



Pengembangan Media *Scrapbook* Model *Dick and Carey* Berorientasi Cerita Rakyat pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar

Kadek Ayu Puriasih^{1*}, Made Putra² 

^{1,2} Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: kadekayupuriasih16@undiksha.ac.id

Abstrak

Kegiatan pembelajaran PPKn di sekolah dasar umumnya hanya menggunakan media berupa buku ajar dan dibelajarkan secara konvensional, sehingga siswa merasa bosan saat kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan rancang bangun dan validitas pengembangan media *Scrapbook* berorientasi cerita rakyat muatan pelajaran PPKn sekolah dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model *Dick and Carey* yang disederhanakan menjadi 8 tahapan. Subjek pada penelitian ini yaitu ahli isi muatan pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan siswa kelas V pada tahap uji coba perorangan dan coba kelompok kecil. Metode dan instrument yang digunakan dalam penelitian ini yakni berupa kuisioner/angket yang kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa pada uji ahli isi muatan pelajaran memperoleh hasil 91,66% dengan kategori sangat baik, uji validitas ahli desain pembelajaran memperoleh hasil 96,42% dengan kualifikasi sangat baik, uji ahli media pembelajaran memperoleh hasil 88,90% dengan kualifikasi baik, uji coba perorangan memperoleh hasil 94,16% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok kecil memperoleh hasil 95,27% dengan kualifikasi sangat baik. Sehingga berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Scrapbook* yang berorientasi cerita rakyat ini layak digunakan pada muatan pelajaran PPKn kelas V sekolah dasar.

Kata kunci: *Scrapbook*, Cerita Rakyat, Model *Dick and Carey*

Abstract

Civics learning activities in elementary schools generally only use media in the form of textbooks and are taught conventionally, so students feel bored during learning activities. The purpose of this study is to describe the design and validity of the development of folklore-oriented *Scrapbook* media for the content of primary school Civics lessons. This research is a type of development research using the *Dick and Carey* model which is simplified into 8 stages. The subjects in this study were subject content experts, instructional design experts, instructional media experts, and fifth grade students at the individual trial stage and small group trial. The methods and instruments used in this research are in the form of questionnaires which are then analyzed using quantitative descriptive analysis techniques. The results of the research analysis showed that the subject content expert test obtained 91.66% results in the very good category, the learning design expert validity test obtained 96.42% results with very good qualifications, the learning media expert test obtained 88.90% results with the qualifications. good, individual trials obtained 94.16% results with very good qualifications, and small group trials obtained 95.27% results with very good qualifications. So based on these results, it can be concluded that this folklore-oriented *Scrapbook* media is suitable for use in the content of Civics lessons for grade V elementary school

Keywords: *Scrapbook*, Folklore, Model *Dick and Carey*

1. INTRODUCTION

Perkembangan arus globalisasi saat ini berjalan beriringan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat. Hal ini menyebabkan seluruh umat manusia dituntut untuk memiliki keterampilan berupa softskill dan hardskill yang memadai. Agar memiliki keterampilan hardskill dan softskill yang memadai seseorang harus menempuh pendidikan setinggi-tingginya. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan dan harus dikembangkan dalam kehidupan manusia khususnya pada era globalisasi saat ini. Pendidikan diartikan sebagai proses terkait dengan potensi (kemampuan, kapasitas) manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan, yang kemudian disempurnakan dengan kebiasaan baik, melalui media yang disusun dan dikelola sedemikian rupa oleh manusia untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Di Indonesia sendiri telah diterapkan program wajib belajar selama 12 tahun yang diawali

History:

Received : February 16, 2021

Revised : February 20, 2021

Accepted : June 12, 2021

Published : August 25, 2021

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 3.0 License



dengan pendidikan Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan awal yang ditempuh oleh seseorang akan menjadi dasar dari munculnya sikap sosial yang positif serta peningkatan pemahaman mengenai suatu kompetensi pengetahuan. Pembinaan karakter serta pembentukan sikap sosial siswa sekolah dasar dituangkan dalam mata pelajaran PPKn. Selain untuk membentuk karakter positif dan mengembangkan sikap sosial pembelajaran PPKn juga mengajarkan siswa untuk menjadi warga negara yang mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai Pancasila dan UUD 1945 (Ardhyantama, 2017; Khaulani et al., 2019). Pembelajaran PPKn penting diajarkan sejak dini untuk membentuk siswa menjadi insan yang berkarakter, cerdas, terampil, dan memiliki kepribadian baik sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 (Laksmi et al., 2020).

