

## ANALISIS TINGKAT VALIDITAS MEDIA SCRAPBOOK BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IV

Sinta Mahirai Restu<sup>1</sup>  
Wendri Wiratsiwi<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas PGRI Ronggolawe Tuban  
Email: [sintamahiria29@gmail.com](mailto:sintamahiria29@gmail.com)  
[Wendriwiratsiwi3489@gmail.com](mailto:Wendriwiratsiwi3489@gmail.com)

### ABSTRAK

Pendidikan karakter adalah suatu sistem pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter tertentu kepada peserta didik, salah satunya adalah karakter rasa ingin tahu dan gemar membaca. Karakter ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dan sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Karakter gemar membaca merupakan kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebijakan bagi dirinya. Berdasarkan observasi karakter rasa ingin tahu dan gemar membaca peserta didik masih rendah. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal. Maka, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media Scrapbook berbasis pendidikan karakter pada materi keragaman budaya Indonesia untuk peserta didik kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model *Borg&Gall*. Analisis data kevalidan yang dilakukan oleh peneliti adalah validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil dari validitas ahli materi dinyatakan sangat valid dengan hasil presentase sebesar 94%, pada validitas ahli media dinyatakan sangat valid dengan hasil presentase sebesar 83%, dan pada validitas ahli bahasa dinyatakan sangat valid dengan presentase 97%. Berdasarkan dari hasil validasi dapat dikatakan bahwa media Scrapbook yang dikembangkan peneliti dinyatakan sangat valid, dan siap digunakan untuk proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Scrapbook; karakter rasa ingin tahu; karakter gemar membaca

### PENDAHULUAN

Pembelajaran pada dasarnya merupakan sebuah proses mengelola serta mengorganisasikan peserta didik dan lingkungannya melalui pemberian bimbingan serta arahan sehingga dapat terciptanya sebuah proses belajar mengajar [1]

Pembelajaran yang mendasar dan dapat diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari adalah pendidikan karakter. Menurut [2] pada prinsipnya pendidikan karakter sendiri merupakan upaya untuk menumbuhkan rasa kepekaan dan tanggung jawab social, membangun kecerdasan social, dan mewujudkan peserta didik yang memiliki etika tinggi. Pendidikan karakter merupakan berbagai usaha yang diimplementasikan oleh anggota sekolah, atau bahkan dilakukan bersama-sama dengan orang tua dan anggota masyarakat untuk membentuk karakter anak-anak dan remaja agar bisa atau memiliki sifat peduli, berpendirian, dan bertanggung jawab [3]. Sedangkan menurut [4] pendidikan karakter adalah pendidikan untuk membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan budi pekerti yang hasilnya terlibat dalam tindakan nyata seseorang, yaitu tingkah laku yang baik dan jujur, bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, dan kerja keras.

Secara umum pendidikan karakter memiliki fungsi untuk membentuk karakter seorang peserta didik sehingga menjadi pribadi yang bermoral, berakhlak mulia, bertoleran, Tangguh, dan berperilaku baik. Menurut [5] pendidikan karakter memiliki tiga fungsi utama,

yaitu: fungsi pembentukan dan pengembangan potensi, fungsi perbaikan dan penguatan, dan fungsi penyaring.

Menurut [5] bahwa seluruh tingkat pendidikan di Indonesia harus menyiapkan pendidikan berkarakter tersebut dalam proses pendidikannya 18 nilai dalam pendidikan karakter. Adapun 18 nilai karakter tersebut sebagai berikut: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikasi, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Bedasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa masih banyak peserta didik yang tidak aktif saat proses pembelajaran berlangsung, mereka hanya mengandalkan penjelasan dari guru, rasa ingin tahu dan minat bacanya masih rendah.

Karakter rasa ingin tahu dan minat baca yang masih rendah dapat dilihat saat guru memberikan umpan pertanyaan kepada peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesia, masih banyak peserta didik yang tidak memberikan umpan balik atau jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh guru. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal dan kurangnya motivasi belajar karena kondisi kelas yang membosankan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menanamkan pendidikan karakter kepada peserta didik bisa diterapkan melalui penggunaan media pembelajaran.

