

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI PERANGKAT DESA DAN
KELURAHAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
SD KATOLIK SANTA MARIA KOTA KEDIRI**

Sefti Widya¹, Ita Kurnia², Nurita Primasatya³

¹²³PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Alamat e-mail : seftywidya457@gmail.com¹, itakurnia@unpkediri.ac.id²,
Nurita.primasatya@gmail.com³

ABSTRACT

This research and development aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of Scrapbook Learning Media Based on Problem Based Learning on Village and Sub-district Device Materials to Improve Learning Outcomes of Grade IV Students of Santa Maria Catholic Elementary School. This study uses Research and Development (R&D) using the ADDIE development model consisting of five stages, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. The subjects of this study were teachers and grade IV students of Santa Maria Elementary School. The data analysis techniques used were qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of this development research are (1) The results of the validity test obtained a media validator score of 87.5% and the value obtained by the material validator was 90% so that the media was declared very valid. (2) The results of the practicality test obtained a teacher response questionnaire score of 85% and student responses on a limited scale of 82% and a wide scale of 84% so that the media was declared very practical. (3) The results of the effectiveness test obtained a pretest score of 71%, and a posttest score of 93% so that an N-Gain score of 86.78 was obtained with high criteria. Meanwhile, in the large-scale trial, the pretest score was 60%, and the posttest score was 96%, so that the N-Gain score was 91.68 with high criteria. So that the media is declared very effective. It can be concluded that the scrapbook learning media based on problem based learning is declared very valid, very practical, and very effective for use in learning.

Keywords: Media, Scrapbook, Problem Based Learning

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Perangkat Desa Dan Kelurahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Katolik Santa Maria. Penelitian ini menggunakan menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model

pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, developmen, implementation, evaluation*. Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Santa Maria. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan ini adalah (1) Hasil uji kevalidan memperoleh skor validator media sebesar 87,5% dan perolehan nilai oleh validator materi sebesar 90% sehingga media dinyatakan sangat valid. (2) Hasil uji kepraktisan memperoleh skor angket respon guru sebesar 85% dan respon siswa pada skala terbatas sebesar 82% dan skala luas sebesar 84% sehingga media dinyatakan sangat praktis. (3) Hasil uji keefektifan memperoleh skor pretest sebesar 71%, dan skor postest sebesar 93% sehingga diperoleh skor N-Gain 86,78 dengan kriteria tinggi. Sedangkan pada uji coba skala luas mendapatkan skor pretest sebesar 60%, dan skor postest sebesar 96% sehingga diperoleh skor N-Gain 91,68 dengan kriteria tinggi. Sehingga media dinyatakan sangat efektif. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* berbasis *problem based learning* dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media, *Scrapbook*, *Problem Based Learning*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu usaha dengan beberapa metodologi yang dirancang untuk memfasilitasi pengembangan diri aktif siswa, termasuk berpikir kritis, ketajaman ilmiah, ketabahan kognitif, pertumbuhan spiritual, disiplin diri, dan kemahiran dalam berbagai kemampuan (Rizkiyah & Siti, 2024). Suatu pembelajaran dikatakan efektif jika siswa aktif secara fisik, mental, dan emosional selama proses pembelajaran sehingga mereka dapat memahami konsep materi pelajaran dengan mudah.

Mata pelajaran yang diajarkan khususnya di sekolah dasar salah satunya adalah mata pelajaran

pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan metode pedagogis yang dirancang untuk mendidik peserta didik agar memahami dan mengamalkan konsep-konsep dasar Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Setiawan et al., 2021). Pancasila merupakan hasil perenungan dan hasil pemikiran yang mendalam dari masyarakat Indonesia, yang dianggap sebagai realitas (norma, nilai) yang paling optimal, bijaksana, adil, akurat, dan sesuai bagi masyarakat Indonesia (Akhyar & Dewi, 2022).