Namun, pada kenyataannya di lapangan pembelajaran PPKn di SD dalam membentuk kepribadian dan moral siswa dinilai belum terlaksana secara optimal (Ananda, 2017). Banyak yang menganggap PPKn merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami, karena materi PPKn yang luas menyebabkan siswa sulit untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyikapi masalah yang berbeda (Sumayati, 2020). Selain itu, motivasi belajar siswa kurang terwujud dalam pembelajaran PPKn, karena guru lebih sering menggunakan buku sebagai sumber belajar (Sumiyati, 2017). Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan di No. 2 Abianbase Kabupaten Badung. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran PPKn guru cenderung lebih sering menggunakan sumber belajar berupa buku karena terbatasnya sarana dan prasarana di kelas, sehingga siswa mudah merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran di kelas cenderung menjadi monoton. Pembelajaran yang bersifat monoton akan membuat siswa merasa bosan dan jenuh untuk belajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut yakni dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang bisa mempengaruhi motivasi, kondisi dan lingkungan belajar (Angraini, 2017). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar (Tafonao, 2018). Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi akan meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, selain itu siswa akan lebih mudah memahami materi (Devi, 2020; Mar'atusholihah et al., 2019; Supriyono, 2018). Sehingga berdasarkan hal tersebut pemilihan media pembelajaran harus mendapat perhatian khusus, karena media pembelajaran juga berperan penting dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn yakni media *Scrapbook*. *Scrapbook* merupakan salah satu media pembelajaran kreatif dengan tampilan visual yang menarik (Marisa et al., 2020). Media *scrapbook* memiliki bentuk seperti buku yang didalamnya memuat penjelasan mengenai materi yang disajikan dan didukung dengan hiasan gambar sehingga dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan dalam memahami materi (Purwatiningsih, 2020). *Scrapbook* dapat dibuat secara *handmade* atau buatan tangan sehingga memungkinkan menyesuaikan dengan tema yang diinginkan (Wardhani, 2018). Dengan pembuatan yang kreatif dan sesuai kebutuhan, media *scrapbook* dirasa mampu untuk menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran (Wahyuni, 2017).

Dalam pembelajaran PPKn cerita yang ditampilkan dalam media *Scrapbook* dapat berupa cerita rakyat yang berisi tentang sebuah peristiwa yang berkembang di tengah-tengah masyarakat dari mulut ke mulut dan penyampaiannya dapat melalui penuturan lisan maupun tulisan (Indiarti, 2017). Dalam cerita rakyat banyak terkandung nilai-nilai dan pendidikan karakter, sehingga cerita rakyat sesuai dengan pendidikan karakter dengan penyampaian yang ringan dan mudah dicerna (Apsari 2020). Dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila pada siswa Sekolah Dasar, cerita rakyat sangat baik dimanfaatkan sebagai media pembelajaran

(Arwansyah & Wahyudi 2019). Beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya berkaitan dengan pengembangan media scrapbook menunjukkan bahwa media *Scrapbook* efektif digunakan untuk kegiatan pembelajaran tematik siswa kelas 1 SD (Veronica et al., 2019). Penelitian relevan lainnya juga menyatakan bahwa media scrapbook pada materi pengelompokan hewan memiliki sifat praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran (Wardhani, 2018). Serta penelitian lain yang menunjukkan bahwa media *Scrapbook* berbasis konteks budaya banten yang dikembangkan pada peserta didik kelas III SD Negeri Banjar Agung 4 sangat layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada materi lingkungan alam dan buatan (Rosihah & Pamungkas, 2018). Berdasarkan jbaran tersebut dapat dikatakan bahwa media *Scrapbook* sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran siswa sekolah dasar, serta mampu meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan rancang bangun dan validitas pengembangan media *Scrapbook* berorientasi cerita rakyat muatan pelajaran PPKn sekolah dasar.