Menurut [6] media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima secara terencana sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta keemauan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Sedangkan Menurut [7] media merupakan alat yang digunakan saat proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi pelajaran. Menurut [8] pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membaca pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Bedasarkan permasalahan di atas peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran Scrapbook pada materi keragaman budaya Indonesia. Media Scrapbook merupakan media berbentuk album yang berisi gambar-gambar dan disertai dengan penjelasan atau keterangan di bawahnya, dengan menunjukkan ilustrasi, warna, dan menata tulisan sesuai dengan kesukaan peserta didik[9]. [10]juga mengemukakan bahwa media Scrapbook adalah keterampilan menempel foto atau gambar di media kertas dan didesain semenarik mungkin sehingga menjadi karya yang kreatif.

Menurut [11] menyatakan bahwa Scrapbook memiliki beberapa manfaat, diantaranya: membuat peserta didik menjadi kreatif, menyalurkan hobi, dokumentasi, dan sarana untuk rekreasi dan penghilang stress. [12] pembelajaran menggunakan media scrapbook membuat peserta didik lebih berpartisipasi, berantusias, berani menyatakan pendapat dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran *Scrapbook* ini dapat menanamkan karakter ingin tahu dan gemar membaca. Media Scrapbook ini memuat keragaman budaya Indonesia mulai dari rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, tari tradisionl, dan makanan tradisional, serta terdapat penjelasannya. Kemudian media Scrapbook didesain secara menarik sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.

Penelitian ini sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Annisa Dita Ramadhani yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Nilai Keislaman Pada Pembelajaran PPKn Kelas II MI NU Nahdlatu Shiblyan Ngemplak Undaan Kudus”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menganalisis kevalidan, kepraktisan, dan

keefektifan Media Scrapbook Berbasis Nilai Keislaman Pada Pembelajaran PPKn Kelas II MI NU Nahdlatul Shiyban Ngemplak Undaan Kudus. Namun terdapat perbedaan pada penelitian ini yaitu penelitian ini hanya meneliti tingkat kevalidan media Scrapbook.

Bedasarkan uraian di atas peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Tingkat Validitas Media *Scrapbook* Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Untuk Peserta Didik Kelas IV SD” dengan harapan dari adanya media Scrapbook ini dapat memberikan perubahan bagi sekolah dasar dan dapat menanamkan nilai-nilai karakter.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan merupakan yang dimanfaatkan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan kemudian menguji keefektifan dan kevalidan produk tersebut [13]. Pengembangan media Scrapbook berbasis pendidikan karakter menggunakan model pengembangan dari *Borg & Gall* yang memiliki 10 tahap. Berikut ini 10 tahap dari *Borg & Gall* menurut [14]:

1. Penelitian dan pengembangan (*research and information collecting*)
2. Perencanaan (*planning*)
3. Pengembangan draf produk (*develop preliminary from produk*)
4. Validasi (*preminary fiel testing*)
5. Revisi produk (*main product revision*)
6. Uji coba lapangan (*main fiel testing*)
7. Penyempurnaan produk (*operasional product revision*)
8. Uji pelaksanaan lapangan operasional (*operasional field testing*)
9. Revisi produk akhir (*final product revision*)
10. Desiminasi dan informasi (*desseminasi and information*)

Penelitian dengan model *Borg&Gall* ini disederhanakan oleh peneliti menjadi 9 tahap yaitu hanya sampai tahap revisi produk akhir, karena untuk sampai ke tahap 10 peneliti terkendala waktu dan biaya.

Untuk mengetahui tingkat validitas dari produk yang dikembangkan diperlukan validasi oleh para ahli. Peneliti melakukan validasi kepada 3 ahli, peneliti membuat angket respon yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. untuk menghitung hasil analisis data kevalidan peneliti menggunakan teknin analisis data dari Firmansyah, dkk dan diperoleh hasil analisis sebagai berikut:

Analisis data kevalidan

$$NV = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

- NV = Skor validator  
X = Jumlah nilai  
Y = Nilai maksimal

untuk mengetahui data hasil penilaian kelayakan, dikembangkan jenjang kualifikasi kriteria analisis nilai rata-rata yang digunakan pada table dibawah ini.

