

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN PKn BERBASIS
SCRAPBOOK UNTUK SISWA KELAS III SD NEGERI 05
SURAU GADANG PADANG**

SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :

SERLY RAMA DINDA
NPM. 1810013411223



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2023**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Serly Rama Dinda
NPM : 1810013411223
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Modul Pembelajaran PKn Berbasis
Scrapbook Untuk Siswa Kelas III SD Negeri 05 Surau
Gadang

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Darwiasis, S.Sos. MH

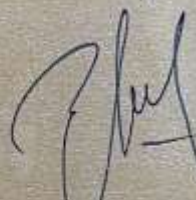
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi



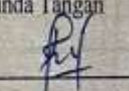

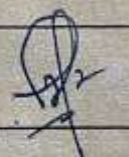
Dr. Enjoni, S. P., M.P

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Jumat** tanggal **Delapan Belas** bulan **Agustus** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Tiga** bagi :

Nama Mahasiswa : Serly Rama Dinda
NPM : 1810013411223
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Modul Pembelajaran PKn Berbasis
Scrapbook Untuk Siswa Kelas III SD Negeri 05 Surau
Gadang

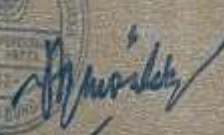
Tim Penguji :

Nama	Tanda Tangan
1. Darwiasis, S.Sos. MH.	: 
2. M. Tamrin, S.Ag. M.Pd	: 
3. Dr. Muslim, S.H M. Pd	: 


Mengetahui,



Dekan FKIP


Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi


Dr. Enjoni, S. P., M.P

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Serly Rama Dinda
NPM : 1810013411223
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengembangan Modul Pembelajaran PKn Berbasis
Scrapbook Untuk Siswa Kelas III Sd Negeri 05 Surau
Gadang**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Modul Pembelajaran PKn Berbasis *Scrapbook* Untuk Siswa Kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang" adalah benar hasil karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Agustus 2023
Saya yang menyatakan



Serly Rama Dinda

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN PKn BERBASIS
SCRAPBOOK UNTUK SISWA KELAS III
SD NEGERI 05 SURAU GADANG
PADANG**

Serly Rama Dinda¹, Darwianis¹
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
e-mail : serlyramadinda2012@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berupa modul pembelajaran PKn berbasis *scrapbook* untuk Peserta Didik kelas III SD yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and development*) dengan model penelitian yang digunakan adalah tipe 4-D yaitu *define, development dan dissemination*. Pada penelitian ini dibatasi sampai tahap *development*. Instrumen penelitian ini meliputi lembar validitas dosen (ahli materi, ahli bahasa, ahli desain). Pada proses praktikalitas, modul diujicobakan oleh 1 orang guru dan 18 orang siswa kelas IV SD. Data untuk validitas diperoleh dari hasil lembar validasi yang telah dinilai oleh validator ahli materi 80%, ahli bahasa 93,33%, dan ahli desain 95%, sehingga rata-rata keseluruhan nilai validitas dari tiga orang Dosen Ahli 89,44% dengan kriteria sangat valid. Data untuk praktikalitas diperoleh dari lembar praktikalitas (angket respon guru dan siswa) yang mendapatkan nilai praktikalitas oleh Guru 91,66% dan praktikalitas oleh Siswa 91,35%, sehingga rata-rata praktikalitas oleh Guru dan Siswa 91,50% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa modul pembelajaran PKn berbasis *scrapbook* telah sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai sumber belajar atau bahan ajar untuk Siswa maupun Guru.

Kata Kunci : Pengembangan Modul, Pembelajaran PKn, Metode *Scrapbook*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat dan karunia- Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Modul Pembelajaran PKn Berbasis *Scrapbook* Untuk Siswa Kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang”**. Selanjutnya shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kebodohan kepada zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini, sehingga menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan seorang intelektual muslim.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebahagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti mendapat bimbingan dan arahan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Darwianis, S.Sos, MH selaku Dosen Pembimbing.
2. Ibu Ketua dan Ibu Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Bapak M. Tamrin, S.Ag, M.Pd sebagai Penguji I dan validator modul pembelajaran PKn aspek materi dan Bapak Dr. Muslim, S.H, M.Pd sebagai Penguji II
4. Bapak Dekan dan Ibu Wakil Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
5. Bapak Ashabul Khairi, S.T., M.Kom., sebagai validator modul pembelajaran PKn aspek Desain dan bapak Rio Rinaldi, M.Pd sebagai validator modul pembelajaran PKn aspek bahasa
6. Ibu Yettismi, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 05 Surau Gadang yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian sehingga skripsi peneliti terlaksana dengan baik.

7. Ibu Mardiah Hanim, S.Pd selaku guru kelas III SD Negeri 32 Surau Gadang yang telah membimbing dan membantu peneliti selama penelitian.
8. Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan universitas Bung Hatta yang sudah banyak memberikan ilmu dan bimbingannya selama perkuliahan.
9. Orang tua, saudara, dan keluarga besar yang mendoakan, memberi semangat dan masukan dalam proses pengerjaan skripsi sehingga dapat selesai pada waktunya.

Semoga semua bantuan dan bimbingan yang Bapak dan Ibu serta rekan-rekan berikan menjadi amal kebaikan dan dibalas dengan pahala yang berlipat ganda oleh Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Padang, 18 Agustus 2023

Serlly Rama Dinda



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR DIAGRAM	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan.....	6
F. Manfaat Pengembangan	6
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
BAB II. LANDASAN TEORITIS	9
A. Kajian Teori	9
1. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.....	9
a. Pengertian Pembelajaran PKn.....	9
b. Tujuan Pembelajaran PKn.....	10
c. Ruang Lingkup Pembelajaran PKn.....	12
d. Kompetensi Pembelajaran PKn	13
2. Modul	14
a. Pengertian Modul	14
b. Karakteristik Modul	15
c. Fungsi dan Tujuan Modul	16
d. Komponen Modul	18
e. Langkah langkah Penyusunan Modul	19
3. <i>Scrapbook</i>	20
a. Pengertian Scrapbook.....	20
b. Fungsi dan Manfaat Scrapbook.....	21
c. Cara membuat Scrapbook	22
d. Kelebihan dan Kelamahan Scarpbook	23
B. Penelitian Relevan	24
C. Kerangka Berpikir	25
BAB III. METODE PENGEMBANGAN	27
A. Model Pengembangan	27
B. Prosedur Pengembangan.....	27
1. Tahap pendefinisian (Define)	28
2. Tahap perancangan (<i>Design</i>)	31
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	32
BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Pengembangan	40

1. Penyajian Data Uji Coba	40
a. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	40
b. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	43
c. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	48
2. Hasil Analisis Data	50
a. Hasil Analisis Data Validitas	50
b. Hasil Analisis Data Praktikalitas 54	
D. Pembahasan.....	58
1. Hasil Validitas	59
2. Hasil Praktikalitas	62
BAB V. PENUTUP	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran	65
DAFTAR RUJUKAN	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Daftar Nama Validator Modul <i>Scrapbook</i> Pmebelajaran PKn	35
2. Kisi-Kisi Angket Validasi Modul oleh Pakar	35
3. Kisi-kisi Praktikalitas Guru	36
4. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Modul oleh Siswa.....	37
5. Skala Penilaian untuk Lembar Validasi.....	39
6. Skala Penilaian untuk Lembar Praktikalitas.....	40
7. Kriteria Penilaian Validitas	40
8. Kriteria Penilaian Praktikalitas.....	41
9. Kompetensi Inti.....	43
10. Kompetensi dasar dan indikator.....	43
11. Komponen Modul PKn berbasis <i>scrapbook</i>	46
12. Saran-Saran Validator Ahli Materi,Bahasa Dan Desain	51
13. Hasil Analisis Validitas Modul pada Aspek Materi.....	53
14. Hasil Analisis Validitas Modul pada Aspek Bahasa.....	54
15. Hasil Analisis Validitas Modul pada Aspek Desain	55
16. Rekapitulasi Hasil Validasi Modul oleh Validator	55
17. Hasil Analisis Praktikalitas Modul oleh Guru	56
18. Hasil Analisis Praktikalitas Modul oleh Peserta Didik.....	57
19. Rekapitulasi Hasil Analisis Praktikalitas Modul oleh Guru dan Peserta Didik.....	58
20. Revisi saran validator modul oleh Ahli Materi	
21. Revisi saran validator Modul oleh Ahli Bahasa.....	
22. Revisi saran validator modul oleh Ahli Desain.....	

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Berpikir	28
2. Prosedur Pelaksana Penelitian	30



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Kisi-kisi lembar validasi <i>scrapbook</i> oleh validator.....	69
II. Lembar validasi <i>scrapbook</i> oleh ahli materi	70
III. Lembar validasi <i>scrapbook</i> oleh ahli desain	73
IV. Lembar validasi <i>Scrapbook</i> oleh ahli bahasa.....	75
V. Lampiran Rekapitulasi Hasil Analisis Validasi <i>scrapbook</i>	77
VI. Silabus Mata Pelajaran.....	82
VII. Kisi Kisi Lembar Validasi Modul Pembelajaran Pkn Berbasis <i>Scrapbook</i> Oleh Ahli Materi.....	84
VIII. Hasil Angket Validasi Modul Oleh Validator Ahli Materi.....	85
IX. Hasil Angket Validasi Modul Oleh Ahli Materi.....	89
X. Kisi kisi Lembar Validasi Modul Pembelajaran Pkn Berbasis <i>Scrapbook</i> Ahli Bahasa.....	90
XI. Hasil Angket Validasi Modul Oleh Ahli Bahasa.....	91
XII. Hasil Lembar Validasi Oleh Ahli Bahasa.....	94
XIII. Kisi kisi Lembar Validasi Modul Pembelajaran Pkn Berbasis <i>Scrapbook</i> Oleh Ahli Desain	95
XIV. Hasil Angket Validasi Modul Oleh Ahli Desain	96
XV. Hasil Lembar Validasi Modul Oleh Ahli Desain.....	99
XVI. Rekapitalitas Hasil Analisis Validasi Modul Oleh Validator	100
XVII. Kisi Kisi Lembar Praktikalitas Modul Oleh Guru	101
XVIII. Lembar Praktikalitas Oleh Guru	102
XIX. Lembar Hasil Praktikalitas Respon Guru	104
XX. Kisi Kisi Praktikalitas Modul Oleh Peserta Didik	106
XXI. Lembar Praktikalitas Oleh Peserta Didik.....	107
XXII. Lembar Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik	113
XXIII. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	115
XXIV. Surat Permohonan Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Padang...	116
XXV. Dokumentasi Penelitian	117
XXVI. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	119

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan dimana Peserta Didik dapat belajar menerima dan mendapatkan ilmu yang merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan oleh setiap manusia. Kualitas manusia ditentukan oleh kualitas pendidikan, dan merupakan faktor penting untuk kemajuan bangsa. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (2003:1) pasal 1 yang menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Susanto (2014:225) “Pendidikan Kewarganegaraan adalah wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara.”

Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu siswa agar dapat belajar dengan baik dan membentuk generasi bangsa seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan

demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Dengan pembelajaran PKn ini diharapkan mampu membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga Negara yang baik. Namun dalam hal ini, Pembelajaran PKn kurang diminati oleh siswa karena pelaksanaan pembelajaran PKn dianggap membosankan, kurang menarik, yang mana kurang dapat menggali kompetensi intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan guru dalam penyajian media pembelajaran PKn serta kurangnya fasilitas dan sumber belajar yang kurang mendukung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 19 Januari 2022 di SDN 05 Surau Gadang, khususnya kelas III peneliti menemukan dalam proses pembelajaran tidak efektif dikarenakan Buku Paket yang digunakan siswa tidak lengkap dalam hal penyajian materi pada buku tersebut, seperti pada aspek pembelajaran PKn. Hal ini mengakibatkan siswa hanya mendengar dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru saja. Dan kemudian, terlihat bahwa di dalam pembelajaran guru belum merancang bahan ajar selain bahan ajar yang telah tersedia di sekolah. Dalam proses pembelajaran guru cenderung menggunakan bahan ajar seperti Buku Paket dan lembar kerja siswa (LKS), sedangkan bahan ajar lainnya seperti bahan cetak / modul belum digunakan oleh guru sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Dalam suasana pembelajarn tersebut terlihat bahwa proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional, hanya terpaku pada buku guru dan buku siswa dan guru juga kurang menggunakan alat peraga atau media sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menyenangkan, keterbatasan pembelajaran seperti ini menimbulkan minat belajar siswa tentang

mata pelajaran PKn menjadi kurang aktif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan ibu Mardiah Hanim S.Pd selaku wali kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang pada 19 Januari 2022 mengatakan bahwa bahan ajar yang tersedia seperti Buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) tersebut kurang menjadi minatnya siswa untuk pedoman dalam proses pembelajaran. Sistem pembelajaran seperti ini ternyata kurang efisien dalam melibatkan peran siswa dalam proses pembelajaran, karena hanya berkesan menjawab soal, yang mana siswa kurang dapat memahami materi pelajaran, metode yang digunakan oleh guru cenderung menggunakan metode ceramah didalam kelas pada saat proses pembelajaran.

Hal ini berdampak pada kemampuan belajar siswa dalam mendapatkan pengalaman belajar tersebut, karena siswa lebih banyak mendengar, mencatat, bertanya sekedarnya, dan menjadikan kurang terlatihnya perkembangan kemampuan berpikir serta keterampilan proses pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. Kondisi belajar seperti ini menimbulkan kurang diminati oleh siswa, sehingga siswa menjadi kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan suatu pembelajaran inovatif yang mampu membimbing siswa untuk memahami materi pembelajaran agar proses pembelajaran lebih efektif. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan modul yang sifatnya sesuai dengan karakteristik pembelajaran PKn di SD.

Modul pembelajaran adalah suatu bahan atau sumber belajar yang digunakan guru untuk menyampaikan berbagai informasi yaitu berupa mata pelajaran kepada siswa. Untuk itu, seorang pendidik harus mampu memilih, menentukan serta membuat sebuah modul pembelajaran yang mengaitkan

pemahaman siswa dalam belajar. Menurut Daryanto (2013:31) mengemukakan bahwa “modul dapat diartikan sebagai materi pelajaran yang disusun dan disajikan secara tertulis sedemikian rupa sehingga pembacanya diharapkan dapat menyerap sendiri isi modul tersebut”. Dengan kata lain modul adalah kumpulan materi pelajaran yang disusun secara sistematis agar memungkinkan siswa untuk belajar mandiri tanpa bimbingan guru atau dengan bimbingan guru.

Adapun fungsi dari modul yaitu sebagai bahan ajar mandiri, sebagai alat evaluasi dan sebagai bahan rujukan siswa. Kurangnya penggunaan bahan ajar menjadi hambatan bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Kesulitan yang dialami siswa tentunya adalah dampak dari ketidakmampuan guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang tidak didukung dengan bahan ajar lainnya. Hal tersebut bukan selain membuat siswa kesulitan dalam menerima pelajaran juga mempersulit guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Scrapbook merupakan sebuah wadah yang digunakan sebagai tempat menyimpan segala sesuatu yang dianggap penting. *Scrapbook* ini di Indonesia lebih dikenal dengan sebutan buku tempel, karena bentuknya seperti memorabilia album dimana seseorang dapat menyimpan foto lengkap dengan dekorasi, catatan, atau benda- benda lainnya yang dapat dicantumkan didalamnya. Menurut Astuti (2013: 34) *scrapbook* atau buku tempel dapat juga dipahami sebagai sekumpulan memorabilia, narasi, puisi, quote, cerita, kliping, catatan, foto, tiket, bon pembayaran, dll, yang disusun dan dirangkai dalam sebuah album atau hand-made book. Sehingga *Scrapbook* ini dipilih oleh peneliti sebagai pengganti media teksbook yang digunakan siswa sehari-hari dalam pembelajaran dimana media

scrapbook ini merupakan media yang kreatif dan menarik siswa karena didalamnya terdapat tempelan-tempelan gambar yang menarik untuk dibaca.

Dari observasi yang telah dilakukan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Modul Pembelajaran PKn Berbasis *Scrapbook* Untuk Siswa Kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Guru cenderung masih menggunakan metode konvensional pada saat proses pembelajaran dan pemberian tugas kadang-kadang hanya dengan tanya jawab.
2. Pada saat proses pembelajaran guru tidak menggunakan alat peraga atau modul yang dapat membangkitkan minat belajar siswa.
3. Minat belajar siswa tentang pembelajaran PKn masih kurang aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran.
4. Belum tersedianya modul pembelajaran PKn dengan berbasis *Scrapbook* pada materi Lambang Negara Indonesia di SD Negeri 05 Surau Gadang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan serta kemampuan peneliti yang terbatas maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan modul pembelajaran PKn berbasis *Scrapbook* untuk siswa kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang pada KD 3.1 Memahami arti gambar pada Lambang Negara Indonesia “Garuda Pancasila” dan KD 4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah pengembangan modul pembelajaran PKn berbasis *Scrapbook* untuk kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang memenuhi kriteria valid ?
2. Bagaimanakah pengembangan modul pembelajaran PKn berbasis *Scrapbook* untuk kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang memenuhi kriteria praktis ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemukan, tujuan dari pengembangan ini adalah:

1. Untuk Menghasilkan modul pembelajaran PKn berbasis *Scrapbook* untuk kelas III SD yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk Menghasilkan modul pembelajaran PKn berbasis *Scrapbook* untuk kelas III SD yang memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Melalui pengembangan Modul pembelajaran PKn tema 8 praja muda karena pada materi Lambang Negara Indonesia diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis, adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a) Bagi kepala sekolah, sebagai rujukan guna untuk memberikan motivasi kepada Guru di sekolah, agar lebih kreatif dalam mengembangkan bahan pembelajaran dalam proses mengajar.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Guru dan Calon Guru sebagai alternatif bahan ajar yang dapat digunakan digunakan dalam proses pembelajaran PKn, diharapkan bisa memberikan referensi dan masukkan dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan bahan ajar lainnya sesuai dengan penggunaan kurikulum 2013
- b) Bagi peserta didik, modul pembelajaran PKn pada materi Lambang Negara Indonesia ini diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik. Kemudian dengan adanya bahan ajar ini proses pembelajaran peserta didik terlaksana dengan asik dan menyenangkan

3. Manfaat Akademik

- a) Bagi peneliti, modul ini diharapkan bisa memberikan alternatif dan acuan untuk membuat bahan ajar yang berbasis model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik sains, dan kurikulum 2013.
- b) Bagi peneliti, sebagai prasyarat untuk menyelesaikan studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan bahan ajar ini adalah :

1. Bahan ajar yang dihasilkan adalah modul berbasis *Scrapbook*.
2. Produk Modul disusun sesuai dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) pada materi Lambang Negara Indonesia yang akan diajarkan.
3. Modul yang akan dikembangkan memuat materi pembelajaran PKn kelas 3 Tema 8 Praja Muda Karana yaitu materi Lambang Negara Indonesia

4. Modul berisi pertanyaan dan kegiatan pembelajaran terprogram yang akan membimbing siswa dengan berbasis *Scrapbook*.
5. Soal-soal evaluasi di dalam Modul bersifat kontekstual, mudah dipahami dan dekat dengan kehidupan siswa.
6. Modul memuat komponen ; a. judul, b. tujuan, c. petunjuk penggunaan Modul, d.daftar isi, e. pemetaan kompetensi inti, f. pemetaan kompetensi dasar, g. pemetaan indikator, h. materi dan lembar kegiatan siswa, g. Lembar kerja siswa, i. Lembaran jawabab, j. Lembaran tes, k. Lembaran jawaban tes.
7. Tampilan modul yang di hasilkan yaitu:
 - a. Pengembangan modul berbasis *Scrapbook* pada materi Lambang Negara Indonesia
 - b. Cover modul di desain dengan menggunakan *canva*.
 - c. Pada bagian isi modul di desain dengan menggunakan *Microsoft Word*.
 - d. Font *Times New Roman* dan ukuran 12

BAB II LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pembelajaran PKn

Menurut Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang standar Isi Pendidikan Nasional, PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Menurut Cholisin (2000: 9) PKn adalah aspek pendidikan politik yang fokus materinya peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang kesemuanya itu diproses dalam rangka untuk membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Menurut Seminar Nasional Pengajaran dan Pendidikan *Civics* di Tawangmangu, PKn sebagai suatu program pendidikan yang tujuan utamanya membina warga negara yang lebih baik menurut syarat-syarat, kriteria dan ukuran, ketentuan-ketentuan Pembukaan UUD 1945. Bahannya diambil dari Ilmu Kewarganegaraan (IKN) termasuk kewiraan nasional, filsafat Pancasila dan filsafat pendidikan nasional serta menuju kedudukan para warga negara yang diharapkan di masa depan (Cholisin, 2000 : 7).

Pendidikan kewarganegaraan juga dapat disebut sebagai penyiapan

generasi muda dalam hal ini pelajar (siswa) untuk menjadi seorang warga negara yang mempunyai pengetahuan, kecakapan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk bisa berpartisipasi aktif dalam masyarakatnya (Samsuri, 2011: 28). Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 Depdiknas, (2006:49).

Berdasarkan beberapa pendapat tentang PKn, dapat disimpulkan bahwa PKn adalah mata pelajaran yang mempersiapkan siswa menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban sebagai warga negara. Tidak hanya itu, PKn lebih dari sekedar bidang studi karena PKn mengambil bagian dari pengaruh positif dari keluarga, sekolah, dan masyarakat. Apa yang telah dipelajari tentang materi-materi PKn di sekolah, diharapkan dapat dengan baik diterapkan di lingkungan keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat. Agar PKn tidak terkesan hanya menyampaikan materi-materi yang bersifat teoritis, namun dengan belajar PKn, dapat memberi asumsi terhadap tingkah laku siswa dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Pembelajaran PKn

Zamroni (dalam Aji, 2014:28) mengemukakan bahwa Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berfikir kritis dan bertindak demokratis,

melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat. Sedangkan menurut Aji (2013:31) dalam mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang mempunyai misi membina nilai, moral, dan norma secara utuh bulat dan berkesinambungan, tujuan dari pembelajaran PKn adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya.

Dalam Pusat Kurikulum (2003:3) Pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

- a) Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
- b) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara
- c) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d) Berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi formasi dan komunikasi.

Menurut A. Ubaedillah (2011:9) Pendidikan Kewarganegaraan juga bertujuan untuk membangun karakter (*character building*) bangsa Indonesia yang antara lain:

- a) Membentuk kecakapan partisipatif warga negara yang bermutu dan bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
- b) Menjadikan warga negara Indonesia yang cerdas, aktif, kritis, dan demokratis, namun tetap memiliki komitmen menjaga persatuan dan integritas bangsa.
- c) Mengembangkan kultur demokrasi yang berkeradaban, yaitu kebebasan, persamaan, toleransi, dan tanggung jawab.