2. MATERIALS AND METHODS

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan, dengan menggunakan model pengembangan prosedural. Model pengembangan yang digunakan yaitu model *Dick and Carey* yang memiliki 10 tahapan penelitian. Hanya saja dalam penelitian ini 10 tahapan penelitian disederhanakan menjadi 8 tahapan yang meliputi tahap analisis kebutuhan, analisis pembelajaran, tahap merumuskan tujuan performansi, tahap mengembangkan instrumen, tahap mengembangkan strategi pembelajaran, tahap mengembangkan produk, tahap melakukan evaluasi formatif, tahap melakukan revisi produk. Subyek pada penelitian ini yaitu 3 orang ahli yang terdiri dari ahli isi muatan pelajaran, ahli desain pembelajaram, ahli media pembelajaran, dan siswa kelas V pada tahap uji coba perorangan. Ahli isi muatan pelajaran merupakan dosen S2 yang merupakan salah satu dosen pengajar di Jurusan Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha. Ahli desain pembelajaran dan media pembelajaran merupakan dosen S2 yang merupakan salah satu dosen pengajar di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. Subyek uji coba pada tahap uji perorangan yaitu menggunakan 3 orang siswa kelas V SD No. 2 Abianbase kabupaten Badung dengan prestasi belajar tinggi, sedang, rendah. Subyek uji coba pada tahap uji coba kelompok kecil yaitu 9 orang siswa kelas V SD No. 2 Abianbase kabupaten Badung, dimana 3 orang memiliki prestasi belajar tinggi, 3 orang memiliki prestasi belajar sedang dan 3 orang memiliki prestasi belajar rendah. Jenis data yang terdapat pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang dimaksud meliputi saran, masukan dan komentar yang diperoleh dari hasil tanggapan kuesioner para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Data kuantitatif yang dimaksud adalah skor-skor yang diperoleh dari angket atau kuisisioner yang berikan kepada para ahli dan siswa. Metode pengumpulan data dilakukan melalui evaluasi formatif meliputi data hasil review dari para ahli, yaitu ahli isi atau materi, ahli desain pembelajaran, ahli media serta data hasil uji coba produk, yaitu uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Instrumen pengumpulan yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuisisioner/angket. Adapun kisi-kisi kuesioner yang digunakan dalam mengumpulkan data dapat dilihat pada Tabel 1, 2, 3, dan 4. Teknik analisis yang digunakan dalam memperoleh pemahaman yang jelas mengenai keberhasilan pengembangan media *Scrapbook* ini yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari angket kedalam bentuk skor. Jawaban angket terstruktur yang diperoleh dari masing-masing subjek dianalisis menggunakan skala Likert.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Muatan Pelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Materi	a. Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar dan Indikator	1,2	2
		b. Kecakupan materi	3	1
		c. Kejelasan materi	4	1
		d. Materi mudah dipahami	5	1
		e. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	6	1
		f. Materi berhubungan dengan kehidupan nyata	7	1
2.	Evaluasi	a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	8	1
		b. Kejelasan petunjuk soal	9	1
Jumlah			9	

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Tujuan	a. Kejelasan tujuan pembelajaran	1	1
		a. Kesesuaian dengan karakteristik siswa	2	1
2.	Strategi	b. Kejelasan kegiatan pembelajaran	3	1
		c. Menumbuhkan motivasi siswa	4	1
		d. Membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya.	5	1
3.	Evaluasi	a. Kejelasan petunjuk soal	6	1
		b. Kesesuaian dengan indikator pembelajaran	7	1
Jumlah			7	

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Tampilan Media	a. Kemerikutan sampul dan isi media	2	1
		b. Keterbacaan teks	3	1
		c. Ketepatan pemilihan jenis huruf, ukuran huruf dan spasi tulisan	4	1
		d. Kejelasan penyajian narasi	5	1
		e. Kejelasan dan kemenarikan gambar	6	1
		f. Ketepatan komposisi dan kombinasi pemilihan warna yang serasi	7	1
		g. Kesesuaian tata letak komponen di setiap halaman	8	1
2.	Pengoprasian	a. Kemudahan menggunakan media	1	1
Jumlah			8	

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Media Pembelajaran	a. Kemudahan penggunaan	1	1
		b. Kemenarikan media	2	1
		c. Ketepatan pemilihan warna	8	1
		d. Ketepatan pemilihan gambar	3	1
		e. Ketepatan penggunaan jenis huruf, ukuran huruf dan spasi tulisan	4	1
		f. Keterbacaan teks	5,6	2
		g. Kesesuaian tata letak komponen di setiap halaman	7	1
2	Materi	a. Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi	9	1
3	Motivasi	a. Media memberikan motivasi dan semangat siswa dalam belajar	10	1
Jumlah			10	