Tabel 1. Kategori Kevalidan Produk

Nilai (%)	Bobot Soal	Kategori
-----------	------------	----------

0-25%	1	Tidak Valid
25%-43%	2	Kurang Valid
44%-62%	3	Cukup Valid
63%-81%	4	Valid
82%-100%	5	Sangat Valid

[15]

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap penelitian dan pengumpulan data (*reacerc and information*) peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas serta obsevasi kelas terkait pembelajaran yang dilaksanakan. Dari hasil obsevasi dan wawancara peneliti mendapatkan informasi bahwa rasa ingin tahu dan minat baca peserta didik masi rendah dan mudah merasa bosan saat proses pembelajaran.

Tahap kedua perencanaan (*planning*) berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dinamakan media *Scrapbook* dengan menyesuaikan materi pembelajaran.

Tahap ketiga pengembangan draf produk (*develop preliminary from produk*) pada tahap ini peneliti medesain media pembelajaran yaitu media scrapbook yang bderkaitan dengan materi keragaman budaya Indonesia. Media *scrapbook* dibuat dengan menggunakan kertas karton yang dipotong dengan ukuran Panjang 19 cm dan lebar 26 cm. kemudian kertas karton tersebut ditemplei dengan gambar-gambar keragaman budaya Indonesia, setiap ujung kiri kertas karon dilubangi dibagian atas dan bawah, lubang ini digunakan untuk menyatukan kertas karton satu dengan lainnya dengan menggunakan ring.

Tahap keempat validasi ahli (*preminary fiel testing*) pada tahap ini peneliti melakukan validasi kepada para ahli, yaitu ahli materi, media dan bahasa, berikut analisis validasi pada media scrapbook:

### Analisis kevalidan Materi dari Media Scrapbook

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Skor
1.	Kesesuaian isi <i>scrapbook</i> dengan Capaian Pembelajaran (CP)	5
2.	Kesesuaian isi <i>scrapbook</i> dengan tujuan pembelajaran	5
3.	judul	5
4.	Kebenaran konsep	5
5.	Kesesuaian bahan ajar <i>scrapbook</i> dengan tujuan pembelajaran	5
6.	Materi pada <i>scrapbook</i> dapat menambah pengetahuan siswa	4
7.	Bepusat pada siswa	5
8.	Dapat digunakan secara berkelompok	5
9.	Sebagai sumber belajar yang baik	4
10.	Penggunaan tulisan jelas dan mudah dipahami	5
11.	Ukuran gambar yang disajikan sesuai	4
12.	Kesesuaian isi <i>scrapbook</i> dengan materi pembelajaran yang berkaitan dengan pendidikan karakter	5
13.	Materi dari <i>scrapbook</i> jelas dan mudah dipahami	5
14.	Identitas gambar	5
<b>Jumlah Skor</b>		66
<b>Presentase Skor</b>		94%
<b>kriteria</b>		Sangat Valid

Berdasarkan pada tabel 2 diperoleh hasil penilaian dari ahli materi yang terdiri dari 14 pertanyaan memperoleh skor 66 dengan presentase skor sebanyak 94% dan dari hasil

tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Scrapbook* yang dikembangkan dinyatakan Valid untuk digunakan.

Analisis kevalidan Media *Scrapbook*:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	Skor
1.	Kesesuaian isi <i>scrapbook</i> dengan Capaian Pembelajaran (CP)	4
2.	Kesesuaian <i>scrapbook</i> dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Berpusat pada siswa	3
4.	Kemenarikan desain cover <i>scrapbook</i>	4
5.	Kualitas gambar pada <i>scrapbook</i>	5
6.	Kerapihan susunan teks dan penggunaan font pada <i>scrapbook</i>	5
7.	Desain tampilan <i>scrapbook</i>	5
8.	Kombinasi warna pada gambar yang cocok digunakan	4
9.	Kelayakan penggunaan <i>scrapbook</i>	4
10.	Kesederhanaan isi konsep <i>scrapbook</i>	4
11.	Ketahanan <i>scrapbook</i>	4
12.	Kemudahan digunakan kapan saja	4
<b>Jumlah Skor</b>		50
<b>Presentase Skor</b>		83%
<b>Kriteria</b>		Sangat Valid

Berdasarkan pada table 3 diperoleh hasil dari ahli media yang terdiri dari 12 pertanyaan memperoleh skor 50 dengan presentase 83%, dan dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Scrapbook* yang dikembangkan dinyatakan Valid untuk digunakan.

