

**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
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan untuk Penulisan Skripsi Guna
Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



OLEH:

Sefti Widya
(2114060169)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

SEFTI WIDYA

NPM:2114060169

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 TAHUN AJARAN
2024/2025**

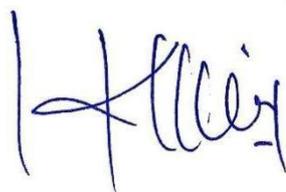
Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian / sidang Skripsi Program Studi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 02 juli 2025

Pembimbing I,



Ita Kurnia, M.Pd

NIDN. 0701128306

Pembimbing II,



Nurita Primasatya, M.Pd

NIDN. 0722039001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

SEFTI WIDYA

NPM. 2114060169

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 KOTA KEDIRI TAHUN
AJARAN 2024/2025**

**Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
UN PGRI Kediri**

Tanggal: 15 Juni 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia penguji:

1. Ketua : Ita Kurnia, M.Pd.
2. Penguji I : Rian Damariswara, M.Pd.
3. Penguji II : Nurita Primasatya, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd

NIP. 196908241994031001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Sefti Widya

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. Lahir : Bangkal/09 September 2003

NPM : 2114060170

Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1 PGSD

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

Kediri, 3 Juli 2025

Yang menyatakan,



Sefti Widya
Sefti Widya

NPM. 2114060169

MOTTO:

Orang lain tidak akan paham struggle dan masa sulitnya kita, mereka akan lebih paham jika merasakan hal yang sama. Berjuanglah untuk diri sendiri.

Hidup adalah perjalanan tanpa peta, terkadang kita tersesat di jalan yang tidak kita pilih, tetapi harus tetap melangkah

Astungkara

Im proud of my self, thankyou for surviving this far

Terima Kasih Hyang Widhi

Semua jatuh bangunmu hal yang biasa,
angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya,
berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya,
rayakan perasaan mu sebagai manusia.

Baskara Putra- Hindia

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ida Sang Hyang Widhi Wasa, sumber segala ciptaan, kekuatan, dan kebijaksanaan. Semoga persembahan ini menjadi wujud bhakti dan terima kasih yang tulus kepada Sang Hyang Widhi sumber segala kebaikan dan kedamaian.
2. Teruntuk kedua orang tua tersayang, yang sangat berjasa dalam hidup saya support system terbaik dan panutan, terimakasih selalu berjuang dalam mengusahakan yang terbaik untuk kehidupan saya berkorban tenaga, keringat, fikiran memberikan motivasi dan dukungan baik secara moral maupun finansial, mereka memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun mereka mampu mendidik saya menyelesaikan studi sampai sarjana.

3. Teruntuk para Suster-Suster Puteri Kasih terimakasih telah mendampingi dan membimbing saya hingga saya mampu menyelesaikan studi saya dengan baik
4. Teruntuk Putri, Ellen, Iska, Nova, Susi, Rizki, Naomi, Arnisha, Andre Praditya Putra, terimakasih telah memberikan dukungan dan motivasi, terimakasih sudah memilih bertahan dan berjuang bersama, meskipun setelah ini kita akan menghadapi kehidupan masing-masing, kesibukan yang berbeda, dan mungkin kita akan berada dipulau atau kota yang berbeda, terimakasih telah hadir dan menjadi cerita dalam perjalanan hidup ini.
5. Teruntuk diri saya sendiri, terimakasih sudah bertahan sampai dititik ini, terimakasih telah menjadi perempuan yang kuat dan ikhlas atas perjalanan hidup yang mengecewakan dan menyakitkan itu. Apapun yang terjadi di part kehidupan selanjutnya tetap hargai dan rayakan dirimu sendiri, berbahagialah dengan proses yang berhasil dilalui untuk masa depan yang lebih baik.

RINGKASAN

Sefti Widya: Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Katolik Santa Maria Kota Kediri Tahun Ajaran 2024/2025.