3. RESULTS AND DISCUSSION

Results

Hasil rancang bangun pengembangan media *Scrapbook* berorientasi cerita rakyat dilakukan dengan mengikuti tahapan pada model *Dick and Carey* yang disederhanakan menjadi 8 tahapan. Tahapan pertama yakni tahap analisis kebutuhan, yang dilakukan dengan mengumpulkan data mengenai masalah serta kebutuhan yang diperlukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas. Hasil yang ditunjukkan pada tahap analisis kebutuhan yakni ditemukan masalah yaitu pada mata pelajaran PPKn materi nilai Pancasila belum tersedia media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar, pembelajaran pada mata pelajaran PPKn lebih sering mengguakan teks bacaan sehingga siswa cepat merasa bosan, guru kurang mampu mengembangkan media pembelajaran kreatif yang mendukung mata pelajaran PPKn. Sehingga dari hasil analisis yang dilakukan, media *Scrapbook* dapat dikembangkan.

Setelah melalui tahap analisis, penelitian dilanjutkan pada tahap kedua yakni analisis pembelajaran dengan melakukan analisis terhadap kegiatan pembelajaran dan menganalisis mengenai karakteristik siswa. Hasil pada tahap ini menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru lebih sering memanfaatkan teks bacaan serta buku siswa, sehingga siswa terlihat mudah bosan, dan kurang berperan aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru masih belum bisa mengembangkan media pembelajaran yang kreatif karena memiliki keterbatasan waktu, materi, dan lainnya. Pada tahap ini analisis juga dilakukan terhadap karakteristik siswa, dimana didapatkan informasi bahwa siswa kelas V SD No. 2 Abianbase Kabupaten Badung rata-rata berusia antara 10-11 tahun, dimana anak sedang berada di tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak sudah cukup matang menggunakan pemikiran logika dan mulai mampu memahami operasi sejumlah konsep, namun perlu adanya objek konkret (media belajar) yang mendukung, agar siswa dapat menyelesaikan tugas-tugas logika, maka dari itu diperlukan adanya media pembelajaran konkret yang bervariasi sehingga dapat membantu siswa memahami materi. Selain itu dari penyebaran kuisioner kepada siswa kelas V, dapat ditarik kesimpulan bahwa, siswa kelas V lebih merasa senang dan mudah memahami materi jika pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, seperti adanya gambar-gambar ilustrasi berwarna.

Tahap ketiga dalam penelitian ini yakni merumuskan tujuan performansi yang didasarkan pada tujuan yang dikembangkan dengan mengacu pada RPP dan topik yang diajarkan. Pada tahap ini juga dilaksanakan penerjemahan terhadap Standar Kompetensi yang telah ada ke dalam tujuan khusus yang lebih operasional dengan indikator-indikator tertentu. Tujuan performansi dirumuskan dengan memuat unsur ABCD yang terdiri dari yaitu A (*audience*) berarti siswa itu sendiri, B (*behavior*) yaitu aktivitas yang harus dilakukan dan dimiliki siswa, C (*condition*) yaitu kondisi atau keadaan saat memperlihatkan kompetensi atau mengerjakan soal, D (*degree*) yaitu hasil yang diharapkan tercapai. Tahap keempat yakni, tahap mengembangkan instrument yang didasarkan pada indikator tertentu sehingga dapat mengetahui kelayakan media *Scrapbook* dalam pembelajaran, instrumen yang dikembangkan berupa kuisisioner meliputi kuisisioner ahli isi/materi, ahli desain pembelajaran, ahli media, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Selanjutnya adalah tahapan kelima yakni tahap mengembangkan strategi pembelajaran yang dilakukan dengan menyusun RPP yang di dalamnya mencakup pemilihan metode pembelajaran, pendekatan, dan pola interaksi apa yang akan digunakan. Setelah pengembangan strategi pembelajaran penelitian dilanjutkan pada tahap keenam, yakni tahap pengembangan produk. Pada tahap ini dilakukan pengembangan terhadap media *Scrapbook* sebagai media pembelajaran kelas V pada mata pelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Media *Scrapbook* ini berisi beberapa cerita rakyat yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila dan didukung dengan gambar-gambar beserta pesan moral yang dikemas secara menarik. Pada tahap ini peneliti juga membuat *flowchart* dan *storyboard* sebagai rancangan awal pembuatan media *scrapbook*.