Analisis kevalidan Bahasa dari media *Scrapbook*:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Pertanyaan	Skor
1.	Struktur kalimat pada <i>scrapbook</i> mudah dipahami	5
2.	Kalimat yang digunakan pada <i>scrapbook</i> ini sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	5
3.	Bahasa yang digunakan pada <i>scrapbook</i> komunikatif	5
4.	Pemilihan tata bahasa pada <i>scrapbook</i> sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	5
5.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan siswa	4
6.	Menggunakan kalimat yang sederhana dan pendek	5
7.	Ejaan yang digunakan pada <i>scrapbook</i> pendukung media pembelajaran ini sesuai dengan EYD	5
<b>Jumlah Skor</b>		34
<b>Presentase Skor</b>		97%
<b>kriteria</b>		Sangat Valid

Berdasarkan pada tabel 4 diperoleh hasil penilaian dari ahli bahasa yang terdiri dari 7 pertanyaan memperoleh skor 34 dengan presentase 97% dan dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Scrapbook* yang dikembangkan dinyatakan valid untuk digunakan. Adapun perolehan data dalam mencari skor rata-rata dari ke 3 validator, sebagai berikut:

Tabel 5. Jumlah Nilai Dari Keseluruhan Validator

No	Nama	Profesi	Validator	NV	Keterangan	
1.	Novialita Wiratama, M.Pd	Angga Dosen UNIROW	PGSD	Ahli Materi	94	Sangat Valid
2.	Iis Daniati, M.Pd	Dosen UNIROW	PGSD	Ahli Media	83	Sangat Valid
3.	Drs. Sri Yanuarsih	Dosen UNIROW	PBSI	Ahli Bahasa	97	Sangat Valid
Jumlah				274		

Sebuah media pembelajaran dinyatakan valid apabila memenuhi kriteria kevalidan, hasil dari validator ahli materi memperoleh skor 94% (sangat valid), validator ahli media memperoleh skor 83% (sangat valid), dan validator ahli bahasa memperoleh skor 97%. Setelah dihitung hasil keseluruhan validator mendapatkan rata-rata 91,33%, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* termasuk dalam kategori sangat valid.

Tahap kelima merevisi hasil uji coba produk (*main product revision*) pada tahap ini peneliti melakukan revisi terhadap media *scrapbook* yang dikembangkan berdasarkan masukan atau saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu penyusunan kalimat *scrapbook* agar disederhanakan lagi sehingga mudah untuk dipahami.

Tahap keenam uji lapangan terbatas (*main field testing*) peneliti melakukan uji coba terbatas pada peserta didik kelas IV SDN Kayen II yang berjumlah 6 anak. Dimana peneliti melakukan uji coba lapangan terbatas pada media *scrapbook* yang sudah direvisi sebelumnya. Peneliti membagikan soal post-test untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik setelah diberikan pembelajaran menggunakan media *scrapbook*. Berdasarkan hasil perhitungan soal post-test pada peserta didik uji terbatas diperoleh jumlah total 530 dan dihitung rata-rata mendapatkan skor 83,33% yang dinyatakan sangat efektif. Peneliti juga membagikan angket respon peserta didik kepada peserta didik uji coba terbatas dan mendapatkan jumlah total 500 dan dihitung rata-rata mendapatkan 83,33 yang dinyatakan sangat praktis.

Tahap ketujuh penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operasional product revision*) peneliti melakukan revisi media pembelajaran *scrapbook* dari hasil angket respon peserta didik pada uji coba lapangan terbatas.