Pada mata pelajaran pendidikan Pancasila terdapat beberapa elemen salah satunya

elemen NKRI. Negara Kesatuan Republik Indonesia dalam elemen tersebut membahas karakteristik bangsa kearifan lokal, mengenali bahwa dirinya adalah bagian dari lingkungan sekitarnya, sehingga muncul kesadaran untuk menjaga lingkungan sekitarnya agar tetap nyaman dihuni. Dalam elemen NKRI mempelajari mengenai materi lingkungan tempat tinggal (perangkat desa dan kelurahan) sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada guru dan siswa kelas IV di Sekolah Dasar Katolik Santa Maria Kota Kediri yang dilakukan pada tanggal 02 Desember 2024 guru menyampaikan terdapat 28 dari 48 jumlah siswa kelas IV mendapatkan nilai di bawah rata-rata. Masalah tersebut pada capaian pembelajaran peserta didik mampu memahami lingkungan sekitar (RT/RW/Desa/Kelurahan dan Kecamatan) sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI, termasuk elemen NKRI tentang materi Perangkat Desa dan Kelurahan.

Pada saat melakukan wawancara bersama guru kelas IV menyatakan bahwa beberapa siswa ketika menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media video dari internet dengan bantuan LCD siswa tidak fokus. Siswa sulit memahami materi yang disampaikan. Siswa lebih tertarik pada media konkrit, selain itu juga guru menyampaikan belum pernah menggunakan media pembelajaran dalam bentuk nyata pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi perangkat desa dan kelurahan.

Solusi dari masalah yang ditemukan adalah media pembelajaran yang menarik dan melatih keaktifan siswa dalam penggunaannya yaitu media *scrapbook*. Media *scrapbook* merupakan media yang mengintegrasikan praktik menempelkan foto dan berbagai hiasan menjadi sebuah karya seni yang menarik secara visual. Berbagai dekorasi atau benda dapat digunakan di dalam *scrapbook* untuk menyempurnakan presentasi tentang tata surya. Oleh karena itu, *Scrapbook* berfungsi sebagai media

edukatif yang memikat siswa dan meningkatkan pengalaman belajar (Faroh et al., 2023). *Scrapbook* merupakan salah satu alternatif yang dapat menarik perhatian siswa (Cholifah & Fauziah, 2021).

Pemanfaatan media pendidikan bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan (Pramudya & Paksi, 2024). Penggunaan media pembelajaran dapat didukung dengan metode pembelajaran yang menuntut siswa secara aktif salah satu metode tersebut yaitu *problem based learning*.

Metode *problem based learning* memberikan tantangan kepada siswa, mendorong pembelajaran kolaboratif dan inventif dengan memfasilitasi keterlibatan aktif melalui kerja kelompok (Sari et al., 2023). Penggunaan paradigma PBL dalam pendidikan meningkatkan pemahaman siswa dalam memecahkan masalah sekaligus menumbuhkan karakter seperti ketelitian, kreativitas, kepercayaan diri, tanggung jawab, dan rasa hormat

terhadap sudut pandang yang berbeda (Susriyati & Yurida, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh (Nurdian et al., 2024) mengemukakan bahwa penggunaan *scrapbook* menawarkan beberapa keuntungan, seperti meningkatkan kreativitas siswa, memfasilitasi hobi, berfungsi sebagai dokumentasi, dan menyediakan sumber hiburan dan penghilang stres. Menurut (Pasaribu & Silalahi, 2022) Media *scrapbook* merupakan media yang menarik karena dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa sekaligus menumbuhkan minat dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran .

Media pembelajaran *scrapbook* berbasis *problem based learning* adalah penggabungan media *scrapbook* dengan prinsip-prinsip *problem based learning*. Pengembangan media ini merupakan upaya inovatif untuk menyesuaikan tuntutan pembelajaran dengan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berfokus pada pemecahan masalah. Pembelajaran berdasarkan masalah memungkinkan guru menerapkan masalah dalam kehidupan nyata untuk mengajar

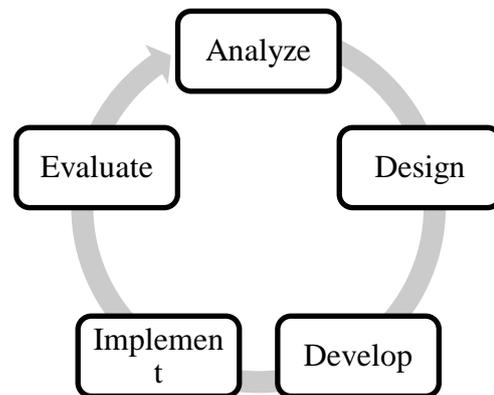
siswa. *Scrapbook* tidak hanya berfungsi sebagai media visual yang menarik, tetapi juga membantu siswa merekam cara mereka berpikir, menyelesaikan masalah, dan menunjukkan solusi.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul Pengembangan “**Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Perangkat Desa Dan Kelurahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Katolik Santa Maria**”.

B. Metode Penelitian

Model penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&d)*. Menurut (Waruwu, 2023) penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses penemuan potensial masalah, mendesain dan mengembangkan suatu produk sebagai solusi terbaik. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, alat peraga, modul, alat evaluasi, atau alat pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan ini akan

dikembangkan produk berupa media scrapbokk berbasis problem based learning bagi siswa sekolah dasar kelas IV.



Model Pengembangan ADDIE

Sumber: (Waruwu, 2023)

Lokasi yang ditentukan oleh peneliti yaitu di SD Katolik Santa Maria Jl. Brawijaya No.42 Kelurahan Pocanan Kecamatan Kota yang terletak di Kota Kediri, Jawa Timur. SD Katolik Santa Maria merupakan institusi pendidikan dasar yang berkomitmen memberikan layanan pendidikan berkualitas di lingkungan Kota Kediri, dengan dukungan fasilitas yang memadai dan pengelolaan oleh yayasan. Peneliti telah melakukan observasi di sekolah tersebut dan menemukan masalah yang perlu dicari solusinya

Subjek penelitian dan pengembangan ini yaitu siswa kelas IV SD Katolik Santa Maria Kota Kediri

yang berjumlah 15 siswa (sebagai uji coba terbatas) dan 33 siswa (sebagai uji coba luas). Siswa kelas IV SD Katolik Santa Maria membutuhkan media pembelajaran dalam bentuk nyata dengan menggunakan media pembelajaran visual

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1) Tahap Analisis

Tahap analisis (*analyze*) pada proses ini memiliki dua tahap yaitu *need assessment* (analisis kebutuhan) dan analisis hasil belajar. Pada penelitian ini tahap analisis dimulai dengan melakukan wawancara kepada guru kelas IV yang dilakukan di SD Katolik Santa Maria pada tanggal 02 Desember 2024.

- a. Analisis kebutuhan, Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran pada materi perangkat desa dan kelurahan.
- b. Analisis hasil belajar, Berdasarkan hasil tes sumatif yang diperoleh siswa kelas IV mendapatkan nilai masih di bawah rata-rata. Masalah yang ditemukan hasil belajar siswa masih rendah.