Dapat disimpulkan dari berbagai pendapat di atas bahwa PKn bertujuan untuk :

- a) Menjadikan warga negara Indonesia yang kritis, rasional, kreatif,

- cerdas, aktif, dan demokratis
- b) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
 - c) Mengembangkan kultur demokrasi yang berkeadaban, yaitu kebebasan, persamaan, toleransi, dan tanggung jawab.
 - d) Berinteraksi dengan bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran PKn

Dalam BSNP (2006 : 96-97) menyatakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

- a) Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- b) Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
- c) Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, kemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d) Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
- e) Konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f) Kekuasaan dan politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- g) Pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.
- h) Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

d. Kompetensi Pembelajaran PKn

Kompetensi adalah seperangkat tindakan cerdas, penuh tanggung jawab, yang harus dimiliki oleh seseorang sebagai syarat untuk dapat dianggap mampu melakukan tugas-tugas dalam bidang pekerjaan tertentu. Sunarso, dkk (2006: 9) menyebut bahwa kompetensi yang diharapkan setelah menempuh pendidikan PKn adalah dimilikinya seperangkat tindakan cerdas, penuh tanggung jawab dari seorang warga negara dalam berhubungan dengan negara, serta mampu turut serta dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi masyarakat, bangsa dan negara sesuai dengan profesi dan kapasitas masing-masing. Sifat cerdas yang dimaksud tampak dalam kemahiran, ketepatan dan keberhasilan dalam bertindak, sedangkan sifat tanggung jawab diperlihatkan sebagai kebenaran tindakan ditinjau dari nilai agama, moral, etika dan budaya. PKn yang berhasil, akan menumbuhkan sikap mental bersifat cerdas, penuntanggung jawab dari peserta didik dengan perilaku :

- a) Beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan menghayati nilai-nilai falsafah bangsa.
- b) Berbudi pekerti luhur, berdisiplin dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c) Bersikap rasional, dinamis dan sadar akan hak dan kewajiban sebagai warga negara.
- d) Bersikap profesional yang dijiwai oleh kesadaran bela negara.
- e) Aktif memanfaatkan ilmu dan teknologi serta seni kepentingan kemanusiaan, bangsa dan negara.

Melalui pembelajaran PKn diharapkan warga negara mampu memahami, menganalisis, serta menjawab berbagai masalah yang dihadapi masyarakat, bangsa dan negara secara tepat, rasional, konsisten, berkelanjutan dan bertanggung jawab dalam rangka mencapai tujuan nasional. Menjadi warga negara yang tahu hak dan kewajibannya, menguasai ilmu dan teknologi serta seni namun tidak kehilangan jati diri.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kompetensi PKn adalah dimilikinya seperangkat tindakan cerdas, penuh tanggung jawab bagi seorang warga negara terhadap negara, mampu turut serta memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi masyarakat, bangsa dan negara sesuai dengan profesi dan kapasitas masing-masing.

2. Modul

a. Pengertian Modul

Menurut Sari (2017:23), Modul merupakan satu kesatuan sumber belajar yang dirancang untuk membantu siswa mencapai tujuan belajarnya. Modul disebut juga bahan belajar mandiri karena dilengkapi dengan petunjuk belajar mandiri. Dengan kata lain, siswa dapat belajar dengan menggunakan modul ini tanpa didampingi langsung oleh seorang pendidik. Menurut Daryanto (2013:9), modul merupakan bahan ajar yang dikemas secara lengkap dan sistematis yang berisi seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan dirancang secara langsung agar siswa menguasai tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan sudut pandang diatas, dapat disimpulkan bahwa modul adalah seperangkat bahan ajar yang ditulis dalam sistem bahasa yang

mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa yang didalamnya terdapat seperangkat pengalaman belajar terencana yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri tanpa bimbingan atau didampingi oleh guru. Dengan adanya modul, siswa dapat mengukur pemahaman dan penguasaannya terhadap modul yang dipelajarinya.

Dapat disimpulkan bahwa modul itu merupakan suatu paket kurikulum yang disediakan untuk belajar sendiri, karena modul adalah suatu unit yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu peserta didik mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Dengan demikian, pengajaran modul dapat disesuaikan dengan perbedaan individual peserta didik, yakni mengenai kegiatan belajar dan bahan pelajaran.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa modul adalah bahan ajar terprogram yang disusun secara terpadu, sistematis, dan terperinci. Dengan modul, memberi peserta didik kesempatan untuk belajar sesuai dengan keinginan dan kemampuannya.

b. Karakteristik Modul

Modul pembelajaran merupakan salah satu bahan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh Peserta Didik secara mandiri. Modul yang baik harus disusun secara sistematis, menarik, dan jelas. Modul dapat digunakan kapanpun dan dimanapun sesuai dengan kebutuhan Peserta didik.

Menurut Shoimin (2014:42), mengatakan bahwa modul memiliki lima karakteristik sebagai berikut:

- 1) *Self instruction* (siswa belajar secara mandiri dan tidak bergantung

pada orang lain)

- 2) *Self Contained* (semua materi pembelajaran sudah termasuk dalam modul)
- 3) *Stand Alon* (modul tidak bergantung pada buku teks/media lain, atau tidak perlu digunakan dengan buku teks lain)
- 4) *Daptif* (kemampuan beradaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi)
- 5) *Bersahabat/akrab* (modul ini sesuai kaidah ramah/akrab dengan pemakainya).

c. Fungsi dan Tujuan Modul

Menurut Mulyasa (2010: 43), tujuan utama dari modul adalah untuk meningkatkan efisien dan efektivitas pembelajaran, baik waktu, dana fasilitas, maupun tenaga guna mencapai tujuan secara optimal. Selain itu Suparman (2014 : 84) memaparkan bahwa modul juga dibuat dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar mandiri, kemandirian belajar adalah sifat dan sikap serta kemampuan yang dimiliki peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar secara sendiri maupun dengan bantuan orang lain berdasarkan motivasinya sendiri untuk menguasai suatu kompetensi tertentu sehingga dapat digunakannya untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

Sementara Menurut Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional (2008), Penulisan modul mempunyai tujuan sebagai berikut :

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu

bersifat verbal.

- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indra, baik peserta belajar maupun pengajar/instruktur.
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti untuk meningkatkan motivasi dan gairah belajar, mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya yang memungkinkan pelajar untuk belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- 4) Memungkinkan pelajar dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Sedangkan tujuan digunakan modul menurut Nasution (2011: 205), adalah sebagai berikut :

- 1) Membuka kesempatan bagi pelajar untuk belajar menurut kecepatannya masing-masing.
- 2) Memberikan kesempatan bagi pelajar untuk belajar menurut caranya masing-masing, oleh sebab mereka menggunakan teknik yang berbeda-beda untuk memecahkan masalah tertentu berdasarkan latar belakang pengetahuan dan kebiasaan masing-masing.
- 3) Memberi pilihan dari sejumlah besar topik dalam rangka suatu mata pelajaran, mata kuliah, bidang studi atau disiplin bila kita anggap bahwa pelajar tidak mempunyai pola minat yang sama atau motivasi yang sama untuk mencapai tujuan yang sama.
- 4) Memberikan kesempatan bagi pelajar untuk mengenal kelebihan dan kekurangannya dan memperbaiki kelemahannya melalui modul

remedial, ulangan-ulangan atau variasi dalam cara belajar.

Sementara itu menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2013: 133), maksud dan tujuan digunakannya modul agar tujuan pendidikan bisa dicapai secara efektif dan efisien. Para pelajar dapat mengikuti program pengajaran sesuai dengan kecepatan dan kemampuan sendiri, lebih banyak belajar mandiri, dapat mengetahui hasil belajar sendiri, menekankan penguasaan bahan pelajaran secara optimal (*mastery learning*), yaitu dengan tingkat penguasaan 80%. Sedangkan Hartoyo (2009:65) menyebutkan penggunaan modul bertujuan untuk : (1) memeperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal; (2) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik peserta didik ataupun tenaga pengajar; (3) dapatdigunakan secara tepat dan bervariasi.

Jadi, jelaslah bahwa pengajaran modul itu merupakan pengajaran individual yang memberi kesempatan kepada masing-masing peserta didik untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan sesuai dengan kecepatan masing-masing individu.

d. Komponen Modul

Menurut Daryanto (2013:16), Modul sekurang-kurangnya harus memuat komponen sebagai berikut : 1) Judul, judul modul yang ditentukan harus mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar atau materi pokok yang ada didalam kurikulum. 2) Kata pengantar, memuat informasi tentang peran modul dalam proses pembelajaran. 3) Pendahuluan, berisi standar kompetensi yang akan dipelajari dalam modul, deskripsi singkat tentang nama dan ruang lingkup isi modul dan tujuan yang hendak dicapai

siswa setelah mempelajari modul. 4) Kegiatan belajar, berisi kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa, uraian materi, rangkuman, tugas, dan latihan yang akan dilaksanakan siswa dalam proses pembelajaran. 5) Evaluasi, berisi tes. 6) Kunci jawaban, berisi jawaban dari pertanyaan tes yang diberikan pada setiap kegiatan pembelajaran dan evaluasi pencapaian kompetensi dan dilengkapi kriteria penilaian pada setiap item. 7) Daftar pustaka, berisi tentang referensi yang digunakan sebagai acuan pada saat menyusun modul.

e. Langkah-Langkah Penyusunan Modul

Dalam menyusun sebuah modul, terdapat beberapa langkah dalam penyusunannya agar modul yang dihasilkan sistematis dan mudah dipahami oleh siswa. Menurut Daryanto (2013:16), ada enam langkah dalam penyusunan modul sebagai berikut :

- a) Analisis kebutuhan modul
- b) Desain modul
- c) Implementasi
- d) Penilaian
- e) Evaluasi dan validasi
- f) Jaminan kualitas.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa adapun langkah-langkah penyusunan modul antara lain :

- a) Analisis kurikulum, ini dilakukan untuk mengetahui materi mana yang di dalam kurikulum yang membutuhkan modul sebagai bahan ajar.
- b) Menentukan judul modul, setiap modul yang dibuat hendaknya

- memiliki judul yang menggambarkan isi modul.
- c) Menyusun kerangka modul, sebelum kita membuat sebuah modul, hendaknya menulis kerangka modul terlebih dahulu.
 - d) Penulisan modul, setelah kerangka modul dikonsepskan, maka guru sudah bisa mulai menulis isi modul sesuai dengan konsep dari kerangka modul yang telah di buat.
 - e) Validasi modul, setelah menyelesaikan penulisan modul, maka modul sudah bisa divalidasi oleh validator.
 - f) Implementasi modul, setelah divalidator, modul sudah bisa di implementasikan di lapangan.

3. *Scrapbook*

a. *Pengertian Scrapbook*

Hardiana, Iva (2015:4)) *Scrapbook* berasal dari dua kata yaitu *scrap* dan *book*. *Scrap* didefinisikan sebagai barang sisa, guntingan, atau potongan. Sedangkan *book* dapat diartikan sebagai buku atau lembaran. *Scrap book* merupakan seni menempel barang sisa seperti kertas gambar atau foto. Sejenis dengan keliping, namun tampilan *Scrapbook* dibuat lebih menarik dan moderen. *Scrapbook* juga disebut sebagai album untuk penyimpanan berbagai dokumentasi moment penting dalam kehidupan seseorang.

Media *Scrapbook* tergolong kedalam jenis alat visual. Alat viisual, merupakan alat yang hanya melibatkan indera penglihatan, antara lain alat cetak, prototipe, serta alat realitas. Sedangkan menurut Arsyad, Azahar (2011: 9) mengatakan bahwa *Scrapbook* adalah alat visual diam yang terdiri

dari gambar dan tulisan. Walaupun begitu, alat visua dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa, hal ini sesuai dengan pendapat Levie yang membaca kembali hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus kata atau visual dan verbal yang menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenal kembali dan menghubungkan fakta dan konsep.