Tahap kedelapan uji coba lapangan operasional /empiris (*operasional field testing*) pada tahap ini peneliti melakukan uji coba skala luas pada peserta didik kelas IV SDN Sumberan yang berjumlah 18 anak. Peneliti memberikan pre-test dan post-test dan mengisi angket respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *scrapbook*, peneliti juga memberikan angket respon guru kepada wali kelas IV terhadap penggunaan media pembelajaran *scrapbook*.

#### Analisis Kepraktisan Media *Scrapbook*

Hasil kepraktisan media *scrapbook* diukur melalui angket respon guru dan peserta didik kelas IV SDN Sumberan. Data hasil angket respon guru dan peserta didik sebagai berikut:

#### Angket Respon Guru

Angket respon guru yang diberikan kepada guru kelas IV terdiri dari 10 pertanyaan, hasil dari angket respon guru berupa data kuantitatif.

Tabel 6. Hasil Angket Respon Guru

No	Pertanyaan	Skor
1.	Apakah <i>scrapbook</i> cukup menarik serta menambah semangat dalam kegiatan pembelajaran?	1
2.	Apakah desain sampul pada <i>scrapbook</i> ini menarik?	1
3.	Apakah materi pada <i>scrapbook</i> ini mendukung untuk menambah pemahaman pembaca?	1
4.	Apakah tulisan pada <i>scrapbook</i> mudah dibaca dan juga mudah dipahami?	1
5.	Apakah penyajian materi sudah tepat dan sesuai?	1
6.	Apakah isi materi pada <i>scrapbook</i> bisa menambah wawasan pembaca?	1
7.	Apakah penggunaan bahasa pada <i>scrapbook</i> sudah tepat?	1
8.	Apakah <i>scrapbook</i> cocok digunakan untuk pembelajaran?	1
9.	Apakah Latihan pada <i>scrapbook</i> sudah sesuai dengan materi?	1
10.	Apakah ukuran tulisan pada <i>scrapbook</i> sudah sesuai?	0
<b>Jumlah Skor</b>		9
<b>Presentase Skor</b>		90%
<b>Kriteria</b>		Sangat Praktis

Berdasarkan hasil 6 hasil dari angket respon guru mendapatkan skor 9 dengan presentase 90%, dari hasil tersebut dinyatakan bahwasanya media *scrapbook* yang dikembangkan memiliki kriteria sangat praktis.

#### Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik yang diisi oleh peserta didik kelas IV terdiri dari 8 pertanyaan, hasil dari angket respon peserta didik berupa data kuantitatif. Berdasarkan perhitungan, angket respon peserta didik yang diisi oleh 18 peserta didik kelas IV dengan proses penjumlahan keseluruhan skor responden mendapatkan skor 121 dengan presentase skor 84,02% memenuhi kriteria sangat praktis untuk pembelajaran.

#### Analisis Keefektifan media Scrapbook

Uji lapangan dilakukan di kelas IV SDN Sumberan untuk mengetahui keefektifan dari media *scrapbook* yang telah dikembangkan dengan memberikan soal pre-test dan post-test kepada peserta didik kelas IV dan dihitung dengan menggunakan rumus N-gain. Berikut hasil perhitungan pre-test dan post-test dengan menggunakan rumus N-gain:

#### Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	18	.43	.93	.7541	.14708
Ngain_persen	18	42.86	92.86	75.4101	14.70755
Valid N (listwise)	18				

Gambar 1 Hasil Uji N-gain Score pretest dan Posttest

Berdasarkan hasil perhitungan *N-gain score* mendapatkan nilai  $g$  0,7 dengan kategori tinggi dan mendapatkan presentase 75,41% dengan kategori efektif. Produk *scrapbook* dapat dinyatakan efektif apabila mencapai rentang nilai  $g \geq 0,7$  dan presentase efektifitas  $\geq 75\%$ . Maka dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media *scrapbook* termasuk dalam kriteria efektif digunakan untuk pembelajaran.

