

## PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL SCRAPBOOK* BERBASIS *ANDROID* MATERI HUBUNGAN GAMBAR LAMBANG NEGARA DENGAN SILA-SILA PANCASILA KELAS II SD

Nadya Nur Aini

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (nuraininadya9@gmail.com)

Vicky Dwi Wicaksono

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (vickywicaksono@unesa.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Digital Scrapbook* berbasis *Android* materi hubungan gambar lambang negara dengan sila-sila Pancasila kelas II dengan tujuan (1) Menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Digital Scrapbook* berbasis *Android* hubungan gambar lambang negara dengan sila-sila Pancasila untuk kelas II sekolah dasar. (2) Mengetahui uji kelayakan media pembelajaran *Digital Scrapbook* berbasis *Android* hubungan gambar lambang negara dengan sila-sila Pancasila untuk kelas II sekolah dasar. Penelitian menerapkan model ADDIE dengan lima langkah pengembangan. Hasil diperoleh dari uji validasi dan uji coba kelayakan media dengan validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 86,66% dan validasi ahli media sebesar 80%. Uji coba kelayakan media pada peserta didik kelas II memperoleh persentase dengan rata-rata 94,6% dan angket guru memperoleh persentase 86,7%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan media *digital scrapbook* sangat layak digunakan untuk pembelajaran peserta didik kelas II sekolah dasar menambah pemahaman dalam materi hubungan gambar lambang negara dengan sila-sila Pancasila.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media *Digital Scrapbook*, aplikasi *Android*.

### Abstract

This research developed *Digital Scrapbook* media on *Android* material correlation of state national emblem image with Pancasila principles for grade II with the aim (1) Generate product has the form *Digital Scrapbook* learning media based on *Android* correlation of state national emblem image with Pancasila principles for grade II elementary school. (2) Knowing the feasibility test of *Digital Scrapbook* learning media based on *android* correlation state national emblem image with the Pancasila principles for grade II elementary school. Research implements the ADDIE model with five development steps. Results obtained from validation tests and media feasibility trials with expert validation of material gained a percentage of 86.66% and media expert validation by 80%. Media eligibility trials in grade II learners earned a percentage with an average of 94.6% and teacher questionnaires gained a percentage of 86.7%. Based on the result, it can be concluded that digital media scrapbook is appropriate to use for student learning in elementary school, can add to understanding in the material of the correlation of the national emblem image with the principles of Pancasila.

**Keywords:** Development, *Digital Scrapbook*, *Android* application.

### PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi pilar untuk mengoptimalkan kemampuan sumber daya manusia. Dunia pendidikan dapat mengembangkan potensi dari populasi suatu bangsa menjadi lebih baik serta berwawasan luas. Makna Pendidikan menurut Depdiknas tentang (Undang-Undang, No.20, 2003) disebutkan "Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran untuk peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian baik, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara." Usaha orang tua membentuk karakter dalam diri anak lebih dewasa dan berkembang dari sebelumnya melalui pendidikan. Jenjang sekolah dasar masuk dalam tahapan operasional konkret,

usia peserta didik 7-11 tahun. Operasional konkret merupakan tahapan pengembangan kognitif yang dikemukakan Jean Piaget (dalam Dahar, 1989:152) adapun tahapan tersebut pertama sensorik motorik (0-2 tahun), pra operasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun hingga dewasa). Pendidikan yang diberikan untuk sekolah dasar harus didasarkan dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Sekolah dasar merupakan fondasi perkembangan anak yang semula tidak tahu menjadi tahu dan semula belum faham menjadi faham. Peserta didik jenjang sekolah dasar banyak memiliki rasa ingin tahu, sehingga memerlukan bimbingan saat pembelajaran. Pada pembelajaran kegiatan bertukar informasi dan komunikasi terjadi dua arah antara pendidik dan peserta didik guna memperoleh ilmu baru dengan memanfaatkan

