

**PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SD N 040457 BERASTAGI TAHUN
AJARAN 2024/2025**

**DEVELOPMENT OF *SCRAPBOOK* MEDIA ON PANCASILA EDUCATION
SUBJECTS IN CLASS IV SD N 040457 BERASTAGI SCHOOL YEAR 2024/2025**

Irma Yani Br Tarigan¹, Nurlia Ginting S. Pd .,M.Pd², Rayani Saragih S.H.,M.H³

¹ Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Quality Berastagi

² Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas FKIP Universitas Quality Berastagi

³ Dosen Prodi Hukum Fakultas Sosial dan Hukum Universitas Quality Berastagi

Email : irmayanitarigan333@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi hak, kewajiban dan aturan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 040457 Berastagi untuk tahun ajaran 2024/2025. Media *scrapbook* dipilih karena dapat meningkatkan keingintahuan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media *scrapbook* mencapai 97%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Validasi dari ahli materi, media, juga menunjukkan hasil yang sangat baik dengan persentase masing-masing yaitu ahli media 100 % sangat layak dan ahli materi diperoleh 100 % sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan dari hasil penilaian tersebut pemahaman konsep berpikir peserta didik meningkat. Kesimpulan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *scrapbook* telah memenuhi kriteria yaitu kelayakan dan kepraktisannya. penggunaan media pembelajaran *scrapbook* oleh peserta didik mendapatkan respon positif yaitu dari 26 dari 27 peserta didik dengan memperoleh skor keseluruhan 97 % berdasarkan hasil dari persentase dan lembar instrumen respon siswa diperoleh jumlah total keseluruhan yaitu 338 dari 378 dengan kategori "Sangat Praktis".

Kata Kunci : Pengembangan, *Scrapbook*, Pendidikan Pancasila, Hak, Kewajiban dan Aturan.

ABSTRACT

This research is a development research that uses the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation in the subject of Pancasila education material rights, obligations and rules. This research aims to develop scrapbook learning media in the subject of Pancasila Education in grade IV of SD Negeri 040457 Berastagi for the 2024/2025 school year. Scrapbook media was chosen because it can increase students' curiosity in the learning process. The results of the study showed that the students' response to scrapbook media reached 97%, which was included in the very good category. Validation from material experts, media, also showed very good results with the respective percentages, namely media experts 100% very feasible and material experts obtained 100% very feasible to use in learning and from the results of the assessment, students' understanding of thinking concepts increased. The conclusion of this study is that the development of scrapbook learning media has met the criteria, namely its feasibility and plasticity. The use of scrapbook learning media by students received a positive response, namely from 26 out of 27 students by obtaining an overall score of 97% based on the results of the percentages and student response instrument sheets obtained an overall total of 338 out of 378 with the category "Very Practical".

Keywords : *Development, Scrapbook, Pancasila Education, Rights, Obligation and Rules.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat

menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam

dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat (Hidayat et al., 2019).

Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunitas kepada khalayak. Media Pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (message) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri peserta didik (Cahyadi, 2019).

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan pancasila Kelas IV SD N 040457 Berastagi, peneliti menemui permasalahan diantaranya yaitu kurangnya minat belajar siswa karena pembelajaran pendidikan pancasila yang

dibawakan oleh guru masih menggunakan metode konvensional dan kurangnya penerapan media *scrapbook* yang tidak bervariasi atau terkesan monoton. Sehingga proses pembelajaran kurang efektif dikarenakan siswa yang tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, karena pada dasarnya penggunaan media pembelajaran berupa *scrapbook* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, dalam mata pelajaran pendidikan pancasila terdapat guru yang terlalu sering memusatkan siswa pada buku teks atau buku pegangan siswa, sehingga guru akan terlalu sering menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa mudah bosan dan tidak memahami materi. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1.1 data hasil belajar pendidikan pancasila materi “Hak Kewajiban Dan Aturan”. Siswa kelas IV SD N 040457 Berastagi Tahun Ajaran 2024/2025 sebagai berikut :

Tabel 1.1 Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD N 040457 Berastagi