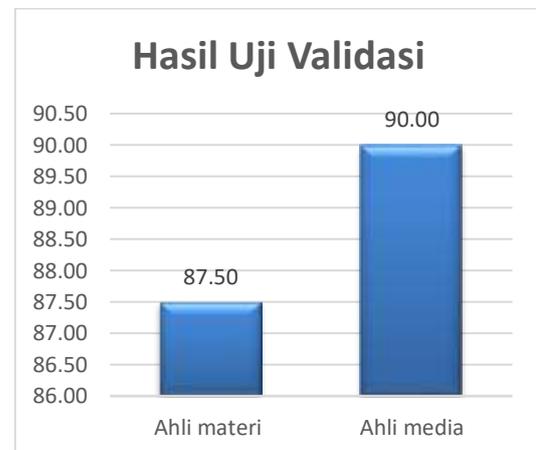
2) Tahap Desain

Pada tahap kedua yaitu menyusun desain media yang akan dikembangkan dalam media *scrapbook*. Desain merupakan kegiatan awal untuk merancang dan merencanakan suatu produk yang sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media *scrapbook* pada penelitian sebelumnya menggunakan kertas karton pada bagian cover, isi buku menggunakan kertas manila, serta kertas origami untuk hiasan atau tempelan. Kertas manila mudah rusak jika terkena air atau kelembaban. Kertas origami lebih tipis dan mudah kusut jika di lipat-lipat, sehingga membuat media tidak tahan lama dalam penggunaan jangka panjang, berbeda dengan media yang satu ini bagian cover menggunakan board paper dengan ketebalan 4,3 mm, sehingga bagian cover terlihat kaku dan kuat. Ring *scrapbook* sebagai perekat antara cover dan halaman isi. Media ini membuat siswa mudah memahami materi yang akan disampaikan oleh guru:

Tabel 1. Desain media pembelajaran *Scrapbook*



pembelajaran berupa *scrapbook* berbasis problem based learning. Langkah pengembangan meliputi kegiatan mencari alat dan bahan, membuat produk untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Kemudian rancangan desain media tersebut divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media, setelah itu perbaikan dilakukan oleh peneliti berdasarkan masukan yang diberikan oleh validator untuk menghasilkan media pembelajaran yang tepat sesuai tujuan pembelajaran.



Gambar 2. Persentase Hasil Uji Kevalidan

3) Tahap Pengembangan

Tahap yang ketiga yaitu pengembangan produk, ini merupakan realisasi rancangan yang telah diselesaikan pada tahap desain. Peneliti membuat media

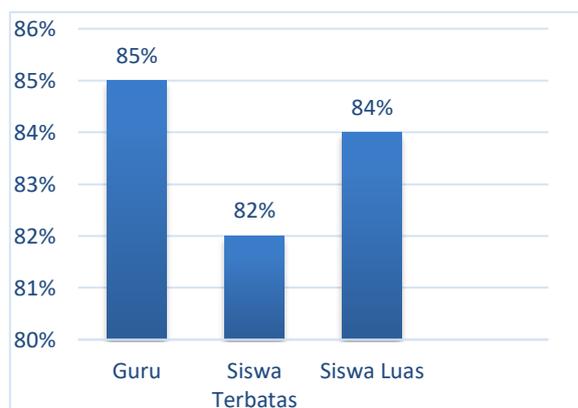
Media pembelajaran *scrapbook* berbasis problem based learning pada materi perangkat desa dan kelurahan dinyatakan sangat valid. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai oleh validator media

sebesar 87,5% dan perolehan nilai oleh validator materi sebesar 90% sehingga media pembelajaran *scrapbook* berbasis *problem based learning* pada materi perangkat desa dan kelurahan dapat digunakan pada siswa kelas IV.

4. Tahap Implementation

Tahap Penerapan yaitu menguji coba seluruh rancangan media yang telah dibuat sebelumnya oleh peneliti. Sehingga produk yang telah dikembangkan dan telah tervalidasi oleh validator dapat diimplementasikan kepada siswa untuk melihat kepraktisan dan keefektifan produk. Akan dilakukan uji coba luas dan uji coba terbatas.

Berikut merupakan hasil uji kepraktisan guru dan siswa yang telah dilakukan pada penelitian ini:



Gambar 3. Hasil Uji Kepraktisan

Media pembelajaran *scrapbook* berbasis *problem based learning* pada

materi perangkat desa dan kelurahan dinyatakan sangat praktis. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai hasil angket respon guru sebesar 85% dan respon siswa pada skala terbatas sebesar 82% dan skala luas sebesar 84% sehingga media pembelajaran *scrapbook* berbasis *problem based learning* pada materi perangkat desa dan kelurahan dapat digunakan pada siswa kelas IV