Berdasarkan pendapat menurut ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *Scrapbook* merupakan modul yang dibuat dari bahan guntingan atau potongan berupa gambar maupun foto dan diaplikasikan di atas modul kertas. *Scrapbook* tidak hanya terdiri dari foto atau gambar saja, namun juga terdapat tulisan sebagai keterangan untuk memperjelas. *Scrapbook* dapat diartikan juga sebagai buku tempel yang berisikan gambar-gambar dari foto.

b. Fungsi dan Manfaat *Scrapbook*

Ida & Aan (2018:1045) *Scrapbook* memiliki bentuk media yang unik sehingga menyegarkan mata bila dipandang, fungsi dan manfaat media *scrapbook* terletak pada beberapa kelebihan yang dimiliki media tersebut yakni, menarik, *scrapbook* disusun dari beragam foto, gambar, catatan penting, dan lainnya pada beberapa hiasan. Sehingga tampilannya akan terlihat indah dan menarik. Bersifat realistis dalam menunjukkan pokok pembahasan, dengan *scrapbook*, kita dapat menyajikan sebuah objek yang terlihat nyata melalui gambar atau foto. Sebab foto bisa memberikan detail pada bentuk gambar apa adanya, dengan begitu kita bisa lebih gampang tahu dan mengingatnya secara lebih baik. Bisa mengatasi

keterbatasan waktu dan ruang, media *scrapbook* yang dimana solusi mengenai banyaknya peristiwa atau objek yang sulit secara langsung disajikan dan sulit diulang. Mudah dibuat, cara pembuatan *scrapbook* tidaklah sulit. Kita harus mampu menyusun dan memadu padankan antara gambar, catatan, dan hiasan sedemikian rupa (sederhana). Sehingga anak-anak maupun orang dewasa akan mampu membuat *scrapbook* sendiri.

Bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan *scrapbook* mudah didapatkan. Karena kita bisa menggunakan barang-barang yang sudah tidak terpakai atau barang bekas. Bahkan saat ini sudah tersedia bahan khusus untuk membuat *scrapbook*. *Scrapbook* dapat dibuat atau didesain sesuai keinginan pembuatnya. Misalnya gambar, foto, catatan, warna, tulisan, dan lain sebagainya. Media yang 20 tahun lalu berkembang di Amerika, kini telah berkembang hampir di seluruh negara di dunia serta memiliki fungsi dan manfaat dalam beberapa bentuk diantaranya *scrapbook* biasa dipakai untuk kado ulang tahun, foto album, mahar pernikahan, dan sebagai media pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan menuntut untuk menciptakan sesuatu yang baru khususnya media yang digunakan dalam proses belajar mengajar seperti media *scrapbook*.

c. Cara Membuat *Scrapbook*

Menurut Azhar Arsad (2011:9) dalam pembuatan media pembelajaran *scrapbook* ini menggunakan dua cara yaitu dengan digital dan manual. Untuk pembelajaran secara manual bahan-bahan yang perlu disiapkan adalah double tip, gunting, lem, gambar, dan karter. Sedangkan

dengan pembuatan secara digital yaitu membuat design background dan gambar yang dibutuhkan kemudian di print. Pada dasarnya pembuatan scrap book tergantung pada pembuatan itu sendiri karena konsep dan ide dari pembuatan scrapbook berbeda-beda sesuai dengan keinginan pembuatan *scrapbook* dan juga cocok di gunakan pada mata pelajaran apa saja dan tergantung dari aktivitas guru sendiri.

Adapun yang dilakukan oleh peneliti dalam membuat *scrapbook* sebagai media pembelajaran yaitu, a) sebagai mengidentifikasi materi yang terdapat dalam buku siswa dan buku guru, b) menentukan arah pengembangan untuk memperdalam atau memperluas materi yang akan di bahas, c) menentukan tujuan pembelajaran, d) menentukan desain, e) menentukan yang sesuai dengan materi yang akan dibahas dan sesuai ukuran foto, f) mencetak foto yang digunakan sebagai background maupun yang akan di gunakan sebagai materi, g) menghias kertas yang digunakan untuk menempel foto, h) menempelkan lembaran foto yang sudah dibahas pada kertas karton yang sudah di potong sesuai dengan ukuran A4, i) menghias pinggiran kertas, dan j) menyatukan setiap halaman pada pita, tali, ring atau jilid spiral.

d. Kelebihan dan Kelemahan *Scrapbook*

Menurut Yukeu Haryaneu (2015:4) kelebihan yang dimiliki oleh *Scrap Book* yaitu:

- a) *Scrapbook* mencerminkan keunikan dari pemikiran pembuatannya
- b) *Sifatnya konkret dan lebih realitas karena menggunakan media visual foto*

- c) *Media Scrapbook dapat mengatasi permasalahan ruang dan waktu*
- d) *Media Scrapbook mengatasi keterbatasan pengamatan dan mengenai hal-hal yang sulit ditangkap oleh panca indra*
- e) *Bahan pembuatan Scrapbook mudah ditemukan dari bahan yang digunakan pun aman*

Selain itu, media *Scrapbook* juga memiliki kelemahan dalam penggunaannya, yaitu:

- a) Menekankan pada pengguna indra penglihatan
- b) Gambar yang disajikan terlalu kompleks sehingga kurang efektif
- c) Pembuatan media scrapbook memerlukan waktu yang cukup lama
- d) Keterbatasan sumber dan keterampilan kejelian untuk memanfaatkannya.

Pengembangan media *Scrapbook* merupakan media visual gambar sebagai alat bantu peserta didik dalam memahami konsep atau informasi yang sedang diajarkan. Media *Scrapbook* tidak hanya berupa potongan gambar, tetapi dalam proses pembuatannya sudah memperhatikan desain tata letak gambar akan ditempelkan serta informasi berdasarkan tampilan gambar.

B. Penelitian Relevan

Adapun terdapat penelitian terdahulu serta bukti empiris. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu satu sama lain berbeda dengan cara penyajiannya maupun produk dan isi yang dihasilkan. Berikut merupakan penelitian yang diteliti yaitu oleh Diana Mega Puspita (2016) dengan judul “Media *Scrapbook* pada materi mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat) kelas V SDN Ngadirejo 5” dengan hasil subjek yang diteliti peneliti

terlebih dahulu melibatkan peserta didik kelas V sedangkan peneliti ini meneliti peserta didik kelas IV. Kemudian penelitian yang kedua diteliti oleh Setyo Wahyu Wardhani (2018) dengan judul “Pengembangan media *Scrapbook* pada materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III SD” dengan hasil peneliti terdahulu menggunakan subjek kelas III pada suatu materi, sedangkan peneliti menggunakan subjek kelas IV berbasis tematik.

Sedangkan untuk penelitian yang ketiga yaitu Roshidah, I., & Pamungkas (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* berbasis Konteks Budaya Banten pada Mata Pelajaran IPS di kelas IV SD” menghasilkan peneliti terlebih dahulu menggunakan satu materi, sedangkan peneliti yang sekarang menggunakan materi tematik dan berbasis audio.

Dari beberapa penelitian diatas terdapat perbedaan penelitiannya yaitu penelitian pertama meneliti media *Scrapbook* pada materi identifikasi, sedangkan penelitian yang lainnya yaitu meneliti pengembangan media. Hasil dari penelitian-penelitian di atas disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh para ahli telah memenuhi kriteria dan ada hubungan yang erat antara *Scrapbook* dengan pengembangan berdasarkan dengan kemampuan pembelajaran. Sehubungan dengan tersebut, peneliti kali ini ingin meneliti dan menghasilkan modul pengembangan dalam pembelajaran PKn berbasis *Scrapbook*.

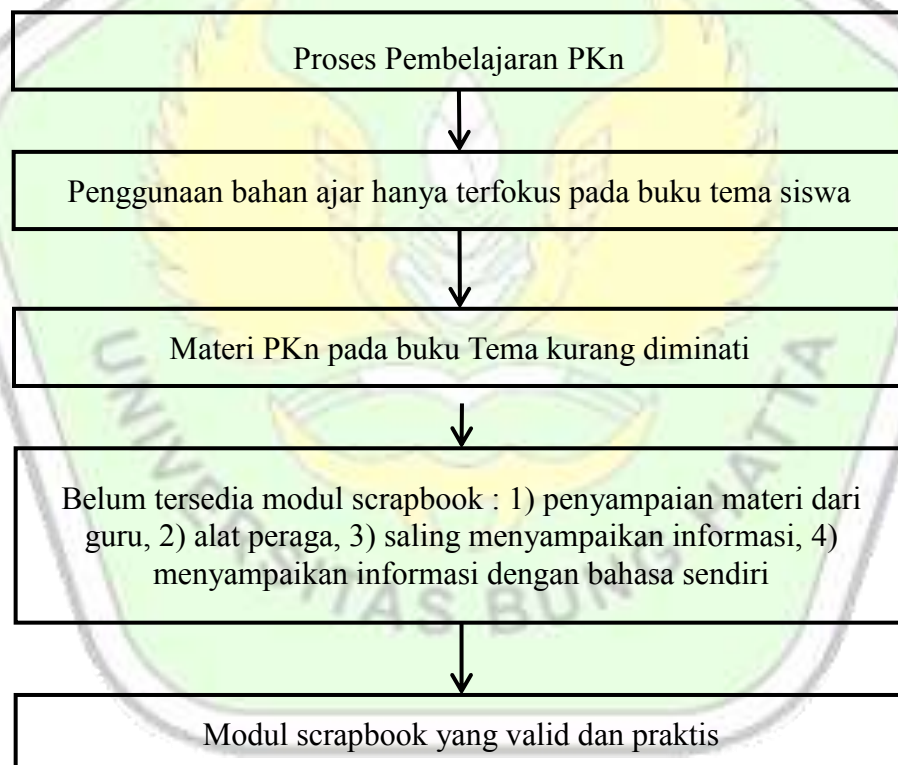
C. Kerangka Berpikir

Dalam kerangka berfikir, peneliti akan berusaha membahas permasalahan yang diangkat oleh peneliti. Dengan digunakan *Scrapbook* sebagai media pembelajaran PKn, diharapkan siswa mempunyai minat yang tinggi terhadap pelajaran PKn dan aktif dalam pelajaran PKn. Selain itu, isinya diselingi dengan

unsur yang menarik sehingga mempelajarinya menjadi menyenangkan. Jika media *scrapbook* di gunakan dalam proses belajar mengajar, maka modul *scrapbook* dapat membantu menciptakan tingkat pemahaman dalam pembelajaran PKn. Sehingga dapat diasumsikan bahwa *Scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar Kognitif siswa dalam pembelajarannya.

Kerangka konseptual dalam suatu penelitian adalah suatu gambaran keterkaitan antar variabel penelitian secara teoritis.

