

**PENGEMBANGAN MEDIA BOOKLET BERBASIS KEARIFAN LOKAL BLITAR  
PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI PENINGGALAN SEJARAH DI SDN  
NGADIREJO 01 KOTA BLITAR**

Muhamad Nurkholis

PGSD FIPS Universitas Nahdlatul Ulama,  
maskholis1972@gmail.com

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the limited use of interesting and easy-to-understand digital media that can motivate students to learn. The aim of this research is to produce valid and practical learning media using historical heritage material for class IV elementary school using booklets for social studies learning and to determine the validity and practicality of the media developed. The type of research used is development research (RandD). The Addie development model has 5 development processes, namely: analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of this research were 3 professionals, namely media experts, 1 teacher, and 21 class IV students at SDN Ngadirejo 01 Blitar City. The results of research conducted through the application of booklets in educational media obtained a validity level of 93.80% in terms of language, 94.10%, and in terms of material, 90.00%. Based on the results of the answers from teachers and students at school, it can be seen that learning using learning media, the teacher response rate at SDN Ngadirejo 01 Blitar City was 88.75%, while the students' answers were 90.00%. Thus, it can be concluded that the learning material using booklets in integrated thematic subjects in class IV elementary school is declared valid and practical to use in the learning process.*

*Keywords: learning media, booklets, historical relics*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya pengguna media digital yang menarik dan mudah dipahami yang dapat memotivasi siswa dalam belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis dengan materi peninggalan sejarah kelas IV SD menggunakan booklet untuk pembelajaran IPS serta untuk mengetahui validitas dan kpraktikalitas media yang dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (RandD). Model pengembangan Addie memiliki 5 proses pengembangan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subyek penelitian ini adalah yaitu 3 orang professional yaitu ahli media, 1 guru, dan 21 orang siswa kelas IV SDN Ngadirejo 01 Kota Blitar. Hasil penelitian yang dilakukan melalui penerapan booklet pada media pendidikan memperoleh tingkat validitas sebesar 93,80% dari segi bahasa 94,10%, dan dari segi materi 90,00%. Berdasarkan hasil jawaban guru dan juga siswa di sekolah dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran tingkat respon guru di SDN Ngadirejo 01 Kota Blitar sebesar 88,75%, Sedangkan

jawaban peserta didik sebesar 90,00%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran menggunakan booklet pada mata pelajaran tematik terpadu kelas IV SD dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, booklet, peninggalan sejarah

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan sebagai perubahan kebudayaan menjadi semacam pendidikan kebudayaan yang diturunkan secara turun-temurun untuk menjaga jati diri bangsa dan kebudayaan nasional yang dikenal sebagai kekayaan sumber daya suku dan ras Indonesia. Dilihat dari sudut pandang kehidupan manusia, pendidikan merupakan kebutuhan mutlak manusia yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan mustahil suatu kelompok masyarakat dapat hidup dan berkembang sesuai dengan keinginannya (cita-citanya) sesuai dengan sikap hidupnya (Yuristia, 2018). Dengan bantuan pendidikan maka jati diri dan karakter bangsa sebagai landasan sosial, budaya, etika dan pandangan hidup bangsa dapat dilestarikan dan dibawakan kepada peserta didik, sehingga jati diri bangsa terus terpelihara dalam diri bangsa. Pembelajaran merupakan suatu proses interaktif yang berlangsung antara guru dan siswa pada waktu

tertentu. (Isjoni, 2013) mengartikan pembelajaran sebagai upaya pendidik membantu peserta didik menyelesaikan kegiatan belajar, yang tujuannya adalah mewujudkan wfwktivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Pembelajaran erat kaitannya dengan unsur-unsur yang terkait, salah satunya adalah peran guru.