T.P	Jumlah Siswa	KKM	Yang Mencapai KKM (%)	Yang Tidak Mencapai KKM (%)
2024/2025	27	75	21(77,77)	6 (22,22)

Sumber : Wali Kelas IV SD N 040457 Berastagi

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran pendidikan pancasila sebelumnya telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu yaitu :

Penelitian pengembangan media pembelajaran serupa sebelumnya sudah dilakukan oleh Hikmah Nurdian, Khairun Nisa, Muhammad Sobri 2024 “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Makna Pancasila Dan Keberagaman Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 2 Dasar Geres. Adapun jumlah siswa kelas 3 adalah 21 siswa. Dari data tersebut seluruh siswa memberikan skor dengan persentase antara 81% sampai 100%. Sehingga rata-ratanya adalah 88,62% yang menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media *scrapbook* pada muatan Pelajaran makna pancasila dan keberagaman menempati kategori “Sangat Baik” sehingga dapat disimpulkan bahwa

media *scrapbook* termasuk kategori “layak” serta praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran. (Nurdian et al., 2024).

Penelitian kedua oleh Didit Yulian Kasdriyanto, Ludfi Arya Wardana 2022 dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis *Picture And Picture* Berorientasi Wawasan Kebangsaan”. Pada uji coba hasil kevalidan media mencapai 93%, yang berarti valid dan tidak perlu revisi. dilakukan pengambilan rata-rata untuk mendapatkan hasil tingkat kevalidan media *scrapbook* berbasis *picture and picture* berorientasi wawasan kebangsaan (Vb). Hasil tingkat kevalidan media *scrapbook* berbasis *picture and picture* berorientasi wawasan kebangsaan (Vb) mencapai persentase 93%. Berdasarkan hasil kedua validator ahli dapat disimpulkan media *scrapbook* berbasis

picture and picture berorientasi wawasan kebangsaan memenuhi aspek teoritis maupun praktis sehingga media dapat digunakan dengan baik. (Kasdriyanto & Wardana, 2021).

Penelitian ketiga oleh Aulia Fatwa Amalina 2020 dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya menunjukkan kualitas media *scrapbook* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak dengan presentase 96,11% dari 2 ahli materi, kategori sangat layak dengan presentase 85% dari 2 ahli media, dan 94% dari 2 ahli bahasa. Respon siswa terhadap media *scrapbook* pada uji coba dengan 17 responden sebesar 89,83% dengan kategori sangat baik. (Amalina, 2020).

Adapun persamaan dengan penelitian serupa adalah sama-sama menggunakan pembelajaran pendidikan pancasila dan menggunakan media *scrapbook* dengan variasi yang berbeda. Dari hasil ketiga peneliti sebelumnya dapat dikatakan bahwa perkembangan media *scrapbook* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik dan peserta didik fokus dalam kegiatan pembelajaran. Media *scrapbook* yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan papan tulis besar agar terlihat lebih jelas dan peserta didik juga melihat media *scrapbook* lebih jelas sehingga disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai penyampai materi kepada peserta didik khususnya pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi “Hak Kewajiban Dan Aturan”.

Adapun Rumusan Masalah Peneliti Sebagai Berikut :

1. Bagaimana Cara Mengembangkan media *scrapbook* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi “Hak

Kewajiban Dan Aturan” di Kelas IV SD Negeri 040457 Berastagi T.A 2024/2025?

2. Bagaimana Kelayakan media *scrapbook* pada mata pelajaran pancasila Materi “Hak Kewajiban Dan Aturan” di Kelas IV SD Negeri 040457 Berastagi T.A 2024/2025?
3. Bagaimana Kepraktisan produk media pembelajaran *Scrapbook* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi “Hak Kewajiban Dan Aturan “ di kelas IV SD Negeri 040457 Berastagi T.A 2024/2025?

Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk membuat dan mengembangkan media *scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Materi “Hak Kewajiban Dan Aturan” di Kelas IV SD Negeri 040457 Berastagi T.A 2024/2025.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kondusif dengan media *scrapbook* dan peserta didik lebih mudah menggunakan media *scrapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Materi “Hak Kewajiban Dan Aturan” di Kelas IV SD Negeri 040457 Berastagi T.A 2024/2025.
3. Untuk mengetahui kepraktisan produk media pembelajaran *Scrapbook* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi “Hak Kewajiban Dan Aturan “ di Kelas IV SD Negeri 040457 Berastagi T.A 2024/2025.

Manfaat Teoritis Yaitu Sebagai Berikut :

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, wawasan, dan dapat digunakan sebagai sumber referensi untuk melakukan inovasi media terkait dengan pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan. Pengembangan media *scrapbook* akan membuat siswa lebih aktif, terlibat dalam pembelajaran yang menggunakan media *scrapbook*.

Manfaat Praktis Yaitu Sebagai Berikut :

1. Bagi Siswa

Dengan adanya media *scrapbook* peserta didik tidak akan merasa bosan dengan pelajaran pendidikan pancasila begitu juga dengan adanya media peserta didik akan mendapatkan ide dari media *scrapbook*.

2. Bagi Guru

Dengan adanya media *scrapbook* guru dapat menjadikan sebagai bahan media pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Media *scrapbook* pada mata pelajaran pendidikan pancasila akan menjadi bahan alternatif yang menjadi efektif dalam pelajaran pendidikan pancasila.

3. Bagi Sekolah

Penelitian pengembangan media *scrapbook* akan menjadi bahan pelajaran yang menarik dan menyenangkan. Sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini penulis dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan di Universitas Quality Berastagi dan menambah pengalaman bagi peneliti sebagai bekal sebelum terjun ke dunia pendidikan serta menambah keterampilan peneliti dalam membuat dan mengembangkan media *scrapbook* yang inovatif dan kreatif.

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian dan pengembangan ini memakai model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE ini dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Penggunaan model ADDIE karena merupakan suatu model desain pembelajaran yang sederhana dan terstruktur secara sistematis pada sistem pembelajaran serta mudah dipelajari. Yang mengacu pada kesesuaian kebutuhan

peserta didik dalam pemecahan kesulitan belajar peserta didik (Rashid, 2022).

Adapun penelitian dikembangkan dengan tahap tahap sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat syarat pengembangan produk.

a Analisis Kurikulum

Pada tahap ini melakukan analisis kurikulum Analisis kurikulum , yaitu menelaah urutan kurikulum dan menentukan materi-materi yang memerlukan media *scrapbook* dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

b Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan peserta didik yang meliputi kebutuhan siswa menggunakan media *scrapbook* dalam penelitian ini sasarannya yaitu siswa kelas IV SD N 040457 Berastagi yang berjumlah 27 peserta didik.

c Analisis Lingkungan

Mengidentifikasi kondisi lingkungan sehingga peneliti dapat menentukan strategi, dan metode dalam penentuan produk yang akan dikembangkan.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap yang kedua peneliti perlu mendesain produk yang akan dikembangkan setelah menentukan analisis di tahap satu. Mendesain ini memiliki tujuan untuk mempermudah dalam merancang media pembelajaran *scrapbook* yang akan dikembangkan dengan merancang kerangka konseptual produk seperti spesifikasi produk, isi materi dan bahan produk yang akan digunakan.

3. Tahap Mengembangkan (*Develop*) Tahap Development bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Sumber daya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran yang sudah direncanakan mesti diidentifikasi oleh pengembang

untuk menyelesaikan tahap Development ini (Rashid, 2022).

