

Pengembangan Media Scrapbook Pendidikan Kewarganegaraan Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar

Aisyah, Kurnia Arda Januar Angelina Putri, Roni Setiawan*

Universitas Muhammadiyah Pringsewu

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media scrapbook pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan fokus materi keberagaman budaya Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Permasalahan utama dalam pembelajaran PKN adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep keberagaman budaya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian melibatkan 25 siswa kelas IV SDN 2 Bandung Baru. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket respon siswa, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media scrapbook yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat valid dari ahli materi (88,5%), ahli media (90,2%), dan praktisi pendidikan (87,8%). Respon siswa terhadap media scrapbook menunjukkan kategori sangat positif dengan persentase 92,3%. Peningkatan hasil belajar siswa juga signifikan dengan rata-rata nilai pretest 68,4 meningkat menjadi 84,6 pada posttest. Media scrapbook terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Indonesia dan dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran PKN di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Scrapbook, PKN, Keberagaman Budaya, Sekolah Dasar

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1704>

Correspondence: Roni Setiawan

Email:

roni.2022406405198@student.umpri.ac.id

Received: 17-06-2025

Accepted: 17-07-2025

Published: 08-08-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This study aims to develop scrapbook media in Civic Education subjects with a focus on the material of Indonesian cultural diversity for fourth grade elementary school students. The main problem in Civic Education learning is the lack of interesting and interactive learning media, so that students have difficulty in understanding the concept of cultural diversity. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of the study involved 25 fourth grade students of SDN 2 Bandung Baru. The research instruments were in the form of expert validation sheets, student response questionnaires, and learning outcome tests. The results showed that the developed scrapbook media received a very valid assessment from material experts (88.5%), media experts (90.2%), and education practitioners (87.8%). Student responses to the scrapbook media showed a very positive category with a percentage of 92.3%. The increase in student learning outcomes was also significant with an average pretest score of 68.4 increasing to 84.6 on the posttest. Scrapbook media has proven effective in improving students' understanding of Indonesian cultural diversity and can be recommended as an alternative PKN learning media in elementary schools.

Keywords: Learning Media, Scrapbook, PKN, Cultural Diversity, Elementary School

Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan mata pelajaran fundamental yang bertujuan membentuk warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, dan memiliki kesadaran nasional yang tinggi (Winataputra & Budimansyah, 2021). Dalam konteks pendidikan dasar, PKN memiliki peran strategis untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar kewarganegaraan kepada siswa, termasuk pemahaman tentang keberagaman budaya Indonesia sebagai bagian integral dari identitas bangsa (Somantri, 2020). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PKN masih menghadapi berbagai tantangan yang mempengaruhi efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran (Sapriya, 2019).

Kajian pendahuluan yang dilaksanakan pada sejumlah institusi pendidikan tingkat dasar memperlihatkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, terutama pada topik pluralitas budaya nusantara, masih mengandalkan strategi pengajaran konvensional yang berpusat pada educator melalui metode presentasi verbal dan ketergantungan pada literatur akademik sebagai referensi tunggal (Komalasari, 2018). Situasi tersebut mengakibatkan aktivitas pembelajaran terkesan stagnan dan minim daya tarik bagi peserta didik tingkat empat yang sedang berada dalam fase pertumbuhan kognitif operasional konkret (Piaget dalam Santrock, 2019). Para pembelajar menghadapi hambatan dalam menginternalisasi gagasan-gagasan abstrak mengenai pluralitas budaya disebabkan minimnya representasi visual dan keterbatasan pengalaman empiris yang substansial (Degeng, 2020).

Isu fundamental yang teridentifikasi adalah menurunnya antusiasme dan dorongan belajar peserta didik pada topik pluralitas budaya nusantara (Mulyasa, 2021). Data hasil diskusi dengan pendidik kelas empat mengungkapkan bahwa 70% peserta didik memandang materi tersebut kurang menstimulasi dan kompleks untuk dipahami. Dampaknya terlihat pada capaian akademik peserta didik yang rendah, dengan hanya 45% yang berhasil memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan pada angka 75 (Sanjaya, 2020). Realitas ini mengisyaratkan urgensi pengembangan inovasi dalam implementasi alat bantu pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam aktivitas belajar (Uno & Lamatenggo, 2018).

