

**PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* PADA MATERI PKN TENTANG  
HIDUP BERGOTONG ROYONG SISWA KELAS IV SDN SIDOASIH  
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**Novia Nur Afifah<sup>1</sup>, Akhmad Sutiyono<sup>2</sup>, Ambyah Harjanto<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: [nvia630@gmail.com](mailto:nvia630@gmail.com)<sup>1</sup>, [sutiyonolpg@yahoo.co.id](mailto:sutiyonolpg@yahoo.co.id)<sup>2</sup>, [cambyasoul@gmail.com](mailto:cambyasoul@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran yang mampu menyajikan materi konkret pada materi PKN. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan guru untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran PKN adalah dengan menggunakan media *scrapbook*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran *scrapbook* pada materi hidup bergotong royong. Jenis penelitian ini yakni pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu angket, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian setelah melalui 2 tahap dari validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor sebesar 3,7, sementara dari validasi bahasa memperoleh rata-rata skor sebesar 3,8 dan dari validasi ahli media memperoleh rata-rata skor sebesar 3,8. Dari ketiga validasi tersebut kelayakan media *scrapbook* dinyatakan sangat layak digunakan. Pada uji kepraktisan diperoleh dari hasil respon siswa yang sangat praktis dengan memperoleh rata-rata skor sebesar 3,9. Selanjutnya uji keefektifan diperoleh dari hasil tes yang dilakukan dan memperoleh hasil yang sangat efektif. Hasil tes yang diberikan kepada seluruh siswa diperoleh yakni ketuntasan belajar yang mencapai 88%. Berdasarkan analisis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *scrapbook* memiliki kelayakan, kepraktisan dan keefektifan yang sangat tinggi dalam pembelajaran PKN pada materi hidup bergotong royong pada siswa kelas IV SDN Sidoasih.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media *Scrapbook*, PKN, Hidup Bergotong Royong

**Abstract:** *The problem in this research is the lack of learning media that is able to present concrete material on Civics material. One alternative media that teachers can use to attract students' attention in the learning process and make it easier for students to understand Civics learning material is to use scrapbook media. The aim of this research is to determine the level of feasibility, practicality and effectiveness of scrapbook learning media on cooperative living material. This type of research is a research and development approach or Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. Data collection techniques used in research are questionnaires, tests and documentation. The results of the research after going through 2 stages of material expert validation obtained an average score of 3.7, while from language validation an average score was obtained of 3.8 and from media expert validation an average score of 3.8 was obtained. From these three validations, the suitability of scrapbook media was declared very suitable for use. The practicality test was obtained from the results of students' responses which were very practical by obtaining an average score of 3.9. Furthermore, the effectiveness test was obtained from the results of the tests carried out and obtained very effective results. The results of the test given to all students were obtained, namely learning completeness which reached 88%. Based on this analysis, it can be concluded that the development of scrapbook media has very high feasibility, practicality and effectiveness in PKN learning on cooperative life material for class IV students at SDN Sidoasih.*

**Keyword:** *Scrapbook Media Development, Civics Education, Working Together*

## PENDAHULUAN

Penggunaan media yang digunakan sebagai sumber belajar diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar. Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Media pembelajaran menjadi sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat di sekolah dasar seperti PKN merupakan mata pelajaran yang mengajarkan bagaimana bentuk perilaku, sikap, watak dan kepribadian yang baik untuk diterapkan oleh siswa di masyarakat. Adapun dengan mempelajari PKN, peserta didik diharapkan untuk cinta kepada sesama makhluk hidup sesuai nilai-nilai Pancasila agar mereka dapat menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu dengan mempelajari PKN, siswa juga diharapkan agar mengetahui pemahaman materi tentang Pancasila yang merangkum bunyi Pancasila, gambar lambang dari sila Pancasila, makna sila Pancasila dan contoh perilaku dalam kehidupan sehari-hari dari setiap sila Pancasila. Pembelajaran dari PKN juga diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara jujur, bertanggung jawab, dan demokratis.

