TOFEDU: The Future of Education Journal
Volume 5 Number 2 (2026) Page: 4112-4124
E-ISSN 2961-7553 P-ISSN 2963-8135
https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index

Development of Scrapbook Learning Media for Pancasila Education in Grade III at SDN 09 Sitiung

Muhammad Sukron[1], Antik Estika Hader [2], Nabila Yasmin Azzahra[3]
* nabilayasminazzahra03@gamil.com, muhammadsukron20@gmail.com
, antikestikahader@gmail.com
[1] Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya,Indonesia

ABSTRACT
This research was motivated by several problems in learning. Lack of student motivation is caused by learning methods that only use stationery as a medium, resulting in students having difficulty understanding what the teacher explains. Lack of varied learning media is also caused by a lack of learning facilities. It turns out that in the Pancasila subject, students appear unmotivated during each learning process, especially for Pancasila material, because they lack the drive or enthusiasm to learn. This study used the Research and Development (R&D) method. The ADDIE model consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The validation results for the scrapbook learning media development, assessed by three expert validators, were: 97% valid with material validation, 73% valid with minor revisions, and 75% valid with media validation. Data analysis of the teacher response questionnaire, scored 100% by one teacher, was categorized as very practical, and data analysis of the student response questionnaire, scored an average of 98%, categorized as very practical. The effectiveness of the learning assessment for third-grade students was categorized as 89% complete.

Keywords: Learning Media, Scrapbook, Pancasila Education

PENDAHULUAN
Pendidikan adalah cerminan suatu bangsa, maju tidaknya suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan. Terciptanya manusia yang berkualitas tidak terlepas dari peran seorang guru. Selain sebagai pengajar, pendidik, dan melatih para siswa, guru merupakan agen perubahan social yang mengubah pola piker, sikap, dan perilaku umat manusia menuju kehidupan yang lebih baik, lebih bermatabat, dan lebih mandiri. Sejalan menurut (sukadi, 2006) Pendidikan juga sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sipiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidiakan adalah suatu proses yang menjadikan peserta didik menjadi lebih dewasa, lebih memiliki tingkah laku yang berubah menjadi lebih baik yang dapat menyesuasikan dengan kehidupannya. Pendidikan menjadi pilar untuk mengoptimalkan kemampuan sumber daya manusia. Dunia Pendidikan dapat mengembangkan potensi dari populasi suatu bangsa menajdi lebih baik serta berwawasan luas.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.
E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Pendidikan merupakan proses pembelajaran dan pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang supaya dapat berfungsi secara optimal dalam masyarakat. Pendidikan menurut (MASKUR, 2023) adalah usaha yang disengaja dan terorganisir untuk membangun lingkungan belajar dan proses belajar agar peserta didik aktif.

Pembelajaran dapat berlangsung dengan baik apabila ketika prosesnya memanfaatkan alat bantu atau alat peraga seperti media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari alat bantu mengajar bagi pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan motivasi atau semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sependapat dengan (Musril et al., 2020) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sebagian alat peraga yang bertujuan dalam memberi pesan maupun informasi dari guru kepada peserta didik agar efektivitas dalam proses pembelajaran bisa terlaksana dengan baik. Penggunaan media pembelajaran dalam metode pembelajaran berperan sangat penting seperti yang dikemukakan oleh (Nurhayati et al., 2018) mengatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran lebih efesien dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah. Dikatakan efesien disebabkan media pembelajaran mempunyai keunggulan tersendiri apabila disamakan dengan metode ceramah.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SDN 09 Sitiung khususnya dikelas 3, ada beberapa permasalahan didalam pembelajaran, kurangnya motivasi siswa disebabkan oleh metode pembelajaran yang hanya menggunakan alat tulis sebagai media sehingga siswa kurang memahami apa yang dijelaskan guru serta media pembelajaran kurang bervariasi disebabkan oleh kurangnya fasilitas pembelajaran dan ternyata pada mata pelajaran Pancasila bahwa pada setiap proses pembelajaran terutama untuk materi pancasila siswa terlihat tidak termotivasi saat belajar karena tidak memiliki dorongan atau semangat untuk belajar

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu telah banyak penelitian pengembangan media *scrapbook*, (Nur fadilah kaltsum,2024) Pengembangan media pembelajran s*crapbook* digital pada pembelajaran tematik kelas V upt spf sd neferi tamamaung kota makasar, (Anieng Kusuma,dkk 2024) Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* untuk motivasi belajar siswa di kelas IV MI ak-amin, dalam hal ini peneliti memberikan kebaharuan dalam pengembangan media *scrapbook* dengan meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas 3 SDN 09 Sitiung yanag mana belum pernah dilakukan di kelas 3 SDN 09 Sitiung.