- a. Tahap Pembuatan Media *Scrapbook*
Penyusunan media *scrapbook* ini dibuat dari papan tulis yang sudah didesain dengan gambar-gambar yang akan ditempelkan dan didesain semenarik mungkin yang sesuai dengan pelajaran yang akan dijelaskan oleh peneliti.
- b. Tahap Validasi
Tahap validasi dilakukan oleh dosen ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil validasi berupa wawancara yang berisi komentar serta saran. Dengan adanya validasi berdasarkan validator maka media pembelajaran akan menjadi lebih baik dan berkualitas.
4. Tahap Menerapkan (*Implement*)
Tahap Implementasi ini bertujuan agar pengembangan mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan peserta didik dengan baik dalam proses pembelajaran. Pengembangan harus menyesuaikan lingkungan belajar yang sebenarnya agar peserta didik dapat mulai membangun pengetahuan dan keterampilan baru yang diperlukan untuk menutup kesenjangan kinerja peserta didik dalam pembelajaran (Rashid, 2022).
5. Tahap Mengevaluasi (*Evaluate*)
Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pengajaran, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi. Pada tahap ini sebagai tolak ukur keberhasilan pembuatan media *scrapbook* yang digunakan pada materi pendidikan pancasila serta tahap pengolahan data penilaian dari validasi ahli untuk mengetahui kelayakan produk sehingga dapat disarankan untuk menjadi media pembelajaran.

1. Subjek Uji Coba

1. Dosen
Kriteria dosen sebagai validator ahli yaitu dosen dengan minimal pendidikan (Strata 2) S2. Untuk dosen ahli materi menilai media yang dikembangkan dari aspek isi/materi.
2. Guru

Guru pendidikan pancasila menilai media pembelajaran pendidikan pancasila yang dikembangkan dari aspek isi/materi, kebahasaan, penyajian, dan keterpaduan yang dikembangkan dalam media pembelajaran.

3. Siswa
Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri 040457 Berastagi dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang. Serta menggunakan media *scrapbook* dalam pembelajaran pendidikan pancasila materi hak, kewajiban dan aturan.

2. Jenis Data dan Sumber Data

Jenis Data yang digunakan penelitian dalam pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Jenis data kualitatif dimana data kualitatif yang dihasilkan melalui proses wawancara, observasi, dan dokumentasi dari media yang akan dikembangkan peneliti. Sedangkan data kuantitatif terdiri dari angka-angka, yang telah diberi nomor, data kualitatif yang terdiri dari kata-kata, kalimat, grafik, gambar, dan foto. Data kuantitatif adalah representasi angka, representasi informasi non-angka serta dalam konteks penelitian ini.

3. Instrumen Pengumpulan Data

1. Observasi
Observasi dilakukan di SD Negeri 040457 Berastagi. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran di sekolah.
2. Wawancara
Wawancara dilakukan kepada wali kelas IV SD Negeri 040457 Berastagi untuk memperoleh data kualitatif yang meliputi keadaan peserta didik kelas IV, tanggapan guru terhadap media yang akan dikembangkan dan diterapkan di kelas IV serta peran media pembelajaran guna menunjang kesulitan pembelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik.
3. Dokumentasi
Dengan adanya dokumentasi maka

peneliti dapat memperkuat data yang diperoleh dari hasil wawancara dan dokumentasi. Peneliti melakukan dokumentasi untuk melihat catatan-catatan yang akan dilakukan peneliti.

4. Teknik Analisis Data

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan salah satu dari teknik analisis data kualitatif.

2. Triangulasi

Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Skor Dan Uji Kelayakan Media

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100	Sangat Layak	Tidak Perlu Revisi /Valid
2.	61-80	Layak	Tidak Perlu Revisi/Valid
3.	41-60	Cukup Layak	Revisi/Tidak Valid
4.	21-40	Kurang Layak	Revisi/Tidak Valid

Sumber : Riduwan (2015)

3. Penarikan Kesimpulan

Kegiatan analisa yang ketiga adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Upaya

Triangulasi adalah teknik ini lebih mengutamakan efektifitas hasil penelitian. Bentuk penyajian data kualitatif berupa teks naratif (berbentuk catatan lapangan), matriks, grafik, jaringan dan bagan.

Presentase Kelayakan =

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

penarikan kesimpulan atau vertifikasi dilakukan peneliti secara terus menerus selama berada di lapangan.

Tabel 2.2 Hasil Uji Kelayakan Media Scrapbook.

Validator	Skor	Kelayakan
Validator Ahli Media	72	Sangat Layak
Validator Ahli Materi	60	Sangat Layak
Rata-Rata	132	Sangat Layak

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kelayakan dan kepraktisan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Hak, Kewajiban dan Aturan.

a. Analisis Uji Kepraktisan

Tabel 3.1 Uji Kepraktisan Hasil Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Scrapbook Di Kelas IV B.