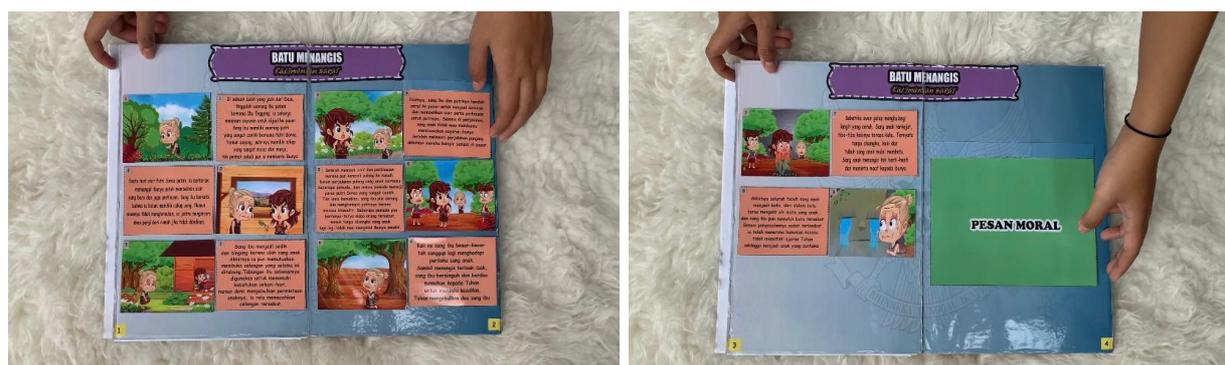
Tahap ketujuh yakni pelaksanaan evaluasi formatif. Pada tahap uji coba formatif dilakukan evaluasi formatif atau validasi media untuk menguji kelayakan media dengan satu orang ahli isi atau materi mengevaluasi kesesuaian materi yang disajikan dalam media *Scrapbook*, ahli desain pembelajaran mengevaluasi kesesuaian strategi pengajaran yang digunakan dalam pengembangan media, ahli media melakukan evaluasi terhadap penampilan, kelengkapan dan lainnya yang berkaitan dengan media. Setelah dilakukan validasi media oleh para ahli, peneliti melakukan uji coba produk, yaitu uji coba perorangan yang terdiri dari tiga orang siswa, dan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari Sembilan orang siswa kelas V SD No. 2 Abianbase Kabupaten Badung. Setelah uji formatif selesai dilaksanakan penelitian dilanjutkan pada tahap akhir yakni tahap revisi produk. Tahap revisi produk dilakukan untuk menyempurnakan media *Scrapbook* sesuai dengan saran serta masukan yang diperoleh dari para ahli. Sebelum diujicobakan kepada siswa, media *Scrapbook* ini diuji kelayakan atau validitasnya terlebih dahulu. Uji validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan atau kelayakan produk sebelum digunakan oleh pengguna. Uji validitas dilakukan oleh ahli isi muatan pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Setelah diuji kevalidan atau kelayakan produk oleh para ahli, maka selanjutnya produk diujikan atau digunakan oleh siswa pada uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Adapun hasil dari uji validitas dan uji kelayakan produk dapat dilihat pada Tabel 6. Hasil akhir pengembangan media *Scrapbook* model *Dick and Carey* berorientasi cerita rakyat pada muatan pelajaran PPKn siswa kelas V SD di sajikan pada Gambar 1 dan 2.

Tabel 6. Hasil Validasi dan Uji Coba Produk Media *Scrapbook*

No.	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Keterangan
1	Uji Isi Mata Pelajaran	91,66	Sangat Baik
2	Uji Desain Pembelajaran	96,42	Sangat Baik
3	Uji Media Pembelajaran	88,90	Baik
4	Uji Perorangan	94,16	Sangat Baik
5	Uji Kelompok Kecil	95,27	Sangat Baik