Tujuan penelitian pengembangan media *scrapbook* adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Pancasila dikelas 3 SDN 09 Sitiung yang valid, praktis, dan efektif.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan **"pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung"**

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan yang berorientasi pada pengembangan dalam penelitiannya. Penelitian pengembangan merupakan strategi penelitian yang akuntabel yang dapat digunakan untuk membangun produk baru atau yang sudah ada. Produk yang dimaksud tidak selalu berbentuk perangkat atau benda, seperti buku atau modul. perangkat lunak, seperti aplikasi komputer untuk pengolahan data, pengajaran di kelas, perpustakaan, atau keperluan lainnya, juga dapat berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium. Selain pendidikan, industri, bisnis, militer, teknologi medis, dan bidang lainnya semuanya dapat memperoleh manfaat dari penerapan metodologi penelitian dan pengembangan, khususnya di bidang pengembangan perangkat lunak.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Penyelidikan dan penciptaan Penelitian dan pengembangan, atau R&D, adalah metodologi penelitian yang digunakan untuk membuat barang tertentu dan mengevaluasi kemanjurannya (Fransisca & Putri, 2019). Tujuan penelitian dan pengembangan (R&D) adalah untuk menghasilkan barang baru maupun produk yang telah dimodifikasi dari yang sudah ada sebelumnya (Fransisca & Putri, 2019).

Membuat strategi pengembangan produk merupakan prasyarat untuk melakukan penelitian dan pengembangan. Metode yang dipertimbangkan adalah cara produk dibuat dalam R&D. Dalam pengembangan produk, strategi berupaya memberikan panduan, menetapkan tujuan, meramalkan masalah sebelum muncul, dan memberikan peluang efisiensi dan efektivitas. Pendekatan proaktif dan pendekatan reaktif membentuk strategi pengembangan produk. Teknik penelitian yang disebut penelitian dan pengembangan digunakan untuk membuat item tertentu dan mengevaluasi kemanjurannya. Penelitian dan pengembangan, atau R&D, adalah metodologi penelitian yang digunakan dalam bidang pendidikan untuk membuat atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pembelajaran dan pengajaran (Keislaman, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung. Media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan tahap pengembangan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).Setelah kelima tahap model tersebut dilakukan peneliti melakukan validasi instrumen kepada ahli, dimana terdapat 3 validator untuk melakukan validasi sehingga dapat mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran serta melakukan praktikalitas terhadap pendidik dan peserta didik. Adapun tahap-tahap yang dilakukan sebagai berikut:

Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SDN 09 Sitiung.

Rancangan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung, diawali dengan analisis kebutuhan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi. Kemudian dilanjutkan dengan tahap desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

a. Tahap Analisis.

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi peserta didik. Adapun hasil analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik.

Dari hasil penyebaran angket pada kelas III sekolah dasar dengan jumlah peserta didik 9 orang yang dilakukan peneliti pada tanggal 2025 peneliti menemukan fakta bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran *Scrapbook* pada Pendidikan Pancasila.

Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan Peserta Didik.

No	Pertanyaan	Jawaban		
		Ya	Tidak	Ragu-Ragu
1.	Apakah ananda antusias mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas ?	9	0	0
2.	Apakah ananda mengalami kesulitan dalam mempelajari materi Pendidikan Pancasila ?	9	0	0
3.	Apakah ananda memiliki buku teks atau buku pegangan lain untuk materi Pendidikan Pancasila ?			