No	Nama Siswa	SS	S	CS	KS
1.	Adrian Anjelo Aritonang	12	2		
2.	Ajaria Franciska Br Marbun	13	1		
3.	Aliando Arsyia Pandia	12	2		
4.	Arjuna Pratama Sianturi	13	1		
5.	Aver Fidel Barsea Surbakti	14	-		
6.	Azka Aldric Fanaldy	8	6		
7.	Dhigo Deswandy	13	1		
8.	Dimas Sanjaya	13	1		
9.	Eloisa Michaiika Tarigan	12	2		
10.	Evania Al Qaidah	12	2		
11.	Faza Aulia Alfa Dilla Br S. Milala	13	1		
12.	Fitri Rehulina Br Sitinjak	12	2		
13.	Gabriel Agfi Saragih	13	1		

Adapun kelas uji coba sudah mendapatkan hasil yang bisa dilakukan di kelas hasil. Berikut adalah tabel uji kepraktisan kelas hasil yaitu kelas IV B SD Negeri 040457 Berastagi.

14.	Ganendra Gamaliel Surbakti	14			
15.	Jhones Samuel Sitorus	12	2		
16.	Kezia Valerin Siboro	14	-		
17.	Ledis Febrina Br Ginting	13	1		
18.	Prafanca	13	1		
19.	Rama Anggawa	13	1		
20.	Rebecka Juliana Br Sihombing	12	2		
21.	Revalina Br Marbun	13	1		
22.	Rindu Friska Br Simarjorang	12	2		
23.	Ronaldo Tarigan	12	2		
24.	Sammy Jielta Gurusinga	12	2		
25.	Samuel Abed Nego Sinuhaji	13	1		
26.	Silvia Maharani Br Ginting	14	-		
27.	Yo Jesika Mariana Br Saragih	11	3		
	Jumlah	338	40		

Sumber : Purwono,2008

Jumlah Skor 338 yang memilih sangat setuju (SS) = $338 \times 4 = 1.352$
Setuju (S) = $40 \times 3 = 120$
Cukup Setuju (CS) = 0
Kurang Setuju (KS) = 0

Jumlah Skor = 1.472

Jumlah skor ideal yang diperoleh instrument respon siswa = $4 \times 378 = 1.512$

Jadi, Tingkat kepraktisan siswa terhadap pengembangan media yaitu :

= $\frac{\text{Hasil yang diperoleh dari instrumen respon siswa}}{\text{Jumlah skor ideal dari instrument}} \times 100\%$

= $\frac{1.472}{1.512} \times 100\% = 97\%$

Berdasarkan dari hasil respon siswa yang

diberikan rata-rata 26 dari 27 siswa memilih sangat setuju dan setuju bahwa media pembelajaran *scrapbook* mudah digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* “Sangat Praktis” digunakan sebagai media pembelajaran materi Hak, Kewajiban dan Aturan di kelas IV SD Negeri 040457 Berastagi.

b. Hasil Lembar Observasi Guru

Tabel 3.2 Hasil Lembar Observasi Guru

No	Indikator	Ya	Tidak
1.	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media	√	
2.	Peserta didik mendapatkan kesempatan untuk bertanya dan mengomentari materi yang sudah disampaikan	√	
3.	Guru melibatkan peserta didik untuk menjawab pertanyaan pertanyaan dalam media	√	
4.	Media membantu peserta didik memberikan pendapat mengenai gambar dalam media	√	
5.	Guru menambahkan informasi dari media yang disampaikan	√	
6.	Media membantu peserta didik untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran	√	
7.	Peserta didik mencatat poin-poin penting dari media yang disampaikan	√	
8.	Peserta didik membuat kesimpulan dari materi	√	
9.	Guru merefleksi kesimpulan dari materi	√	