Hasil observasi dan wawancara peneliti di sekolah dengan Ibu Masdiani, S.Pd selaku guru kelas IV di SDN Sidoasih, mengatakan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran diantaranya bahwa pemberian materi masih dikemas menggunakan dengan ceramah dan pemberian tugas. Pemberian ceramah hanya membuat siswa dalam proses pembelajaran menjadi kurang aktif dan siswa tidak terlihat antusias bertanya

saat pembelajaran, mengakibatkan siswa tidak menguasai materi yang disampaikan.

Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang mampu menyajikan materi konkret pada materi PKN karena selama ini materi disajikan hanya menggunakan buku paket saja sehingga ada beberapa siswa di dalam kelas yang kurang memperhatikan guru serta bercerita dengan teman sebangku dan bermain dengan teman sebangku karena merasa bosan dengan pembelajaran tersebut. Dari peristiwa itu menimbulkan efek penurunan hasil belajar siswa dikarenakan kurangnya minat dan motivasi dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pertimbangan di atas, maka salah satu alternatif media yang dapat digunakan guru untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran PKN adalah dengan menggunakan media *scrapbook*. Yang mana media *scrapbook* merupakan media yang berisikan gambar dan cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dapat dibuat dengan kreatif. Dengan menggunakan media tiga dimensi *scrapbook*, maka proses belajar mengajar akan lebih konkret dan lebih realitas, karena menggunakan media visual gambar.

Menurut Anwar (2022:5) media pembelajaran adalah segala bentuk upaya yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat memacu pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung. Dalam dunia pendidikan media pembelajaran sangat penting untuk mempermudah penyampaian pada saat kegiatan belajar dan mengajar agar tujuan pembelajaran tercapai dengan mudah baik oleh guru maupun siswa. Sehingga diharapkan setiap guru mampu menentukan dan mengaplikasikan media yang tersedia. Alangkah lebih baik lagi

jika mampu membuat media pembelajaran baru yang lebih menarik, kreatif, dan inovatif sesuai dengan materi ajar, sehingga dapat meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor pada siswa.

Kemudian Fikri dan Madona (2018:8) media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Senada dengan itu, Blake dan Horalsen juga mengemukakan pendapatnya tentang media. Media adalah medium yang digunakan untuk membawa/menyampaikan suatu pesan dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan.

Menurut Ulfa (2021:25) *scrapbook* berasal dari kata *scrap* yang dalam bahasa inggris artinya barang sisa. *Scrapbook* merupakan seni kreatif menempelkan foto, barang-barang sisa dan sejenisnya pada sebuah media (biasanya kertas). Akan tetapi meskipun namanya "*scrap*", bahan pembuat *scrapbook* kini semakin berkembang tidak melulu dari barang bekas. Malah sekarang agar lebih indah, *scrapbook* dibuat dengan menggunakan bahan-bahan khusus untuk *scrapbooking*.

Sementara Winingsih (2022:10) *scrapbook* merupakan suatu kegiatan seni menempel di kertas dan menghias menjadi karya kreatif. *Scrapbook* ini juga merupakan salah satu karya yang kreatif, berbentuk seperti buku dan memberi kesan visual yang menarik dan special yang terdapat kumpulan foto dan hiasan. Saat ini *scrapbook* banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kreatif yang disusun semenarik mungkin dan dilengkapi dengan gambar dan materi yang akan diajarkan dengan menggunakan bahan-bahan di lingkungan sekitar.