Adapun bentuk kerangka konseptual dalam penelitian ini yaitu dapat digambarkan sebagai berikut :



Bagan 1. Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

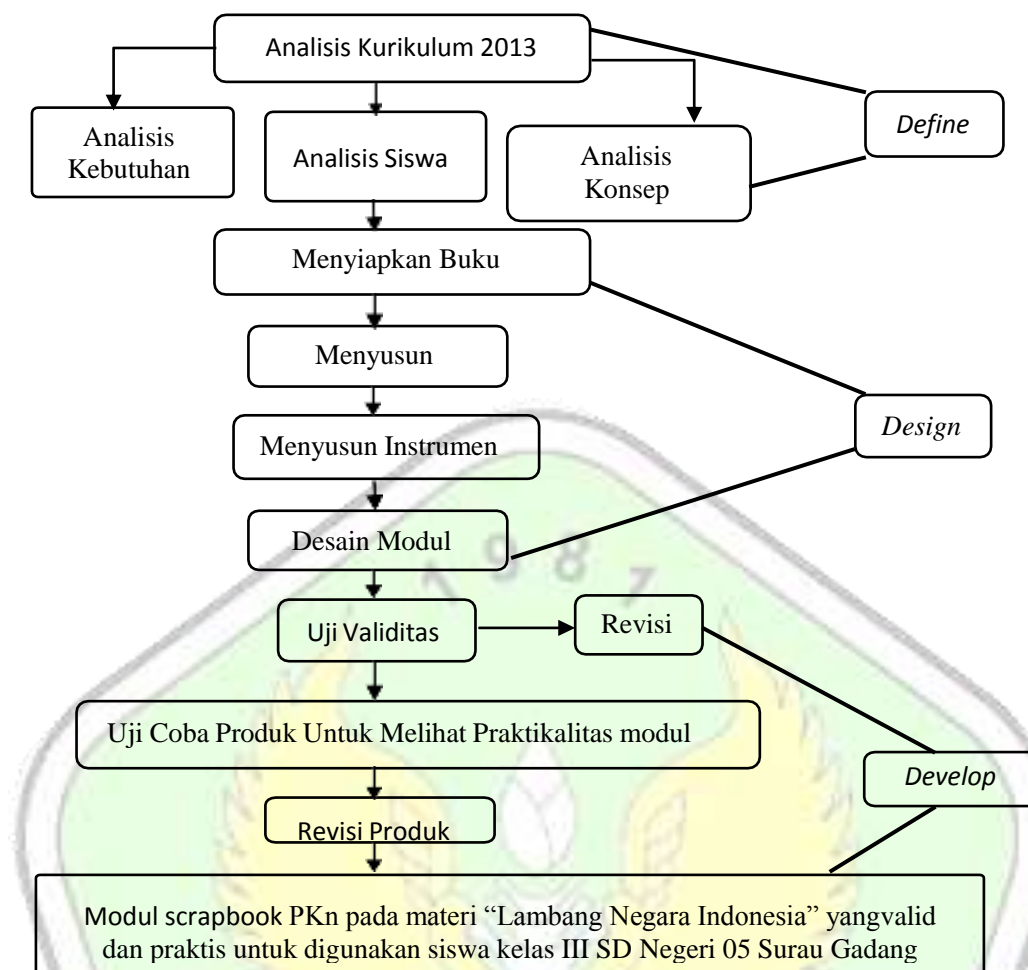
Untuk memenuhi tujuan penelitian, maka penelitian ini didesain dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Trianto (2014:232) menyatakan bahwa model pengembangan perangkat seperti yang disarankan Thiagarajan dan Semmel adalah model 4-D. Model ini terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu *define*, *design*, *develop* dan *desseminate*, atau diadaptasi menjadi model 4-P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Namun karena keterbatasan waktu, kemampuan, dan biaya, maka peneliti hanya melakukan penelitian ini hanya sampai pada tahap 3-D yaitu *define*, *design* dan *develop*.

B. Prosedur Pengembangan

Kegiatan penelitian ini diawali dengan menyusun rancangan yang akan disusun dalam modul pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang telah digambarkan Prosedur pengembangan menggunakan model 4D yang dikemukakan oleh Trianto (2014) yaitu model ini terdiri dari 4 tahap yaitu :

1. Pendefinisian (*define*)
2. Perancangan(*design*)
3. Pengembangan (*develop*)
4. Penyebaran (*dessiminate*)

Namun karena keterbatasan kemampuan, maka dalam penelitian ini penulis hanya sampai pada fase ketiga, antara lain :



Bagan 2. Prosedur Pelaksana Penelitian

1. Tahap pendefinisian (Define)

Tujuan dari tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran berdasarkan standar isi Kurikulum 2013 (K13). Tahap *define* berisikan analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis konsep dan analisis siswa. Adapun analisis yang dilakukan dalam tahap ini ialah :

a. Analisis Kurikulum

Berdasarkan silabus dan mata pelajaran PKn kelas III pada tema praja muda karena materi Lambang Negara Indonesia, kompetensi yang akan dicapai meliputi :

1) Kompetensi Inti (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2) Kompetensi Dasar (KD)

KD 3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”

KD 4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara

3) Materi Pokok : Lambang Negara Indonesia

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk melihat permasalahan yang ditemukan pada saat wawancara di kelas III SDN 05 Surau

Gadang yaitu beberapa siswa beranggapan pembelajaran PKn membosankan dan kurang dapat di pahami oleh siswa sehingga susah untuk dipahami dan belum tersedianya modul *scrapbook* dengan difokuskan pada permasalahan yang terdapat pada bahan ajar yang telah ada seperti buku tema.

Gambar pada buku yang dipelajari siswa sedikit sehingga siswa bosan membaca tulisan-tulisan yang panjang. Pada proses pembelajaran model yang digunakan belum bervariasi sehingga kurang menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Model LKS bisa dijadikan salah satu model yang bisa digunakan karena proses pelaksanaannya mudah dipahami siswa. Hasil analisis kebutuhan ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan guru belum menempatkan siswa sebagai pusat dari proses pembelajaran sehingga siswa cenderung hanya menerima ilmu yang diberikan guru tanpa membangun pengetahuannya sendiri. Selain itu penggunaan buku tema yang sulit dipahami oleh guru juga menjadi hasil dari analisis ini, guru kesulitan dalam penggunaan buku tema.

b. Analisis Siswa

Analisis karakter siswa bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik siswa. Identifikasi ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa yang berkaitan dengan rancangan pengembangan modul. Adapun karakteristik siswa yang perlu diperhatikan meliputi kemampuan akademik, minat belajar,

psikomotor maupun usia siswa. Dengan mengetahui karakter siswa, maka akan memudahkan untuk menyusun modul yang sesuai dengan karakteristik siswa. Sehingga dihasilkan modul yang cocok digunakan oleh siswa.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi dan materi pembelajaran yang dibutuhkan dalam pengembangan modul. Materi pembelajaran dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dan dilakukan dengan mengidentifikasi konsep-konsep utama dari materi, yaitu pembelajaran PKn di kembangkan menjadi modul *Scrapbook*.

2. Tahap perancangan (*Design*)

Sesudah tahap analisis, selanjutnya dirancang modul PKn dengan penerapan modul *scrapbook* untuk siswa kelas III SD. Kegiatan yang dilakukan adalah :

- a. Menyiapkan buku referensi yang berkaitan dengan materi yang dikembangkan menjadi sebuah modul *scrapbook*. Buku referensi yang digunakan ialah buku yang di ambil dari pembelajaran PKn yaitu buku tema 8 Lambang Negara Indonesia kelas III buku tematik terpadu kurikulum 2013 edisi revisi 2018.
- b. Menyusun rancangan desain modul meliputi judul modul, kata pengantar, daftar isi, latar belakang, deskripsi singkat, kompetensi inti, langkah model, peta konsep, manfaat modul, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan modul, kompetensi dasar, indikator, materi pokok,

uraian materi, ringkasan, latihan, tes mandiri, daftar pustaka, jawaban soal.

- c. Menyusun desain instrumen penilaian, instrumen penilaian modul dikembangkan untuk menilai kevalidan dan kepraktisan. Kevalidan modul akan dinilai oleh ahli pendidikan yang sesuai dengan pendidikan kajiannya, yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain pembelajaran serta guru kelas, sedangkan instrumen penilaian ketepatan desain pembelajaran, ketepatan isi bahan ajar dan kemenarikan modul berupa angket.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini modul yang sudah dirancang dikembangkan. Tahapan yang dilakukan pada tahapan pengembangan ini yaitu tahap validasi dan praktikalitas. Untuk tahap validasi dilakukan oleh para pakar dan tahap praktikalitas dilakukan oleh guru dan siswa.

a. Tahap Validasi

Modul pembelajaran PKn yang akan digunakan oleh siswa terlebih dahulu divalidasi. Uji validitas bertujuan untuk memeriksa kesesuaian isi modul dengan kurikulum yang berlaku. Kebenaran konsep-konsep dan tampilan modul. Validitas dilakukan oleh pakar atau ahli pendidikan sesuai bidang kajiannya. Kritikan, masukan dan saran dari validator akan menjadi bahan untuk merevisi modul pembelajaran PKn berbasis *Scrapbook* pada materi praja muda karena yang akan dikembangkan. Revisi awal modul siap untuk diuji cobakan dalam pembelajaran. Uji validitas dengan cara meminta kesediaan dosen menjadi validator dalam pengembangan modul dengan cara mengisi angket uji

validitas. Berikut nama-nama dosen validator modul pembelajaran PKn berbasis *Scrapbook* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Daftar Nama Validator Modul Scrap Book Pembelajaran PKn

No	Nama Validator	Jabatan	Ahli
1.	M. Tamrin, S.Ag, M.Pd	Dosen PGSD UBH	Materi
2.	Ashabul Khairi, S.T., M.Kom	Dosen PTIK UBH	Desain
3.	Rio Rinaldi, M.Pd	Dosen PINDO UBH	Bahasa

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Validasi Modul oleh Pakar

No	Aspek	Indikator	Nomor Persyaratan
1.	Kelayakan isi	a. Kesesuaian dengan kurikulum 2013	1, 2, 3
		b. Kesesuaian dengan isi materi scrapbook	4, 5
		c. Kesesuaian dengan ebutuhan bahan ajar	6, 7
		d. Kebenaran dengan substansi materi pembelajaran	8, 9
		e. Manfaat untuk menambah wawasan.	10, 11
		f. Kesesuaian dengan nilai moral dan social	12, 15
2.	Bahasa	a. Kejelasan dengan kaedah ejaan yang disempurnakan	1-4
		b. Bahasa pada scrapbook yang jelas	5, 6
		d. Kesesuaian bentuk dan ukuran huruf	7, 8
		e. Penggunaan kalimat, bahasa secara efektif dan efisien	9-15
		3.	Penyajian dan tampilan
b. Kesesuaian gambar yang digunakan dalam modul	3, 4		
c. Warna dan background	5-9		
d. Bentuk ukuran huruf	10, 11		
e. Kesesuaian gambar menarik dalam scrapbook	12-15		

b. Uji Praktikalitas

Setelah divalidasi dan revisi, perangkat pembelajaran modul *Scrapbook* pembelajaran PKn akan diuji dan dicobakan disekolah. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan produk penelitian yang akan digunakan oleh guru. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana manfaat dan kemudahan penggunaan perangkat pembelajaran modul *Scrapbook* pembelajaran PKn yang praktis oleh guru kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang.

Pada penelitian ini praktikalitas dilihat dengan menggunakan angket tentang pelaksanaan pembelajaran untuk melihat keterpakaian, keterlaksanaan, kepraktisan, penyajian modul, dan kemudahan penggunaan modul. Praktikalitas modul dapat dilihat pada tabel 3 dan tabel 4.