Kata Kunci: pengembangan media, *scrapbook*, *Problem Based Learning*, perangkat desa dan kelurahan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa terdapat 28 dari 48 jumlah siswa kelas IV mendapatkan nilai dibawah KKTP pada materi Perangkat Desa dan Kelurahan. Siswa mengalami kesulitan memahami materi, media yang digunakan guru pada saat pembelajaran berupa video dari internet. Siswa membutuhkan media pembelajaran visual konkret, sebagai solusi siswa menggunakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis *problem based learning* agar siswa dapat belajar dengan menarik dan aktif menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan materi perangkat desa dan kelurahan. Melalui media ini, siswa dilatih untuk berpikir kritis dan memahami materi secara konkret.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *scrapbook* berbasis *problem based learning* pada materi Perangkat Desa dan Kelurahan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Subjek penelitian ini siswa kelas IV SD Katolik Santa Maria yang berjumlah 48 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar angket kevalidan, lembar angket kepraktisan respon guru dan siswa, soal tes berupa pretest dan posttest. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kevalidan yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan media, kepraktisan diperoleh dari hasil angket skala likert respon guru dan hasil angket skala likert respon siswa, dan keefektifan diperoleh dari hasil pretest dan posttest melalui uji N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* berbasis *problem based learning* dinyatakan sangat valid dengan kriteria skor 87,5% dari ahli materi dan 90% dari ahli media . Uji kepraktisan media dinyatakan sangat praktis dengan memperoleh skor 85% dari respon guru, 82% dari respon siswa uji coba terbatas, dan 84% dari uji coba luas. Keefektifan media ditunjukkan melalui hasil pretest dan posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,8007 pada uji coba terbatas dan 0,9168 pada uji coba luas, yang keduanya berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, media *scrapbook* berbasis *problem based learning* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Perangkat Desa dan Kelurahan di kelas IV SD Katolik Santa Maria Kota Kediri.

PRAKATA

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas penyusunan skripsi dengan baik.

Skripsi dengan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Jenis-Jenis Kebutuhan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Katolik Santa Maria Pada Tahun Ajaran 2024/2025”. Ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku rektor UN PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku ketua jurusan/prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Ita Kurnia, M.Pd selaku dosen pembimbing satu yang senantiasa sabar membimbing, menuntun, dan memberikan masukan yang bermanfaat.
5. Nurita Primasatya, M.Pd selaku dosen pembimbing dua yang senantiasa sabar membimbing, menuntun, dan memberikan masukan yang bermanfaat.
6. Ibu Sustiani S.Pd selaku kepala sekolah SD Katolik Santa Maria Kota

Kediri yang telah memberi izin dan menerima dengan baik ketika melaksanakan penelitian.

7. Ibu Kristina Dianingsari, S.Pd. SD selaku guru kelas IV SD Katolik Santa Maria Kota Kediri yang telah memberi bimbingan dan pendampingan selama penelitian.
8. Dosen PGSD UN PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
9. Orang tua dan keluarga yang telah senantiasa memberikan doa, motivasi, dan dukungan untuk melakukan pendidikan hingga penelitian ini.
10. Teman-teman saya yang selalu menghibur dan memberi semangat ketika penulis berada di titik terendah.
11. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

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

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO:	v
RINGKASAN	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH.....	6
C. BATASAN MASALAH	7
D. RUMUSAN PENELITIAN	7
E. TUJUAN PENELITIAN.....	7
F. MANFAAT PENELITIAN.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori.....	10
B. Penelitian Terdahulu	32
C. Kerangka Berpikir.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Model Pengembangan.....	38
B. Prosedur Pengembangan	39
C. Desain Pengembangan	41
D. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	44
E. Uji Coba Produk.....	45
F. Validasi Produk.....	46
G. Instrumen Pengumpulan Data	46
H. Teknik Analisis Data.....	48