Tahap kesembilan penyempurnaan produk (*final product revision*) peneliti melakukan revisi produk media scrapbook dari hasil angket respon yang diberikan kepada peserta didik dan guru, sehingga media *scrapbook* valid, praktis, dan efektif.

Tahap kesepuluh desiminasi dan informasi (*dissemination and information*) pada tahap akhir ini yaitu melaporkan dan menyebarkan produk yang dikembangkan pada forum-forum yang berkaitan dengan pendidikan. Namun pada penelitian ini peneliti tidak sampai pada tahap akhir dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut: kevalidan media *Scrapbook* telah dibuktikan berdasarkan hasil uji coba validasi yang memperoleh nilai dari ahli materi sebesar 94%, ahli media 83%, dan ahli bahasa 97%. Maka dari seluruh nilai uji validasi memperoleh presentase sebesar 91,33% dengan kategori “Sangat Valid”. Kepraktisan media *scrapbook* telah dibuktikan berdasarkan angket respon guru yang memperoleh presentase 90% dan angket respon peserta didik memperoleh presentase 84,02%, maka dari hasil tersebut media *scrapbook* dinyatakan praktis. Keefektifan media *scrapbook* sudah dibuktikan dari hasil N-gain *score* mendapatkan nilai  $g \geq 0,7$  dengan kategori tinggi dan mendapatkan presentase 75,41% dengan kategori efektif. Produk *scrapbook* dapat dinyatakan efektif apabila mencapai rentang nilai  $g \geq 0,7$  dan presentase efektifan  $\geq 75\%$ . Maka dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media *scrapbook* termasuk dalam kriteria efektif. Maka media *Scrapbook* dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. dan Hanik, “Penerapan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Nilai Keislaman pada Pembelajaran PPKn Kelas II MI NU Nahdlatul Shiyban Ngemplak Undaan Kudus,” *Paedagog. J. Pendidik. dan Stud. Islam*, vol. 4, no. 01, pp. 65–79, Jan. 2023, doi: 10.52593/pdg.04.1.05.
- [2] W. dan Koeswanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 5100–5111, Oct. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1600.
- [3] H. dan Jacobus, “Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Melalui Keteladanan Dan Pembiasaan,” pp. 25–29, 2016.
- [4] Ainissyifa, “Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pendidikan Islam,” 2015, [Online]. Available: [www.journal.uniga.ac.id](http://www.journal.uniga.ac.id)
- [5] Khamalah, “Penguatan pendidikan karakter di madrasah [Strengthening character education in madrasah],” *Kependidikan*, vol. 5, no. 2, pp. 200–215, 2017, [Online]. Available: <http://jurnalkependidikan.iainpurwokerto.ac.id>
- [6] Mustaqim, “PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN,” *J. Pendidik. Teknol. dan Kejur.*, vol. 13, no. 2, p. 174, 2016.
- [7] M. Ari Syahrial, “Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Menciptakan Pembelajaran Aktif Di Kelas,” *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 7, no. 02, pp. 514–522, 2022, doi: 10.36989/didaktik.v7i02.240.
- [8] Suparlan, “PERAN MEDIA DALAM PEMBEAJARAN DI SD/MI,” *J. Keislam. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 298–311, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- [9] H. dan Bahri, “Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di Kelas V SD Negeri 064970 Medan Denai,” 2022.
- [10] V. Dkk, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK PADA



- PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I SD N TAMAN SARI 01 PATI,” vol. 2, no. 1, p. 2019, 2019.
- [11] D. dan Rina, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK MATERI KARANGAN DESKRIPSI MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR,” 2018, [Online]. Available: <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- [12] A. Dkk, “Media Scrapbook Sebagai Jurnal Refleksi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Regulasi Diri,” *J. Pendidik. (Teori dan Prakt.*, vol. 3, no. 1, p. 57, Oct. 2018, doi: 10.26740/jp.v3n1.p57-67.
- [13] Sugiyono,(2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- [14] Amirzan, “Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V,” vol. II, no. 2, pp. 157–163, 2018.
- [15] P. W. Firmansyah, R. S & Rusimanto, “Kepraktisan Modul Pembelajaran Human Machine Interface Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Di SMK Negeri 3 Jombang.” 2020.