



Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Makna Lambang Garuda Pancasila Kelas II Sekolah Dasar

Rahma Nur Lailiyah^{1*}, Frans Aditia Wiguna², Kukuh Andri Aka³

¹⁻³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri
Email: ^{1*}nurlailirahma234@gmail.com, ²frans@unpkediri.ac.id, ³kukuh.andri@unpkediri.ac.id

Abstrak

Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. *Scrapbook* merupakan media pembelajaran berbasis visual dan interaktif yang efektif digunakan dalam pembelajaran tematik, khususnya pada materi makna lambang Garuda Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *scrapbook* dan mengetahui kelayakan, kepraktisan, serta efektivitasnya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 86% (kategori sangat valid). Respon guru menunjukkan kepraktisan media sebesar 91,1% dan respon siswa sebesar 93,3%. Hasil uji efektivitas menunjukkan 95% siswa mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, media *scrapbook* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran makna lambang Garuda Pancasila.

Kata Kunci : Pengembangan, *Scrapbook*, Lambang Negara, Pancasila

PENDAHULUAN

Permasalahan yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran, salah satunya pembelajaran yang bersifat monoton. Hal ini dapat menurunkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap kualitas pendidikan. Menurut (Sudarmono et al., 2021), tanpa ada pendidikan yang berkualitas dan memadai, bangsa Indonesia akan memiliki kompetensi yang rendah. Oleh karena itu, kurikulum merdeka merupakan salah satu langkah untuk mewujudkan pendidikan yang menyenangkan untuk peserta didik maupun guru. Dalam kurikulum merdeka, peserta didik, tidak hanya dibentuk menjadi cerdas, tetapi juga memiliki karakter yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila berisi materi penerapan prinsip-prinsip dalam Pancasila. Menurut (Akhyar & Dewi, 2022), Pendidikan Pancasila adalah pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban kewarganegaraan, cinta tanah air, serta berjiwa nasional Indonesia. Dalam hal ini tentu saja pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peranan penting dalam membentuk jati diri peserta didik. Dengan mempelajari ideologi Pancasila, siswa akan mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Namun dalam implementasi pembelajaran materi makna lambang Garuda Pancasila masih belum mendapatkan hasil yang optimal. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa kelas II SDN Burengan 1 masih di bawah KKTP. Dimana dari 26 siswa hanya 11 siswa (43%) yang mendapatkan nilai di atas KKTP dan 15 siswa (57%) nilainya di bawah KKTP. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara oleh guru, masalah di atas disebabkan karena kegiatan belajar dan mengajar mengandalkan buku LKS, terkadang juga menonton video tayangan yang diambil dari YouTube. Namun pada saat penayangan video pembelajaran masih belum optimal karena pada saat penerapannya masih banyak siswa yang bermain sendiri, berbicara dengan temannya dan tidak memperhatikan video pembelajaran sehingga keadaan kelas tidak kondusif.

Selain itu, dalam menjelaskan materi makna lambang Garuda Pancasila guru kesulitan dalam menjelaskan materi tersebut, karena tidak semua siswa dapat mengingat urutan dengan tepat serta keterkaitan antara simbol sila Pancasila dan bunyi yang dihafalkan. Sama halnya hasil angket yang dibagikan pada siswa juga mengatakan bahwa merasa kesulitan dalam memahami materi makna lambang sila Pancasila. Hal ini dikarenakan beberapa siswa masih kesulitan dalam mengurutkan simbol-simbol Pancasila dengan benar, terutama jika mereka harus mengaitkan setiap simbol beserta bunyinya. Terlebih lagi pada hasil observasi dengan dilakukan pengamatan kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa kurang merespon jika diberi pertanyaan oleh guru, contohnya ketika guru memberi pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui pemahaman siswa, namun siswa tersebut hanya berdiam diri tanpa berani mencoba menjawab pertanyaan dari guru, hal ini berpengaruh terhadap karakteristik siswa bersifat pasif.

Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik perhatian siswa agar pembelajaran lebih menyenangkan serta siswa dengan mudah mengetahui makna pada setiap sila Pancasila. Media pembelajaran yang tepat untuk materi makna lambang Garuda Pancasila adalah media yang menyajikan materi secara



instruksional, yang dapat membantu siswa dan menarik perhatian siswa dalam proses belajar, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Media pembelajaran menciptakan suasana belajar yang kondusif dan membantu menentukan keberhasilan pembelajaran. Menurut (Rosihah & Pamungkas, 2018), dalam kegiatan pembelajaran, memilih media yang mampu menarik minat belajar siswa dapat memudahkan penyerapan dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Oleh karena itu, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu jenis media gabungan 2D dan 3D. Dalam mendukung proses pembelajaran, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa, salah satunya Scrapbook. Scrapbook merupakan buku yang berbeda dengan buku lainnya, karena dalam buku ini terdapat seni menempel foto atau gambar pada media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif. Menurut (Rahmawanti et al., 2020), Scrapbook adalah salah satu media yang efektif dalam menyampaikan materi karena dilengkapi dengan gambar-gambar realistik yang memudahkan siswa dalam memahami materi. Penggunaan media pembelajaran berupa Scrapbook dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi karena Scrapbook dikemas dengan menarik. Menurut (Dewi & Yuliana, 2018), Scrapbook memiliki kelebihan, yaitu Scrapbook mencerminkan keunikan dari pemikiran, hidup, dan aktivitas penulisnya, menunjukkan pokok permasalahan yang dibahas, Scrapbook dapat mengatasi ruang dan waktu, Scrapbook dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, dan bahan-bahan membuat Scrapbook mudah didapat, tanpa menggunakan peralatan khusus.

METODE

Analisis Data

Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Teknik analisis data yang digunakan adalah uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *Scrapbook*. Berikut merupakan teknik yang digunakan:

1) Kevalidan

Media pembelajaran yang divalidasi oleh ahli memiliki reliabilitas lebih tinggi karena telah dinilai oleh pihak yang kompeten dalam bidangnya (Mahyuddin., et al 2017). Analisis kevalidan dilakukan oleh ahli media dan materi, dengan menentukan skor presentase hasil validasi dihitung sebagai berikut sebagai berikut:

$$P(\%) = \frac{\text{jumlah Skor Total Validasi}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Pencapaian Nilai (Skor)	Kriteria
25.00 – 40.00	Tidak Valid
41.00 – 55.00	Kurang Valid
56.00- 70.00	Cukup Valid
71.00-85.00	Valid
86.00-100.00	Sangat Valid

2) Kepraktisan

Kepraktisan media pembelajaran ditandai oleh kemudahan dalam pengoperasian, efisiensi waktu, serta kesesuaian dengan kondisi kelas (Maulia, 2022). Analisis kepraktisan dilakukan melalui pengisian angket respon oleh guru dan siswa, dengan menentukan skor presentase hasil kepraktisan dihitung sebagai berikut:

$$P(\%) = \frac{\text{jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Pencapaian Nilai (Skor)	Kriteria
25.00 – 40.00	Tidak Praktis
41.00 – 55.00	Kurang Praktis
56.00- 70.00	Cukup Praktis
71.00-85.00	Valid
86.00-100.00	Sangat Praktis

3) Keefektifan

Efektivitas ini menunjukkan bahwa media Scrapbook tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga berkontribusi secara langsung terhadap peningkatan hasil belajar (Bakara, 2023). Analisis keefektifan diukur dengan menggunakan tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran selesai yang dikenal dengan soal evaluasi. Skor presentase hasil keefektifan dihitung sebagai berikut

$$KBK = \frac{\text{Jumlah Siswa Mencapai KKTP}}{\text{Jumlah Semua Siswa}} \times 100$$

Pencapaian Nilai (Skor)	Kriteria
25.00 – 40.00	Tidak Efektif
41.00 – 55.00	Kurang Efektif
56.00- 70.00	Cukup Efektif
71.00-85.00	Valid
86.00-100.00	Sangat Efektif

Tahapan Penelitian

Dalam penelitian R&D terdapat berbagai macam model, akan tetapi peneliti lebih berfokus memakai model pengembangan ADDIE. Menurut (Branch, 2009) model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya, yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Model ADDIE sering digunakan dalam penelitian pengembangan karena bersifat umum, mudah dipelajari, serta sederhana dengan implementasinya yang sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setiap tahap dilakukan secara berurutan dan saling terkait, di mana hasil dari satu tahap menjadi dasar untuk tahap berikutnya. Pendekatan ADDIE ini memungkinkan evaluasi dan revisi yang berkelanjutan pada setiap tahap sehingga produk yang dihasilkan menjadi valid dan efektif.