Menurut Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang standar Isi Pendidikan Nasional, PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya

untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. PKn adalah aspek pendidikan politik yang fokus materinya peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang kesemuanya itu diproses dalam rangka untuk membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Sementara Susanto (2019:229) PKn adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa. sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research & Development* (R &D). Penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan produk, mengkaji sesuatu dengan mengikuti alur berjalannya waktu, mempelajari suatu proses terjadinya atau berlangsungnya suatu peristiwa, keadaan, dan objek tertentu. Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran khususnya, penelitian pengembangan memfokuskan pada bidang desain atau rancangan, baik berupa model desain maupun desain bahan ajar yang berupa media *scrapbook*.

Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *research and development* menggunakan model ADDIE. Model ADDIE sebagai model desain pembelajaran dan pengembangan. Sebagai

usaha menuntaskan permasalahan belajar yang berhubungan dengan sumber belajarnya sesuai dengan kebutuhan maupun karakteristik pembelajar. Model ADDIE ada 5 tahap yaitu, *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Instrumen dalam penelitian ini adalah menggunakan angket (kuesioner) dan tes.

a) Angket (kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden yaitu validator ahli dan siswa untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Angket juga digunakan untuk mengetahui kepraktisan dan kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket validasi (materi, media dan bahasa) dan angket untuk mengetahui respon siswa.

b) Lembar Tes

Untuk menguji keefektifan media *scrapbook* maka peneliti membuat instrumen penelitian dalam bentuk tes pilihan ganda. Tes hal belajar digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan.

### Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Uji Kelayakan

Kelayakan multimedia interaktif dinilai oleh beberapa orang validator ahli. Menurut Muafiah (2019: 58-59) kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data validasi ahli adalah sebagai berikut:

- (1) Melakukan rekapitulasi hasil penilaian ahli ke dalam tabel yang meliputi: aspek ( $A_i$ ) dan nilai total ( $V_{ij}$ ) untuk masing-masing validator.

- (2) Menentukan rata-rata nilai hasil validasi dari semua validator untuk setiap kriteria dengan rumus:

$$K_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{n}$$

Keterangan:

$K_i$  = rata-rata kriteria ke-i  
 $V_{ij}$  = skor hasil penilaian terhadap kriteria ke-i  
 $n$  = banyaknya penilai

- (3) Mencari nilai rata-rata tiap aspek dengan rumus:

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^n K_{ij}}{n}$$

Keterangan:

$A_i$  = rata-rata aspek ke-i  
 $K_{ij}$  = skor hasil penilaian terhadap aspek ke-i kriteria ke-j  
 $n$  = banyaknya kriteria dalam aspek ke-i

- (4) Mencari rata-rata total ( $\bar{x}$ ) dengan rumus:

$$(\bar{x}) = \frac{\sum_{j=1}^n A_i}{n}$$

Keterangan:

$(\bar{x})$  = rata-rata total  
 $A_i$  = rata-rata aspek ke-i  
 $n$  = banyak aspek

b. Analisis Data Uji Kepraktisan

Analisis kepraktisan untuk menilai media pembelajaran maka digunakan respon siswa. Menurut Muafiah (2019: 60-61) kegiatan yang dilakukan untuk menganalisis data respon siswa adalah:

- (1) Melakukan rekapitulasi hasil penelitian ahli ke dalam tabel yang meliputi aspek ( $A_i$ ) dan nilai total ( $V_{ij}$ ) untuk masing-masing validator.

- (2) Mencari rerata total ( $X_i$ ) dengan rumus:

$$X_i = \frac{\sum_{j=0}^n A_i}{n}$$

Keterangan:

$A_i$  = Rerata aspek  
 $n$  = banyaknya aspek

c. Analisis Data Uji Keefektifan

Tes hasil belajar siswa diperlukan untuk mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Data digunakan untuk mengetahui keefektifan soal tes sesudah menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran IPA.

Menurut Muafiah (2019: 60) adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{banyak siswa yang tuntas}}{\text{banyaknya siswa dalam satu kelas}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan belajar

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Uji Kelayakan Produk

##### a) Ahli materi

Adapun hasil dari validasi ahli materi pada media *scrapbook* ini dijelaskan pada tabel 4.4 dibawah ini.