sumber dan media di lingkungan sekitar. Pendidik merupakan pihak yang memiliki peranan penting, dituntut memberikan pembelajaran inovatif sesuai perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran yang menarik didukung dengan alat bantu perantara mengirimkan pesan yang digunakan pendidik. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020:6) menyatakan pengertian media pembelajaran sebagai alat perantara yang digunakan pendidik untuk sarana komunikasi dengan peserta didik dalam pembelajaran. Pengembangan media belajar sejalan dengan kemajuan zaman yang diiringi dengan berkembangnya IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Perkembangan teknologi *mobile device* dengan sistem operasi *android* dapat digunakan pendidik untuk menciptakan media belajar yang memuat aspek efektivitas, efisiensi, dan daya tarik. Perangkat *mobile* tidak hanya digunakan pada media komunikasi, sejalan dengan perkembangan zaman dunia pendidikan melakukan inovasi menciptakan media pembelajaran yang diimplementasikan pada *smartphone* sehingga suasana belajar tidak dibatasi ruang dan waktu (Suryani, 2017). Makna *android* menurut (Ismayani, 2018), mengemukakan bahwa program pada perangkat seluler berbasis *linux* yang bersifat terbuka. Oleh sebab itu pendidik dapat memanfaatkan teknologi dengan mengembangkan media belajar berbasis *android* yang memberikan kebebasan pada pengembang dalam menciptakan aplikasi yang memuat edukasi. Penggunaan media yang menarik memiliki keterkaitan erat dengan proses belajar, media yang tepat dapat merangsang motivasi belajar.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan dengan Erna Ristiani wali kelas II pada 18 Januari 2021 di SD Hang Tuah 3 Surabaya. Hasil wawancara menunjukkan sekolah memiliki 2 kelas yang digunakan untuk peserta didik kelas II dengan setiap kelas beranggotakan 32 peserta didik, sekolah telah memiliki fasilitas lab komputer, namun setiap kelasnya belum dilengkapi fasilitas *LCD* dan *Proyektor*. Pendidik menjelaskan bahwa bantuan media yang didapat dari pemerintah berupa poster dan buku cetak. Pendidik dalam pembelajaran sudah menggunakan metode yang bervariasi ceramah, diskusi dan tanya jawab. Pendidik sudah memahami pentingnya alat bantu penghantar sumber pesan dalam pembelajaran, akan tetapi media yang diimplementasikan pada pembelajaran sebatas buku cetak, *powerpoint*, *microsoft sway*, dan *youtube*. Pada proses pembelajaran kendala yang dialami pendidik mulai dari terbatasnya jumlah *proyektor* yang digunakan secara bergantian dan media pembelajaran yang tidak bervariasi. Khususnya penggunaan media pembelajaran materi “Hubungan Gambar Lambang Negara dengan sila-sila Pancasila” pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan (PPKn) pendidik hanya sebatas menggunakan gambar sederhana dan *powerpoint*. Pendidik menyampaikan bahwa peserta didik kurang fokus dengan materi yang diberikan karena media yang terkesan monoton, oleh sebab itu materi yang disampaikan terasa sukar bagi peserta didik. Tujuan dari pengembangan media mata pelajaran PPKn materi hubungan gambar lambang negara dengan sila-sila Pancasila adalah memberikan pemahaman peserta didik sekolah dasar bahwa Pancasila sebagai ideologi bangsa Indonesia serta contoh pengamalan sila-sila Pancasila yang dapat diimplementasikan dalam aktivitas sehari-hari guna menumbuhkan sikap tenggang rasa dan nasionalisme. Maka dalam menyampaikan pembelajaran yang inovatif dan praktis memerlukan pengembangan media yang menarik sehingga timbul motivasi belajar serta mudah dioperasikan peserta didik kelas II.

Alat bantu penghantar sumber pesan dari pendidik yang dapat mengatasi permasalahan tersebut menggunakan *digital scrapbook* berbasis *android* dalam mengembangkannya dibantu aplikasi *Adobe Flash CS6*. Menurut Kustandi dan Bambang (2013:80-81) dalam mengembangkan media pembelajaran harus diperhatikan kesesuaian dengan karakter peserta didik, tujuan yang dicapai pendidik, mendukung materi yang disampaikan, praktis, dan bertahan lama. Pengembangan media belajar berbasis *android* sesuai dengan karakteristik peserta didik di abad 21 yang mengalami perkembangan teknologi semakin pesat. Penggunaan gadget sebanyak 75% di dominasi oleh anak usia 6-12 yang sering menghabiskan waktunya dengan gadget dan 50% usia remaja, sisanya 25% orang dewasa (Asmaul, 2017). Sejalan dengan pendapat (Kupperschmidt dalam Putra, 2016) mengemukakan bahwa kumpulan individu yang memiliki kesamaan pada tahun lahir, usia, dan pengalaman kejadian-kejadian yang serupa dalam individu tersebut memiliki pengaruh pada proses pertumbuhannya.