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

		9	0	0
4.	Apakah ananda mencari bahan lain selain buku dan lingkungan sekolah yang dimiliki untuk membantu andamemahami materi yang diajarkan. Misalnya, media pembeleajaran, internet dan lainya ?	7	2	0
5.	Bagaimana jika penyajian dalambahan ajar didominasi dengan media pembelajaran, apakah ananda terbantu untuk memahami materi Pendidikan Pancasila ?	9	0	0
6.	Apakah ananda membutuhkan media yang dapat digunakan untuk mempelajari materi Pendidikan Pancasila ?	9	0	0
7.	Apakah ananda setuju mengembangkan media scrapbook pendidikan pancasila (untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga meteri tersebut mudah dipahami ?	9	0	0

Berdasarkan dari data pengisian angket analisis kebutuhan peserta didik bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pada saat proses pembelajaran tersebut. Maka peneliti menyimpulkan bahwa perlu dikembangkan sebuah produk berupa pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung.

2. Hasil Analisis Materi

Dari hasil wawancara dimana kurikulum yang digunakan pada SDN 09 Sitiung yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum yang digunakan pada kelas III adalah kurikulum merdeka. Di mata pelajaran Pendidikan Pancasila Materi kekayaan suku bangsaku sangat dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dan peserta didik senang dalam mengikuti proses pembelajaran dan sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peserta didik.

3. Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik.

Analisis ini sangat diperlukan sebelum merancang produk berupa pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung. Analisis ini dijadikan panduan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran *scrapbook*. Saat peneliti melakukan penyebaran angket di kelas III SDN 09 Sitiung, peserta didik tidak bersemangat dan kurang memahami materi pembelajaran, dikarenakan didalam proses pembelajaran pendidik sangat monoton pada saat menjelaskan pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Tabel 4. 2 Analisis Karakteristik Peserta Didik.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu menyukai pembelajaran Pendidikan Pancasila ?	a. Iya (9) b. Tidak (0)
2.	Apakah belajar Pendidikan Pancasila itu membosankan ?	a. Iya (9) b. Tidak (0)
3.	Apakah kamu tertarik membaca buku di perpustakaan ?	a. Iya (3) b. Tidak (6)
4.	Bagaimana pembelajaran pendidikan pancasila jika tidak menggunakan media *scrapbook*?	a. Mudah dan menyenangkan (0) b. Sulit (9) c. Santai (0)
5.	Apakah guru sering menggunakan penjelasan saja pada saat pembelajaran?	a. Iya (5) b. Tidak (4)
6.	Kesulitan seperti apa yang ananda hadapi saat proses	a. Materi susah

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

	pembelajaran ?	untuk dipahami (9) b. Materi sangat mudah untuk dipahami (0)
7.	Apa yang anda lakukan ketika belum paham dengan materi pembelajaran?	a. Bertanya dengan guru (7) b. Diam saja (2)
8.	Proses pembelajaran seperti apa yang Ananda inginkan ?	a. Mudah dan menyenangkan (9) b. Sulit (0) c. menggambar (0) d. santai (0)
9.	Apakah dengan sumber belajar dapat memudah pembelajaran ?	a. Iya (8) b. Tidak (1)
10.	Apakah Ananda membutuhkan sumber belajar yang lain ?	a. Iya (9) b. Tidak (0)
11.	Apakah ananda menyukai media pembelajaran ?	a. Iya (9) b. Tidak (0)
12.	Apakah Ananda tau apa itu media pembelajaran scrapbook?	a. Iya (9) b. Tidak (0)

Berdasarkan dari data pengisian angket analisis karakteristik peserta didik bahwa peserta didik merasa bosan pada saat proses pembelajran berlansung apabila hanya menggunakan buku paket atau sember belajar dari perpustakaan dan siswa merasa tertarik untuk belajar apabila menggunakan media pembelajaran. Maka peneliti mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung,yang sudah didesain dengan menarik untuk menumbuhkan keinginan belajar peserta didik supaya pada saat melakukan pembelajaran diharapkanpeserta didik mampu memahami materi Pendidikan pancasila.

b. Tahap Perancangan/ Desain

Tahap rancangan yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1) Merancang Instrument Penilaian

Pada tahap ini yaitu menyusun instrument penelitian yang akan digunakan dalam penelitian media pembelajaran scrapbook, instumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi yang di validasi oleh ahli, lembar praktikalitas yang diisi oleh pendidik dan peserta didik dan lember efektivitas berbantuk soal yang dikerjakan oleh peserta didik.