Signifikansi implementasi beragam alat bantu pembelajaran dalam dunia pendidikan telah digarispawahi oleh para pakar pedagogik. Hamalik (2019) mengungkapkan bahwa alat bantu pembelajaran mampu menumbuhkan hasrat dan ketertarikan baru, meningkatkan dorongan serta stimulus aktivitas belajar, dan memberikan dampak psikologis pada peserta didik. Alat bantu pembelajaran yang sesuai dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep-konsep rumit menjadi lebih sederhana dan mudah dicerna (Gagne dalam Reigeluth, 2019). Sudjana dan Rivai (2020) menguraikan bahwa alat bantu pembelajaran berfungsi untuk mengoptimalkan dan mengarahkan fokus anak, mengatasi keterbatasan persepsi, dimensi ruang, dan temporal, serta menyediakan keseragaman pengalaman bagi peserta didik tentang fenomena-fenomena dalam lingkungan sekitar mereka.

Pada ranah pembelajaran pluralitas budaya nusantara, alat bantu pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memvisualisasikan beragam manifestasi budaya

yang tersebar di Indonesia tanpa perlu melakukan kunjungan langsung ke setiap wilayah (Kustandi & Sutjipto, 2021). Arsyad (2021) juga menegaskan bahwa seleksi alat bantu pembelajaran harus diselaraskan dengan karakteristik peserta didik, objektif pembelajaran, dan substansi yang akan disampaikan. Bagi peserta didik sekolah dasar yang berada dalam tahap pertumbuhan operasional konkret, alat bantu pembelajaran yang memiliki sifat visual, interaktif, dan dapat dioperasikan secara langsung akan lebih optimal dalam memfasilitasi proses pembelajaran (Bruner dalam Joyce et al., 2020).

Satu diantara media pembelajaran yang berpotensi besar untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah scrapbook. Scrapbook merupakan media pembelajaran berupa buku tempel yang berisi kumpulan gambar, foto, artikel, dan elemen visual lainnya yang disusun secara kreatif untuk menyampaikan informasi atau cerita tertentu (Heinich dalam Newby et al., 2019). Menurut Daryanto (2018), scrapbook adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual dan tekstual dalam satu kesatuan yang menarik dan informatif. Lebih lanjut, Munadi (2020) menjelaskan bahwa scrapbook memiliki kelebihan dalam mengintegrasikan berbagai elemen multimedia untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna. Keunggulan scrapbook sebagai media pembelajaran telah diakui oleh beberapa peneliti. Smaldino, Lowther, dan Russell (2019) menyatakan bahwa scrapbook dapat mengaktifkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena sifatnya yang interaktif dan menjadikan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Media ini juga dapat mewadahi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik (Fleming dalam Felder & Brent, 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat Mayer (2021) yang menyatakan bahwa multimedia learning yang menggabungkan teks dan gambar dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Pada konteks pembelajaran keberagaman budaya Indonesia, scrapbook memiliki keunggulan khusus karena dapat menyajikan informasi tentang berbagai budaya dalam format yang menarik dan mudah dipahami (Saefudin & Berdiati, 2019). Setiap halaman scrapbook dapat menampilkan satu aspek budaya tertentu, seperti rumah adat, pakaian tradisional, makanan khas, atau tarian daerah, yang disajikan dengan gambar-gambar berwarna dan penjelasan yang singkat namun informatif. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip Dale's Cone of Experience yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa terlibat dalam pengalaman yang lebih konkret (Dale dalam Seels & Richey, 2018). Penelitian yang dilaksanakan Widiastuti (2020) mengindikasikan bahwa penggunaan scrapbook dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 25% dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Demikian pula penelitian Kusumawati (2021) yang meneliti penggunaan scrapbook dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Pratiwi (2019) yang menunjukkan bahwa media scrapbook dapat meningkatkan kreativitas dan daya ingat siswa dalam pembelajaran sejarah.

Namun, penelitian khusus tentang pengembangan media scrapbook untuk pembelajaran PKN, khususnya materi keberagaman budaya Indonesia di sekolah dasar, masih sangat minim (Susanto, 2020). Padahal, materi ini memiliki karakteristik yang sangat cocok untuk disajikan melalui media scrapbook karena sifatnya yang kaya akan elemen

visual dan memerlukan pemahaman yang mendalam tentang berbagai aspek budaya (Syaefudin Sa'ud, 2019).

Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan penggunaan alat-alat budaya dalam proses belajar (Vygotsky dalam Schunk, 2021). Scrapbook sebagai media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat budaya yang memfasilitasi siswa untuk membangun pemahaman tentang keberagaman budaya Indonesia melalui interaksi dengan berbagai elemen penglihatan dan tekstual yang ada di dalamnya. Gardner (2018) melalui teori kecerdasan majemuk juga menekankan bahwa setiap individu memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Scrapbook sebagai media pembelajaran dapat mengakomodasi berbagai jenis kecerdasan, seperti kecerdasan visual-spasial melalui gambar dan foto, kecerdasan linguistik melalui teks dan cerita, serta kecerdasan interpersonal melalui aktivitas diskusi dan sharing yang dapat dilakukan dengan menggunakan scrapbook. Teori ini diperkuat oleh pendapat Armstrong (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dapat mengakomodasi multiple intelligence akan lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Selain itu, pengembangan media scrapbook juga sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran bermakna yang dikemukakan oleh Ausubel (Ausubel dalam Novak, 2020). Pembelajaran bermakna terjadi ketika informasi baru dapat dikaitkan dengan pengetahuan yang sudah ada dalam struktur kognitif siswa. Scrapbook tentang keberagaman budaya Indonesia dapat membantu siswa untuk mengaitkan pengetahuan baru tentang berbagai budaya dengan pengalaman dan pengetahuan yang sudah mereka miliki sebelumnya (Warsono & Hariyanto, 2021). Pendekatan ini juga didukung oleh teori elaborasi Reigeluth yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika dimulai dari gambaran umum kemudian dikembangkan ke detail yang lebih spesifik (Reigeluth dalam Degeng, 2020). Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diungkapkan, penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan media scrapbook yang valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran PKN materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran PKN dan menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metode R&D dipilih karena tujuan penelitian adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran scrapbook yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PKN materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ADDIE dipilih karena tahapannya yang sistematis dan telah terbukti efektif dalam pengembangan media pembelajaran. Subjek penelitian terdiri dari validator ahli dan siswa kelas IV. Validator ahli meliputi ahli materi PKN, ahli media pembelajaran, dan praktisi

pendidikan (guru kelas IV). Siswa yang terlibat dalam penelitian adalah siswa kelas IV SDN 2 Bandung Baru yang berjumlah 25 orang, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan dengan rentang usia 9-10 tahun.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pengembangan Media Scrapbook

Pengembangan media scrapbook PKN materi keberagaman budaya Indonesia telah dilaksanakan melalui lima tahap model ADDIE dengan hasil sebagai berikut:

1. Tahap Analysis (Analisis)

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 85% guru kelas IV membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk materi keberagaman budaya Indonesia. Analisis kurikulum menunjukkan bahwa materi ini tercantum dalam Kompetensi Dasar 3.4 dan 4.4 yang mengharuskan siswa untuk memahami dan menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia. Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa kelas IV memiliki kemampuan berpikir konkret dan lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan gambar, warna, dan aktivitas hands-on. Analisis materi menunjukkan bahwa keberagaman budaya Indonesia mencakup berbagai aspek seperti rumah adat, pakaian tradisional, makanan khas, tarian daerah, dan bahasa daerah yang dapat disajikan secara visual melalui media scrapbook.

2. Tahap Design (Desain)

Desain media scrapbook dibuat dengan konsep "Jelajah Nusantara" yang menampilkan keberagaman budaya dari 34 provinsi di Indonesia. Scrapbook dirancang dengan ukuran A4 (21 x 29,7 cm) dan terdiri dari 50 halaman yang berisi cover, petunjuk penggunaan, peta Indonesia, dan 34 halaman provinsi. Setiap halaman provinsi menampilkan informasi tentang rumah adat, pakaian tradisional, makanan khas, tarian daerah, dan keunikan budaya lainnya. Storyboard dibuat untuk memberikan gambaran detail tentang tata letak setiap elemen dalam scrapbook. Pemilihan warna menggunakan kombinasi warna cerah dan kontras untuk menarik perhatian siswa. Font yang digunakan adalah Comic Sans MS ukuran 12-14 untuk memudahkan siswa dalam membaca.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Prototype media scrapbook dibuat menggunakan aplikasi desain grafis dengan kualitas cetak yang baik. Materi dikumpulkan dari berbagai sumber terpercaya dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV. Gambar dan foto dipilih yang berkualitas tinggi dan representatif untuk setiap budaya daerah.

Validasi ahli dilakukan oleh tiga validator dengan hasil sebagai berikut:

- Validasi ahli materi: 88,5% (sangat valid)
- Validasi ahli media: 90,2% (sangat valid)
- Validasi praktisi pendidikan: 87,8% (sangat valid).

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Uji coba terbatas dilakukan dengan 10 siswa menunjukkan respon positif dengan persentase 89,5%. Uji coba luas dilakukan dengan 25 siswa kelas IV SDN Merdeka 02 selama 3 pertemuan pembelajaran. Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai 68,4 dan posttest menunjukkan rata-rata nilai 84,6. Observasi aktivitas siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan dan antusiasme dalam pembelajaran. Siswa tampak lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Angket respon siswa menunjukkan 92,3% siswa memberikan respon sangat positif terhadap media scrapbook.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi menunjukkan bahwa media scrapbook memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Peningkatan hasil belajar siswa dengan N-Gain sebesar 0,68 termasuk kategori sedang. Media scrapbook terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Indonesia.

