yang dilakukan pada kelompok kecil menghasilkan nilai sig masing-masing sebesar 0,200 dan 0,200 dengan nilai probabilitas sebesar 0,05.

Selisih nilai rata-rata pretes dan posttes yang ditentukan dengan uji t berpasangan menunjukkan keberhasilan media pembelajaran Lapbook Berbasis Kearifan Lokal pada uji coba kelompok kecil. Berdasarkan hasil uji t berpasangan, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  pada uji coba kelompok kecil sebesar 4,793 dan nilai  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05 sebesar 2,228. Media pembelajaran Lapbook Berbasis Kearifan Lokal bermanfaat untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial pada muatan Norma dan Adat Daerahku, yang ditunjukkan dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang diperoleh dari data tersebut.

Data pretes dan posttes memperoleh rata-rata (gain) sebesar 0,59 dengan selisih rata-rata sebesar 24, berdasarkan kenaikan rata-rata data yang diperoleh dari kedua pengujian tersebut. Berdasarkan teori belajar kognitif yang dikemukakan oleh ([Nurhadi, 2020](#)) yang menyatakan bahwa pembelajaran melalui media pembelajaran akan membentuk suatu proses penguasaan karena adanya interaksi dalam pembelajaran, maka peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran Lapbook Berbasis Kearifan Lokal sesuai dengan teori tersebut. Berdasarkan teori tersebut, media pembelajaran Lapbook Berbasis Kearifan Lokal dapat mempermudah peserta didik dalam menangkap informasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini juga sesuai dengan teori behavioristik yang dikemukakan oleh ([Rifa'i & Anni, 2016](#)) yang menyatakan bahwa perubahan perilaku atau hasil belajar merupakan komponen penting dalam pendidikan. Berdasarkan teori tersebut, hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan media pembelajaran Lapbook berbasis kearifan lokal.

Teori konstruktivisme sebagaimana dikemukakan oleh ([Trianto \(2011\)](#)) yang menyatakan bahwa guru sebagai pendidik tidak hanya harus memberikan pengetahuan tetapi juga menuntut siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri, sejalan dengan kemampuan media lapbook berbasis kearifan lokal dalam membantu siswa membangun pengetahuannya secara mandiri melalui interaksi langsung

dengan media. Teori humanistik yang dikemukakan oleh (Komara, 2014) menyatakan bahwa siswa merupakan pusat pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator. Media pembelajaran lapbook berbasis kearifan lokal sebagai media interaktif dapat meningkatkan partisipasi atau minat siswa dalam belajar.

Hasil pengujian angket respons siswa dari eksperimen kelompok kecil menunjukkan bahwa jawaban siswa terhadap bahan ajar Lapbook Berbasis Kearifan Lokal sangat berhasil membantu mereka dalam mempelajari IPA dan IPS pada pokok bahasan "Norma dan Adat Daerahku". Berdasarkan hasil pengujian angket respon guru pada uji coba kelompok kecil, diketahui bahwa media pembelajaran Lapbook Berbasis Kearifan Lokal yang mencakup muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Norma dan Adat Istiadat Daerah sangat berhasil digunakan untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

### **3.1.7. Revisi Produk**

Umpan balik tentang kekurangan dan kelemahan produk akan dikumpulkan setelah pengujian skala kecil. Pada tahap ini, produk yang sedang dikembangkan disempurnakan untuk meningkatkan keefektifannya dalam penelitian skala besar.

### **3.1.8. Uji coba Pemakaian**

Uji coba produk kelompok kecil diikuti oleh tahap pengujian penggunaan produk kelompok besar. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menentukan seberapa baik media Lapbook Berbasis Kearifan Lokal dapat digunakan untuk mengajar mata pelajaran IPA dan IPS berdasarkan konten Norma dan Adat Istiadat Daerahku. Dalam penelitian konsumsi produk kelompok besar, 22 siswa kelas empat dari SDN Tambakaji 05 Kota Semarang berpartisipasi, menurut peneliti. Capaian pembelajaran norma dan adat istiadat daerahku, yang saya peroleh melalui temuan pretest dan posttest dengan menggunakan media Lapbook Berbasis Kearifan Lokal sebagai media pembelajaran, merupakan data yang dikumpulkan dalam tahap uji coba ini. Sasaran pembelajaran dari pretest dan posttest yang diselesaikan oleh 22 siswa kelas empat di SDN Tambakaji 05 Kota Semarang tercantum di bawah ini.

### **3.1.9. Revisi Produk Final**

Pada tahap ini, pembaruan dan penyempurnaan produk diterapkan setelah uji coba penggunaan produk dalam skala besar. Perubahan ini dilakukan berdasarkan masukan dari pendidik dan siswa.