2) Merancang Media Pembelajaran *scrapbook.*

Tahap rancangan produk setelah di uji validasi oleh validator:

a) Tampilan Sampul Depan *Scrapbook.*

Tampilan Sampul Depan *Scrapbook* yaitu didesain semenarik mungkin dengan backgroud yang bagus ditambahkan dengan gambar yang menarik.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135



Gambar 4. 1 Tampilan Sampul Depan *Scrapbook.*

b) Tampilan Isi *Scrapbook*

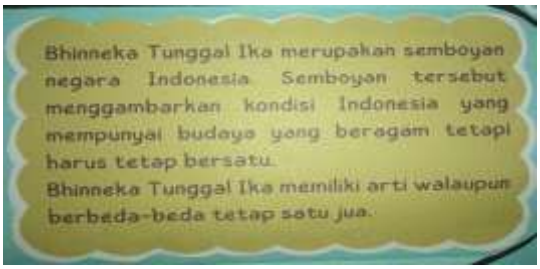
Tampilan isi *scrapbook* yaitu berupa materi dan contoh gambar



Gambar 4. 2 Tahap Isi *Scrapbook*

c) Tahap Pembuatan Materi

Tahap pembuatan materi yaitu mendesain materi menggunakan aplikasi Microsoft word.



Gambar 4. 3 Tahap Materi *Scrapbook*

Validitas Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SDN 09 Sitiung.

Validitas pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai media pembelajaran akan dilakukan tahap validitas. Media pembelajaran yang telah dirancang divalidasi oleh ahli dan validator praktis. Bahan ajar direvisi berdasarkan hasil masukan dan sarat dari validator. Berikut adalah uraian dari hasil tahap pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung.

Tahap pengembangan

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (development), tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan suatu produk dalam bentuk media pembelajaran *Scrapbook* pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung yang valid, praktis dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Hasil uji coba validitas

Penyajian data validitas pada uji coba produk media pembelajaran *Scrapbook* pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung. Validitas media pembelajaran *Scrapbook* berguna untuk mengentahui kelayakan dan ketepatan media pembelajaran *Scrapbook* yang telah dibuat penulis untuk di cobakan kepada peserta didik. Data hasil validasi media pembelajaran *Scrapbook* yang telah diuji kelayakan nya oleh validator. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. 3 Validasi Oleh Ahli

Aspek	Nilai	Kategori
Materi	97	Valid
Bahasa	73	Valid dengan sedikit revisi
Media	75	Valid
Rata - rata	**81,66**	

Berdasarkan hasil uji validitas yang terdapat pada tabel diatas hasil validasi yang dilakukan oleh validator dikategorikan sangat valid. Media pembelajaran *Scrapbook* kelas III dapat dicoabakan kepada peserta didik karena isi, bahasa, dan media pembelajaran sudah sesuai dengan CP, TP dan ATP sehingga bisa diterpakan di sekolah dasar.

Revisi Produk

Revisi produk pengembangan ini adalah langkah yang di tempuh setelah uji validator guna untuk menyempurnakan produk yang di kembangkan setelah melakukan validasi terhadap *Scrapbook* yang akan dikembangkan maka akan dilakukan perbaikan. Perbaikan dilakukan sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator dan praktis. Berikut disajikan saran dan revisi dalam pengembangan produk media pembelajaran *Scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung.

Tabel 4. 4 Komentar Dan Saran Dari Validator

Validator	Komentar dan saran
Aprimadedi, M. Pd	Valid tanpa revisi
Rendi Marlianda, M. Pd	Valid tanpa revisi
Dodi Widia Nanda, M.Tesol	Bahasa belum komunikatif (karena hanya berupa kalimat singkat)

Tabel 4. 5 Nama validator,jenis,skor dan kategori

No	Nama validator	Jenis validator	skor	kategori
1.	Aprimadedi,M.Pd	Materi	97	Valid
2.	Rendi Marlianda, M. Pd	Media	75	Valid
3.	Dodi Widia Nanda, M.Tesol	Bahasa	73	Valid dengan sedikit revisi

Praktikalitas Media Pembelajaran Scrapbook pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung.