Proses belajar timbul dari interaksi antara siswa dan lingkungannya. Oleh karena itu, lingkungan harus ditata agar siswa dapat memberikan respon terhadap perubahan perilaku yang diinginkan. Pengaturan lingkungan meliputi analisis kebutuhan siswa, karakteristik siswa, merumuskan tujuan, menentukan bahan pelajaran, memilih strategi yang tepat dan perangkat pembelajaran yang diperlukan. (Anita, 2007). Segala sesuatu yang ada di lingkungan baik itu benda, makhluk hidup ataupun lingkungan alam dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran yang menunjukkan perubahan tingkah laku

setiap orang menjadi lebih baik, misalnya saja pembelajaran tentang bencana alam di lingkungan sekitar. Jadi kita tahu bahwa alam dirusak oleh tindakan kita, sehingga masyarakat harus sadar bagaimana menjaga alam agar tidak terjadi bencana alam.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang semakin pesat tidak dapat dibendung, sehingga masyarakat harus mengikuti perkembangan zaman yang semakin pesat, begitu pula pendidikan memerlukan perkembangan dalam segala bidang kehidupan pendidikan, seperti media pendidikan, komunikasi antara guru dan siswa dapat terus berlanjut. dengan perkembangan berbasis teknologi masa kini. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi penggunaan alat peraga di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Saat ini pembelajaran di sekolah disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi yang membawa perubahan dan perubahan paradigma pendidikan (Isjoni, 2009). Pendekatan pendidikan saat ini sangat berbeda dengan pendidikan tahun 2000, karena sekarang teknologi informasi

sudah berkembang dan belajar pun bisa tanpa harus bertatap muka di kelas yang sama, hal ini terbukti dengan adanya pandemi Covid-19, jelas Pembelajaran saat ini tidak bisa diabaikan begitu saja, karena memang harus demikian. Namun peran guru masih sangat diperlukan dan tidak dapat digantikan oleh teknologi secanggih apapun, karena guru mampu memberikan contoh kepada siswanya. Kemajuan teknologi ini juga memudahkan pelaksanaan pembelajaran karena berbasis teknologi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena pembelajaran dari media dapat menanamkan semangat belajar pada siswa.

Media didefinisikan secara luas, adalah orang, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Gerlach dan Ely, 1971). Dalam pengertian ini yang dimaksud dengan media adalah guru, buku pelajaran dan lingkungan sekolah. Lebih khusus lagi, istilah media dalam proses belajar mengajar biasanya mengacu pada sarana grafis, fotografi atau elektronik untuk menangkap, memproses dan

merekonstruksi informasi visual dan verbal. (Arsyad, 1997). Maka pembelajaran media kontekstual sangat diperlukan dalam dunia sekolah dasar, karena dengan bantuan media kontekstual anak dapat memahami pembelajaran yang terjadi dengan sangat mudah, anak sangat dekat dan merasa familiar dengan pembelajaran karena adanya pengaruh media, salah satu diantara mereka. Sebagai alat pembelajaran media booklet dapat menyasar informasi kesehaan untuk menangkap perhatian, minat, pikiran, dan perasaan sasaran untuk mencapai tujuan perubahan perilaku.

Peranan media dalam pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar materi lebih mudah dipahami. Mudah tidaknya siswa memahami materi tergantung pada penjelasan guru dan perangkat pembelajaran yang digunakan guru dalam mempelajarinya. media dapat memberikan gambaran yang lebih realistis sehingga membantu pemahaman siswa. Brosur merupakan bahan pendidikan yang dapat digunakan untuk menarik minat dan perhatian siswa karena formatnya yang sederhana serta

banyak warna dan gambar (Imtihana dkk, 2014).

