

## **PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK PADA MUATAN MATERI MAKNA PANCASILA DAN KEBERAGAMAN KELAS 3 SEKOLAH DASAR NEGERI 2 DASAN GERES**

Hikmah Nurdian<sup>1</sup>, Khairun Nisa<sup>2</sup>, Muhammad Sobri<sup>3</sup>  
PGSD FKIP Universitas Mataram  
E-mail : [hikmahnurdian3@gmail.com](mailto:hikmahnurdian3@gmail.com)<sup>1</sup>, [khairun\\_nisa@unram.ac.id](mailto:khairun_nisa@unram.ac.id)<sup>2</sup>,  
[Muhammad.sobri@unram.ac.id](mailto:Muhammad.sobri@unram.ac.id)<sup>3</sup>

### **ABSTRACT**

*The aim of this research is to determine the practicality of scrapbook media in PPKn class 3 material at SDN 2 Dasan Geres. This type of research is Research and Development (R & D) using the ADDIE model which has 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The data collection techniques used were media expert validation questionnaires and material expert validation questionnaires, as well as teacher and student response questionnaires. The validity and practicality of the Scrapbook media shows a percentage score of 90%, the validity and practicality of the material shows a percentage score of 96%, the results of the student response questionnaire to the scrapbook media get a percentage score of 88.62%, while the results of the teacher response questionnaire get a percentage score of 92%. Therefore, the Scrapbook media containing material on the meaning of Pancasila and diversity for class 3 at SDN 2 Dasan Geres is practical and can be used in the learning process for Civics subjects.*

*Keywords: Diversity, Scrapbook Media, Pancasila, and PPKn*

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kepraktisan media *scrapbook* pada materi PPKn kelas 3 SDN 2 Dasan Geres. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* (R & D) dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi, angket/kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Hasil analisis data tingkat kepraktisan media *Scrapbook* menunjukkan skor persentase 90%, kevalidan serta kepraktisan materi menunjukkan hasil skor persentase 96%, hasil angket respon siswa terhadap media *scrapbook* memperoleh skor persentase 88,62%, sedangkan hasil angket respon guru mendapatkan skor persentase 92%. Oleh karena itu media *Scrapbook* pada muatan materi makna Pancasila dan keberagaman untuk kelas 3 di SDN 2 Dasan Geres praktis dan dapat digunakan pada proses pembelajaran mata Pelajaran PPKn.

Kata Kunci : Keberagaman, Media *Scrapbook*, Pancasila, dan PPKn

#### **A. Pendahuluan**

	pembelajaran	kurikulum	2013
Ningsih, dkk (2021) menyatakan	sangatlah	penting.	Media
media pembelajaran dalam	pembelajaran	merupakan	segala

sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Rosihah dan Pamungkas (2018) menyatakan media pembelajaran adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pelajaran yang bermaksud untuk mempertinggi kegiatan belajar mengajar dalam segi mutu. Penggunaan media dalam pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai karena materi yang diajarkan oleh guru akan jelas serta mudah di pahami oleh peserta didik.

Menurut Utami & Sopaheluwakan (2018) *Scrapbook* merupakan media visual karena didalam mediana menyajikan gambar atau foto. Media visual mempunyai peran penting dalam pembelajaran karena dapat memperlancar pemahaman serta memperkuat ingatan, selain itu media visual dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Pengembangan pendidikan di sekolah dasar merupakan tahapan yang sangat penting karena pembentukan karakter

anak untuk gemar belajar terjadi pada fase ini (Cholisin, 2016). *Scrapbook* merupakan seni menempel foto di media kertas dan menghiasinya menjadi karya kreatif dan *scrapbook* memiliki beberapa manfaat, diantaranya: membuat peserta didik menjadi lebih kreatif, menyalurkan hobi, dokumentasi, dan sarana untuk rekreasi dan penghilang stress (Heryaneu, 2015).

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 8 Mei 2023 di SDN 2 Dasan Geres bersama dengan guru kelas 3 SDN 2 Dasan Geres, didapatkan informasi terkait kurangnya media pembelajaran di sekolah tersebut terutama pada mata Pelajaran PPKn. di SDN 2 Dasan Geres media pembelajaran PPKn tidak dapat menunjang proses pembelajaran di kelas secara efektif dikarenakan hanya terdapat media gambar Pancasila dan media tersebut tidak dapat dipegang oleh siswa karena terpajang di dinding atas papan tulis sehingga sulit diturunkan dan digunakan.