Tahap Imlementasi

1) Lembar Hasil Praktikalitas

Praktikalitas pada pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, bertujuan untuk mengetahui media yang *diproduksi* itu praktis atau tidak praktisnya untuk diuji cobakan kepada pendidik dan peserta didik. Hasil penelitian dari media pembelajaran *Scrapbook* dari respon pendidik dan peserta didik sebagai berikut:

a) Respon Pendidik

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Tabel 4. 6 Praktikalitas Pendidik

Nama	Keterangan	Skor	Kategori
Mulyanti N, S. Pd	Wali kelas III	100%	Praktis

Berdasarkan Tabel 4.6 Hasil dari respon Pendidik Mulyanti N,S. Pd guru kelas III SDN 09 Sitiung dengan jumlah skor 28 dibagi jumlah yang didapatkan 28 dan dikali 100 jadi hasilnya 100% dengan kategori Praktis.

Respon Peserta Didik

Angket atau instrument praktikalitas diisi oleh 9 orang peserta didik setelah itu diperoleh nilai praktikalitas sebesar 98% berada pada katagori sangat praktis. Penyajian data praktikalitas pada uji coba produk pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung untuk mengetahui kepraktisan yang telah dibuat oleh peneliti dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 7 Data Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook*.

No	Nama Praktisi	Skor	Kategori
1.	Askan	100%	Sangat praktis
2.	Abraham	100%	Sangat praktis
3.	Azzam	97%	Sangat praktis
4.	Naurin	93%	Sangat praktis
5.	Hasby	100%	Sangat praktis
6.	Fero	97%	Sangat praktis
7.	Cinta	97%	Sangat praktis
8.	Arlen	100%	Sangat praktis
9.	Gali	97%	Sangat praktis
Jumlah Keseluruhan		**98%**	**Sangat Praktis**

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi wali kelas dan peserta didik kelas III SDN 09 Sitiung dengan hasil 98% dikategorikan sangat Praktis. Karena pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung yang dikembangkan dapat digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran. Dengan demikian hasil penelitian praktikalitas media pembelajaran yang telah dirancang peneliti mendapat rata-rata nilai 98% dikategorikan sangat praktis sehingga dapat digunakan dan bisa diterapkan diSekolah Dasar (SD). Analisis ini dapat dilihat di lampiran lembar praktikalitas pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung.

Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung.

a. Lembar Hasil Efektivitas

Penyajian data efektivitas pada uji produk media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung berguna untuk mengetahui keefektipan media pembelajaran *scrapbook*. Hasil penelitian efektivitas media dilakukan dengan cara memberikan lembar efektivitas peserta didik, dimana lembar efektivitas tersebut berupa tes yang berisi soal-soal. yang telah dibuat oleh peneliti, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 8 Data Uji Coba Media *scrapbook*

No	Kriteria	Jumlah	Presentase
1	Tuntas	8	89
2	Tidak Tuntas	1	11

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajarpeserta didik telah mencapai KKM 70 yaitu, ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 89% dikategorikan sangat efektif.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Sedangkan ketidak tuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata- rata 11% di kategorikan tidak efektif. Sehingga media pembelajaran *scrapbook* dapat diterapkan di dalam proses pembelajaran. Hasil analisis peserta didik semuanya tuntas 8 orang dan yang tidak tuntas berjumlah 1 orang dengan jumlahpeserta didik 9 orang, jumlah peserta didik yang tuntas 8 orang dibagi jumlah peserta didik 1 orang dikali 100 hasilnya 89%. Dalam KBBI efektivitas didefinisikan daya guna, keaktifan, serta adanya kesesuaian dan tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan analisis di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran scrapbook efektif artinya dapat memotivasi peserta didik dalam belajar.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung yang telah dilaksanakan peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: analisis (*Analize*), desain (*design*), pengembangan (*develomment*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Paparan pembahasan mengenai hasil penelitian pengembangan yang telahdilakukan, akan dijelaskan lebih lanjut terutama yang berkaitan dengan validitas, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk lebih jelasnya di jelaskan sebagai berikut:

Rancangan Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung

Rancangan Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung diawali dengan tahap analisis kebutuhan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi yang terdapat pada tahap *analyze* dalam model ADDIE, tahap desain, pengembangan, implementasi, evaluasi.

Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik, analisis materi dan analisis karakteristik peserta didik.

Ananlisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui masalah dasar yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam pengembangan mediapembelajaran. Dengan adanya analisis kebutuhan peneliti dapat menggetahui apakah dengan diterapkannya media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran pendidikan pancasila dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran tersebut. Menurut pendapat Devianti, Suci and Sari (2020) Peserta didik di sekolah dibimbing dan diarahkan kearah yang optimal guna terciptanya individu yang cerdas dan mandiri.

Hasil dari analisis kebutuhan peserta didik yang telah dilakukan oleh peneliti melalui angket analisis peserta didik, bahwa sebagian besar siswa menyukai pembelajaran pendidikan pancasila walaupun masih ada beberapa siswa yang tidak menyukai pembelajaran pendidikan pancasila. Dikarenakan siswa tersebut merasa kesulitan atau bosan pada saat mengikuti proses pembelajaran berlansung. Disekolah tersebut guru cenderung fokus menggunakan buku paket pada saat menjelaskan materi dikarenakan setiap siswa mempunyai buku paket sehingga guru jarang menggunakan media pembelajaran. Bahan ajar yang diperlukan peserta didik yaitu media pembelajaran yang dapat membantu mempermudah memahami materi pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan bahan ajar berupa media pembelajaran yang bisa membantu siswa dalam mempermudah memahami materi pembelajaran Pendidikan Pancasila tersebut. Maka peneliti mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung.

Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk mengetahui apa kurikulumyang digunakan dan modul yang telah sesuai dengan capain pembelajaran. Dengan adanya analisis materi peneliti dapat

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

mengetahui apakah di sekolah tersebut membutuhkan alat bantu seperti media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis materi di SDN 09 Sitiung menggunakan kurikulum yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum yang digunakan pada kelas III yaitu kurikulum merdeka dan sangat membutuhkan alat bantu seperti media pembelajaran.

Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis ini di pelukan sebelum merancang media pembelajaran, analisis ini bertujuan utuk mengetahui kemampuan peserta didik hal ini sesuai dengan pendapat Reichenbach *et al.*, (2019) karakteristik peserta didik didefinisikan sebagai ciri dari kualitas perorangan peserta didikyang ada pada umumnya meliputi antara lain kemampuan akademik, usia dan tingkat kedewasaan, motivasi terhadap mata pelajaran, pengalaman, ketrampilan, serta kemampuan sosial. Analisis ini di perlukan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung.

Hasil analisis karakteristik peserta didik di lakukan pada kelas III SDN 09 Sitiung bahwasanya kemampuan dalam memahami materi pembelajaran berbeda- beda. Hal ini terlihat saat peneliti menyebarkan angket kepada peserta didik, ada yang mudah memahami materi dengan cepat,ada yang susah dan ada yang memerlukan media atau bahan ajarlainnya untuk membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkanmedia pembelajaran yang bisa membantu peserta didik dalam mempermudah memahami materi pembelajaran dilengkapi dengan gambar, warna, dan tulisan yang menarik.

Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang di desain semenarik mungkin untuk menarik dan mempermudah pemahaman peserta didik dalam mengikutiproses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dimanfaatkan guna menyampaikan muatan pembelajaran kepada siswaagar suatu proses pembelajaran dapat berlangsung dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Yulianti, 2022). Media pembelajaran *scrapbook* di desain dengan menarik, mulai dari tulisan, warna, gambar, background dan sebagainya di sesuaikan dengan benar agar peserta didik mudah memahami materi yang di sampaikan pada media pembelajaran.

Validitas Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung.