Tabel 3. Kisi-kisi Praktikalitas Guru

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Kemudahan Penggunaan	a. Materi yang terdapat dalam modul sudah jelas dan sederhana.	1
		b. Bahasa yang digunakan mudahdipahami.	2,3
		c. Huruf yang digunakan mudahdibaca.	4
		d. Modul memiliki ukuran yang praktis dan mudah dibawa.	5
2.	Efektivitas waktu Pembelajaran	a. Waktu pembelajaran menjadi lebih efektif.	1
		b. Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuannya.	2
3.	Manfaat	c. Mendukung peran guru sebagai fasilitator.	1

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
		b. Membantu dan mengurangi bebankerja guru.	2, 3
		c. Membantu siswa memahami konsep.	4
		d. Ilustrasi dan gambar membantu siswa memahami materi	5
		e. Modul membantu siswa belajar.	6

Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Modul oleh Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Persyaratan
1.	Minat peserta didik	Keinginan peserta didik mengikuti pembelajaran. Minat peserta didik menggunakan modul yang dikembangkan. Ketertarikan peserta didik terhadap tampilan modul. Rasa bosan menggunakan modul.	1-8
2.	Proses Penggunaannya	Peserta didik mudah memahami konsep dan materi. Peserta didik mudah menggunakan modul yang dikembangkan. Peserta didik mudah menemukan sendiri konsep-konsep pada materi.	9-12
3.	Peningkatan Kreativitas Peserta didik	Peningkatan aktivitas belajar peserta didik Melatih peserta didik berpikir kritis Melatih peserta didik belajar mandiri Membuat peserta didik lebih mengertidan integrative	13-16
4.	Waktu yang tersedia cukup	Waktu yang disediakan untuk menggunakan modul cukup. Proses pembelajaran lebih efektif	17-18
5.	Evaluasi	Latihan dapat membantu peserta didik agar lebih memahami konsep Latihan dapat menjadi tolak ukur peserta didik dalam memahami konsep pada materi pembelajaran	19-20

c. Uji Coba Produk

Uji coba produk akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu uji cobalapangan. Selanjutnya langkah-langkah uji coba lapangan :

- a) Mempersiapkan modul *Scrapbook* pembelajaran PKn.
- b) Menjelaskan kepada guru dan siswa isi materi yang terdapat pada modul serta perbedaannya dengan buku tema siswa.
- c) Menyelenggarakan uji praktikalitas.
- d) Mengumpulkan data dengan menggunakan instrument angket.

Uji coba produk akan dilakukan pada kelas III SDN 05 Surau Gadang dan uji coba pada siswa, peneliti mengumpulkan siswa kelas III yang berada dilingkungan peneliti sebanyak beberapa siswa karena dalam proses pembelajaran dibagi menjadi 2 shift. Praktikalitas dengan siswa dilakukan dengan cara peneliti menjelaskan materi yang terdapat pada modul dan menjelaskan cara pengisian angket kepada siswa.

1. Subjek Uji coba

Subjek yang menjadi uji coba Pengembangan Modul *scrapbook* Pembelajaran PKn adalah guru kelas III SDN 05 Surau Gadang dan siswa kelas III.

2. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini adalah data primer. Data primer yang dimaksud adalah data yang diperoleh secara langsung dari dosen, guru, dan siswa yang diambil melalui angket pengujian validitas dan praktikalitas. Data primer tersebut yaitu (1) skor validasi dari dosen ahli, (2) skor angket respon oleh guru.

3. Instrumen Pengumpulan Data

a. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui apakah modul yang telah dirancang valid atau tidak. Setiap aspek dikembangkan menjadi beberapa pernyataan. Skala penilaian untuk lembar validasi menggunakan skala Likert. Lembar validasi divalidasi langsung oleh validator, skala penilaian pada lembar validasi menggunakan skala Likert seperti pada Tabel 5.

Tabel 5. Skala Penilaian untuk Lembar Validasi

Jawaban	Keterangan	Bobot
A	Sangat setuju	4
B	Setuju	3
C	Tidak setuju	2
D	Sangat tidak	1

Sumber : dimodifikasi dari Sudjana (2011:77)

b. Lembar Praktikalitas

Pada penelitian ini, angket bertujuan untuk mengetahui praktikalitas penggunaan modul yang telah dirancang. Pengisian angket menggunakan skala Likert. Angket praktikalitas ini diisi oleh guru. Angket diberikan pada guru setelah selesai membaca modul yang telah diberikan. Angket berisi pernyataan-pernyataan tentang keterpakaian, keterlaksanaan, kepraktisan penyajian modul dan kemudahan penggunaan modul. Skala penilaian pada lembar praktikalitas menggunakan skala Likert seperti pada Tabel 6.

Tabel 6. Skala Penilaian untuk Lembar Praktikalitas

Jawaban	Keterangan	Bobot
A	Sangat setuju	4
B	Setuju	3
C	Tidak setuju	2
D	Sangat tidak setuju	1

Sumber : dimodifikasi dari Sudjana (2011:77)

4. Teknik Analisis Data

a. Analisis Hasil Validasi Modul

Hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai, disajikan dalam bentuk tabel. Untuk mengetahui validitas modul maka ditentukan terlebih dahulu skor maksimum pada lembar validasi. Untuk menentukan skor maksimum maka rumusnya yaitu : skor maksimum = jumlah validator × jumlah indikator × skor maksimum. Menurut Purwanto (2015) bahwa penilaian menentukan nilai validitas dengan menggunakan rumus yang dimodifikasi sebagai berikut :

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Memberikan penilaian validitas dengan kriteria oleh Purwanto (2015) sebagai berikut :

Tabel 7. Kriteria Penilaian Validitas

Presentase	Kriteria
90% - 100%	Sangat Valid
80% - 89%	Valid
55% - 64%	Kurang Valid
0% - 54%	Tidak Valid

b. Analisis Hasil Praktikalitas Modul

Data diperoleh dengan cara menghitung skor siswa yang menjawab masing-masing item sebagaimana terdapat dalam

angket. Data uji praktikalitas modul dianalisis dengan presentase (%) menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Purwanto (2015) sebagai berikut :

$$\text{Nilai praktikalitas} = \frac{\text{jumlah semua skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Presentase penilaian praktikalitas ini dengan menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Purwanto (2015) dengan cara sebagai berikut:

Tabel 8. Kriteria Penilaian Praktikalitas

Presentase	Kriteria
90% - 100%	Sangat Praktis
80% - 89%	Praktis
55% - 79%	Kurang Praktis
< 54%	Tidak Praktis

Sumber : Saputri (2015:8)



BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

1. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian pengembangan media pembelajaran PKn berbasis *scrapbook* ini dilakukan di kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang, Kecamatan Nanggalo, Kota Padang. Penelitian ini dilakukan untuk menguji validitas dan praktikalitas produk media pembelajaran *scrapbook*, dimana validasi dilakukan oleh 3 orang validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain dengan memberikan lembar validasi beserta modul pembelajaran *scrapbook*, sedangkan untuk menguji praktikalitas dengan melakukan uji coba media pembelajaran PKn di kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang menggunakan angket respon guru dan siswa. Adapun berikut tahap pelaksanaan penelitian:

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pengembangan modul pembelajaran *scrapbook* di kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang dirancang berdasarkan tahap pendefinisian. Kegiatan ini dimulai dari analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis siswa dan analisis konsep.

1) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum digunakan untuk menyesuaikan modul pembelajaran *scrapbook* yang digunakan oleh guru dan siswa di SD Negeri 05 Surau Gadang, sehingga materi yang dimuat dapat sejalan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Kurikulum yang digunakan di SD Negeri 05 Surau Gadang adalah

kurikulum 2013 pada materi arti lambang negara Indonesia. Berikut ini hasil tujuan dari kompetensi inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator yang akan digunakan dalam pengembangan modul.

Tabel 9. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
1	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
3	Memahami pengetahuan faktual, konseptual, procedural dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain.
4	Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Tabel 10. Kompetensi dasar dan indikator

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	3.1 Memahami arti gambar pada lambang Negara Garuda Pancasila	3.1.2 Mengaitkan masing-masing gambar dengan sila pada lambang Negara Garuda Pancasila 3.1.3 Menuliskan sila dari masing-masing lambang dari Garuda Pancasila
2.	4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara	4.1.1 Menyalin sila dari lambang Negara Pancasila 4.1.2 Menampilkan gambar lambang Garuda Pancasila beserta sila Pancasila

2) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk dapat melihat permasalahan yang ditemukan seperti terdapat pada bahan ajar yaitu belum adanya buku atau media pembelajaran PKn berbasis *scrapbook* yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu metode pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung.

3) Analisis Siswa

Analisis karakteristik siswa untuk memudahkan menyusun tingkat bahasa dalam media kesukaran soal. Menurut Trianto (2013: 239) Analisis siswa merupakan telaah karakteristik siswa yang meliputi kemampuan, latar belakang pengetahuan, dan tingkat perkembangan kognitif siswa. Kebutuhan peserta didik dijadikan sebagai gambaran untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook*. Pada observasi yang telah dilaksanakan, didapatkan hasil bahwa usia siswa kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang berada pada rentang usia 09 -10 tahun. Pada tahap analisis siswa ini diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa serta memacu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena materi yang disajikan sangat ringkas, dan tidak seimbang dengan tuntutan aktivitas siswa, sehingga siswa kesulitan untuk menggali informasi lebih mendalam.

Berdasarkan dari hasil analisis terhadap siswa ini, maka perlu

dikembangkan media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran PKn untuk III pada tema 8 arti lambang negara Indonesia untuk membangun keaktifan Peserta Didik.

4) Analisis Konsep




Analisis konsep bertujuan untuk menentukan konsep-konsep utama dari materi. Pada penelitian ini materi “Arti Lambang Negara Indonesia” yang akan dikembangkan modul pembelajaran berbasis *scrapbook*.




b. Tahap Perancangan (*Design*)





Pada tahap ini peneliti merancang modul pembelajaran *scrapbook* bagi siswa di kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang. Modul ini diperlukan untuk memudahkan Peserta Didik dalam menemukan dan memahami informasi dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran PKn ini, Peserta Didik juga bisa diajak untuk belajar mandiri dan juga memudahkan Guru dalam mengajar.





Modul yang dikembangkan yaitu pada tema 8 praja muda karena yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Canva* dengan jenis tulisan pada *Cover* yaitu *Open Sans Extra Bold* ukuran 38.7 dan halaman pada media PKn berjumlah 33 halaman. Untuk isi menggunakan font yaitu (*Open Sans dan Balsamiq Sans*) dan size 22,4, setiap halaman media menggunakan warna dasar putih dan dasar tulisan menggunakan warna hitam dengan dilengkapi gambar yang menarik minat Peserta Didik. Berikut penjelasan dari beberapa komponen modul yang telah dibuat.

Tabel 11. Komponen Modul PKn berbasis *scrapbook*

No	Komponen Media	Desain Media	Keterangan
1.	Cover Depan		Cover pada modul ini dibuat menggunakan aplikasi Canva. Pada cover terdapat logo Universitas Bung Hatta, Kurikulum 2013, Tut Wuri Handayani, lambang negara Indonesia judul modul, identitas peneliti dan dosen pembimbing.
2.	Kata Pengantar		Kata pengantar berisi ucapan rasa syukur dan penjelasan yang ada didalam modul
3.	Daftar Isi		Berisi halaman yang dapat memudahkan pembaca dalam menemukan halaman-halaman modul yang ingin dipelajari.