Analisis keefektifan dapat diperoleh dari hasil N-Gain pada uji coba terbatas dan luas. Media pembelajaran *scrapbook* berbasis *problem based learning* pada materi perangkat desa dan kelurahan dinyatakan sangat efektif. Hasil uji coba terbatas skor pretest sebesar 71%, dan skor posttest sebesar 93% sehingga diperoleh skor N-Gain 86,78 dengan kriteria tinggi. Sedangkan pada uji coba skala luas mendapatkan skor pretest sebesar 60%, dan skor posttest sebesar 96% sehingga diperoleh skor N-Gain 91,68 dengan kriteria tinggi. Sehingga media pembelajaran *scrapbook* berbasis *problem based learning* pada materi perangkat desa dan kelurahan dapat digunakan pada siswa kelas IV.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap evaluasi ini dapat dilakukan sepanjang pelaksanaan kelima tahap model ADDIE. Tahap evaluasi ini dilakukan pengumpulan data yang diperoleh dari hasil, validasi ahli materi, validasi ahli media, angket respon guru dan angket respon siswa. Data tersebut yang akan digunakan untuk mengetahui apakah media *scrapbook* berbasis *problem based learning* yang dikembangkan perlu adanya perbaikan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan agar sesuai dengan spesifikasi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran *scrapbook* berbasis *problem based learning* pada materi perangkat desa dan kelurahan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar yang telah dilakukan di SD Katolik Santa Maria Kota Kediri maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil uji kevalidan memperoleh skor validator media sebesar 87,5% dan perolehan nilai oleh

validator materi sebesar 90% sehingga media pembelajaran *scrapbook* berbasis *problem based learning* dinyatakan sangat valid.

2. Hasil uji kepraktisan memperoleh skor angket respon guru sebesar 85% dan respon siswa pada skala terbatas sebesar 82% dan skala luas sebesar 84% sehingga media pembelajaran *scrapbook* berbasis *problem based learning* dinyatakan sangat praktis.
3. Hasil uji keefektifan memperoleh skor pretest sebesar 71%, dan skor posttest sebesar 93% sehingga diperoleh skor N-Gain 86,78 dengan kriteria tinggi. Sedangkan pada uji coba skala luas mendapatkan skor pretest sebesar 60%, dan skor posttest sebesar 96% sehingga diperoleh skor N-Gain 91,68 dengan kriteria tinggi. Sehingga media pembelajaran *scrapbook* berbasis *problem based learning* dinyatakan sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi.

- Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546.
<http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772>
<https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772/pdf>
- Cholifah, T. N., & Fauziah, W. N. (2021). Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 185–194. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.185-194>
- Faroh, N., Ahied, M., Tamam, B., Rosidi, I., & Sutarja, M. C. (2023). Pengembangan Media Scrapbox Untuk Meningkatkan Minat. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 6(2), 94–102.
- Nurdian, H., Nisa, K., & Sobri, M. (2024). Pengembangan Media Scrapbook Pada Muatan Materi Makna Pancasila Dan Keberagaman Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 2 Dasan Geres. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 09(02). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/16334>
- Pasaribu, W. I., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Ipa Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas Iv Sd. *PEDAGOGI: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 81–95.
- Pramudya, D. R., & Paksi, H. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Sekolah Dasar. *JPGSD*, 12(10), 1090–1104.
- Rizkiyah, M., & Siti, F. (2024). Peran Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Menanamkan Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 635–637.
- Sari, L. A., Khasanah, U., & Sulistyaningsih, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.76179>
- Setiawan, D. A., Nugroho, M. R. A., Alif, S. A., & Wardani, N. W. (2021). Pentingnya Peran Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Memperkuat Karakter Dan Kebangsaan. *CIVICUS*.
- Susriyati, D., & Yurida, S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model Problem Based Learning Berbasis Karakter. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 280–288.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed

Method). *Jurnal Pendidikan
Tambusai*, 7(1), 2896–2910.