Pengembangan (*Develomment*)

Validasi dilakukan oleh 3 ahli, yaitu ahli Bahasa, ahli media, ahli materi, hasil validasi oleh ahli sudah terkumpulkan kemudian peneliti menghitung skor dari setiap aspek pada produk media pembelajaran *scrapbook* dengan menggunakan Skala Likert. nilai yang diperoleh untuk aspek kualitas bahasa sebesar 73 dengan kategori valid , untuk aspek kualitas media sebesar 75 dengan kategori valid, untuk aspek kualitas materi sebesar 97 dengan katagori valid. Hal ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Yulianti, (2022) menurut penelitian tersebut media pembelajaran didapat aspek kualitas materi mendapat skor rata-rata 85,5%, berkategori sangat layak. Kualitas tampilan mendapat skor 91,2%, berkategori sangat layak, kualitas media pembelajaran sebesar 70,1%, berkategori sangat layak. Hasil ini berarti media pembelajaran *scrapbook* untuk kelas III sekolah dasar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Praktikalis Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung.

Implementasi (implementation)

Uji praktikalitas di uji cobakan pada pendidik dan peserta didik, uji coba pada pendidik yaitu Ibu Mulyanti N , S. Pd dengan skor sebesar 100% memperoleh nilai rata-rata dengan jumlah skor yang diperoleh dibagi jumlah skor 28 dan dikali 28 jadi hasilnya 100% dengan kategori dangan praktis. Selanjutnya uji praktikalitas diberikan kepada 9 orang peserta didik

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

mendapatkan nilai rata-rata 96%. Hal ini sejalan dengan penilaian yang dilakukan oleh Purwaningrum, Imron and Basori,(2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis dengan hasil kepraktisan melalui angket respon guru pada uji terbatas mendapatkan persentase86%, sedangkan pada uji coba luas mendapatkan hasil 90%. berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang peneliti kembangkan sangat praktis digunakan oleh peserta didikdi Sekolah Dasar.

Efektifitas Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung.

Uji efektivitas media pembelajaran *scrapbook* sebagai media pembelajaran Pendidikan pancasila kelas III SDN 09 Sitiung. dilihat dari hasil belajar peserta didik. Dimana lembar efektivitas tersebutberupa tes yang berisi soal pilihan ganda, berdasarkan uji efektivitas yang telah dilakukan di kelas III SDN 09 Sitiung yaitu dengan nilai rata-rata 89% dengan kategori sangat efektif. Hasil analisis peserta didik yang tuntas 8 orang dan tidak tuntas 1 orang dengan jumlah 9 orang, jumlah peserta didik yang tuntas 8 orang di bagi jumlah peserta didik 9 orang, dikali 100 hasilnya 89% berkategorikan sangat efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian (Purwaningrum, Imron and Basori, 2022) Penelitian ini mendapatkan hasil kevalidan media sebesar 92%, keefektifan pada uji terbatas mencapai kentuntasan secara klasikal sebesar 86%, pada uji cobaluas sebesar 93%, dan hasil kepraktisan melalui angket respon guru pada uji terbatas mendapatkan persentase 86%, sedangkan pada uji coba luas mendapatkan hasil 90%. Berdasarkan data di atas dapat dikatakan media pembelajaran *scrapbook* media pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 09 Sitiung dapat dikatan valid, sangatpraktis dan sangat efektif digunakan untuk media pembelajaran Pendidikan pancasila kelas III Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan serta tahap uji coba produk yang telah dilaksanakan oleh penelitian di SDN 09 Sitiung terhadap media pembelajaran *scrapbook* pada mata Pelajaran Pendidikan pancasila dikelas III SDN 09 Sitiung maka dapat diberikan simpulan sebagai berikut. Pengembangan media *scrapbook* pada mata Pelajaran Pendidikan pancasila dikelas III SDN 09 Sitiung dengan menggunakan model ADDIE diuji cobakan di SDN 09 Sitiung.

1. Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* telah menghasilkan rancangan produk yang memenuhi kriteria.
2. Validasi pengembangan media pembelajaran *scrapbook* yang dinilai oleh validator yang berjumlah 3 orang, menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* validasi materi memperoleh rata-rata 97% dengan kategori valid, validasi bahasa memperoleh rata-rata 73% dengan kategori valid dengan sedikit revisi dan validasi media memperoleh rata-rata 75% denga kategori sangat valid sehingga dapat dikatakan media pembelajaran *scrapbook* ini bisa digunakan untuk proses pembelajaran.
3. Praktikalitas media pembelajaran *scrapbook* dinilai dari angket respon pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media *scrapbook* yaitu memperoleh 98% dengan kategori sangat praktis.
4. Efektifitas media pembelajaran *scrapbook* yang dinilai dari hasil skor perolehan nilai tes berupa soal memperoleh nilai rata-rata 89% dengan kategori sangat efektif. Sehingga sangat layak digunakan media pembelajaran *scrapbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 09 Sitiung.

DAFTAR PUSTAKA

ADDIE-model-Dick-Carey-1996. (n.d.).

Aghni, R. I. (2018). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *16*(1). https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Alina, A., Kartono, K., & Halidjah, S. (2023). Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skills Pembelajaran Tematik Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 39 Pontianak Kota. *AS-SABIQUN*, *5*(1), 234–247. https://doi.org/10.36088/ assabiqun.v5i1.2745

Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, *9*(2), 291–304. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34133

Efriliyani, S. (2022). *Pengembangan Media Permainan Ular Tanggauntuk Mengenalkan Rambu Lalu Lintas Pada Pembelajaran Ppkn Kelas Iii Sd Negeri 20 …*. http://repository.iainbengkulu.ac.id/9416/%0Ahttp:// repository.iainbengkulu.ac.id/9416/1/SHINTA EFRILIYANI.pdf

Fatwiyah, R. N., & Rukmi, A. S. PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS NARASI PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR.

Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, *1*(1), 72–75.

Herlina, E., Gatriyani, N. P., Galugu, N. S., Rizqi, V., Mayasari, N., Nurlaila, Q., ... & Saswati, R. (2022). *Strategi Pembelajaran*. Tohar Media.

Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, *18210047*, 1–12.

Kaltsum, N. F. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V UPT SPF SD NEGERI TAMAMAUNG KOTA MAKASSAR

Keislaman, K. (2022). The Concept of Research in Education. *Routledge Library Editions: Philosophy of Education: 21 Volume Set*, *21*(1989), 137–153. https://doi.org/10.4324/9780367352035-10

Kusuma Wardani, A. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA MENGGUNAKAN SCRAPBOOK UNTUK MOTIVASI BELAJAR SISWA DI KELAS IV MI AL-AMIN KECAMATAN BANDAR KABUPATEN PACITAN* (Doctoral dissertation, Universitas PGRI MADIUN).

Lewis, W. E., & Veerapillai, G. (2004). *Software Testing and Continuous Quality Improvement*. Auerbach Publications. https://doi.org/10.1201/978020349 6329

Musril, H. A., Jasmienti, J., & Hurrahman, M. (2020). IMPLEMENTASI TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, *9*(1), 83. https://doi.org/10.23887/janapati. v9i1.23215

Nurhayati, I., Khumaedi, M., & Yudiono, H. (2018). The Effectiveness of the Use of Video Media on Learning on the Competence of Scalp and Hair Care of Vocational High School Students of Beauty Department. *Journal of Vocational and Career Education*, *3*(1). https://doi.org/10.15294/jvce.v3i1. 15388

Oktaviani, L., & Ayu, M. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa SMA Muhammadiyah Gading Rejo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *6*(2), 437–444. http://www.ppm.ejournal.i d/index.php/pengabdian/article/view/731

Pamungkas, I. S., & Muslim, A. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Candy Land Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran PKn. *Jurnal EDUPENA*, *4*(1), 1–17.

Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *4*(3), 346–354. https://doi.org/10. 23887/jippg.v4i3.41223

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Puspita, L. E., & Jadmiko, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Avenger untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD Negeri 01 Sumberdadi. *Sultra Educational Journal*, *2*(2), 153–158. https://doi. org/10.54297/seduj.v2i2.288.

Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, *11*(03), 262–274. https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020

Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN MEDIA INSTRUKSIONAL EDUKATIF (MIE) MATA KULIAH KURIKULUM DAN PENGAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, *15*(2). https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha. v15i2.14892

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, *19*(01), 61–78. https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135