Selain daripada itu berdasarkan hasil observasi di kelas 3 dari 25 siswa terdapat 10 siswa (42%) yang merasa tertarik dengan PPKn dan 15 siswa (58%) merasa kurang tertarik dengan

alasan saat pembelajaran mereka merasa bosan, lebih sering ditugaskan menulis, hanya menggunakan buku, serta pusing dengan materi yang dirasa sulit bagi mereka. Oleh karena itu perlu untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa lebih tertarik dalam belajar, tidak mudah bosan dan dapat lebih konsisten dalam pembelajaran sehingga lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media *scrapbook*. Penelitian terkait *scrapbook* sudah banyak diteliti, namun dalam penelitian ini ada keterbaharuan berkaitan dengan *scrapbook* terutama pada mata Pelajaran PPKn. tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kepraktisan media *scrapbook* pada materi PPKn kelas 3 SDN 2 Dasan Geres.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R & D) dengan model pengembangan versi ADDIE. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada 22 Februari 2024 pada siswa kelas 3 SDN 2 Dasan Geres. Instrumen yang digunakan dalam

penelitian ini meliputi angket validasi ahli materi, ahli media, angket respon siswa, dan angket respon guru.

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan. Analisis data dalam penelitian menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif yang menguji kepraktisan media *scrapbook*. Uji kepraktisan pada penelitian ini menggunakan skala Likert dengan lima kriteria.

**Tabel 1. Skala Penskoran Angket**

Kategori	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang Baik	1

(Sumber : Yanti, 2021).

Menjumlah rata-rata menjadi nilai kualitatif menggunakan acuan sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

*Scrapbook* dapat dikatakan praktis apabila sesuai dengan kriteria pada tabel 2.

**Tabel 2. Kriteria Penilaian**

No	Kategori	Skor
1	<21%	Sangat Tidak Layak
2	21-40%	Tidak Layak
3	41-60%	Cukup Layak
4	61-80%	Layak

---

5	81-100%	Sangat Layak
---	---------	--------------

---

(Sumber : Yanti, 2021).

### C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Jenis penelitian ini merupakan *Research And Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa media pembelajaran *scrapbook* pada muatan materi makna Pancasila dan keberagaman kelas III yang praktis, sehingga dapat dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah khususnya pada mata Pelajaran PPKn. Adapun tahapan model penelitian ADDIE sebagai berikut:

#### 1. **Analyze (Analisis)**

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan sebelum mengembangkan Media *Scrapbook* pada muatan materi Makna Pancasila dan Keberagaman. Pada tahap ini, kegiatan utama yang dilakukan yaitu analisis mengenai permasalahan yang ditemukan di sekolah yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Hal tersebut bertujuan

untuk mengetahui dan mengklasifikasi permasalahan yang dihadapi sekolah khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan sekolah selama ini.

Analisis pertama yang dilakukan adalah analisis kebutuhan khususnya di kelas 3 dan didapatkan hasil sebagai berikut:

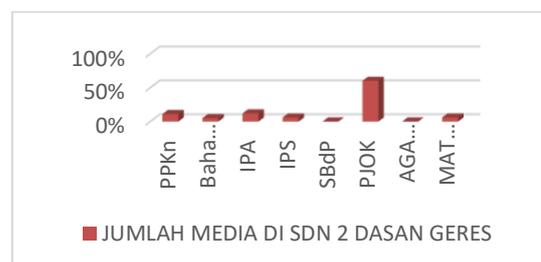


Diagram 1. Jumlah media pembelajaran

Media pembelajaran yang tersedia di sekolah masih seadanya, seperti globe, peta, buku paket dan lainnya yang digunakan untuk pembelajarn tiap harinya. Ariani (2021) juga menyatakan bahwa berbagai kesulitan belajar siswa seperti sulit, tidak menyenangkan, bahkan hal yang menakutkan dikarenakan pembelajaran monoton menggunakan buku saja.