Gambar 1. Cover Depan Media *Scrapbook*



Gambar 2. Tampilan Isi Media *Scrapbook*

Discussion

Hasil penelitian menunjukkan beberapa temuan, temuan pertama berkaitan dengan hasil uji validitas media *Scrapbook* oleh ahli isi muatan pelajaran memperoleh yang memperoleh hasil 91,66% dengan kualifikasi sangat baik. Dalam hal penyampaian materi, guru harus dapat mengkondisikan materi yang ingin disampaikan dengan media pembelajaran. Artinya antara materi dengan media pembelajaran harus memiliki kesesuaian agar isi materi dapat tersampaikan dengan mudah. Media *Scrapbook* ini dikembangkan dengan memadukan materi cerita rakyat yang terkandung nilai pendidikan karakter dengan nilai-nilai Pancasila. Dengan pembelajaran terpadu, siswa akan memperoleh kesempatan atau pengalaman yang lebih berkesan (Sari et al., 2020). Temuan kedua berkaitan dengan hasil uji validitas media *Scrapbook* oleh ahli desain pembelajaran yang memperoleh hasil 96,42% dengan kualifikasi sangat baik. Penilaian yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang digunakan. Sebagai tenaga pendidik yang professional, guru harus melakukan perencanaan yang matang sebelum melaksanakan pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru memiliki peran yang sangat penting untuk memilih strategi, metode, dan media pembelajaran yang inovatif agar materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa (Sulistiyowati et al., 2021).

Temuan ketiga berkaitan dengan hasil uji validitas media *Scrapbook* oleh ahli media pembelajaran yang memperoleh hasil 88,90 dengan kualifikasi baik. Hal ini dikarenakan media *Scrapbook* yang dikembangkan bersifat menarik, mudah dipahami oleh siswa serta sesuai dengan materi yang akan diajarkan, dimana hal ini sejalan dengan tujuan pengembangan media yakni untuk meningkatkan motivasi belajar serta semangat belajar siswa (Permatasari et al., 2019). Pada dasarnya media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang bisa dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga dengan menggunakan media guru akan lebih mudah mentrasfer materi kepada siswa, sehingga proses

pembelajaran menjadi semakin bermakna (Rosihah & Pamungkas, 2018). Serta temuan keempat mengenai hasil uji coba media *Scrapbook* kepada siswa pada uji coba perorangan dengan perolehan hasil sebesar 94,16% dengan kualifikasi sangat baik dan pada uji coba kelompok kecil memperoleh hasil 95,27% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil yang diperoleh pada uji coba ini dikerenakan media pembelajaran mampu memberikan dampak yang positif bagi siswa dari segi motivasi belajarnya. Motivasi belajar merupakan salah satu unsur yang penting bagi siswa untuk bisa mengikuti pembelajaran dengan efektif. Maka dari itu proses pembelajaran harus direncanakan secara dengan maksimal. Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal maka proses pembelajaran harus direncanakan dengan sistematis, terarah, dan menggunakan prosedur yang baik (Anshari, 2018). Proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa dan bisa memberikan jawaban atas segala pertanyaan yang dimilikinya (Ningrum & Widodo, 2018).

Berdasarkan pada temuan-temuan yang diperoleh dalam penelitian ini maka didapatkan informasi bahwa media *scrapbook* berorientasi cerita rakyat pada muatan pembelajaran PPKn layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa. Hasil pada penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media *Scrapbook* efektif digunakan untuk kegiatan pembelajaran tematik siswa kelas 1 SD (Veronica et al., 2019). Temuan lainnya juga menyatakan bahwa media *scrapbook* pada materi pengelompokan hewan memiliki sifat praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran (Wardhani, 2018). Serta temuan yang menunjukkan bahwa media *Scrapbook* berbasis konteks budaya banten yang dikembangkan pada peserta didik kelas III SD Negeri Banjar Agung 4 sangat layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada materi lingkungan alam dan buatan (Rosihah & Pamungkas, 2018).

4. CONCLUSION

Media *scrapbook* ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *Dick and Carey* yang disederhanakan menjadi 8 tahapan yang meliputi tahap analisis kebutuhan, analisis pembelajaran, tahap merumuskan tujuan performansi, tahap mengembangkan instrumen, tahap mengembangkan strategi pembelajaran, tahap mengembangkan produk, tahap melakukan evaluasi formatif, dan tahap melakukan revisi produk. Berdasarkan hasil validitas yang dilakukan oleh para ahli dan uji coba produk oleh siswa, dapat dinyatakan bahwa media *Scrapbook* yang berorientasi cerita rakyat ini layak digunakan pada muatan pelajaran PPKn kelas V sekolah dasar.