**Tabel 4.4**  
Penilaian Ahli Materi Pada Media *Scrapbook*

| Indikator                                    | Aspek Penilaian  | Skor Penilaian |         |
|--|--|----------------|---------|
|  |  | Tahap 1        | Tahap 2 |
| Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | 1. Kesesuaian materi dengan kompetensi awal  | 2              | 4       |
|  | 2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran  | 3              | 3       |
| Keakuratan materi                            | 3. Materi disajikan dengan jelas   | 3              | 4       |
|  | 4. Materi mudah dipahami   | 2              | 4       |
| Pendukung materi pembelajaran                | 5. Pendukung berupa gambar dan contoh sesuai dengan konsep   | 2              | 4       |
|  | 6. Soal latihan mengacu pada materi yang disajikan pada media <i>scrapbook</i>   | 2              | 3       |
| Kemutakhiran materi                          | 7. Penyampaian materi pada <i>scrapbook</i> sesuai dengan karakteristik siswa  | 2              | 4       |
|  | 8. Materi dan gambar yang terdapat pada media <i>scrapbook</i> adalah materi dan gambar yang bersifat aktual (terbaru) | 3              | 4       |
| Penyajian pembelajaran                       | 9. Pembelajaran pada media <i>scrapbook</i> pada materi hidup bergotong royong menarik minat                           | 3              | 3       |

| Indikator              | Aspek Penilaian  | Skor Penilaian |            |
|------------------------|--|----------------|------------|
|                        |  | Tahap 1        | Tahap 2    |
|                        | belajar siswa  |                |            |
|                        | 10. Mendorong rasa ingin tahu siswa  | 3              | 4          |
| Kelengkapan penyajian  | 11. Pembelajaran pada media <i>scrapbook</i> memuat materi hidup bergotong royong secara lengkap | 3              | 4          |
|                        | 12. Terdapat evaluasi pada akhir pembelajaran  | 2              | 3          |
| <b>Rata-Rata Total</b> |  | <b>2,5</b>     | <b>3,7</b> |

Sumber : Hasil Penilaian Kelayakan Media Oleh Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi di atas, terdapat 6 indikator penilaian yang diberikan dimana diperoleh hasil sebagai berikut: (1) Tahap 1 dari semua penilaian aspek materi yang dianalisis diperoleh rata-rata skor sebesar 2,5 dengan kriteria “cukup valid” dan masih membutuhkan revisi. Setelah mendapat masukan dari ahli materi dilakukan perbaikan dan dikonsultasikan kembali sehingga pada tahap 2 diperoleh rata-rata skor sebesar 3,7 dalam kategori “sangat valid” sehingga media *scrapbook* ini dinyatakan layak untuk digunakan.

##### b) Ahli bahasa

Adapun hasil dari validasi ahli bahasa pada media *scrapbook* ini dijelaskan pada tabel 4.5 dibawah ini.

**Tabel 4.5**  
Penilaian Ahli Bahasa Pada Media *Scrapbook*

| Indikator                | Aspek Penilaian   | Skor Penilaian |         |
|--------------------------|---|----------------|---------|
|                          |   | Tahap 1        | Tahap 2 |
| Kelugasan                | 1. Ketepatan struktur kalimat   | 2              | 4       |
|                          | 2. Keefektifan kalimat  | 3              | 4       |
| Komunikatif              | 3. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami  | 2              | 4       |
|                          | 4. Keefektifan penyampaian pesan/ informasi secara visual dengan bantuan gambar | 3              | 3       |
|                          | 5. Kejelasan makna atau kalimat   | 2              | 4       |
| Kesesuaian dengan kaidah | 6. Ketepatan ejaan  | 3              | 4       |
|                          | 7. Ketepatan tata bahasa dalam  | 2              | 3       |

PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* PADA MATERI PKN TENTANG HIDUP BERGOTONG ROYONG SISWA KELAS IV SDN SIDOASIH TAHUN PELAJARAN 2023/2024

| Indikator              | Aspek Penilaian                                   | Skor Penilaian |            |
|------------------------|---|----------------|------------|
|                        |   | Tahap 1        | Tahap 2    |
| bahasa                 | penyampaian materi                                |                |            |
|                        | 8. Kesesuaian bahasa untuk peserta didik kelas IV | 3              | 4          |
| <b>Rata-Rata Total</b> |   | <b>2,5</b>     | <b>3,8</b> |

Sumber : Hasil Penilaian Kelayakan Media Oleh Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa di atas, terdapat 3 indikator penilaian yang diberikan dimana diperoleh hasil sebagai berikut: (1) Tahap 1 dari semua penilaian aspek bahasa yang dianalisis diperoleh rata-rata skor sebesar 2,5 dengan kriteria “cukup valid” dan masih membutuhkan revisi. Setelah mendapat masukan dari ahli bahasa dilakukan perbaikan dan dikonsultasikan kembali sehingga pada tahap 2 diperoleh rata-rata skor sebesar 3,8 dalam kategori “sangat valid” sehingga media *scrapbook* ini dinyatakan layak untuk digunakan.

c) Ahli media

Adapun hasil dari validasi ahli media pada media *scrapbook* ini dijelaskan pada tabel 4.6 dibawah ini.

**Tabel 4.6**  
Penilaian Ahli Media Pada Media *Scrapbook*

| Indikator                                | Aspek Penilaian   | Skor Penilaian |         |
|--|---|----------------|---------|
|  |   | Tahap 1        | Tahap 2 |
| Ukuran media visual <i>scrapbook</i>     | 1. Kesesuaian ukuran pengembangan media visual <i>scrapbook</i> | 3              | 4       |
|  | 2. Keharmonisan unsur penggunaan warna                          | 3              | 4       |
|  | 3. Komposisi dan ukuran (judul dan gambar pada cover)           | 2              | 3       |
|  | 4. Pemilihan ukuran huruf                                       | 2              | 4       |
| Desain isi media visual <i>scrapbook</i> | 5. Kreatif dan inovatif (Media pembelajaran menarik)            | 3              | 4       |
|  | 6. Komunikatif (bahasa mudah dipahami)                          | 3              | 4       |
|  | 7. Pemilihan jenis huruf  | 2              | 3       |
|  | 8. Pengaturan jarak   | 2              | 3       |
|  | 9. Keterbacaan teks   | 2              | 3       |
|  | 10. Ketepatan penempatan  | 2              | 4       |

| Indikator              | Aspek Penilaian                              | Skor Penilaian |            |
|------------------------|--|----------------|------------|
|                        |  | Tahap 1        | Tahap 2    |
|                        | gambar                                       |                |            |
|                        | 11. Keseimbangan proporsi gambar             | 2              | 4          |
|                        | 12. Kesesuaian gambar yang mendukung materi  | 3              | 4          |
|                        | 13. Kesesuaian penempatan gambar dan tulisan | 3              | 4          |
| <b>Rata-Rata Total</b> |  | <b>2,5</b>     | <b>3,8</b> |

Sumber : Hasil Penilaian Kelayakan Media Oleh Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian ahli media di atas, terdapat 2 indikator penilaian yang diberikan dimana diperoleh hasil sebagai berikut: (1) Tahap 1 dari semua penilaian aspek media yang dianalisis diperoleh rata-rata skor sebesar 2,5 dengan kriteria “cukup valid” dan masih membutuhkan revisi. Setelah mendapat masukan dari ahli media dilakukan perbaikan dan dikonsultasikan kembali sehingga pada tahap 2 diperoleh rata-rata skor sebesar 3,8 dalam kategori “sangat valid” sehingga media *scrapbook* ini dinyatakan layak untuk digunakan.