Analisis yang kedua yaitu analisis kurikulum. Analisis kurikulum ini penting untuk dilakukan guna mencegah terjadinya ketidaksesuaian produk yang dihasilkan untuk diterapkan atau digunakan di sekolah. Adapun kurikulum yang digunakan

adalah kurikulum 2013 dengan metode pembelajaran Merdeka mengajar. Dengan kata lain system pembelajaran yang diterapkan adalah Merdeka mengajar, namun perangkat yang digunakan masih berbasis kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah sebuah kurikulum yang dikembangkan untuk meningkatkan dan menyeimbangkan kemampuan *soft skills* dan *hard skills* yang merupakan sikap, keterampilan dan pengetahuan (Pahrudin & Pratiwi, 2016).

## 2. Design (Desain)

Pada tahapan ini desain produk modul yang dikembangkan adalah media pembelajaran *scrapbook* dengan ukuran kertas yang digunakan A4 (22 cm X 27,9 cm). Mata Pelajaran yang dipilih dalam pengembangan media *scrapbook* ini adalah mata Pelajaran PPKn pada tema 1 sub tema 1 dengan bunyi tema “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup”. Kompetensi dasar yang dipilih adalah (3.1. memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”). Pada kompetensi dasar ini membahas tentang Pancasila, 5 simbol sila pancasila, makna 5 simbol dan bunyi sila Pancasila, serta pengamalan sila Pancasila dalam kehidupan sehari,

dan keberagaman di Indonesia.

*Design* (Desain) ini merupakan tahapan merancang produk media yang dikembangkan. Adapun produk media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media *scrapbook* pada makna Pancasila dan keberagaman. Pengembangan tampilan atau desain pada produk media *scrapbook* ini disesuaikan dengan materi makna Pancasila dan keberagaman.

Berikut adalah *desain* dari media *scrapbook*. Bagian depan terdapat cover yang berisi judul media yang akan memudahkan siswa menyimpulkan apa saja isi dari media tersebut.

**Gambar 1. Cover media *scrapbook***



Bagian isi dari media ini berisikan materi terkait Pancasila dan keberagaman. Berikut adalah contohnya:



**Gambar 2. Isi media dengan materi pancasila**



**Gambar 3. Isi media dengan materi keberagaman**



**Gambar 4. Soal pada bagian akhir media**

Penggunaan muatan materi makna Pancasila dan keberagaman ini ditujukan untuk meningkatkan efektivitas dalam penggunaan media sebagai produk media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Ramadani (2020), menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar dapat meningkatkan efektivitas peserta didik, salah satunya adalah modul yang dikembangkan dengan materi yang kontekstual sehingga dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik.

### 3. **Development (Pengembangan)**

Pada tahap pengembangan terdiri dari tahap pembuatan media *scrapbook* yang kemudian memerlukan pemeriksaan dengan memvalidasi produk media *scrapbook*

kepada ahli media dan ahli materi. Berdasarkan koreksi dari ahli media yang dimana dilakukan perbaikan pada bagian jenis kertas dari yang mudah rusak menjadi kertas yang lebih berkualitas, isi media dibuat lebih menarik untuk dibaca, serta dari cara membuat media tersebut yang awalnya dengan menempel menjadi mendesain menggunakan aplikasi sehingga hasilnya lebih rapi. Adapun hasil perbaikan media oleh ahli media adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. hasil perbaikan berdasarkan saran ahli media**

	Sebelum	Sesudah
Desain Cover		
Tampilan Isi		
Hasil Cetak		

Adapun hasil validasi media oleh ahli media dapat dipaparkan secara ringkas pada tabel berikut ini.