5. REFERENCES

- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.149>.
- Angraini, R. (2017). Karakteristik Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Sebagai Pendidikan Nilai. *Journal of Moral and Civic Education*, 1(1), 14–24. <https://doi.org/10.24036/8851412020171116>.
- Anshari, M. P. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Materi Menghargai Keputusan Bersama Melalui Model Student Teams Achievement Divisions (STAD) Siswa Kelas V SDN 1 Ayuung Semester II Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Langsung*, 5(2), 39–44. <https://rumahjurnal.net/langsat/article/view/522>.
- Ardhyantama, V. (2017). Pendidikan Karakter Melalui Cerita Rakyat Pada Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i2.10819>.

- Arwansyah, Y. B., & Wahyudi, U. M. W. (2019). Peningkatkan Kompetensi Literasi Antiradikalisme Melalui Penulisan Cerita Rakyat Dengan Aplikasi Baboo. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 4(2), 77–82. <https://journal.trunojoyo.ac.id/metalingua/article/view/6134>.
- Devi, N. M. I. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 416. <https://doi.org/10.23887/jipppg.v3i3.28331>.
- Indiarti, W. (2017). Nilai-Nilai Pembentuk Karakter Dalam Cerita Rakyat Asal-Usul Watu Dodol. *JENTERA: Jurnal Kajian Sastra*, 6(1), 26. <https://doi.org/10.26499/jentera.v6i1.334>.
- Khaulani, F., Noviana, E., & Witri, G. (2019). Penerapan Metode Brainstorming Dengan Bantuan Media Gambar Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i1.6305>.
- Laksmi, N. P. M. A., Asri, I. G. A. A. S., & Putra, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM Berbasis Tri Kaya Parisudha Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKN Siswa Kelas IV. *Jurnal Adat Dan Budaya*, 2(1), 20–31. <http://dx.doi.org/10.23887/jabi.v2i1.28904>.
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Tika Damayani, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 253–260. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/19411>.
- Marisa, A., Haddar, G. Al, & Salim, N. A. (2020). Analisis Media Pembelajaran Berbasis Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 9–15. <https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/sjp/article/view/637>.
- Ningrum, F. U., & Widodo, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pelajaran Tematik Tema 1 Materi Lambang Negara Garuda Pancasila Untuk Siswa Kelas 3 Di SD Muhammadiyah 22 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/31684>.
- Permatasari, I. S., Hendrapipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>.
- Purwatiningsih, H. (2020). Efektivitas penggunaan media scrapbook terhadap hasil belajar tematik siswa SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 313–320. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/1586>.
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 35–49. <http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v4i1.1405>.
- Sari, I. P., Yuliantini, N., & Pebrian, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.3.3.336-344>.
- Sulistiyowati, T., Sugiharto, M. A., & Kumalasari, L. D. (2021). Pendampingan Pembelajaran Siswa Pada Era Pandemi Di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 569–576. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i2.812>.

- Sumayati, B. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pkn Materi Pengambilan Keputusan Bersama dengan Metode Bermain Prana pada Siswa Kelas V SD Negeri Dondak Kec. Pujut Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(1). <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i1.1020>.
- Sumiyati, E. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas Vi Pada Pelajaran Pkn Sd Negeri 09 Kabawetan. *Jurnal PGSD*, 10(2), 66–72. <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.66-72>.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. 2(1), 43–48. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262>.
- Susila, I. N. A., & Karmini, N. N. (2019). Nilai-Nilai Pancasila Dalam Cerita Rakyat Bali Sebagai Pembelajaran Dan Penanaman Karakter Bangsa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 18(1), 131–147. <https://jurnal.ikipsaraswati.ac.id/index.php/suluh-pendidikan/article/view/99>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Veronica, I., Subekti, E. E., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Pembelajaran Tematik Kelas I Sd N Taman Sari 01 Pati. *Jurnal Sinektik*, 2(1), 26. <https://doi.org/10.33061/js.v2i1.2986>.
- Wahyuni, A., & Sulistiyono, R. (2017). Peningkatan keterampilan berbicara menggunakan media scrapbook untuk siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Pakel Yogyakarta. *Seminar Nasional*, 45–50. <http://www.seminar.uad.ac.id/index.php/saga/article/viewFile/2795/696>.
- Wardhani, S. W. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III *Jurnal Sekolah*, 2(2), 124–130. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/SekolahDasar.js.v2i2.9934>.