2. Uji kepraktisan Produk

Berikut adalah hasil respon siswa terhadap kepraktisan media *scrapbook* yang dapat dilihat pada tabel 4.8 dibawah ini.

**Tabel 4.8**  
Hasil Penilaian Skor Angket Uji Kepraktisan Media *Scrapbook*

| No | Aspek Penilaian                          | Skor |    |    |     | Σ   |
|----|--|------|----|----|-----|-----|
|    |  | SS   | ST | TS | STS |     |
| 1  | Media mudah digunakan                    | 23   | 2  | -  | -   | 3,9 |
| 2  | Media dapat digunakan secara mandiri     | 24   | 1  | -  | -   | 3,9 |
| 3  | Latihan soal memudahkan memahami materi  | 22   | 2  | 1  | -   | 3,8 |
| 4  | Petunjuk pengerjaan soal jelas           | 22   | 2  | 1  | -   | 3,8 |
| 5  | Materi mudah dipahami                    | 24   | 1  | -  | -   | 3,9 |
| 6  | Penyajian materi tersusun secara menarik | 23   | 1  | 1  | -   | 3,9 |
| 7  | Penggunaan bahasa mudah dipahami         | 23   | 1  | 1  | -   | 3,9 |
| 8  | Meningkatkan motivasi belajar siswa      | 22   | 1  | 2  | -   | 3,8 |

| No                     | Aspek Penilaian           |    |    |    |     | Σ           |
|------------------------|---------------------------|----|----|----|-----|-------------|
|                        |                           | SS | ST | TS | STS |             |
| 9                      | Petunjuk penggunaan jelas | 23 | 1  | 1  | -   | 3,9         |
| 10                     | Pemilihan huruf menarik   | 24 | 1  | -  | -   | 3,9         |
| 11                     | Pemilihan warna sesuai    | 23 | 1  | 1  | -   | 3,9         |
| 12                     | Tampilan gambar menarik   | 24 | 1  | -  | -   | 3,9         |
| <b>Total</b>           |                           |    |    |    |     | <b>46,5</b> |
| <b>Rata-Rata Total</b> |                           |    |    |    |     | <b>3,9</b>  |

Sumber : Hasil Penilaian Skor Angket Respon Siswa

Berdasarkan hasil respon siswa dalam memberikan penilaian kepraktisan pada media *scrapbook* di atas dari 12 pernyataan angket yang diberikan diperoleh skor rata-rata total yakni 3,9 dimana hasil skor tersebut dinyatakan bahwa media *scrapbook* sangat praktis digunakan dalam pembelajaran PKn khususnya pada materi hidup bergotong royong.

3. Uji Keefektifan Produk

Adapun hasil belajar yang dicapai siswa kelas IV SDN Sidoasih dapat dilihat pada tabel 4.9 dibawah ini.

Tabel 4.9  
Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV SDN Sidoasih  
Tahun Pelajaran 2023/2024

| No                    | Nama Siswa | KKM | Nilai        | Tuntas    | Belum Tuntas |
|-----------------------|------------|-----|--------------|-----------|--------------|
| 1                     | AB         | 70  | 75           | √         |              |
| 2                     | AS         | 70  | 80           | √         |              |
| 3                     | ARP        | 70  | 60           |           | √            |
| 4                     | AZM        | 70  | 75           | √         |              |
| 5                     | ANJ        | 70  | 80           | √         |              |
| 6                     | AC         | 70  | 85           | √         |              |
| 7                     | AAF        | 70  | 80           | √         |              |
| 8                     | AAR        | 70  | 80           | √         |              |
| 9                     | APR        | 70  | 65           |           | √            |
| 10                    | ANS        | 70  | 75           | √         |              |
| 11                    | CDV        | 70  | 80           | √         |              |
| 12                    | DV         | 70  | 85           | √         |              |
| 13                    | ENS        | 70  | 80           | √         |              |
| 14                    | HAG        | 70  | 80           | √         |              |
| 15                    | IFG        | 70  | 85           | √         |              |
| 16                    | IDF        | 70  | 80           | √         |              |
| 17                    | JU         | 70  | 80           | √         |              |
| 18                    | MAD        | 70  | 80           | √         |              |
| 19                    | NAP        | 70  | 75           | √         |              |
| 20                    | NHM        | 70  | 85           | √         |              |
| 21                    | QBP        | 70  | 80           | √         |              |
| 22                    | SAN        | 70  | 80           | √         |              |
| 23                    | SF         | 70  | 60           |           | √            |
| 24                    | WR         | 70  | 75           | √         |              |
| 25                    | ZNH        | 70  | 80           | √         |              |
| <b>Jumlah</b>         |            |     | <b>1940</b>  | <b>22</b> | <b>3</b>     |
| <b>Rata-rata Skor</b> |            |     | <b>77,60</b> |           |              |
| <b>Ketuntasan (%)</b> |            |     | <b>88%</b>   |           |              |