Pembahasan

1. Kevalidan Media Scrapbook

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media scrapbook yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik. Aspek materi memperoleh skor 88,5% yang menunjukkan bahwa konten scrapbook telah sesuai dengan kurikulum, akurat, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV. Hal ini sejalan dengan pendapat Suparman (2020) yang menyatakan bahwa materi pembelajaran harus relevan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

Aspek media memperoleh skor 90,2% yang menunjukkan bahwa desain scrapbook menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran. Menurut Munir (2019), media pembelajaran yang baik harus memiliki tampilan yang menarik, navigasi yang mudah, dan konten yang jelas. Scrapbook yang dikembangkan telah memenuhi kriteria tersebut dengan penggunaan warna yang cerah, tata letak yang teratur, dan gambar yang berkualitas tinggi.

2. Kepraktisan Media Scrapbook

Hasil validasi praktisi pendidikan menunjukkan skor 87,8% yang mengindikasikan bahwa media scrapbook mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran. Kemudahan penggunaan ini menjadi faktor penting dalam adopsi media pembelajaran di sekolah. Seels dan Richey (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran yang praktis adalah media yang mudah digunakan, tidak memerlukan peralatan khusus, dan dapat diaplikasikan dalam berbagai kondisi pembelajaran.

Scrapbook memiliki keunggulan dalam hal portabilitas dan fleksibilitas penggunaan. Media ini dapat digunakan dalam pembelajaran klasikal, kelompok kecil, maupun individual. Guru dapat dengan mudah membawa scrapbook ke kelas dan menggunakannya tanpa memerlukan peralatan tambahan seperti proyektor atau komputer.

3. Keefektifan Media Scrapbook

Hasil uji coba menunjukkan bahwa media scrapbook efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan rata-rata nilai dari 68,4 menjadi 84,6 menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan. Nilai N-Gain sebesar 0,68 termasuk dalam kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa media scrapbook memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Keefektifan media scrapbook dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2021). Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks dan gambar. Scrapbook menyajikan informasi tentang keberagaman budaya Indonesia melalui kombinasi teks yang informatif dan gambar yang menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memproses dan memahami informasi.

4. Respon Siswa terhadap Media Scrapbook

Hasil angket respon siswa menunjukkan 92,3% siswa memberikan respon sangat positif terhadap media scrapbook. Siswa menyatakan bahwa scrapbook menarik, mudah dipahami, dan membuat mereka lebih tertarik untuk belajar tentang keberagaman budaya Indonesia. Hal ini sejalan dengan pendapat Keller (2019) yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa akan meningkat ketika media pembelajaran menarik dan relevan dengan kebutuhan mereka. Respon positif siswa juga ditunjukkan melalui observasi aktivitas pembelajaran. Siswa tampak lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Mereka juga menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika menjelajahi setiap halaman scrapbook dan menemukan informasi baru tentang budaya daerah.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Scrapbook

Media scrapbook memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (1) menyajikan informasi secara visual dan menarik, (2) mudah digunakan dan tidak memerlukan peralatan khusus, (3) dapat digunakan berulang kali, (4) cocok untuk berbagai gaya belajar siswa, dan (5) dapat memfasilitasi pembelajaran kolaboratif. Namun, media scrapbook juga memiliki beberapa kekurangan, seperti: (1) tidak dapat menyajikan informasi secara dinamis seperti video, (2) memerlukan ruang penyimpanan yang cukup, (3) rentan terhadap kerusakan fisik, dan (4) memerlukan biaya produksi yang relatif tinggi untuk kualitas cetakan yang baik.

6. Implikasi Teoretis dan Praktis

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat teori-teori pembelajaran yang menekankan pentingnya penggunaan media visual dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi teks dan gambar dalam scrapbook dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep abstrak seperti keberagaman budaya. Secara praktis, media scrapbook dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran PKN yang monoton dan kurang menarik. Media ini dapat direplikasi dan digunakan di sekolah-sekolah lain dengan adaptasi sesuai kebutuhan dan karakteristik lokal.