I. Norma Pengujian.....	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	56
B. Data Uji Coba.....	60
C. Analisis Data	67
D. Revisi Produk.....	71
E. Kajian Produk Akhir	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN-LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 sintaks pembelajaran berbasis masalah.....	28
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi	48
Tabel 3. 2 Pilihan Jawaban Untuk Lembar Validasi Materi	49
Tabel 3. 3 Kriteria Kevalidan.....	49
Tabel 3. 4 Analisis Data Angket Validasi Media.....	50
Tabel 3. 5 Pilihan Jawaban Untuk Lembar Validasi Media.....	50
Tabel 3. 6 Kriteria Kevalidan.....	51
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	51
Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan.....	52
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	53
Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Jawaban Untuk Angket Respon Siswa.....	53
Tabel 3. 11 Kriteria Kepraktisan.....	53
Tabel 3. 12 Nilai Normalitas Gain	54
Tabel 4. 1 Angket Validasi Ahli Media	60
Tabel 4. 2 Angket Validasi Materi.....	61
Tabel 4. 3 Angket Respon Guru.....	62
Tabel 4. 4 Angket Respon Siswa Pada Uji Skala Terbatas.....	63
Tabel 4. 5 Angket respon siswa uji skala luas	64
Tabel 4. 6 Pretest dan Posttest Skala Terbatas	64
Tabel 4. 7 Skor N-gain Skala Terbatas	65
Tabel 4. 8 Skor N-gain Skala Terbatas	69
Tabel 4. 9 Skor N-Gain Skala Luas	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	38
Gambar 3. 2 Desain Halaman Cover	41
Gambar 3. 3 Desain Halaman Isi	42
Gambar 3. 4 Desain halaman isi	42
Gambar 3. 5 Desain Stiker Scrapbook	43
Gambar 3. 6 Desain Stiker Scrapbook	43
Gambar 3. 7 Desain Stiker Scrapbook	44
Gambar 4. 1 Hasil Desain Media Akhir.....	59
Gambar 4. 2 komentar dan saran.....	61
Gambar 4. 3 Angket Validasi Materi	62
Gambar 4. 4 Sebelum Revisi dan Sesudah.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Lembar Pengajuan Judul
2. Surat Ijin Penelitian
3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
4. Lembar Validasi Media
5. Lembar Validasi Materi
6. Lembar Angket Respon Guru
7. Perangkat Pembelajaran
8. Data Nilai Siswa Pada Uji Skala Terbatas dan Uji Skala Luas
9. Dokumentasi
10. Bukti Bimbingan Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah salah satu dari banyak aspek kehidupan yang berkembang saat ini, salah satu komponen penting yang harus diperhatikan oleh setiap orang karena memungkinkan setiap orang untuk mengembangkan semua potensi yang ada dalam dirinya. Hal itu dinyatakan dalam (UU No. 20 Tahun 2003.) pentingnya pendidikan sepanjang hayat, di mana setiap individu memiliki kesempatan untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuannya.

Upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi diri untuk menjadi orang yang memiliki keagamaan, spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, dan negara merupakan bagian penting dalam pendidikan. Dalam sebuah pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi di lingkungan belajar, antara siswa, guru dan sumber belajar yang ada dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Chayani & Rachmadyanti (2020), pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai upaya untuk mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang harus dimiliki siswa. Tujuan pembelajaran dengan interaksi aktif, baik antara guru dan siswa maupun antar sesama siswa, dalam pembelajaran dapat dicapai dengan lebih efektif dan menyenangkan. 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. 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.

Materi yang termasuk dalam elemen NKRI ini diajarkan di sekolah dasar karena akan membantu siswa mengenal dan memahami lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Diharapkan materi-materi dalam elemen ini dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang negara mereka, menumbuhkan rasa cinta tanah air, memiliki semangat kebangsaan yang berintegritas dan beretika serta sejalan dengan tujuan pendidikan Pancasila, yaitu membangun warga negara yang baik.

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 konkret, selain itu juga guru menyampaikan belum pernah menggunakan media pembelajaran dalam bentuk nyata pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi perangkat desa dan kelurahan. Guru menggunakan metode pembelajaran ceramah pada proses pembelajaran siswa kelas IV metode ini menjadikan siswa kurang aktif, sehingga siswa kesulitan memahami materi perangkat desa dan kelurahan.

