

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK*
MAKNA LAMBANG GARUDA PANCASILA
KELAS II SDN BURENGAN 1**

SKRIPSI

Digunakan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
memperoleh Gelar Sarana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

RAHMA NUR LAILIYAH

NPM: 2114060249

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025**

Skripsi oleh:
RAHMA NUR LAILIYAH

NPM: 2114060249

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* MAKNA
LAMBANG GARUDA PANCASILA KELAS II SDN BURENGAN 1**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 04 Juli 2025

Dosen Pembimbing I



Frans Aditia Wiguna, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0719048206

Dosen Pembimbing II



Kukuh Andri Aka, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0713118901

Skripsi Oleh:

RAHMA NUR LAILIYAH

NPM: 2114060249

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* MAKNA
LAMBANG GARUDA PANCASILA KELAS II SDN BURENGAN 1**

Telah dipertahankan di depan panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

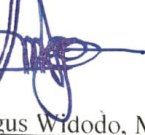
Pada tanggal: 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Frans Aditia Wiguna, M.Pd
2. Penguji I : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
3. Penguji II : Kukuh Andri Aka, M.Pd

: 
: 
: 

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Rahma Nur Lailiyah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/ 09 Mei 2002
NPM : 2114060249
Fak/Jur/Prodi. : FKIP/ SI PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kerjasama di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 04 Juli 2025

Yang Menyatakan



RAHMA NUR LAILIYAH
NPM. 2114060249

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Tidak semua yang gagal itu buruk, karena Allah pasti menyisipkan pelajaran paling indah dengan hal-hal yang tak kita duga. Kegagalan hanyalah cara-Nya mengarahkan kita ke tempat yang seharusnya.

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini untuk kedua orang tuaku, ayah dan ibu yang sangat kucintai, keluarga, serta orang-orang yang selalu memberikan dukungan serta do'a akan disetiap langkah perjuanganku. Kalian yang menjadi alasan terkuatku untuk terus melangkah meski dalam keadaan sulit. Untuk setiap do'a yang terucap dalam diam, untuk setiap peluh dan pengorbanan yang tidak pernah habis dan untuk cinta yang kalian berikan. Tanpa restu dan do'a kalian, mungkin aku tidak pernah sampai di titik ini. Aku tahu tak akan mampu membalas semua kebaikan kalian, tapi izinkan aku menjadikan keberhasilan ini sebagai bentuk syukur dan persembahan kecil untuk segala perjuangan kalian. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga kalian dalam kesehatan, kebahagiaan, dan keselamatan.

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Makna Lambang Garuda Pancasila Kelas II SDN Burengan 1”

merupakan bagian dari penyusunan skripsi, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada prodi PGSD FKIP PGRI Kediri. Penulisan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada:

1. Teristimewa untuk kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa yang terbaik dan dukungan sepenuh hati baik moril maupun material
2. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
5. Frans Aditia Wiguna, M.Pd, selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing selama proses penyusunan skripsi.
6. Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah membimbing selama proses penyusunan skripsi.
7. Bapak/Ibu Guru serta siswa-siswi kelas 2 SDN Burengan 1
8. Seluruh dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya serta mendidik penulis selama masa kuliah
9. Kepada teman teman yang selalu mendukung dan menyemangati dalam penulisan skripsi ini

10. Kepada pihak-pihak lain yang tidak disebut satu persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini
11. Terakhir, terima kasih untuk diri saya sendiri yang telah berjuang, bertahan, dan tidak menyerah dalam menghadapi tantangan selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah tetap melangkah meskipun merasa ragu, sehingga menjadi pribadi yang lebih kuat dan sabar.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur, sapa kritik, dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 04 Juli 2025



Rahma Nur lailiyah
NPM. 2114060249

RINGKASAN

Rahma Nur Lailiyah : Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Lambang Negara Pancasila Siswa Kelas II SDN Burengan 1, Skripsi, PGSD, FKIP Un PGRI Kediri, 2025