Gambar 3. Hasil Final Pengembangan Media Lapbook Berbasis Kearifan Lokal

## 3.2. Pembahasan

### 3.2.1. Pengembangan Media *Lapbook* Berbasis Kearifan Lokal

Pengembangan media *Lapbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar terdiri dari cover, sisi bagian kiri, sisi bagian tengah, sisi bagian kanan, teks, dan gambar. Media *Lapbook* berbasis kearifan lokal terdapat tiga sisi bagian, yaitu sisi bagian kiri, sisi bagian tengah dan sisi bagian kanan. Sisi bagian kiri berisi tentang tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan media. Sisi bagian tengah berisi tentang pengertian dan macam-macam norma di masyarakat. Sisi bagian kiri berisi tentang adat istiadat yang ada di Kota Semarang.

### 3.2.2. Penilaian Kelayakan Media *Lapbook* Berbasis Kearifan Lokal

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh pakar media dan materi, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Lapbook* Berbasis Kearifan Lokal layak untuk dikembangkan. Uji kelayakan oleh tim validator adalah menilai kelayakan media dan konten yang dihasilkan dan apabila diperlukan memberikan rekomendasi atau penyesuaian. Dari hasil validasi oleh tim pakar, dapat diketahui bahwa media pembelajaran *Lapbook* Berbasis Kearifan Lokal layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA dan IPS pada materi Adat dan Norma Daerahku dengan persentase 96% untuk uji ahli materi dan 77% untuk uji ahli media.

### 3.2.3. Penilaian Kefektifan Media *Lapbook* Berbasis Kearifan Lokal

Keefektifan media *Lapbook* diperoleh dari rata-rata hasil pretest dan posttest siswa sebelum dan setelah menggunakan media yang dikembangkan. Rata-rata hasil pretest dan posttest tersebut diuji dengan menggunakan uji-t berpasangan yang sebelumnya telah diujii normalitas datanya. Berdasarkan statistik uji coba, diperoleh nilai rata-rata data pretest dan posttest mengalami kenaikan sebesar 0,47 dengan selisih rata-rata sebesar 16,91, berdasarkan hasil uji kenaikan rata-rata data. Kenaikan rata-

rata tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Lapbook Berbasis Kearifan Lokal untuk pembelajaran IPA dan IPS pada muatan Adat dan Norma Daerahku sangat berhasil.

Peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh unsur yang terdapat pada media Lapbook berbasis kearifan lokal. Media Lapbook berbasis kearifan lokal memiliki unsur visual yang berupa gambar dari contoh pengamalan norma dan adat istiadat yang ada dalam kehidupan sehari-hari khususnya di kota Semarang. ([Mirnawati, 2020](#)) menyebutkan bahwa media gambar dapat dimanfaatkan oleh guru secara optimal dalam proses belajar-mengajar, karena pada dasarnya media ini dapat membantu mendorong semangat siswa sekaligus meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran. Siswa yang memiliki minat terhadap pelajaran akan terlihat tekun dalam belajar. Sebaliknya, siswa dengan minat belajar yang rendah cenderung kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran ([Safitri & Kabiba, 2020](#)). Selain mampu meningkatkan minat belajar dan motivasi, keberadaan media yang menampilkan gambar memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi pembelajaran dibandingkan jika media pembelajaran tidak digunakan. ([Sulfemi, 2019](#)). Penggunaan media gambar memiliki pengaruh yang signifikan, mampu memengaruhi daya pikir siswa dan secara drastis meningkatkan hasil belajar mereka ([Meilani et al., 2022](#)).

Selain unsur visual pada media Lapbook berbasis kearifan lokal, alasan lain yang menjadikan media ini efektif digunakan dalam pembelajaran yaitu penggunaan media Lapbook berbasis kearifan lokal yang dikemas ke dalam kegiatan eksplorasi. Pada kegiatan eksplorasi, proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada apa yang ditemukan oleh peserta didik, tetapi juga pada bagaimana mereka mengeksplorasi pengetahuan tersebut. Menumbuhkan rasa keingintahuan anak tentang sesuatu yang telah lama diketahui ataupun baru diketahui. Eksplorasi dapat membantu memperjelas konsep dan keterampilan yang dimiliki serta memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan lebih luas melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya ([Dewi et al., 2019](#)). Dengan begitu, proses pembelajaran yang dilakukan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sehingga memperkuat keterampilan peserta didik ([Prastyani et al., 2023](#)).