Peranan media dalam upaya pembentukan karakter harus dikembangkan sedemikian rupa agar dapat mengikuti perkembangan teknologi sesuai dengan kondisi kehidupan peserta didik di lingkungannya, sehingga penggunaan media yang inovatif merupakan suatu terobosan yang merespon permasalahan yang dilihat di lapangan, sehingga penggunaan laptop merupakan salah satu cara untuk menjawab tantangan tersebut agar dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya. *Booklet* ini berisi gambar-gambar menarik, dan penjelasan yang mudah. Ukurannya yang tidak terlalu besar membuatnya mudah dibawa kemana-mana, serta memuat gambar-gambar kearifan lokal Blitari yang sangat dekat dengan pelajar. *Booklet* merupakan salah satu sarana edukasi yang cukup efektif untuk meningkatkan pengetahuan secara umum. Sebagai alat bantu dalam pendidikan, media booklet dapat menyalurkan informasin pendidikan agar dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan dari sasaran untuk

mencapai tujuan perubahan perilaku.

Penggunaan tema peninggalan sejarah di lingkungan sekitar karena hal ini dirasa lebih dekat dengan lingkungan siswa sehingga mereka mampu mengunjungi beberapa tempat jadi hal ini sangat mempengaruhi kefahaman siswa dalam pembelajaran. Keunggulan dalam media ini ialah berbasis gambar gambar yang menarik dan ada penjelasannya ringan mengenai sejarah sehingga ada pengetahuan yang disampaikan didalam *booklet* juga gambar-gambar yang diambil dari lingkungan lokal Blitar berkaitan dengan sejarah yang berkembang disekitar tentunya dengan ukurannya yang tidak terlalu besar memudahkan untuk dibawa.

Penggunaan tema pusaka pada lingkungan sekitar karena dianggap lebih dekat dengan lingkungan siswa sehingga dapat mengunjungi lebih banyak tempat sehingga berdampak signifikan terhadap pemahaman belajar siswa. Keunggulan sumber ini adalah berdasarkan gambar-gambar yang menarik dan memuat penjelasan sejarah yang

ringan, sehingga brosur memuat informasi dan gambar-gambar yang diambil dari lingkungan sekitar Blitar, terkait dengan sejarah yang berkembang di sekitarnya. ukurannya tidak terlalu besar sehingga mudah dibawa

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D). "Penelitian pengembangan adalah penelitian dimana suatu produk dihasilkan dan dapat diuji efektivitasnya," kata Sugiyono (Nasrul, 2018). Penelitian perkembangan tidak menghasilkan teori, tetapi bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu yang selanjutnya diuji keabsahan dan kepraktisannya.

Penelitian dan pengembangan (R&D) ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Addie. Model pengembangan ini memberikan panduan sistematis tentang bagaimana peneliti dapat menjadikan produk yang diusulkan layak. Cara pengembangannya adalah: analisis, perencanaan, pengembangan, pelaksanaan dan evaluasi.

Dalam hal ini penulis akan mengembangkan produk berupa sebuah media pembelajaran menggunakan media *booklet*. Berdasarkan model pengembangan Addie, terdapat 5 prosedur pengembangan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tahap pertama dalam pengembangan model ini yaitu menganalisis suatu masalah yang ditemui di lapangan. Penelitian ini diidentifikasi dengan studi lapangan melalui wawancara terhadap guru kelas IV SDN Ngadirejo 01 mengenai media pembelajaran yang digunakan guru pada mata pelajaran IPS materi peninggalan sejarah dilingkungan sekitar. Tahap kedua perancangan media pembelajaran didesain seperti buku dengan nama media *booklet*. Pengembangan media ini dibuat berdasarkan hasil wawancara dikarenakan media yang digunakan oleh guru hanya terbatas dan jarang menggunakan media pembelajaran. Tahap ketiga pengembangan dengan desain produk yang telah disusun dikembangkan berdasarkan tahap-tahap: menyiapkan gambar akan digunakan yang sudah terkumpul

sesuai dengan pembuatan media, membuat angket validitas produk untuk ahli media dan ahli materi, angket untuk respon guru dan peserta didik, validasi desain media pembelajaran *booklet* dengan ahli media dan ahli materi, setelah divalidasi maka akan mendapatkan masukan dengan tujuan diketahui kekurangan dari media yang akan dibuat. Tahap keempat implementasi dilakukan pada kelas IV SDN Ngadirejo 01 sebanyak 21 peserta didik. Tahap kelima Evaluasi adalah proses untuk menganalisis media pada tahap implementasi masih terdapat kekurangan dan kelemahan atau tidak.