10.	Media membantu peserta didik untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran	√	
11.	Media membantu peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran	√	
12.	Media dapat membangkitkan motivasi peserta didik	√	
13.	Media membantu peserta didik untuk berpikir kritis	√	
14.	Peserta didik memahami materi yang disampaikan dengan media	√	
15.	Guru dapat menggunakan media dengan mudah	√	
16.	Penggunaan media mempermudah tugas guru dalam menyampaikan materi	√	

Sumber : Wali Kelas IV B

Dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* materi hak, kewajiban dan aturan “Praktis” digunakan sebagai alat bantu media pembelajaran mata pelajaran pendidikan pancasila materi hak, kewajiban dan aturan pada siswa kelas IV SD Negeri 040457 Berastagi.

c. Hasil Uji Kelayakan Materi dan Media
Oleh Kedua Validator

Analisis Uji kelayakan pada penelitian ini dapat diklarifikasi melalui empat pilihan. Setiap indikator yang diukur diberikan skala 1-4. Menilai layak atau tidaknya media tersebut dilakukan dengan cara menghitung nilai skor yang akan diperoleh dari validator dengan kriteria kelayakan yang terdiri dari sangat layak, layak, cukup layak, dan kurang layak.

Tabel 3.3 Hasil Uji Kelayakan Oleh Kedua Validator.

No	Nama	Nilai Yang Diperoleh	Nilai Maksimal
1.	Bapak Wisno Saputra Sembiring M.Pd	72	72
2.	Ibu Juwita Tindaon S.Pd.,M.Pd	60	60
Jumlah Nilai		132	132
Kategori		Sangat Layak	

Dapat diketahui bahwa dari tabel 3.3 hasil dari uji kelayakan oleh ahli dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* materi hak, kewajiban dan aturan dikategorikan “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV SD Negeri 040457 Berastagi.

d. Hasil Lembar Instrumen Respon Siswa. Dalam hal ini peneliti memberikan hasil lembar instrument respon siswa yang dimana terdapat beberapa soal yang diberikan dan siswa menjawab soalnya dengan memilih sangat praktis, praktis,

cukup praktis dan kurang praktis. Dapat di lihat hasil lembar instrument dari respon siswa yaitu sebagai berikut :

Keterangan Skor

Sangat Praktis 4

Praktis 3

Cukup Praktis 2

Kurang Praktis 1

Presentase Kepraktisan =

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$= \frac{338}{378} \times 100 \% = 89 \%$$

Tabel 3.4 Kriteria Penelitian Kepraktisan Dari Respon Siswa

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100	Sangat Praktis	Tidak perlu revisi/valid
2.	61-80	Praktis	Tidak perlu revisi/valid
3.	41-60	Cukup Praktis	Revisi/Tidak Valid

4.	21-40	Kurang Praktis	Revisi / Tidak Valid
----	-------	----------------	----------------------

Sumber : Siswa Kelas IV B

Berdasarkan hasil dari lembar instrument respon siswa yang Revisi / Tidak Valid diperoleh jumlah total keseluruhan yaitu 338 dari 378 dengan kategori “Sangat Praktis”. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa, pengembangan media pembelajaran *scrapbook* materi ”Hak, Kewajiban dan Aturan” di kelas IV SD Negeri 040457 Berastagi sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis uji kelayakan, uji kepraktisan dan bagaimana cara pengembangan media pembelajaran *scrapbook* yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IV SD Negeri 040457 Berastagi bahwasanya penelitian pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi”Hak, Kewajiban dan Aturan” dapat ditarik kesimpulan dari pengembangan media tersebut sebagai berikut.

1. Dari pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dapat dikatakan bahwa desain atau rancangan media *scrapbook* materi “Hak, Kewajiban dan Aturan” dibuat berdasarkan analisis kebutuhan akan adanya media pembelajaran dengan menggunakan bahan bahan yang telah disediakan oleh peneliti sehingga terbuatlah suatu produk baru yang dikembangkan oleh peneliti. Pengembangan media pembelajaran yang dapat memberikan dampak positif bagi pemahaman belajar peserta didik yaitu terdapat perbedaan, perubahan, pemahaman peserta didik sebelum dan sesudahnya menggunakan media pembelajaran *scrapbook*.

2. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang membuat lima tahapan yaitu tahap yang pertama analisis yang dimana tahap analisis ini untuk mengetahui atau memperoleh data dari sekolah yang akan diteliti, tahap kedua desain yaitu tahap yang sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran, tahap ketiga yang dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* materi hak, kewajiban dan aturan, tahap yang keempat

menerapkan dimana pada tahap ini yang dilakukan di sekolah tersebut peneliti melakukan penerapan di SD Negeri 040457 Berastagi, tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi atau penilaian mengenai media pembelajaran *scrapbook* yang telah diterapkan dan menjadi tolak ukur keberhasilan media *scrapbook* materi hak, kewajiban dan aturan.

3. Kelayakan media pembelajaran yang peneliti lakukan berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi mengenai media *scrapbook* materi hak, kewajiban dan aturan diperoleh dari ahli media yaitu 100 % sangat layak dan berdasarkan ahli materi Hak, Kewajiban dan Aturan diperoleh 100 % sangat layak digunakan didalam pembelajaran dan dari hasil penilaian tersebut pemahaman konsep berpikir peserta didik meningkat. Hasil uji coba dalam penggunaan media pembelajaran *scrapbook* oleh peserta didik mendapatkan respon positif yaitu dari 26 dari 27 peserta didik dengan memperoleh skor keseluruhan 97 % berdasarkan hasil dari persentase dan

lembar instrumen respon siswa diperoleh jumlah total keseluruhan yaitu 338 dari 378 dengan kategori “Sangat Praktis “. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi hak, kewajiban dan aturan di kelas IV SD Negeri 040457 Berastagi sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Saran

1. Bagi Pendidik

1) Pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran pendidikan pancasil

materi hak, kewajiban dan aturan diharapkan peneliti dapat dijadikan sebagai salah satu alat bantu untuk proses pembelajaran serta sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran.

2) Peneliti mengahrapkan dapat memotivasi serta lahirnya ide ide baru terhadap media pembelajaran yang digunakan guna untuk terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

2. Bagi Peserta Didik

1) Dengan adanya media pembelajaran dikelas, peserta didik juga dapat mandiri dan memanfaatkan media pembelajaran *scrapbook* sebagai sumber belajar pada materi hak, kewajiban dan aturan sehingga peserta didik dapat memperluas wawasan pengetahuan.

3. Bagi Peneliti

1) Adanya penelitian ini masih pada tahap uji pemakaian produk secara terbatas untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan terhadap media pembelajaran *scrapbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dengan terbukanya kesempatan bagi peneliti untuk mengkaji lebih lanjut pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi hak, kewajiban dan aturan.

4. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

1) Media pembelajaran yang sama atau sejenis, dapat membuat pertimbangan supaya perlu dikembangkan lagi dalam segala aspek, baik itu aspek materi, isi, maupun media yang beragam.

2) Media pembelajaran yang sudah ada juga dapat dikembangkan karena peneliti selanjutnya juga dapat membuatnya lebih maksimal lagi dan lebih baik lagi.

3) Bagi peneliti yang ini menerapkan atau mengambil penelitian pengembangan, sebaiknya untuk mempertimbangkan potensi diri, waktu pengembangan, tenaga dan fasilitas yang mendukung agar ketika menerapkan atau mengambil penelitian ini dapat berjalan dengan baik .

Media Scrapbook Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Health Sains*, 1(5), 468–478. <https://doi.org/10.46799/jsa.v1i5.90>

Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. Laksita Indonesia, 3.

Kasdriyanto, D. Y., & Wardana, L. A. (2021). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Picture And Picture Berorientasi Wawasan Kebangsaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 271–278. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1255>

Nurdian, H., Nisa, K., & Sobri, M. (2024). Pengembangan Media Scrapbook Pada Muatan Materi Makna Pancasila Dan Keberagaman Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 2 Dasan *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan* ..., 09. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/16334%0Ahttps://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/16334/7144>

Rashid, F. (2022). *Buku Metode penelitian Fathor Rasyid*.

Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*.

DAFTAR PUSTAKA

Amalina, A. F. (2020). Pengembangan