No	Komponen Media	Desain Media	Keterangan
4.	Petunjuk Penggunaan Modul		Petunjuk penggunaan berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan modul ini.
5.	Pemetaan kompetensi inti (KI)		Berisikan gambaran tentang langkah-langkah yang dikembangkan dalam modul.
6.	Pemetaan kompetensi dasar (KD)		Kompetensi inti ini disesuaikan dengan kurikulum 2013
7.	Pemetaan indikator		Kompetensi dasar yang dikembangkan dalam KD 3.1 dan 4.1 pada mata pelajaran PKn dan indikator

No	Komponen Media	Desain Media	Keterangan
8.	Tujuan Pembelajaran		Berisi tujuan yang ingin dicapai setelah menggunakan modul
9.	Peta Konsep		Peta konsep berisikan pemetaan materi-materi yang terdapat dalam modul ini.
10	Materi halaman 9		Materi halaman 9 berisikan tentang mengenalkan lambang negara indonesia garuda pancasila
11	Materi halaman 14		Pada materi halaman 14 ini berisikan tentang arti gambar pada lambang negara Indonesia

No	Komponen Media	Desain Media	Keterangan
12	Materi halaman 17		Lalu pada materi halaman 17 menjelaskan tentang makna perisai pada garuda pancasila
13	Glosarium		Glosarium yaitu daftar kata atau istilah penting
14	Daftar Pustaka		Daftar pustaka berisi rujukan atau sumber materi yang terdapat pada media
15	Biodata Penulis		Halaman ini berisi tentang biodata penulis

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap Pengembangan (*Development*) bertujuan untuk menghasilkan modul Pada pembelajaran PKn kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang yang telah diuji cobakan.

Uraian hasil validasi dan praktikalitas modul pembelajaran PKn berbasis *scrapbook*, sebagai berikut :

1) Validasi Modul

Validasi Modul dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan modul pembelajaran *scrapbook*. Pada kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang. Angket validasi adan dibagikan kepada 3 orang validator yang bersangkutan seperti 1orang ahli materi,1 orang ahli bahasa dan 1 orang ahli desain yang terdiri dari dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.

Berikut analisis angket validasi Media oleh ke 3 Ahli Validator :

a) Aspek Materi

Angket validasi aspek materi di validasi oleh dosen PGSD universitas Bung Hatta yaitu Bapak M. Tamrin,S.Ag, M.Pd,. pernyataan dalam angket validasi materi berjumlah 4 indikator pernyataan dengan 15 butir pernyataan.

b) Aspek Bahasa

Angket validasi aspek bahasa divalidasi oleh dosen Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Bung Hatta yaitu Bapak Rio Rinaldi, M.Pd. pernyataan dalam angket validasi bahasa. Pernyataan dalam

angket validasi aspek bahasa berjumlah 4 indikator pernyataan dengan 15 butir pernyataan.

c) Aspek Desain

Angket validasi aspek desain di validasi oleh dosen PTIK Universitas Bung Hatta yaitu Bapak Ashabul Khairi, S.T.,M.Kom. pernyataan dalam angket validasi desain berjumlah 4 indikator pernyataan dengan 15 butir pernyataan.

Saran dari validator Ahli Materi, ahli bahasa dan ahli desain terkait media pembelajaran PKn berbasis *scrapbook* pada kelas III SD yang dikembangkan yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 12. Saran-Saran Validator Ahli Materi, Bahasa Dan Desain

Aspek yang divalidasi	Saran-saran validator
Materi	1. Sudah bagus lanjut penelitian
Bahasa	1. Lanjutkan ke uji coba
Desain	1. Buat border 2. Buat page number

2) Praktikalitas Modul

Praktikalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan modul pembelajaran berbasis *scrapbook* pada kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang. Modul yang telah valid diuji cobakan pada Peserta Didik SD Negeri 05 Surau Gadang. Setelah diuji cobakan, Guru dan Peserta Didik dapat mengisi angket praktikalitas modul pembelajaran berbasis *scrapbook* dengan.

Berikut analisis angket Guru dan Peserta Didik :

a) Analisis Praktikalitas Respon Guru

Angket respon guru diisi oleh Ibu Mardiah Hanim, S.Pd dengan

menggunakan lembar angket praktikalitas oleh guru pada tanggal 19 September 2022 di kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang.

b) Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik

Angket respon Peserta Didik diisi oleh seluruh peserta didik kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang yang berjumlah 18 orang Peserta Didik. Angket respon Peserta Didik diisi setelah proses pembelajaran menggunakan modul pembelajaran berbasis *scrapbook*. Pada Peserta Didik kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang tanggal 19 September 2022.

2. Hasil Analisis Data

a. Hasil Analisis Data Validasi

Validasi modul pembelajaran berbasis *scrapbook* dimulai pada tanggal 16, 17, 19 September 2022, dengan memberikan lembar validasi dan media pembelajaran berbasis *scrapbook*. Kepada validator ahli Materi yaitu bapak M. Tamrin, S.Ag, M.Pd direvisi dan kemudian divalidasi tanggal 22 September 2022, kemudian memberikan lembar validasi dan media pembelajaran berbasis *scrapbook* kepada validator ahli bahasa yaitu Bapak Rio Rinaldi, M.Pd, direvisi dan divalidasi tanggal 23 September 2022. Kemudian, kepada validator ahli desain yaitu Bapak Ashabul Khairi, S.T. M.Kom, setelah dilakukan revisi sesuai saran dari validator ahli desain, sehingga modul telah divalidasi pada tanggal 26 September 2022.

Berikut diuraikan hasil validasi modul pembelajaran berbasis *scrapbook*. Bagi Kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang, dimana angka

yang dimasukkan pada tabel menunjukkan skor penilaian dari validator. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 13. Hasil Analisis Validitas Modul pada Aspek Materi

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013	10	12	75 %	Valid
2.	Kesesuaian uraian materi pada <i>scrapbook</i>	7	8	100 %	Sangat Valid
3.	Bahasa pada <i>scrapbook</i> lugas dan sederhana	7	12	100 %	Sangat Valid
4.	Kesesuaian gambar dengan materi	8	8	87,5 %	Valid
5.	Susunan kalimat tidak menumbulkan keracuan	8	12	91,6 %	Sangat Valid
6.	Kesesuaian evaluasi dan materi	8	8	100 %	Sangat Valid
Jumlah		48	60		
Rata-Rata				80 %	Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil validasi modul pembelajaran berbasis *scrapbook* yang dilakukan oleh validator ahli materi adalah 80% dengan kriteria valid. Hal ini menunjukkan bahwa modul ini sangat valid dan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya. Untuk lebih jelasnya analisis validasi oleh ahli materi, dapat dilihat pada lampiran ... halaman ...

Selanjutnya hasil validasi modul oleh ahli bahasa yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini,

Tabel 14. Hasil Analisis Validitas Modul pada Aspek Bahasa

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Kesesuaian kaidah Bahasa Indonesia	6	8	75 %	Valid
2.	Kesesuaian Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)	8	8	100 %	Sangat Valid
3.	Bahasa pada <i>scrapbook</i> lugas dan sederhana	8	8	100 %	Sangat Valid
4.	Kesesuaian bentuk dan ukuran huruf	7	8	87,5 %	Valid
5.	Susunan kalimat tidak menimbulkan keracuan	11	12	91,6 %	Sangat Valid
6.	Kesesuaian penggunaan bahasa yang sesuai dengan usia peserta didik	8	8	100 %	Sangat Valid
7.	Kesesuaian bahasa dan evaluasi	8	8	100 %	Sangat Valid
Jumlah		56	60		
Rata-Rata				80 %	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil validasi modul pembelajaran PKn yang dilakukan oleh validator ahli bahasa adalah 93,33 dengan kriteria Sangat Valid. Hal ini menunjukkan bahwa modul ini sangat valid dan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya. Untuk lebih jelasnya analisis validasi oleh ahli bahasa, dapat dilihat pada lampiran ... halaman ..

Selanjutnya hasil validasi modul oleh ahli desain yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 15. Hasil Analisis Validitas Modul pada Aspek Desain

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Kesesuaian tata letak <i>scrapbook</i>	7	8	87,5 %	Valid
2.	Kesesuaian ilustrasi gambar pada <i>scrapbook</i>	7	8	87,5 %	Sangat Valid
3.	Kesesuaian warna	8	8	100 %	Sangat Valid
4.	Kesesuaian background	11	12	91,6 %	Valid
5.	Kesesuaian bentuk dan ukuran huruf	12	12	91,6 %	Sangat Valid
6.	Kesesuaian gambar yang menarik bagi peserta didik	8	8	100 %	Sangat Valid
Jumlah		57	60		
Rata-Rata				95 %	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil validasi modul pembelajaran PKn yang dilakukan oleh validator ahli desain adalah 95% dengan kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa modul ini sangat valid dan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya. Bentuk lebih lengkapnya analisis validasi oleh ahli desain dapat dilihat pada lampiran .. halaman ...

Melalui analisis validasi modul pembelajaran PKn oleh 3 orang validator tersebut, maka dapat diperoleh rekapitulasi hasil validasi modul oleh validator pada tabel berikut :

Tabel 16. Rekapitulasi Hasil Validasi Modul oleh Validator

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1.	Materi	48	60	80%	Valid
2.	Bahasa	56	60	93,33%	Sangat Valid
3.	Desain	57	60	95%	Sangat Valid
Rata-rata Validitas				89,44%	Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa penilaian modul pembelajaran yang dilakukan oleh 3 validator mempunyai hasil validasi dengan rata-rata 89,44% kriteria valid dan layak digunakan untuk kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang. Bentuk lebih lengkap rekapitulasi hasil validasi modul oleh 3 validator dapat dilihat pada lampiran ..halaman ..

b. Hasil Analisis Data Praktikalitas

1) Hasil Praktikalitas oleh Guru

Hasil uji praktikalitas modul pembelajaran berbasis *scrapbook* oleh guru diperoleh menggunakan angket uji praktikalitas. Berikut tabel hasil uji praktikalitas modul pembelajaran PKn oleh Guru.

Tabel 17. Hasil Analisis Praktikalitas Modul oleh Guru

No	Indikator Pernyataan	Skor	Skor Max	Presentase	Keterangan
1.	Kemudahan Penggunaan Modul	4	4	100%	Sangat Praktis
		4	4	100%	Sangat Praktis
		4	4	100%	Sangat Praktis
		4	4	100%	Sangat Praktis
		3	4	75%	Praktis
		3	4	75%	Praktis
		3	4	75%	Praktis
2.	Manfaat	3	4	75%	Praktis
		3	4	75%	Praktis
		4	4	100%	Sangat Praktis
		4	4	100%	Sangat Praktis
		4	4	100%	Sangat Praktis
		4	4	100%	Sangat Praktis

No	Indikator Pernyataan	Skor	Skor Max	Presentase	Keterangan
		4	4	100%	Sangat Praktis
		4	4	100%	Sangat Praktis
Jumlah		55	60	91,66%	Sangat Praktis
Rata-rata				91,66%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa praktikalitas modul pembelajaran PKn yang dilakukan oleh guru adalah 91,66% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa modul ini sangat praktis dan dapat digunakan oleh Guru sebagai bahan ajar. Bentuk lebih lengkap analisis praktikalitas modul oleh Guru dapat dilihat pada lampiran .. halaman ..

2) Hasil Praktikalitas oleh Peserta Didik.

Selain pada guru, uji praktikalitas juga dilakukan terhadap Peserta Didik. Data praktikalitas yang diperoleh dengan menggunakan angket uji praktikalitas yang secara ringkas ditampilkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 18. Hasil Analisis Praktikalitas Modul oleh Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	SkorMax	Persertase	Kriteria
1.	Kepraktisan Penggunaan Media	877	960	91,35%	Sangat Praktis
2.	Kesesuaian Ilustrasi	69	72	95,83%	Sangat Praktis
Rata-rata				96,22%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas

modul pembelajaran berbasis *scrapbook* yang dilakukan oleh Peserta Didik adalah 96,22% dengan kriteria Sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa modul ini praktis. Bentuk lebih lengkap analisis praktikalitas modul oleh Peserta Didik dapat dilihat pada lampiran .. halaman ..