Penggunaan media pembelajaran sebagai alat komunikasi dan penghantar sumber pesan yang mampu memotivasi peserta didik guna memperoleh pengetahuan dan menjawab rasa ingin tahu pada materi yang disampaikan merupakan langkah pendidik berinovasi dengan teknologi. Makna *Digital Scrapbook* menurut (Bradley, 2007:6) mendefinisikan bahwa buku elektronik yang mengintegrasikan gambar dan teks yang diperoleh dari surat, artikel dan majalah dalam pembuatannya dibantu *software* dari komputer. Pengembangan media belajar *digital scrapbook* dirancang menarik dengan diselipkan narasi, gambar, audio dan video. Pembelajaran yang efisien membantu pendidik menyampaikan materi pada peserta didik guna menggali pengetahuan secara mandiri dengan

menggunakan media. Penerapan media *digital scrapbook* lebih efektif, karena penyusunan materi sesuai dengan tujuan yang telah dirancang oleh pendidik. Penggunaan media dengan sistem operasi *android* lebih praktis dapat diakses menggunakan *smartphone* memudahkan peserta didik mengunjungi kembali materi pembelajaran yang belum dipahami.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disajikan perlu mengembangkan alat penghantar sumber pesan yang menarik dan mudah dipahami peserta didik dalam pembelajaran maka dilakukan riset dengan judul “Pengembangan Media *Digital Scrapbook* berbasis *Android* Materi Hubungan Gambar Lambang Negara dengan Sila-Sila Pancasila Kelas II SD”

Pengembangan media *Digital Scrapbook* diharapkan menciptakan produk dengan spesifikasi sebagai berikut: 1) Pada media *Digital Scrapbook* berbasis *android* ada judul media, petunjuk penggunaan, materi, KI dan KD serta 10 soal kuis; 2) Media *Digital Scrapbook* dikemas dengan sistem operasi *Android* berupa *file* (apk); 3) Media *Digital Scrapbook* berbasis *Android* dapat dioperasikan secara *offline*; 4) Ukuran aplikasi media *Digital Scrapbook* berbasis *Android* sebesar 32 MB.

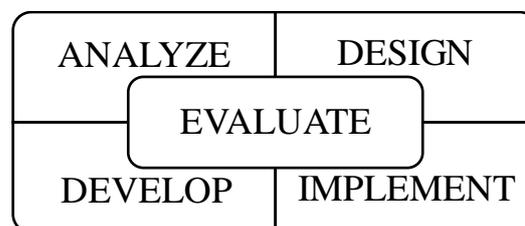
Pengembangan media *Digital Scrapbook* berbasis *Android* memiliki beberapa batasan dalam proses pengembangannya sebagai berikut: 1) Materi dalam media hanya difokuskan pembelajaran PPKn tema 5 materi hubungan gambar lambang negara dengan sila-sila Pancasila di kelas II Sekolah Dasar; 2) Media dapat diakses *smartphone* dengan sistem operasi *Android* versi *Android* 9; 3) Uji coba dilakukan kepada peserta didik kelas II SD Hang Tuah 3 yang berada di lingkungan peneliti dikarenakan pandemi *Covid-19*.

#### METODE

Penelitian dilakukan menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*). Prosedur tersebut digunakan pada pengembangan media *digital scrapbook* materi Hubungan Gambar Lambang Negara dengan Sila-Sila Pancasila. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian model ADDIE. Penggunaan model ADDIE didasarkan pertimbangan dalam pengembangannya dilakukan secara sistematis dan berpedoman landasan teoritis.

Menurut Rusdi (2018:116) model ADDIE dalam proses penyusunan dilakukan dengan tahapan sistematis untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran yang memiliki korelasi dengan sumber belajar, karakteristik serta kebutuhan yang diperlukan peserta didik. Susunan pada model ADDIE didesain untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran serta membantu peneliti untuk mengembangkan produk atau media sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Teknik penelitian dalam pengembangan media *digital scrapbook* mengadaptasi model ADDIE dengan lima tahapan yang dilakukan, yakni meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Setiap tahapan dilakukan melalui proses evaluasi guna menghasilkan produk yang berkualitas.