**Tabel 4. hasil validasi ahli media**

No	Indikator	Skor
<b>Tampilan</b>		
1	Tampilan media menarik	4
2	Desain warna pada media	4
3	Media bermakna sebagai penyampaian pesan	4
4	Kesesuaian desain media	4
5	Pemilihan media yang unik	4
6	Kualitas gambar	4
7	Penyajian gambar sesuai dengan Materi	4
8	Kesesuaian ukuran media	4

**Penyajian media**

1	Media mudah dibawa/ dipindahkan	4
2	Media diberi judul/keterangan	4
3	Penyajian media menarik perhatian	3
4	Kelengkapan media	2
5	Kepraktisan media	3
6	Kualitas media	3
7	media dapat menarik perhatian peserta didik	3
<b>Skor total (<math>\Sigma x</math>)</b>		<b>54</b>
<b>Skor ideal (<math>\Sigma xi</math>)</b>		<b>60</b>
<b>Persentase Kelayakan (<math>P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%</math>)</b>		<b>90 %</b>
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Layak</b>	

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa penilaian media oleh ahli media memperoleh skor 54 dengan persentase 90% dan kategori “sangat layak”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *scrapbook* pada muatan materi makna Pancasila dan keberagaman sudah dapat diuji cobakan.

Sedangkan pada tahap ini ahli materi hanya melakukan validasi sebanyak satu kali. Setelah melakukan validasi, ahli materi tidak memberikan saran dan kritik untuk perubahan, sehingga beliau langsung memberikan nilai pada angket validasi. Adapun hasil validasi media oleh ahli materi pada tabel berikut ini:

**Tabel 5. hasil validasi materi oleh ahli materi**

No	Indikator	Skor
<b>Kesesuaian uraian materi dengan KD4</b>		
1	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar	4
2	Kesesuaian dengan tujuan	4

Pembelajaran		
3	Kejelasan indicator	4
<b>Kelayakan materi</b>		
1	Kejelasan isi materi	4
2	Kelengkapan materi	4
3	Kesesuaian gambar dengan materi	4
4	Ketetapan pemilihan gambar	4
5	Kesesuaian dengan kompetensi yang harus dicapai dan bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik	4
6	Kesesuaian materi dengan Tingkat kemampuan peserta didik	4

<b>Bahasa</b>		
1	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3
2	Keefektifan kalimat	4
3	Kalimat yang digunakan untuk menyampaikan materi sederhana dan tidak berbelit-belit	4
4	Kalimat sudah sesuai dengan EYD	3
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan berbahasap peserta didik	4
<b>Skor total (<math>\Sigma x</math>)</b>		<b>54</b>
<b>Skor ideal (<math>\Sigma xi</math>)</b>		<b>56</b>
<b>Persentase Kelayakan (<math>P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%</math>)</b>		<b>96 %</b>
<b>Kategori</b>	<b>Sangat layak</b>	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian media *scrapbook* oleh ahli materi memperoleh skor 54 dengan persentase 96% dan kategori “sangat layak”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *scrapbook* pada muatan materi makna Pancasila dan keberagaman sudah dapat diujicobakan.

Peningkatan efektivitas ini juga terjadi karena timbulnya semangat atau motivasi belajar peserta didik

karena penggunaan produk media dalam pembelajaran yang di desain menarik. Wahyuni & Berliani (2018), menyatakan bahwa guru dituntut untuk mampu merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan materi dan efektivitas yang sesuai kemampuan peserta didik. Oleh karena itu berdasarkan hasil uji validitas media dan materi serta efektivitas pada media pembelajaran yang dikembangkan ini telah memenuhi kriteria validitas dan masuk dalam kategori sangat valid, sehingga telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah.

#### **4. Implementation (Implementasi)**

Setelah media *scrapbook* melalui tahap validasi dan dinyatakan layak maka selanjutnya dilakukan implementasi produk untuk mengetahui respon siswa terhadap media *scrapbook*. *Implementation* (Implementasi), pada tahapan ini diadakan uji coba secara langsung di sekolah untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil respon siswa dapat diketahui bahwa media *scrapbook* pada muatan materi makna

Pancasila dan keberagaman memperoleh skor yang berbeda-beda dari 21 siswa di kelas 3 tersebut. 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. Berikut adalah hasil angket respon siswa:

**Tabel 6. Hasil angket respon siswa**

Responden	Total Skor ( $\Sigma x$ )	Skor Ideal ( $\Sigma xi$ )	Persentase $(P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%)$
Siswa 1	33	36	92%
Siswa 2	33	36	92%
Siswa 3	34	36	94%
Siswa 4	32	36	89%
Siswa 5	32	36	89%
Siswa 6	34	36	94%
Siswa 7	32	36	89%
Siswa 8	32	36	89%
Siswa 9	34	36	94%
Siswa 10	32	36	89%
Siswa 11	31	36	86%
Siswa 12	56	32	89%
Siswa 13	44	31	86%
Siswa 14	52	31	86%