Berdasarkan analisis angket yang telah diisi oleh siswa kelas IV, sejumlah 26 siswa sangat setuju menyukai media pembelajaran dalam bentuk nyata, 31 siswa sangat setuju menyukai media yang memiliki banyak gambar, 26 siswa sangat setuju dapat memahami materi saat guru memberikan tugas pemecahan

masalah yang berkaitan dengan materi yang disampaikan dan 20 siswa menyukai pembelajaran dengan berdiskusi dengan teman. Selain hasil angket guru wali kelas memberikan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai 85. Hasil belajar pada materi perangkat desa dan kelurahan dari 48 jumlah siswa mendapatkan rata-rata nilai 74.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran dikelas, wawancara kepada guru, dan pengisian angket oleh siswa, ditemukan hasil bahwa siswa kelas IV membutuhkan media pembelajaran dalam bentuk nyata dengan menggunakan media konkret. Solusi dari masalah yang ditemukan adalah media pembelajaran yang menarik dan melatih keaktifan siswa dalam penggunaannya yaitu media *scrapbook*.

Menurut Purwatiningsih, (2020), media *scrapbook* merupakan media pembelajaran berbentuk buku yang berisi keterangan atau penjelasan terkait materi yang disajikan dengan gambar disertai hiasan agar dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi saat belajar. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa media *scrapbook* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. (Amaliana, et al. (2020), menyatakan prototipe *scrapbook* sangat membantu siswa memahami materi lebih cepat.

Media ini tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan menurut Rofiah, et al. (2024), menyatakan kelebihan media *scrapbook* bersifat realistik pada bahasan materi, dapat menyajikan objek yang nyata melalui sebuah foto atau gambar secara detail sehingga *scrapbook* disusun sekreatif dan semenarik mungkin, berisi foto, gambar, dan penjelasan terkait gambar. Adapun kekurangan media *scrapbook* yaitu gambar kurang kompleks sehingga kurang efektif. Apalagi jika siswa hanya terfokus pada desain yang berlebihan dan terlalu kompleks tidak pada poin materi, semakin membuat pembelajaran tidak efektif, membutuhkan waktu yang lama. Proses pembuatan media *scrapbook* relatif lama tergantung dari kerumitan pembuatan. Penelitian tersebut tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga membantu mereka mengembangkan media mereka sendiri untuk mendorong dan meningkatkan hasil belajar mereka serta membuat siswa menjadi lebih inovatif.

Penggunaan media pembelajaran dapat didukung dengan metode pembelajaran yang menuntut siswa secara aktif salah satu metode tersebut yaitu *problem based learning*. Metode pengajaran yang tepat diperlukan untuk mengajarkan siswa agar lebih inovatif dengan metode pembelajaran pemecah masalah serta menggunakan media yang tepat untuk memaksimalkan pembelajaran.

Metode pemecahan masalah yang populer adalah pembelajaran berbasis masalah *problem based learning*, juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis masalah. Menurut Abarang & Delviany, (2021) metode ini menuntut siswa bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang terjadi di dunia nyata atau di lingkungan mereka. Ini menghasilkan pembelajaran yang lebih kaya akan perspektif dan solusi yang lebih sesuai dengan dunia nyata.

Ketika guru menghadapi masalah dalam proses pengajaran di mana mereka masih terbatas pada metode ceramah. Metode tersebut harus dapat memberikan solusi praktis sehingga siswa dapat memahami materi secara mandiri untuk memenuhi kebutuhan manusia. Akibatnya, dibutuhkan sarana pembelajaran yang lebih fleksibel dan mudah digunakan. Ada banyak keuntungan dari metode pembelajaran berbasis masalah *problem based learning*. Hal ini menuntut siswa untuk menemukan ide-ide mereka sendiri, yang meningkatkan keterlibatan mereka. Ini juga memungkinkan siswa untuk menjadi lebih kreatif dan mengembangkan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah dengan cara yang lebih kritis. Serta dapat memungkinkan guru membuat kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Fauzia & Azmi (2019), telah melakukan eksperimen melibatkan penggunaan media *scrapbook* dalam konteks pembelajaran bersama dengan metode *problem based learning*. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan peningkatan pola pikir siswa, selain itu siswa dapat mendefinisikan bangun kubus dan balok yang mereka lihat dan diskusikan dengan memulai dari ciri-ciri dan jaring-jaring kubus, siswa dapat menemukan rumus luas permukaan dan volume kubus dan balok dengan bantuan *scrapbook* dan LKS selain itu ketuntasan belajar yang diperoleh siswa dengan KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah sebesar 75 untuk pelajaran matematika.