Jenis data kualitatif dikumpulkan oleh peneliti dalam penelitian ini berdasarkan wawancara dan observasi penulis lakukan menjadi dasar pengumpulan data kualitatif digunakan untuk mengolah data dari wawancara analisis kebutuhan, observasi analisis kebutuhan, serta kritik dan saran perbaikan yang didapat dari angket. Lembar validasi merupakan instrumen penelitian yang akan diberikan kepada ahli bahasa, materi dan media. Menurut (Mulyatiningsih,

2016), angket penilaian dengan skala Likert digunakan untuk mengungkapkan pendapat responden berupa tanggapan mulai dari sangat tidak valid sampai dengan sangat valid. Instrumen validasi untuk media pembelajaran yang dikembangkan terhadap kualitas telah dirancang penulis akan ditinjau dari beberapa aspek penilaian media, materi dan bahasa.

Jenis data kualitatif dikumpulkan oleh peneliti dalam penelitian ini. Berdasarkan wawancara dan observasi, peneliti mengumpulkan data kualitatif yang digunakan dalam pengolahan wawancara analisis kebutuhan, temuan analisis kebutuhan, serta kritik dan saran untuk perbaikan angket. Lembar validasi merupakan alat penelitian yang dibagikan kepada ahli bahasa, isi, dan media. Menurut (Mulyatiningsih, 2016), angket evaluasi skala likert mengungkapkan pendapat responden dari jawaban sangat salah hingga jawaban sangat benar. Penulis telah mengembangkan pengendalian mutu media pendidikan yang dikembangkan dan direvisi dari beberapa aspek evaluasi media,

materi dan bahasa.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Hasil Penelitian**

Pemilihan media pembelajaran menggunakan booklet sangat diperlukan karena berkaitan dengan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga berpengaruh pada keaktifan, semangat belajar siswa dan tumbuhnya rasa terhadap sejarah dilingkungan sekitar pada Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah SDN Ngadirejo 01 Kota Blitar.

Selanjutnya dalam tahap mendesain media pembelajaran, peneliti merancang booklet dijadikan media pembelajaran dalam lingkup sekolah dasar sangat tepat karena disajikan dalam buku yang ringan dan banyak gambar yang menarik dan dalam penelitian ini berkaitan dengan kearifan lokal Blitar.

Tahapan berikutnya yaitu tahap pengembangan. Adapun pada tahapan ini terdiri atas tahap validitas dan praktikalitas. Pada tahap ini media yang sudah dirancang dan peneliti kembangkan, sebelum

dilakukan uji coba dalam kegiatan pembelajaran menggunakan booklet mempunyai status layak atau sangat layak. Peneliti sebagai pengembang media perlu melakukan revisi dan evaluasi kepada para validator sebagai penilai. Penilaian kelayakan aplikasi booklet terhadap media pembelajaran tematik terpadu harus memperhatikan pertimbangan materi, media, dan bahasa. Dengan memanfaatkan media booklet diharapkan validasi media tersebut pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran IPS. Dalam hal ini diharapkan para validator materi, media, dan bahasa dapat memberikan saran bagaimana meningkatkan media booklet pembelajaran pada pembelajaran IPS. Masukan dari validator digunakan sebagai bahan review dalam mengevaluasi dan penyempurnaan isi materi pembelajaran yang dikembangkan dengan media booklet. Pada tahap ini proses rancangan menjadi hasil produk berupa media booklet yang sudah direvisi dan sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan oleh para validator, kemudian dilakukan uji kelayakan.