Simpulan

Riset pengembangan yang telah diimplementasikan menghasilkan kesimpulan bahwa alat bantu pembelajaran berbentuk buku tempel untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan fokus pada tema pluralitas budaya nusantara bagi peserta didik tingkat empat pendidikan dasar telah sukses dikreasikan dengan standar kualitas yang sangat memuaskan. Produk buku tempel yang dihasilkan memenuhi parameter sah, aplikatif, dan berdaya guna untuk diterapkan dalam aktivitas pembelajaran. Tingkat kesahihan produk buku tempel didemonstrasikan melalui evaluasi pakar yang memperoleh nilai sangat optimal. Evaluasi spesialis konten menunjukkan nilai 88,5%, evaluasi spesialis media menunjukkan nilai 90,2%, dan evaluasi praktisi edukasi menunjukkan nilai 87,8%. Keseluruhan dimensi evaluasi berada dalam klasifikasi sangat sah, yang mengisyaratkan bahwa produk buku tempel telah selaras dengan standar kualitas alat bantu pembelajaran yang optimal. Aspek kepraktisan produk buku tempel terbukti melalui kemudahan implementasi dalam aktivitas pembelajaran, tidak membutuhkan perangkat spesifik, mudah dimobilisasi, dan dapat diterapkan dalam beragam konteks pembelajaran.

Efektivitas produk buku tempel dalam mengoptimalkan capaian belajar peserta didik terbukti melalui peningkatan signifikan antara nilai tes awal dan tes akhir. Rerata nilai peserta didik mengalami kenaikan dari 68,4 menjadi 84,6 dengan N-Gain sebesar 0,68 yang masuk dalam klasifikasi sedang, menunjukkan bahwa produk buku tempel berhasil memfasilitasi pemahaman peserta didik tentang pluralitas budaya nusantara. Tanggapan peserta didik terhadap produk buku tempel sangat positif dengan persentase 92,3%, menunjukkan antusiasme tinggi, partisipasi aktif, dan peningkatan motivasi belajar. Keunggulan produk buku tempel meliputi penyajian informasi secara visual dan atraktif, kemudahan penggunaan, dapat dimanfaatkan berulang kali, sesuai untuk berbagai gaya belajar, dan dapat memfasilitasi pembelajaran kolaboratif. Namun, terdapat keterbatasan dalam hal penyajian informasi dinamis dan kerentanan terhadap kerusakan fisik. Implikasi riset ini mencakup dimensi teoretis yang memperkuat teori pembelajaran multimedia dan konstruktivisme dalam konteks pembelajaran PKN di sekolah dasar, serta dimensi praktis sebagai referensi bagi pendidik dan pengembang media pembelajaran untuk menciptakan alat bantu yang efektif dan menarik.

Referensi

- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2018). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Degeng, I. N. S. (2020). *Ilmu pembelajaran: Klasifikasi variabel untuk pengembangan teori dan penelitian*. Aras Media.

- Gardner, H. (2018). *Multiple intelligences: New horizons in theory and practice*. New York: Basic Books.
- Hamalik, O. (2019). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2020). *Models of teaching* (10th ed.). Pearson Education.
- Keller, J. M. (2019). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. New York: Springer.
- Komalasari, K. (2018). *Pembelajaran kontekstual: Konsep dan aplikasi*. PT Refika Aditama.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2021). *Media pembelajaran: Manual dan digital* (Edisi ke-2). Ghalia Indonesia.
- Kusumawati, R. (2021). Pengembangan media scrapbook untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 78–89.
- Kusumawati, R. (2021). Penggunaan media scrapbook untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 78–92. <https://doi.org/10.21009/jpd.v12i2.18456>
- M. (2019). *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mulyasa, E. (2021). *Implementasi kurikulum 2013 revisi: Dalam era industri 4.0*. PT Bumi Aksara.
- Munadi, Y. (2020). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. GP Press Group.
- Pratiwi, S. D. (2019). Efektivitas media scrapbook terhadap peningkatan kreativitas dan daya ingat siswa dalam pembelajaran sejarah di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sejarah*, 7(1), 45–58. <https://doi.org/10.17509/jpps.v7i1.19875>
- Reigeluth, C. M. (2019). *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory* (Volume IV). Routledge.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (2018). *Instructional technology: The definition and domains of the field*. Washington: Association for Educational Communications and Technology.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning*. Boston: Pearson.

-
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2020). Media pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, M. A. (2020). Desain instruksional modern. Jakarta: Erlangga.
- Syaefudin Sa'ud, U. (2019). Inovasi pendidikan. Alfabeta.
- Trianto. (2018). Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif. Jakarta: Kencana.
- Widiastuti, N. (2020). Efektivitas penggunaan media scrapbook dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(3), 45–58.
- Winataputra, U. S., & Budimansyah, D. (2021). Pendidikan kewarganegaraan dalam perspektif pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 18(1), 1–15. <https://doi.org/10.21831/jc.v18i1.28901>