Siswa 15	53	31	86%
Siswa 16	50	31	86%
Siswa 17	51	31	86%
Siswa 18	31	32	89%
Siswa 19	53	31	86%
Siswa 20	43	31	86%
Siswa 21	56	30	83%
<b>Persentase Keseluruhan</b>			<b>88,62%</b>
<b>Kategori</b>			<b>Sangat Layak</b>

Sedangkan hasil angket respon guru diberikan setelah guru melihat media *scrapbook* dan melihat proses pembelajaran kelas 3 menggunakan media tersebut. Berdasarkan hasil angket respon diatas dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* sangat praktis dan layak digunakan. Di bawah ini adalah hasil angket respon guru:

**Tabel 7. Hasil angket respon guru**

<b>N</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>
<b>Materi</b>		
1	Apakah materi sudah sesuai dengan KD?	3
2	Apakah penggunaan media mendukung penyampaian materi?	4
3	Apakah materi sudah sesuai dengan indicator?	4
4	Apakah materi dengan media pembelajaran sudah sesuai?	3
<b>Media</b>		
1	Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan sudah jelas	4
2	Apakah tampilan media terlihat menarik?	4
<b>Tanggapan terhadap media</b>		
1	Apakah media pembelajaran dapat mendukung siswa memahami materi?	3
2	Apakah kualitas media <i>scrapbook</i> yang	4

	dikembangkan sudah memenuhi kriteria media?	
3	Apakah media <i>scrapbook</i> dapat membantu siswa menemukan kesalahan sendiri saat mengerjakan soal tentang Pancasila?	3
4	Apakah media <i>scrapbook</i> dapat siswa gunakan secara mandiri tanpa bantuan dari guru?	4
5	Apakah media <i>scrapbook</i> dapat siswa gunakan baik secara individu maupun kelompok?	4
<b>Teknik dan metode penggunaan media</b>		
1	Apakah media <i>scrapbook</i> aman digunakan oleh siswa?	4
2	Apakah mudah menggunakan media <i>scrapbook</i>	4
<b>Skor total (<math>\Sigma x</math>)</b>		<b>48</b>
<b>Skor ideal (<math>\Sigma xi</math>)</b>		<b>52</b>
<b>Persentase Kelayakan</b>		<b>92 %</b>
$(P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%)$		
<b>Kategori</b>		<b>Sangat layak</b>

Hasil diatas selaras dengan teori yang mengatakan media pembelajaran harus memiliki tampilan yang menarik dan memuat gambar-gambar mengenai Pancasila dan contoh dari penerapannya dalam kehidupan sehari-hari di dalamnya. Penyajian gambar-gambar produk makna Pancasila dan keberagaman dalam media pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan semangat atau motivasi belajar peserta didik dikarenakan visual media tersebut menarik dan tidak membosankan untuk dibaca dan media pembelajaran ialah media yang penggunaannya diselaraskan dengan tujuan serta isi media yang bermaksud

untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dalam segi mutu. Proses belajar, mengajar dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar, dan media pembelajaran Utami dan Sopaheluwakan (2018).

Respon peserta didik	Media	88,62%
Respon guru	Materi Media Tekhnik dan metode penggunaan media	48 92%

**5. Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi ini adalah tahap terakhir dari pelaksanaan metode ADDIE. Tahap evaluasi ini dilakukan untuk pengelolaan terhadap hasil dari penelitian serta penarikan kesimpulan Rustandi & Rismayanti (2021). Evaluasi hasil respon siswa, guru dan validator media pembelajaran ini setelah diujicobakan, maka akan diketahui bahwa media *scrapbook* pada muatan materi makna Pancasila dan keberagaman ini sangat valid dan layak untuk digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun evluasi yang diterima berdasarkan angket validator, respon guru dan siswa sebagai berikut:

**Tabel 8. angket validator, respon guru dan siswa**

Angket	Aspek Penilaian	Total Skor	Persentase
Uji validasi ahli media	Tampilan media Penyajian materi	54	90 %
Uji validasi ahli materi	Kesesuaian uraian materi dengan KD Kelayakan materi Bahasa	54	90 %
	Materi	670	