Berikut merupakan hasil uji validitas dan praktikalitas media booklet adalah sebagai berikut :

1. Ahli Media

Uji kevalidan media yang peneliti kembangkan dilakukan oleh validator media. Validasi dilakukan selama dua kali yaitu pada tanggal 4 Maret 2024 dan selanjutnya validasi kedua pada tanggal 5 Maret 2024. Kevalidan media dilakukan untuk mengetahui hasil validasi media. Angket validasi media terhadap model mengenai desain yang disajikan dalam media. Angket Validasi media terdapat 16 pertanyaan yang terdiri beberapa hal yaitu efisiensi media, keakuratan media, tampilan, ketahanan media, dan keamanan media bagi peserta didik. Pengambilan data validasi ahli media dilakukan sebanyak dua kali, dengan validasi pertama mendapatkan hasil 75,00% yang mana media yang dihasilkan harus direvisi agar media menjadi valid dan layak untuk digunakan. Berikut saran

untuk penyempurnaan yang dilakukan oleh ahli media:

a. Sebelum di revisi

1. Perbaiki pada desain media booklet
2. Perbaiki jenis huruf pada media
3. Perbaiki pada warna pada desain media
4. Baiknya ditambahkan KD dan Tujuan Pembelajaran.
5. Baiknya ditambah materi terkait tokoh pahlawan yang berasal dari Blitar

b. Setelah di revisi

Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dan rekomendasi sebelumnya, media ini valid dan layak digunakan dalam lapangan. Setelah dilakukan perubahan pada media pembelajaran, hasil validasi berupa validasi data. Hasil validasi menunjukkan nilai total validator media setelah

dilakukan perbaikan sebesar 93,80 % dan seluruh aspek media sudah berada pada kategori "sangat valid" sehingga media dapat dikatakan valid dan teruji.

2. Ahli Bahasa

Uji validitas bahasa pada media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan oleh validator bahasa. Validasi ini dilakukan sebanyak dua kali yang dilakukan pada tanggal 6 Maret 2024, dilanjutkan dengan validasi kedua pada tanggal 8 Maret 2024. Hasil validasi bahasa dilakukan oleh validator bahasa yang berisi 16 pertanyaan. Angket validasi bahasa dilakukan untuk menguji kesesuaian penggunaan bahasa dalam media yang sedang dikembangkan. Hasil validasi bahasa dilakukan selama dua kali dan rata-rata 83,30% dalam hal ini media yang dikembangkan perlu dilakukan revisi agar media menjadi valid dan layak untuk digunakan. Berikut saran perbaikan yang dilakukan oleh para ahli bahasa:

- a. Sebelum revisi
1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran tidak tepat. Sehingga perlunya memberikan materi yang mudah dipahami dengan tujuan siswa dapat dengan mudah memahami materi.
  2. Ukuran teks yang ditulis untuk media harus diperbesar. Karena tidak setara dengan ukuran gambar sehingga akan membuat siswa lebih fokus pada gambar saja dan tidak mau membaca teks yang muncul.
  3. Perbaiki ejaan kata yang tidak tepat. Penulisan tanda baca, penulisan kata depan dan imbuhan, sesuai aturan ejaan bahasa Indonesia.
- b. Sesudah revisi
- Produk yang disajikan secara kebahasaan sudah baik dan dapat digunakan dalam penelitian, setelah dilakukan perubahan bahasa pada media pembelajaran, maka diperoleh hasil validasi. Total skor keseluruhan validator bahasa setelah perbaikan adalah 94,10%, yang ditunjukkan dari hasil validasi. Secara umum, aspek bahasa adalah “Sangat Valid” sehingga memungkinkan untuk dilakukan uji coba produk.
3. Ahli Materi  
Uji validitas materi produk yang dikembangkan dilakukan oleh validator materi. Validasi ini dilakukan sebanyak dua kali, yang dilakukan pertama kali pada tanggal 28 Februari 2024 kemudian validasi kedua pada tanggal 29 Februari 2024. Hasil validasi materi oleh validator materi yang dilakukan dengan memberikan lembar angket yang berisit 10 pertanyaan dari berbagai aspek yaitu efisiensi

media, keakuratan media, tampilan, ketahanan media, dan keamanan media bagi peserta didik. Validasi materi menunjukkan kesesuaian sekumpulan materi dalam media yang sudah dikembangkan. Pengembalian data validasi dilakukan sebanyak dua kali, dengan validasi pertama mendapatkan nilai rata rata 70,00% dalam hal ini media yang dikembangkan perlu dilakukan revisi agar media menjadi valid dan layak untuk digunakan. Berikut saran untuk penyempurnaan yang dilakukan oleh ahli materi: Perbaiki sebelum digunakan untuk penelitian.