Banyaknya siswa yang telah tuntas adalah 22 siswa. Sedangkan banyaknya siswa yang belum tuntas adalah 3 siswa. Dengan persentase ketuntasan sebesar 92% dan rata-rata tes hasil belajar sebesar 81,76. Dalam penelitian tersebut dinyatakan pengembangan media *scrapbook* berbasis *problem based learning* dinyatakan layak untuk digunakan dan telah memenuhi 3 kriteria kelayakan yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektivitasan. Penelitian tersebut juga memaparkan kelebihan media *scrapbook* berbasis *problem based learning* dapat meningkatkan pola pikir siswa karena mengaitkan materi dengan ilustrasi dari kehidupan sehari-hari serta siswa diberi ide tentang rumus luas permukaan, volume kubus dan balok melalui tahapan yang ada dalam *scrapbook* dan LKS. Dengan demikian, mereka dapat menemukan sendiri konsep luas permukaan dan volume kubus dan balok. Kelemahan media *scrapbook* dalam penelitian tersebut hanya membahas tentang materi kubus dan balok saja, masih belum dapat digunakan dalam materi lain. Pembuatan media ini juga memerlukan waktu yang cukup lama. Penelitian tersebut memaparkan media *scrapbook* mengaitkan materi dengan contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari. Namun, masih terdapat pertanyaan yang belum terjawab mengenai media *scrapbook* ini hanya membahas tentang materi kubus dan balok saja, masih belum dapat digunakan dalam materi lain.

Oleh karena itu, penelitian ini menempatkan penekanan pada kevalidan, kepraktisan dan keefektifan penggunaan media *scrapbook* berbasis *problem based learning* dalam pembelajaran pendidikan pancasila pada materi perangkat desa dan kelurahan untuk memperluas pemahaman dan melengkapi temuan penelitian sebelumnya. Siswa akan diberikan tantangan atau situasi yang membutuhkan pemecahan masalah yang sesuai dengan kebutuhan mereka melalui *problem based learning*, siswa berpartisipasi secara aktif dalam mencari informasi, menganalisis, merumuskan solusi, dan bekerja sama dengan teman sekelas untuk menyelesaikan masalah.

Problem based learning menurut Hotimah (2020), adalah metode pembelajaran yang membantu siswa memperoleh keterampilan yang diperlukan di era globalisasi metode ini memungkinkan siswa berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran, dan siswa dapat mengaitkan pelajaran

dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari mereka. *Problem based learning* dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah dengan menggunakan pengetahuan mereka sendiri.

Selaras dengan pendapat tersebut, menerapkan metode *problem based learning* dalam pembelajaran pendidikan Pancasila menggunakan media yang efektif, peneliti mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* berbasis *problem based learning* siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pemecahan masalah. Dengan menerapkan metode ini, siswa akan lebih mampu meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, serta akan meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

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 Kota Kediri Tahun 2024/2025**”.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut.

1. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV belum menggunakan media nyata dalam proses pembelajaran khususnya materi perangkat desa dan kelurahan.
2. Siswa kesulitan memahami materi saat guru menerangkan materi hanya dengan video

3. Siswa lebih menyukai pembelajaran dengan media nyata dan memiliki banyak gambar.
4. Guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran berpusat hanya pada guru.

C. BATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka untuk meningkatkan penelitian yang difokuskan pada pengembangan media *scrapbook* berbasis *problem based learning*, hendaknya dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa dalam memahami perangkat desa dan kelurahan pada siswa kelas IV SD Katolik Santa Maria.

D. RUMUSAN PENELITIAN

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan 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?
2. Bagaimana kepraktisan 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?
3. Bagaimana keefektifan 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?

E. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan 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?

2. Untuk mengetahui kepraktisan 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?
3. Untuk mengetahui keefektifan 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?

F. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan informasi tambahan dan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian yang serupa, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini dapat meningkatkan kapasitas sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* berbasis *Problem Based Learning* pada materi Perangkat Desa dan Kelurahan dapat menjadi contoh inovatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan bermakna.
- b. Bagi guru, penelitian ini menjadi referensi media pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis masalah. Melalui media *scrapbook* guru menyampaikan materi secara lebih konkret dan menyenangkan, khususnya pada materi Perangkat Desa dan Kelurahan di kelas IV SD Katolik Santa Maria sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan materi yang diajarkan.

- c. Bagi siswa, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, aktif, dan kontekstual. Melalui penggunaan media *scrapbook* berbasis *Problem Based Learning*, dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah, sehingga pemahaman terhadap materi meningkat dan hasil belajar menjadi lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Astri Azani, Sarmila Sarmila, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Mutiara : Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 2 (3), 17–37. <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i3.1183>
- Bahridah, P. (2023). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Motorik Dalam Pembelajaran. : jurnal pendidikan tematik./JPT : Vo. 2, No. 1*
- Budhi Sastrio, T., Purnamasari, H., & Info, A. (2021.). *Penggunaan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Keterampilan Berbicara*. <http://journal.kurasinstitute.com/index.php/ijit>
- Chayani, A. D., & Rachmadyanti, P. (2020). *Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Untuk Kelas IV SD* (Vol. 08, Nomor 02).
- Dwi, D. K., Priharto, N., Lubis, Y., Pendidikan, K., & Teknologi, D. (2023). *Pendidikan Pancasila*. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Hasriadi. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. Dalam *Jurnal Sinestesia* (Vol. 12, Nomor 1). <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Tohir, A., & Mashari, A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 27 Tegineneng. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 48–53.
- Khoerunnisa, P., Syifa, & Aqwal, M. (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran. Dalam *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 4, Nomor 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- Rahman. (2023). *Kinerja Aparatur Desa Dalam Penyelenggaraan Pemerintahan Desa Sungai Abu Kecamatan Air Hangat Timur Kabupaten Kerinci Skripsi*.
- Abarang (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan*, 1(2), 1–10. Menengah Kejuruan Negeri, S.
- Huda Atma Diratamu, C., Santoso Th, D., Ninghardjanti, P., Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, P., & Keguruan dan, F. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Mengimplementasi Program Microsoft Excel* (Vol. 1, Nomor 1). <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>
- Mufidah, R., Sulaikho, S., Bahasa, P., Universitas, A., & Hasbullah, K. A. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Pemerolehan Mufrodat Siswa Kelas IV MI Sunan Bonang Mojokerto. *Allahjah*, 3(2).

- Narutama, Y. A. (2022). Pengembangan Media Scrapbook “Petualangan Luar Angkasa” Materi Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal Basic of Education (AJBE)*, 7(1), 11–23.
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kauniyah, N., Anggraeni, R. W., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V di SDN Muncul 1. Dalam *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Nomor 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Padangsidimpuan Afridapane, I. (2017). Belajar dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 03(2).
- Pratiwi, N. T. (2021). Analisis Implementasi Pendidikan Pancasila Sebagai Pendidikan Karakter di SD Negeri 002 Tanjung Pinang Barat. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(3). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5681214>
- Purwatiningsih, H. (2020). Efektivitas penggunaan media scrapbook terhadap hasil belajar tematik siswa SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 2020. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Ridwan, R. S., Al-Aqsha, I., Rahmadini, G., Studi, P., & Pendidikan, T. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Hermansyah (2020). *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series 3 (3) 2257-2262 Problem Based Learning in Indonesian Learning*. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Warini, S., Hidayat, Y. N., Ilmi, D., Islam, P. A., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Islam, U., Sjech, N., Djamil, M., Bukittinggi, D., & Kunci, K. (2023). Education and Learning Journal Teori Belajar Sosial Dalam Pembelajaran. |*ANTHOR: Education and Learning Journal* (Vol. 2).
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yoke Handakara Kriya Logam, Y., Seni, P., ISI Yogyakarta, P., Suryodiningratan No, J., Mantrijeron, K., Yogyakarta, K., & Istimewa Yogyakarta, D. (2021).

Pengembangan Scrapbook Sebagai Media Karya Kreatif dan Art Therapy
Yemima Yoke Handakara