1) Analisis (*Analyze*)

Hasil angket dan wawancara menunjukkan bahwa siswa kelas 2 SDN Burengan 1 memerlukan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai perkembangan kognitif mereka, khususnya dalam memahami materi lambang negara Pancasila. Selama ini pembelajaran bergantung pada LKS dan ceramah dari guru. Penayangan YouTube kurang efektif diimplementasikan karena siswa banyak yang mengobrol bersama temannya.

Sehingga hasil belajar siswa rendah, dimana dari 26 siswa hanya 11 siswa (43%) yang mendapatkan nilai di atas KKTP dan 15 siswa (57%) nilainya di bawah KKTP. Selain itu siswa juga kesulitan memahami urutan sila dan makna Simbol Pancasila. Guru mengatakan bahwa pembelajaran masih bersifat satu arah dan penggunaan media belum optimal karena keterbatasan waktu dan keterampilan.

2) Desain (*Design*)

Dalam proses pengembangan media pembelajaran Scrapbook, peneliti juga menyusun desain awal atau gambaran umum dari bentuk media Scrapbook yang akan dikembangkan. Desain ini mencakup tata letak halaman, penyusunan informasi, penggabungan elemen visual dan teks, serta penentuan urutan penyajian materi.

Desain awal media pembelajaran berbasis *Scrapbook* dikembangkan dengan memperhatikan kebutuhan siswa dan karakteristik pembelajaran visual. Media ini dirancang dalam bentuk buku kerajinan tangan (*handmade book*) yang menggabungkan elemen visual seperti gambar, stiker, potongan kertas warna-warni, dan teks yang disusun secara kreatif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam memahami materi makna lambang sila Pancasila.

3) Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Pada tahap ini, media *Scrapbook* yang telah dirancang sebagai media pembelajaran pada kelas 2 divalidasi oleh para validator seperti ahli materi.

Kevalidan Ahli Materi

Asepek	Skor
Keakuratan Materi	19
Keterpahaman dan Kejelasan	28
Total Skor	47
Skor Maksimal	50
Presentase	94%

Tabel ini menunjukkan bahwa hasil validasi media *Scrapbook* memperoleh presentase 94%, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan serta diimplementasikan ke SD.

Selanjutnya dilakukan analisis validasi media sebagai media pembelajaran. Hasil analisis dapat disajikan sebagai berikut :

Kevalidan Ahli Media

Asepek	Skor
Kualitas Tampilan	19
Kemudahan Penggunaan	28
Total Skor	44
Skor Maksimal	50
Presentase	88%

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa hasil validasi media *Scrapbook* mendapatkan skor 88% dengan kategori sangat valid dan layak diimplementasikan di SD.

Berdasarkan hasil validasi media dan materi terhadap media *Scrapbook*, media tersebut layak digunakan pada uji coba terbatas dan luas. Dengan catatan perlu dilakukan revisi sesuai saran dari para ahli, agar media menjadi lebih baik dan memenuhi standar kelayakan.

4) Pelaksanaan (*Implementation*)

Tahap implementasi atau tahap uji coba. Tahapan implementasi bertujuan untuk menguji kepraktisan media *Scrapbook*, melalui penilaian angket dari respons guru dan siswa. Serta pengerjaan soal untuk uji keefektifan.

Pada uji kepraktisan media *Scrapbook* ini awalnya dilakukan melibatkan 6 siswa untuk mengetahui uji terbatas pada media tersebut. Selain itu siswa dan guru juga diminta untuk mengisi angket kepraktisan media *Scrapbook* ini dalam membantu proses pembelajaran.

Hasil uji kepraktisan siswa yang menunjukkan sangat praktis. Dapat dilihat dari tabel berikut :

Kepraktisan Siswa

No	Aspek Penilaian	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Media <i>Scrapbook</i> memiliki tampilan yang menarik	5	1
2	Media <i>Scrapbook</i> mudah digunakan	6	
3	Media <i>Scrapbook</i> membuat saya tertarik untuk belajar Lambang Negara Pancasila	6	
4	Materi yang ada di media <i>Scrapbook</i> mudah dipahami	6	
5	Media <i>Scrapbook</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan	5	1
Jumlah		28	
Skor Maksimal		30	
Presentase		93,3%	