Kata Kunci : Pengembangan, Scrapbook, Lambang Negara

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi, berdasarkan hasil observasi siswa mengalami kesulitan dalam menghafal urutan simbol sila Pancasila, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Terdapat 43% siswa yang nilainya di atas KKTP sedangkan 57% siswa nilainya di bawah KKTP. Selain itu dalam kegiatan mengajar guru mengandalkan LKS. Oleh karena itu, dikembangkan media *Scrapbook* dengan materi makna lambang Pancasila. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menentukan seberapa valid, praktis, dan efektif media *Scrapbook* materi makna lambang Garuda Pancasila.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN Burengan 1 yang berjumlah 26 siswa. Instrumen penelitian mencakup lembar validasi ahli media, ahli materi, angket respon guru, angket respon siswa dan soal tes evaluasi hasil belajar siswa. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, kepraktisan dilakukan melalui angket respons guru dan siswa, keefektifan melalui tes hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa kevalidan media *Scrapbook* dinyatakan “sangat valid” dengan hasil validasi media sebesar 88% dan validasi materi memperoleh nilai 94% dengan kategori. Uji Kepraktisan dinyatakan “sangat praktis” dengan respon guru mendapatkan skor 91,1%, sedangkan hasil angket respon siswa memperoleh skor 93,3%. Sedangkan uji keefektifan media *Scrapbook* dinyatakan efektif, berdasarkan pada ketuntasan hasil belajar siswa mengerjakan soal evaluasi, terdapat 19 dari 20 siswa yang dinyatakan tuntas, sehingga hasil presentase mendapatkan skor 95%, media *Scrapbook* terbukti efektif dalam pembelajaran makna lambang Garuda Pancasila.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Scrapbook* sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran materi Lambang Negara Pancasila di kelas II SDN Burengan 1. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi guru, pengembang media, dan peneliti pendidikan dalam merancang media pembelajaran

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
RINGKASAN	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Teori	8
B. Penelitian Terdahulu	18
C. Kerangka Berpikir.....	19
BAB III METODE PENGEMBANGAN	22
A. Model Pengembangan.....	22
B. Prosedur Pengembangan	23
C. Tempat dan Waktu Penelitian	25
D. Uji Coba Produk.....	25
E. Validasi Produk.....	26
F. Instrumen Pengumpulan Data	27
G. Teknik Analisis Data.....	30

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil	34
B. Pembahasan	49
C. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Keterbatasan Media.....	53
BAB V PENUTUP	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	17
Table 2.2 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 3.1 Angket Ahli Materi	28
Tabel 3.2 Angket Ahli Media	28
Tabel 3.3 Angket Kepraktisan Guru	29
Tabel 3.4 Angket Kepraktisan Siswa	30
Tabel 3.5 Kisi-kisi Soal Evaluasi	30
Tabel 3.6 Skala Penilaian Lembar Validasi	31
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan	31
Tabel 3.8 Skala Penilaian Angket	32
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan Produk	32
Tabel 3.10 Kriteria Keefektifan	33
Tabel 4.1 Desain Awal Media Scrapbook	37
Tabel 4.2 Validasi Materi	39
Tabel 4.3 Revisi Ahli Materi	40
Tabel 4.4 Validasi Media	41
Tabel 4.5 Revisi Ahli Media	42
Tabel 4.6 Revisi Ahli Media	42
Tabel 4.7 Revisi Ahli Media	43
Tabel 4.8 Hasil Respon Siswa Uji Kelompok Terbatas	44
Tabel 4.9 Hasil Respon Guru	45
Tabel 4.10 Hasil Nilai Soal Evaluasi Skala Terbatas	46
Tabel 4.11 Hasil Angket Guru	47
Tabel 4.12 Hasil Skala Luas Siswa	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Simbol Bintang.....	16
Gambar 2.2 Simbol Rantai.....	16
Gambar 2.3 Simbol Pohon Beringin.....	16
Gambar 2.5 Simbol Kepala Banteng.....	17
Gambar 2.5 Simbol Padi dan Kapas.....	17
Gambar 2.6 Kerangka Berpikir.....	21
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	23