Banyak penelitian terdahulu yang melaporkan hasil belajar yang lebih tinggi setelah penggunaan media Lapbook mendukung peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran Lapbook Berbasis Kearifan Lokal. Beberapa penelitian tersebut antara lain penelitian Aghina Rosmiyyah, Djunaidi, dan Eni Heldayani tahun 2023; penelitian Syahrina dan Safrida Napitupulu tahun 2021; penelitian Eliatunnisa, Taat Kurnita Yeniningsih, Sitti Muliya Rizka. dkk. tahun 2021; penelitian Dina Pratiwi Dwi Santi, Setiyani, dan Dewinne Triyani tahun 2023; penelitian Tasya Aureliya, Zulfan, T. Bahagia Kesuma tahun 2022. Media Lapbook dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa ([Jamaludin & Rosidah, 2020](#)).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Lapbook Berbasis Kearifan Lokal pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV pada pokok bahasan Norma dan Adat Istiadat Daerahku di SDN Tambakaji 05 Kota Semarang dapat dikatakan praktis dan efisien.

Peneliti telah berhasil melalui tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk akhir dengan menggunakan model Borg and Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono untuk

mengembangkan media pembelajaran Lapbook Berbasis Kearifan Lokal sesuai dengan kriteria yang dikembangkan, yaitu melalui 9 tahapan. Hasil validasi tim ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran Lapbook Berbasis Kearifan Lokal layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA dan IPS pada pokok bahasan norma dan adat istiadat daerah, dengan presentase uji ahli materi oleh ahli materi sebesar 96% dan uji ahli media oleh ahli media sebesar 77%. Rata-rata kenaikan data pretes dan postes diketahui mengalami kenaikan sebesar 0,47 dengan selisih kenaikan sebesar 16,91 persen, berdasarkan hasil uji N-gain. Ha diterima sedangkan H0 ditolak berdasarkan keberhasilan uji t-test yang menghasilkan angka t-hitung lebih besar dari t tabel ( $4,940 > 2,018$ ). Hal ini menunjukkan bahwa instruktur dapat secara efektif menerapkan pembelajaran IPA dan IPS pada materi norma dan adat istiadat daerah saya dengan menggunakan media Lapbook Berbasis Kearifan Lokal yang telah dikembangkan. Diharapkan Media Lapbook Berbasis Kearifan Lokal dapat menjadi sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan IPA dan IPS di sekolah.

---

#### 4. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada guru dan siswa kelas IV SD Negeri Tambakaji 05 Kota Semarang yang telah bersedia menjadi subjek penelitian, serta kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan penelitian ini.

---

#### Referensi

- Antosa, Z., Kiram, Y., Gusril, G., & Firman, F. (2019). Optimization of the Science Approach Initially Classed Trough Lapbook Media. *Prosiding Konferensi Internasional UR Tentang Ilmu Pendidikan*, 283–288.
- Dewi, K. R., Gading, I. K., & Magta, M. (2019). *LINGKUNGAN SEKITAR TERHADAP KEMAMPUAN SAINS ANAK TAMAN KANAK-KANAK*. 7, 215–225.
- Garfias, L. A. (2021). *Everything You Need to Know about Homeschooling*. Kirkland Media Management, LCC.
- Jamaludin, G. M., & Rosidah, A. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Penggunaan Media Lapbook. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 41–49.
- Jamaludin, G. M., Rosidah, A., & Nurbaiti, E. (2020). Upaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Penggunaan Media Lapbook. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 131–140. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.314>
- Komara, E. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. PT Refrika Aditama.
- Meilani, M., Suyadi, S., & Nurdianyah, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 7286–7293. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3370>
- Mirawati Mirawati. (2020). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa. *Jurnal Didaktika*, 9(1), 98–112.

- Nurhadi. (2020). *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. 2*, 77–95.
- Pendidikan, M., & Teknologi, D. A. N. (2022). *Menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi*.
- Prastyani, O. D., Kurniawati, W., & Rigianti, H. A. (2023). *PROJECT BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA. 03(02)*, 1–10.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, Akbar, Febrianty, F., Yanti, Y., Simarmata, J., Chamidah, D., Purba, D. S., & Purba, B. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Purwanto. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pustaka Pelajar.
- Rifa'i, A., & Anni, C. T. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Universitas Negeri Semarang Press.
- Safitri, A., & Kabiba, K. (2020). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Ranomeeto. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan, 20(1)*, 334–346. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i1.4139>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF*.
- Sulfemi, W. B. (2019). *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Limo 3 Depok Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Melalui Media Gambar dan Metode Demonstrasi*. 1–23.
- Syaparuddin, Meldianus, & Elihami. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Peserta Didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(1)*, 30–41. <https://doi.org/10.33487/mgr.v1i1.326>
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran InovatifProgresif: Konsep, Landasan, dan implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Prenada Media.
-