Dalam hal ini dapat dilihat melalui tabel tersebut bahwa kepraktisan media *Scrapbook* memperoleh skor 93,3 dari respons siswa. Sehingga media *Scrapbook* dinyatakan paraktis digunakan. Sedangkan angket respons guru dapat dilihat pada tabel berikut

Kepraktisan Guru

Asepek	Skor
Keakuratan Materi	18
Kejelasan materi dan media	27
Total Skor	41
Skor Maksimal	45
Presentase	91,1%

Berdasarkan tabel tersebut angket respons guru diperoleh skor 91,1% yang berarti media sangat praktis digunakan. Tanpa revisi dan saran dari guru maupun siswa.

Selanjutnya pada uji keefektifan media *Scrapbook* dilakukan dengan uji coba dalam skala besar, yaitu dengan melibatkan 20 siswa kelas 2 sebagai peserta didik. Untuk mengukur seberapa efektif media *Scrapbook* dilakukan analisis terhadap hasil belajar siswa. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan soal evaluasi setelah proses pembelajaran selesai. Dengan melihat jawaban siswa pada soal tersebut, peneliti dapat mengetahui sejauh mana media *Scrapbook* berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Tingkat keberhasilan siswa dalam menjawab soal evaluasi ini menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas media yang telah dibuat dan digunakan.

Dari 20 siswa yang melakukan uji keefektifan, diketahui bahwa 18 siswa berhasil atau tuntas memenuhi KKTP yang ditentukan yaitu minimal 75 yang telah ditetapkan oleh sekolah, sedangkan 1 siswa dinyatakan belum tuntas. Dengan demikian presentase keberhasilan mencapai 95% yang menunjukkan bahwa media *Scrapbook* sangat efektif.

5) Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dan revisi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan agar media *Scrapbook* yang dikembangkan dapat dianggap layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Peneliti melakukan perbaikan pada setiap proses, mulai dari tahap perancangan hingga tahap implementasi, sehingga produk akhir berupa media *Scrapbook* dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD, khususnya pada materi lambang negara Pancasila. Dengan demikian, setiap tahapan pengembangan selalu disertai proses evaluasi yang sistematis dan berkesinambungan, serta dijelaskan secara rinci pada tahap-tahap berikutnya, sehingga menjamin mutu dan kelayakan media yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE, penelitian ini berhasil menghasilkan sebuah produk berupa media *Scrapbook* yang digunakan pada pembelajaran materi "Lambang Negara Pancasila" untuk siswa kelas II SDN Burengan 1. Media ini dirancang sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik, agar siswa lebih mudah memahami nilai-nilai simbol dalam lambang negara serta makna yang terkandung dalam setiap sila Pancasila. Hasil penelitian diperoleh dari validasi ahli media yang memperoleh skor 88% sedangkan ahli materi memperoleh skor 94%, dengan kategori "sangat valid". Selanjutnya dari kepraktisan yang mana kepraktisan respons guru memperoleh 91,1% sedangkan respons siswa memperoleh 95,5% dikategorikan "sangat praktis". Pada hasil uji keefektifan memperoleh skor 95% dengan kategori "sangat efektif". Maka dengan ini media pembelajaran *Scrapbook* ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

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
- Bakara, T. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap aktivitas mengajar guru di kelas. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 205-212.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design : The ADDIE approach*. Springer.
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *REFLEKSI EDUKITA*, 9(1), 19-25
- Mahyuddin, R. S., Wati, M., & Misbah, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis zoomable presentation berbantuan software prezi pada pokok bahasan listrik dinamis. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(2), 229-240.
- Maulia, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator 3 untuk Kelas XI SMA pada Materi Barisan dan Deret. Skripsi. Pekanbaru: Universitas Islam Riau. *Skripsi, Universitas Islam Riau*.



- Rahmawati, I., Purnamasari, I., Kusumawanti, Y. I., & (2021). _Keefektifan Media *Scrapbook* pada Tema 3 dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar_. DWIJALOKA *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(1), 89-97.
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2018). Pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* berbasis konteks budaya Banten pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 35-49.
- Salsabilah, S., Marina, N., & Marhamah, M. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Poe Di Sekolah Dasar. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2(1), 27-42
- Sudarmono, Hasibuan, L., & Anwar Us, K. (2021). Pembiayaan Pendidikan. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 266–280.