a. Sebelum revisi

Memperbaiki materi sebelum menggunakan penelitian

b. Sesudah revisi

Media sudah dapat digunakan untuk penelitian. Sesudah melakukan perubahan pada media booklet, maka hasil revisi yang diperoleh adalah hasil validasi. Data

di atas menunjukkan bahwa nilai total validator materi setelah direvisi adalah 90,00%. Secara umum, perspektif material berada dalam kelas “sangat penting” sehingga dapat dikatakan valid dan layak untuk diuji. Kevalidan media pembelajaran dilakukan oleh validator berdasarkan hasil saran validator, setelah itu media pembelajaran kemudian direvisi agar media yang dirancang layak untuk dilakukan penelitian. Peneliti mengevaluasi dan memperbaiki media pembelajaran berdasarkan rekomendasi dan perbaikan yang di dapat dari hasil validasi oleh para ahli. Review booklet dilakukan untuk menyempurnakan media pembelajaran yang sesuai berdasarkan saran pada lembar validasi yang telah diisi oleh para ahli untuk menyempurnakan media sebelum uji praktik.

## **Pembahasan**

Media massa yaitu sesuatu alat yang menyampaikan informasi dan dapat membangkitkan perasaan, pikiran, dan keinginan dalam diri siswa sehingga bertujuan untuk mendorong pembelajaran di dalamnya. Dalam penggunaan media kreatif berfungsi bagi siswa untuk belajar lebih baik serta dapat meningkatkan kinerjanya (Rasyid, Aziz, dan Saleh, 2016). Menurut (Rohmawati dan Sukanti, 2012) mengartikan media pembelajaran sebagai salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Media pembelajaran adalah sesuatu alat untuk menyampaikan pesan dan dapat membangkitkan keinginan dari siswa, kebutuhan dan kebutuhan siswa serta kinerja guru, sehingga hendaknya juga digunakan. Pilihan media pembelajaran dengan booklet dipilih karena sesuai dengan kebutuhan siswa.

Beberapa peneliti sebelumnya telah melakukan studi pengembangan menggunakan aplikasi booklet. (Setyaningsih, 2019) melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Booklet Berbasis Potensi Lokal Kalimantan

Barat Pada Materi Keanekaragaman Hayati Pada Siswa Kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Pontianak". Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar bertujuan untuk membantu siswa memahami pembelajaran. memberikan motivasi belajar dan membantu siswa memahami pembelajaran. Dengan total nilai validasi sebesar 90,6%, hasil ini dapat diartikan bahwa media yang dibuat masuk dalam kategori sangat valid. Hasil angket dari respon guru sebesar 88,75%, sedangkan angket dari siswa mendapatkan nilai sangat praktis sebesar 90,00%. Hasilnya, media pembelajaran biologi dengan materi keanekaragaman hayati yang dikembangkan dengan booklet untuk kelas IV dinilai sangat berguna dan valid.

Proses pengembangan merupakan langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari 5 langkah, sebagai berikut:

1. Analisis

Merupakan langkah pertama dengan menganalisis permasalahan yang diamati di lapangan. Penelitian ini teridentifikasi melalui penelitian lapangan yang mewawancarai

guru kelas IV SDN Ngadirejo 01, menyelidiki media pembelajaran yang digunakan guru IPS dari materi peninggalan sejarah lingkungan sekitar. Wawancara tersebut membahas seberapa sering guru memanfaatkan media pendidikan juga inovasi dalam penggunaan media pendidikan. Berdasarkan hasil wawancara dapat dikatakan bahwa pembelajaran IPS di SDN IV Ngadirejo 01 masih dipelajari dalam media mini. Misalnya saja media visual, audio dan pembelajaran di luar kelas. Selain itu, guru juga jarang membuat media baru dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu, sehingga hanya mengandalkan buku dan alat yang tersedia.