Melalui analisis angket praktikalitas Guru dan angket praktikalitas siswa diatas pada kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang, maka dapat diperoleh rekapitulasi hasil analisis angket praktikalitas Guru dan Peserta Didik pada tabel berikut.

Tabel 19. Rekapitulasi Hasil Analisis Praktikalitas modul oleh Gurudan Peserta Didik

No	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Skor Praktikalitas	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Angket Guru	55	60	91,66%	Sangat Praktis
2.	Angket Siswa	877	960	91,35%	Sangat Praktis
Rata-rata				91,50%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa respon Guru dan respon Peserta Didik terhadap modul pembelajaran berbasis *scrapbook* pada kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang sudah memenuhi kriteria sangat praktis dengan nilai rata-rata persentase 91,50% yang berarti bahwa modul yang dikembangkan tersebut sangat praktis dalam pembelajaran PKn di kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang. Bentuk lebih lengkap rekapitulasi hasil analisis praktikalitas modul oleh Guru dan Peserta Didik dapat dilihat pada

lampiran .. halaman ..



3) Revisi Produk

Modul yang sudah selesai dibuat harus melakukan validasi oleh validator terlebih dahulu sebelum diuji cobakan kepada Peserta Didik. Berdasarkan saran dan komentar dari 3 orang validator modul pembelajaran berbasis *scrapbook*, maka produk modul yang sudah dibuat perlu dilakukan revisi/perbaikan agar modul yang dikembangkan dapat menjadi alternatif solusi atas masalah yang sudah dipaparkan.



Tabel 20. Revisi saran validator modul aspek materi
Validator Materi

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.		Modul sudah valid dan layak dipakai tanpa revisi.

Tabel 21. Revisi saran validator ahli bahasa
Validator Bahasa

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	 <p>Perbaiki pola penulisan huruf</p>	 <p>Pola penulisan huruf telah di perbaiki.</p>

Tabel 21. Revisi saran validator modul aspek desain

Validator Desain		
No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	 <p>Perbaiki tambah gambar pada halaman 21 agar tidak terlalu kosong.</p>	 <p>Setelah di perbaiki dan di beri gambar.</p>

B. Pembahasan

1. Hasil Validitas

Modul pembelajaran berbasis *scrapbook* dirancang untuk dapat digunakan oleh Peserta Didik kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang diharapkan agar dapat meningkatkan keaktifan serta kemandirian Peserta Didik dalam belajar, membangun pengetahuan tanpa atau dengan bimbingan Guru dan mendukung peran Guru sebagai fasilitator. Modul pembelajaran berbasis *scrapbook* dapat menjadi contoh bagi Guru dan Calon Guru dalam membuat modul pembelajaran. Selain itu Guru dan Calon Guru diharapkan memahami cara membuat media yang baik dan benar agar aktif dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya, penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui validitas, dan praktikalitas dari modul pembelajaran berbasis *scrapbook* yang dikembangkan.

Berdasarkan angket validasi yang telah diberikan kepada tiga orang validator hasil validitas pengembangan modul pembelajaran berbasis

scrapbook pada kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang yang memenuhi kriteria valid.

a. Validasi modul pembelajaran PKn oleh ahli Materi.

Pada validasi modul pembelajaran oleh ahli materi ada enam indikator penilaian yang dinilai oleh validator, yaitu kesesuaian materi dengan kurikulum 2013, Kesesuaian uraian materi pada *scrapbook*, kesesuaian bahasa pada *scrapbook* lugas dan sederhana, kesesuaian gambar dengan materi, susunan kalimat tidak menimbulkan kerancuan, kesesuaian evaluasi dan materi. Dari keenam indikator penilaian tersebut diperoleh kevalidan rata-rata yaitu 80% dengan kriteria Sangat Valid, dimana aspek kesesuaian materi dengan kurikulum 2013 mendapat hasil 75% dengan kriteria Valid. Untuk aspek Kesesuaian uraian materi pada *scrapbook* mendapatkan hasil 100% dengan Kriteria Sangat Valid. pada aspek Bahasa pada *scrapbook* lugas dan sederhana mendapatkan hasil 100% dengan kriteria Sangat Valid. Pada aspek kesesuaian gambar dengan materi mendapatkan hasil 87,5% dengan ktiteria Valid kemudian pada susunan kalimat tidak menimbulkan kerancuan mendapatkan hasil 91,6% dengan kriteria sangat valid dan pada aspek kesesuaian evaluasi dan materi mendapatkan hasil 100% dengan kriteria Sangat Valid. Hal itu menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan ini memiliki susunan modul yang tepat sehingga siswa nantinya mudah memahami modul ini.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan modul pembelajaran berbasis *scrapbook* pada validasi materi dengan rata-

rata nilai validasi 80% yang sudah memenuhi kriteria Valid.

b. Validasi modul pembelajaran berbasis *scrapbook* oleh ahli Bahasa.

Pada validasi modul pembelajaran berbasis *scrapbook* oleh ahli bahasa ada tujuh indikator penilaian yang dinilai oleh validator, yaitu Kesesuaian kaidah Bahasa Indonesia, Kesesuaian Ejaan Bahasa Indonesia (EBI), Kesesuaian bentuk dan ukuran huruf, Susunan kalimat tidak menimbulkan keracuan, Kesesuaian penggunaan bahasa yang sesuai dengan usia peserta didik, dan Kesesuaian bahasa dan evaluasi. Kevalidan Kesesuaian kaidah Bahasa Indonesia 75% dengan kriteria valid, dimana pada aspek kesesuaian Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) mendapatkan hasil 100% dengan kriteria Sangat Valid, pada aspek Bahasa pada *scrapbook* lugas dan sederhana mendapatkan hasil 100% dengan kriteria Sangat Valid pada aspek kesesuaian bentuk dan ukuran huruf mendapatkan hasil 87,5% dengan kriteria Valid, Pada aspek susunan kalimat tidak menimbulkan keracuan mendapatkan hasil 91,6% kriteria Sangat Valid, Kemudian kesesuaian penggunaan bahasa yang sesuai dengan usia peserta didik mendapatkan nilai 100% dengan kriteria Sangat Valid, dan Kesesuaian bahasa dan evaluasi mendapatkan hasil 100% dengan kriteria Sangat Valid. Hal itu menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan ini tepat sehingga membuat Peserta Didik lebih mudah memahami bahasa dalam modul ini karena sudah disesuaikan dengan bahasa siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan modul pembelajaran berbasis *scrapbook* pada validasi bahasa dengan rata-

rata nilai validasi 93,3% yang sudah memenuhi kriteria Sangat Valid.

c. Validasi modul pembelajaran berbasis *scrapbook* oleh ahli Desain.

Pada validasi modul pembelajaran berbasis *scrapbook* oleh ahli desain ada enam indikator penilaian yang dinilai oleh validator, yaitu Kesesuaian tata letak *scrapbook*, Kesesuaian ilustrasi gambar pada *scrapbook*, Kesesuaian warna, kesesuaian background, Kesesuaian bentuk dan ukuran huruf dan Kesesuaian gambar yang menarik bagi Peserta Didik. Kevalidan pada ahli desain 95% dengan kriteria sangat valid, dimana aspek Kesesuaian tata letak *scrapbook* mendapatkan hasil 87,5% dengan kriteria Valid, pada aspek kesesuaian ilustrasi gambar pada *scrapbook* mendapatkan nilai 87,5% dengan kriteria Valid, pada aspek Kesesuaian warna mendapatkan hasil 100% dengan kriteria Sangat Valid, pada aspek kesesuaian background mendapatkan hasil 91,6% dengan kriteria Sangat Valid, kemudian pada aspek kesesuaian bentuk dan ukuran huruf mendapatkan hasil 91,6% dengan kriteria Sangat Valid dan Kesesuaian gambar yang menarik bagi Peserta Didik mendapat hasil 100% dengan kriteria sangat valid. Hal itu menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan ini memiliki kesesuaian komponen media yang sudah lengkap dan memenuhi komponen utama modul sehingga modul ini sudah dapat digunakan.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan modul pembelajaran berbasis *scrapbook* dengan pada validasi desain

dengan rata-rata nilai validasi 95% yang sudah memenuhi kriteria sangat valid.

Jadi, dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan dari ahli materi, bahasa, dan desain bahwa media pembelajaran PKn pada hasil analisis validasi media diperoleh rata-rata 89,44% yang sudah memenuhi kriteria valid.

2. Hasil Praktikalitas

Berdasarkan hasil praktikalitas pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dengan pendekatan Inkuiri pada KD 3.1 dan 4.1 untuk peserta didik kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang yang memenuhi kriteria praktis.

a. Praktikalitas Media Pembelajaran *Scrapbook* oleh Guru.

Analisis data hasil uji praktikalitas oleh guru kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Scrapbook* yang telah diujicobakan memperoleh hasil praktikalitas modul 91,66% dengan kriteria sangat praktis. Pada angket praktikalitas yang diisi oleh Guru memuat empat aspek penilaian, yaitu aspek kepraktisan penggunaan modul, aspek kesesuaian ilustrasi. Pada aspek kepraktisan penggunaan modul mendapatkan hasil 89,28% yang memenuhi kriteria sangat praktis. Pada aspek kesesuaian ilustrasi mendapatkan hasil 93,75% dengan kriteria sangat praktis. Hal itu menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan ini memiliki kepraktisan penggunaan modul dan evaluasi yang sesuai dengan siswa sekolah dasar sehingga kepraktisan pada modul ini bisa memudahkan siswa dalam belajar aktif dan bisa digunakan sebagai

bahan ajar dimana saja.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan modul pembelajaran berbasis *scrapbook* oleh Guru dengan rata-rata nilai praktikalitas 91,66% yang sudah memenuhi kriteria sangat praktis.

b. Praktikalitas modul Pembelajaran berbasis *Scrapbook* Oleh Peserta didik.

Analisis data hasil uji praktikalitas oleh peserta didik kelas III SD Negeri 05 Surau Gadang menunjukkan bahwa modul pembelajaran berbasis *scrapbook* yang telah diujicobakan sehingga memperoleh hasil praktikalitas modul 91,35% dengan kriteria sangat praktis. Pada angket praktikalitas yang diisi oleh Peserta Didik memuat dua aspek penilaian, yaitu kepraktisan penggunaan modul, kesesuaian ilustrasi. Pada aspek kepraktisan penggunaan modul mendapatkan hasil 91,35% yang memenuhi kriteria sangat praktis. Pada aspek kesesuaian ilustrasi mendapatkan hasil 95,83% dengan kriteria sangat praktis. Hal itu menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan ini memiliki kepraktisan penggunaan modul yang baik sehingga modul ini bisa digunakan oleh Peserta Didik untuk belajar secara mandiri.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan modul pembelajaran PKn oleh Peserta Didik dengan rata-rata nilai praktikalitas 91,35% yang sudah memenuhi kriteria sangat praktis.

Jadi, dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan hasil praktikalitas dari angket respon Guru dan Peserta Didik bahwa modul pembelajaran berbasis *scrapbook* pada hasil analisis praktikalitas modul diperoleh rata-rata 91,50% yang sudah memenuhi kriteria sangat praktis.

Berdasarkan penelitian tersebut membuktikan bahwa modul adalah

suatu bahan ajar praktis yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan modul pembelajaran berbasis *scrapbook* ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan ajar yang dapat membantu Peserta Didik dalam proses belajar mengajar di SD Negeri 05 Surau Gadang. Dengan demikian diharapkan modul ini tidak hanya dijadikan bahan ajar oleh Peserta Didik di rumah, namun juga digunakan sebagai bahan ajar di sekolah.