Sumber : Skor Hasil Tes Siswa Kelas IV SDN Sidoasih

Berdasarkan hasil belajar PKn di atas, diketahui bahwa dari 25 siswa, terdapat 22 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan belajar yang mencapai 88%. Dari hasil tes tersebut dapat disimpulkan bahwa pencapaian ketuntasan belajar yang diperoleh sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar  $\geq 80\%$ .

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

- Media *scrapbook* pada materi PKN tentang hidup bergotong royong siswa kelas IV SDN Sidoasih memiliki kelayakan yang sangat baik sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil : 1) validasi ahli materi pada tahap 1 memperoleh rata-rata skor sebesar 2,5, kemudian meningkat pada tahap 2 menjadi 3,7 dimana dari hasil skor tersebut maka media *scrapbook* secara isi materi sudah dinyatakan “layak digunakan”. 2) validasi ahli bahasa tahap 1 memperoleh rata-rata skor sebesar 2,5, kemudian meningkat pada tahap 2 menjadi 3,8 dimana dari hasil skor tersebut maka media *scrapbook* secara kebahasaan sudah dinyatakan “layak digunakan”. Dan 3) ahli media tahap 1 memperoleh rata-rata skor sebesar 2,5, kemudian meningkat pada tahap 2 menjadi 3,8 dimana dari hasil skor tersebut maka media *scrapbook* dalam kualitasnya sebagai media sudah dinyatakan “layak digunakan”.
- Media *scrapbook* pada materi PKN tentang hidup bergotong royong siswa kelas IV SDN Sidoasih memiliki kepraktisan yang sangat baik sebagai media pembelajaran. Adapun hasil yang dicapai dari respon siswa tersebut dengan memperoleh rata-rata skor sebesar 3,9 sehingga dinyatakan “sangat praktis dan layak digunakan”.

3. Media *scrapbook* pada materi PKN tentang hidup bergotong royong siswa kelas IV SDN Sidoasih memiliki efektivitas yang sangat baik sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang diberikan kepada seluruh siswa diperoleh yakni ketuntasan belajar yang mencapai 88%. Dalam hal ini pembelajaran dikatakan berhasil secara klasik minimal 80% siswa secara keseluruhan mencapai nilai tuntas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anwar, Faisal dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*. Makassar: Tohar Media.
- Fikri, Hasnul dan Ade Sri Madona. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Muafiah, Andi Firdha. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Project Based Learning (PJBL) Pada Materi Keanekaragaman Hayati Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Pangkep*. Makassar: UIN Alauddin.
- Susanto, Ahmad. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ulfa, Siti Mariam. (2021). *Pengembangan Media Scrapbook Tema 5 Pahlawanku Pada Kelas IV SD/MI*. UIN Lampung.
- Winingsih, Sentia Tri. (2022). *Pengembangan Media Scrapbook Pembelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan di Kelas IV SD Negeri 16 Kota Bengkulu*. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.