## 2. Desain

Perancangan media pembelajaran ini dirancang seperti sebuah buku yang disebut dengan media booklet. Pengembangan media ini berdasarkan hasil wawancara karena media yang digunakan guru terbatas dan jarang

menggunakan media pembelajaran. Penyusunan media dimulai dari pengembangan kerangka media booklet. Standar penyusunan materi promosi yaitu dengan spesifikasi teknis produk. Langkah kedua adalah penyusunan kerangka langkah membuat media, lalu membuat template booklet.

## 3. Pengembangan

Setelah melakukan penyusunan desain produk, selanjutnya akan dilakukan tahap pengembangan sebagai berikut:

1. Menyiapkan gambar yang sudah terkumpul, selanjutnya mengecek hasil pengembangan sebelum divalidasi, apabila sudah sesuai maka produk siap untuk divalidasi.
2. Membuat angket validitas produk untuk ahli media dan ahli materi, angket untuk respon guru dan peserta didik. Angket validitas produk ahli terdiri ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

3. Validasi booklet media pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi. Tujuan validasi adalah untuk menerima evaluasi dan masukan dari ahli media, ahli materi serta ahli bahasa terhadap kesesuaian materi dan tampilan.
4. Kelemahan diketahui setelah umpan balik dan validasi ahli. Kemudian mencoba mengatasi dengan memperbaiki produk yang akan dikembangkan. Produk yang dinilai dan ditinjau dengan baik untuk melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap implementasi.

#### 4. Implementasi

Tahap implementasi dilakukan di kelas IV SDN Ngadirejo 01 dengan jumlah siswa sebanyak 21 peserta didik. Selama percobaan, peneliti mencatat kekurangan dan kendala yang masih muncul pada saat presentasi produk, selain itu juga diberi angket kepada siswa tentang

penggunaan media pembelajaran media pembelajaran booklet.

#### 5. Evaluasi

Evaluasi merupakan proses untuk menganalisis media pada tahap implementasi apakah terdapat kekurangan dan kelemahan. Jika tidak ada revisi lagi, maka media tersebut layak untuk digunakan. Data uji validitas media yang meliputi uji yang dilakukan oleh validator media, bahasa, dan materi menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan mata pelajaran tematik terpadu yang digunakan pada kelas IV SDN Ngadirejo 01 dinilai sangat baik apabila menggunakan aplikasi booklet. Hasil validasi menunjukkan total nilai validator media setelah dilakukan perbaikan sebesar 93,80%.

#### **E. Kesimpulan**

Penelitian “Pengembangan Media Booklet Berbasis Kearifan Lokal Blitar Pada Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah di SDN Ngadirejo 01 Kota Blitar”. Produk yang sudah dikembangkan

disesuaikan berdasarkan indikator media pembelajaran dan pengembangan kurikulum terbaru. Produk dikembangkan dengan hasil mudah dipahami karena bahasa yang digunakan sesuai dengan usia siswa Sekolah Dasar dengan maksud memudahkan siswa memahami media pembelajaran. Media pembelajaran dirancang semenarik mungkin bagi siswa untuk berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran. Validitas media pembelajaran dipastikan oleh validator media, bahasa dan materi yaitu dari dosen pendidikan, guru sekolah dasar, dosen bahasa Indonesia, dan sastra daerah. Media dikatakan layak dipakai dalam pengujian dan penelitian produk. Kepraktisan yang dilakukan guru di SDN Ngadirejo 01 Kota Blitar sudah termasuk dalam kategori sangat praktis, karena kepraktisannya mendukung dan membuat siswa termotivasi dan bersemangat dalam belajarnya. Demikian pula hasil angket siswa di SDN Ngadirejo 01 Kota Blitar menunjukkan bahwa pembelajaran dengan booklet sangat sesuai dan membantu siswa dalam belajar karena materi yang diberikan sangat