Untuk mengetahui persentase kepraktisan maka dihitung menggunakan rumus validasi (v) sama dengan total skor seluruhnya dikali 100 % lalu dibagi dengan jumlah skor maksimal yang didapatkan pada angket validasi. Sehingga berdasarkan angket hasil validasi ahli media diperoleh tingkat validasi 90%, kemudian diperoleh 96% pada angket validasi ahli materi. Dari hasil angket respon siswa diperoleh persentase 88,62% , kemudian berdasarkan angket respon guru diperoleh persentase 92% sehingga media *scrapbook* pada muatan makna Pancasila dan keberagaman ini dapat dikatakan praktis.

**D. Kesimpulan**

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media *scrapbook* pada muatan materi makna Pancasila dan keberagaman pada mata Pelajaran PPKn kelas 3 di SDN 2 Dasan Geres.

1. Pengembangan media *scrapbook* pada muatan materi makna Pancasila dan keberagaman pada pembelajaran PPKn kelas 3 di SDN 2 Dasan Geres ini dapat disimpulkan bahwa dilakukan melalui lima tahapan yakni tahap *analyze, desain, development, implementation, dan evaluation*.
2. Berdasarkan tahapan ADDIE dapat diperoleh hasil penelitian mengenai kepraktisan media *scrapbook* menunjukkan skor persentase 90%, kepraktisan materi menunjukkan hasil skor persentase 90%, hasil angket respon siswa terhadap media *scrapbook* memperoleh skor persentase 82,3%, sedangkan hasil angket respon guru mendapatkan skor persentase 80%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* pada muatan materi makna Pancasila dan keberagaman pada pembelajaran PPKn kelas 3 di SDN 2 Dasan Geres dinyatakan sangat layak dan praktis untuk digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, I. (2023). *Pengembangan Media Puzzle Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas Iii Sdn No. 1 Kempo Tahun Ajaran 2022/2023* (Doctoal Dissertation, Universitas Mataram).
- Cholisin, M. Si. (2016). *Panduan Pembelajaran Kewarganegaraan*. Surakarta : Mediatama
- Dimiyati, dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rhineka Cipta.
- Fiteriani, I., Ningsih, N. K., Irwandani, I., Santi, K., & Romlah, R. (2021) Media Poster dengan Pendekatan Etnosains: Pengembangan Bahan Ajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (indonesian Journal of Science Education)*, 9(4), 540-554.
- Heryaneu, Y. (2015). *Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Khairunnisa & Ain, Siti Quratul. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 6 (6)5519-5530. <https://scholar.google.com/scholar> (Di akses pada tanggal 14 Agustus 2023)
- Kusnulyaningsih, D., Husnniati., & Jiwando, I. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV*

- SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7 (2) 480 - 486. <https://scholar.google.com/scholar> (Di akses pada tanggal 14 Agustus 2023)
- Mardiah, Rizki M., Tahir M., & Husniati. 2021. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Subtema Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku di Kelas IV SDN 38 Ampenan. Jurnal ilmiah profesi pendidikan* 6 (3) 417 - 427. <https://scholar.google.com/scholar> (Di akses pada tanggal 14 Agustus 2023)
- Ramdahani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin J. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis andrid pada masa pendemi covid-19 untuk meningkatkan literasi sains peserta didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepusakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(3), 433-440.
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Budaya Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *MUALLIMUNA*, 4(1), 35-49.
- Rustandi, A. (2021). Rismayanti, "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda," *J. Jurnal Fasikom-teknologi informasi ilmu computer Universitas Muhammadiyah Riau*.
- Utami, I. S., & Sopaheluwakan, Y. B. (2018). Pengembangan Buku Tempel (*Scrapbook*) Untuk Memahami Kebudayaan Jepang Dalam Minna Dou You Ni Shuu HIKARI, 6(1), 1-5.
- Wahyuni, R., & Berliani, T. (2018). Pelaksanaan kompetensi pedagogik guru di sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 27(2), 108-115.
- Yanti, Ida. (2021) Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. Skripsi S1. Universitas Mataram.