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul	64
Lampiran 2. Surat Pengantar Penelitian.....	66
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SD	67
Lampiran 4. Surat Pemanfaatan Media Pembelajaran	68
Lampiran 5. Berita Acara Bimbingan	69
Lampiran 6. Modul Ajar	71
Lampiran 7. Bahan Ajar.....	75
Lampiran 8. Lembar Kerja Peserta Didik	77
Lampiran 9. Kisi-Kisi Soal Evaluasi.....	79
Lampiran 10. Penilaian	82
Lampiran 11. Permohonan Validasi Materi	87
Lampiran 12. Angket Validasi Ahli Materi	88
Lampiran 13. Permohonan Validasi Media	90
Lampiran 14. Angket Validasi Ahli Media.....	91
Lampiran 15. Angket Kepraktisan Guru	93
Lampiran 16. Angket Kepraktisan Siswa	95
Lampiran 17. Soal Keefektifan Uji Luas	97
Lampiran 18. Soal Keefektifan Uji Terbatas	99
Lampiran 19. Dokumentasi implementasi Media	101
Lampiran 20. Hasil Cek Plagiasi.....	102
Lampiran 21. Surat Pernyataan Bebas Plagiasi.....	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam perkembangan dan kemajuan setiap manusia. Pentingnya pendidikan tidak dapat diabaikan oleh siapapun, karena menjadi salah satu aspek keberlangsungan hidup. Dalam sebuah pembelajaran sangat erat kaitanya dengan penggunaan, strategi, metode, teknik, model, dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam mengajar. Namun, selama ini pembelajaran di kelas lebih banyak berfokus pada peran guru. Guru sebagai pengajar secara sempit diartikan pembimbing atau fasilitator bagi siswa. Menurut Salsabila et al. (2022) guru dituntut untuk mengajarkan ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada siswa. Di sisi lain, peran guru sebagai pendidik mempunyai arti yang luas dan tidak terbatas, menyajikan materi pembelajaran yang menarik dan bermakna. Sehingga membentuk siswa menjadi pribadi yang lebih baik sehingga mampu menghadapi tantangan hidup dalam bermasyarakat.

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 temanya 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 intruksional, 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 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, menunjukan 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.

Penelitian yang terdahulu dilakukan oleh Ningrum & Widodo dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pelajaran Tematik Tema 1 Materi Lambang Negara Garuda Pancasila untuk Siswa Kelas 3 di SD Muhammadiyah 22 Surabaya” menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* dianggap valid dan layak digunakan untuk pembelajaran siswa. Selain itu pada penelitian yang telah dilakukan oleh Qolbiyah, Kurniasih, dan Sundari dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Tema Cita-citaku Subtema Aku dan Cita-citaku Pembelajaran 1” juga mendapatkan hasil yang sama, pembelajaran *Scrapbook* valid dan layak digunakan oleh siswa

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, meski banyak peneliti yang menggunakan media *Scrapbook*, tentunya media *Scrapbook* tentang materi makna lambang Garuda Pancasila akan dikemas dengan menarik dengan sedikit modifikasi untuk pembaharuan. Dengan desain visual lebih efektif yang akan membantu pembelajaran siswa.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan untuk menjawab kebutuhan tersebut peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Makna Lambang Garuda Pancasila Kelas II Siswa SDN Burengan 1”

B. Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini dimaksudkan untuk menghindari perluasan pokok masalah sehingga tujuan dari penelitian tercapai. Oleh karena itu batasan masalah tersebut diantaranya, peneliti ini mengembangkan media *Scrapbook* materi makna lambang Garuda Pancasila mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan subjek uji coba kelas 2 SDN Burengan 1

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berupa *Scrapbook* pada materi makna lambang Garuda Pancasila yang layak untuk siswa kelas II SDN Burengan 1?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berupa *Scrapbook* pada materi makna lambang Garuda Pancasila yang layak untuk siswa kelas II SDN Burengan 1?
3. Bagaimana keefektivan media pembelajaran berupa *Scrapbook* pada materi makna lambang Garuda Pancasila yang layak untuk siswa kelas II SDN Burengan 1?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran berupa *Scrapbook* pada materi makna lambang Garuda Pancasila yang layak untuk siswa kelas II SDN Burengan 1
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran berupa *Scrapbook* pada materi makna lambang Garuda Pancasila yang layak untuk siswa kelas II SDN Burengan 1
3. Untuk mendeskripsikan keefektivitasan media pembelajaran berupa *Scrapbook* pada makna lambang Garuda Pancasila yang layak untuk siswa kelas II SDN Burengan 1

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Peneliti pengembangan media ini diharapkan dapat dijadikan opsi baru dalam proses pembelajaran, serta menjadi langkah penting dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa melalui pemanfaatan media *Scrapbook* materi makna lambang Garuda Pancasila.