menarik semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, A. N., & Sari, I. P. (2020). Penguatan Karakter Nasionalisme Generasi Alphas melalui Living Values Education Program (LVEP). *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 11(2), 67-79.
- Ayatrohaedi. (1986). Kepribadian Budaya Bangsa (local Genius). *Pustaka Jaya: Jakarta*.
- Desy, Raftiana, Safilia. (2019). Desain dan Uji Coba Booklet Terintegrasi Nilai-nilai Islam Berbasis SETS (Science, Environment, Technology, Society) pada Materi Hidrokarbon. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Pekanbaru*.
- Fajarini, U. (2014). Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter. *SOSIO-Didaktika: Social Science Education Journal*, 1(2), 123-130.
- Imtihana Mutia, dkk. (2014). Pengembangan Buklet Berbasis Penelitian Sebagai Sumber Belajar Materi Pencemaran Lingkungan di SMA. *Journal of Biology Education*. 3 (2):63-191.
- Intika, Tiurida. (2018). Pengembangan Media Booklet Science For Kids sebagai Sumber Belajar di Sekolah

- Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 1 (1): 10-17
- Isjoni, H. (2009). Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik. Yogyakarta: *Pustaka Pelajar*.
- Miftah, M. 20`3. Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Sidoarjo: Jurnal Kwangsan Vo l. 1-Nomor 2*
- Nahria, N. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Booklet Pada Materi Hidrolisis Garam di MA Babun Najah Banda Aceh* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Nasrul, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal inovasi pendidikan dan pembelajaran sekolah dasar, 2(1)*.
- Nisa, K. (2021). Pengembangan Media Booklet Kimia Berbasis SETS Pada Kelas X MAN 2 Tanah Datar.
- Pralisaputri, K. R., Soegiyanto, H., & Muryani, C. (2016). Pengembangan Media Booklet Berbasis SETS Pada Materi Pokok Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam Untuk Kelas X SMA. *Jurnal GeoEco, 2 (2):147—154*.
- Pratama, A. A., Madyono, S., dan Sutansi, S. (2021). Pengembangan Media Booklet Materi Aksara Jawa dengan Penguatan Gemar Membaca Kelas IV SDN Srengat 1 Kabupaten Blitar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, 1(3), 225-233*.
- Puspita, A., Kurniawan, A. D., & Rahayu, H. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Pada Materi Sistem Imun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 8 Pontianak. *Jurnal Bioeducation, 4(1)*.
- Rasyid, M., Azis, A. A., & Saleh, A. R. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dalam konsep sistem indera pada siswa kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi, 7(2), 69-80*.
- Rohmawati, E. D., & Sukanti, S. (2012). Pengaruh cara belajar dan penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar akuntansi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Bantul Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 10(2)*.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Media Komunikasi Pembelajaran Edisi Pertama. Jakarta: Kencana*.
- Sari, Novita, Elya., dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Minibook Berbasis SETS pada Materi Pokok Hidrokarbon Kelas XI SMA IT AL Uswah Surabaya. *Journal of Chemical Education 7 (1):58-64*.
-

- Simatupang, Halim, dan Purnama, Dirga. (2019). *Handvook Best Practice Strategi Belajar Mengajar. Surabaya: Pustaka Media guru*
- Setyaningsih, E. (2019). *Pengembangan Media Booklet Berbasis Potensi Lokal Kalimantan Barat Pada Materi Keanekaragaman Hayati Pada Siswa Kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Pontianak.*
- Yuristia, A. (2018). Pendidikan sebagai transformasi kebudayaan. *Ijtimaiah Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya*, 2(1).