2. Manfaat Praktis

Hal temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, diantaranya :

a. Bagi Siswa

Sebagai media untuk pembelajaran, dapat memberikan manfaat yang positif bagi peserta didik dan tentunya dapat menambah minat dalam belajar. Dengan penggunaan media *Scrapbook* ini,

b. Bagi Guru

Dapat memberikan referensi pada guru. Penggunaan media *Scrapbook* dapat dijadikan salah satu media alternatif untuk membantu proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya media *Scrapbook* dapat menambah informasi dan memperkaya koleksi mengenai jenis media beserta penggunaan media *Scrapbook* dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2022). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- 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
- Alfiah, A. N., Putra, N. M. D., & Subali, B. (2018). Media *Scrapbook* sebagai jurnal refleksi untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan regulasi diri. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik*, 3(1), 57-67.
- 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*. USA: Springer.
- 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.
- Damayanti, A. D., Rohmanurmeta, F. M. R., & Hadi, F. R. (2023). Efektivitas Media *Scrapbook* Terhadap Kemampuan Kognitif Pembelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 538-543.
- 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
- Gogahu, D.G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis e-bookstory untuk meningkatkan literasi membaca siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004-1015
- Hamid, A. (2020). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69-77
- Hardiana. (2018). Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Sumber Energi Siswa Kelas Iv SdnLidah Kulon Iv Surabaya. *PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya*, 6(5), 693-702
- Karim, I., Mariani, A., & Tohopi, M. R. (2019). Aplikasi Pembelajaran Matematika Kelas III SD Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (JTII)*, 1(1)
- Kholikin, K., Mulyani, S., & Sudibyo, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Media Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Materi Bangun Ruang. *Journal of Education Research*, 5(3), 3290-3300

- 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*.
- Muktadir, A., Wardhani, P. A., Arif, A., & Wicaksono, J. W. (2020). Media *Scrapbook* Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(02), 146-156.
- Murjainah, M., & Nurdiana, I (2017). Hubungan Penggunaan Media *Scrapbook* Dengan Motivasi Belajar Geografi Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 41 Palembang. *EDUTECH*, 16(3), 274-287.
- Nasution, T. (2019). Pancasila dalam konteks pendidikan nilai. *Jurnal Al-Fatih*, 2(1), 66-78
- Payuk, R. (2019). Pengembangan Media *Scrapbook* Sebagai Media Pembelajaran Picture And Picture Pada Materi Plantae Untuk Kelas X SMA. (*JPF*) *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 17-25.
- Purnamasari, N. L. (2021). Metode Addie pada pengembangan media interaktif adobe flash pada mata pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23-30.
- Qolbiyah, G., Kurniasih, S., & Sundari, F. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Tema Cita-Citaku Subtema Aku Dan Cita-Citaku Pembelajaran 1. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 6(2), 65-72.
- Rahayu, A. (2019). *Pengembangan media pembelajaran Scrapbook pada tema indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Hidayah* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- 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.
- Rifayanti, Z. E. T. (2021, August). Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Materi Simbol dan Makna Lambang Pancasila Siswa Kelas III di SDN. In *PROCEEDING: The Annual International Conference on Islamic Education* (Vol. 5, No. 1, pp. 83-89).
- Rofiqoh, I., Puspitasari, D., & Nursaidah, Z. (2020). Pengembangan Game Math Space Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Lentera Sriwijaya : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 41-54.
- 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.
- Salsabila, S., Marina, N., & Marhamah, M. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Poe Di Sekolah Dasar. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2(1), 27-42
- Sucipto, R.H., Alanur, S. N., & Soeharti. 2023. Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas II. Jakarta : Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Assasmen Pendidikan, Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi
- Sudarmono, Hasibuan, L., & Anwar Us, K. (2021). Pembiayaan Pendidikan. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 266–280.
- Suryani, Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Widiastuti, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media *Scrapbook* pada Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(1), 1-9.
- Wiguna, F, A., & Damayanti, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPS di SDN Ngadirejo Kota Kediri. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(2), 175-188