Bagan 1. Tahapan Model ADDIE

Data yang diperoleh dari rangkaian analisis yang dilakukan dalam penelitian ini terdapat dua jenis yaitu kuantitatif dan kualitatif. Hasil diperoleh melalui validasi para ahli yang memberikan saran dan perbaikan pada lembar validasi serta pengguna media yang dapat menyampaikan kesan dan pesan dalam lembar kuesioner pengguna, perolehan hasil dari angket pengguna merupakan data kualitatif. Sedangkan hasil akhir penilaian dalam lembar kuisisioner merupakan data kuantitatif. Setelah memperoleh penilaian maka data diolah untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan yaitu media *Digital scrapbook* berbasis *Android* untuk media belajar peserta didik kelas II SD.

Proses uji validasi media yang dikembangkan diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan pada ahli materi dan ahli media dengan menerapkan skala *Linkert* pada setiap butir lembar pernyataan yang kemudian hasil tersebut di proses dengan hitungan PSP (Perhitungan Seluruh Program). Setelah memperoleh hasil dan saran perbaikan dari para ahli untuk media *digital scrapbook* berbasis *android* peneliti dapat memperoleh kesimpulan kriteria keberhasilan produk yang dikembangkan berdasarkan tabel revisi produk yang sesuai dengan kategori penilaian berikut:

Tabel 1. Presentase Kriteria dari Revisi Produk

Penilaian	Kriteria
$75\% \leq \text{PSP} \leq 100\%$	Valid tanpa revisi
$50\% \leq \text{PSP} \leq 75\%$	Valid dengan revisi ringan
$25\% \leq \text{PSP} \leq 50\%$	Belum valid dengan revisi berat
$\text{PSP} \leq 25\%$	Tidak valid

Sumber: (Arthana, 2005)

Proses uji coba kelayakan media diperoleh dari kuesioner pengguna yang setiap butir pernyataan dihitung menggunakan metode deskriptif persentase

dengan menggunakan hitungan PSA (Persentase Seluruh Aspek) selanjutnya untuk mengetahui kelayakan seluruh aspek dalam *digital scrapbook* menggunakan hitungan PSP (Persentase Seluruh Program) seluruh perhitungan mengacu pada skala *Guttman* yang memiliki standar penilaian: 0 menyatakan Tidak dan standar penilaian: 1 untuk menyatakan Ya. Setelah memperoleh hasil dan tanggapan dari kuesioner pengguna *digital scrapbook*, peneliti dapat memperoleh kesimpulan dari klasifikasi keberhasilan media yang dikembangkan berdasarkan kriteria kelayakan produk yang sesuai dengan kategori penilaian berikut:

**Tabel 2. Kriteria Kelayakan Produk**

Penilaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
0% - 20%	Tidak layak

Sumber:(Arthana, 2005)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *Digital Scrapbook* berbasis *Android* materi Hubungan Gambar Lambang Negara dengan Sila-Sila Pancasila yang dikembangkan menggunakan jenis penelitian ADDIE digagas Reiser dan Mollenda, bermula tahun 1990-an dengan pengembangan melalui lima tahapan. Produk yang akan dikembangkan mencantumkan evaluasi pada setiap *fase* rancangannya. Tahap awal analisis, diakhiri dengan evaluasi analisis, tahapan kedua desain media dan diakhiri evaluasi desain, tahapan ketiga pengembangan dan diakhiri dengan evaluasi pengembangan, tahapan keempat implementasi dan diakhiri dengan evaluasi. Berikut *fase* pengembangan media berdasarkan model ADDIE pada materi Hubungan Gambar Lambang Negara dengan Sila-Sila Pancasila kelas II di SD Hang Tuah 3 Surabaya antara lain:

#### a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap awal menganalisis pendidik dan media yang digunakan pada pembelajaran PPKn materi Hubungan Gambar Lambang Negara dengan Sila-Sila Pancasila kelas II melalui wawancara terstruktur yang dilakukan dengan wali kelas II SD Hang Tuah 3 Surabaya. Berdasarkan hasil wawancara pembelajaran materi Hubungan Gambar Lambang Negara dengan Sila-Sila Pancasila diperoleh informasi bahwa pendidik hanya

sebatas menggunakan gambar sederhana dan *powerpoint*. Pembelajaran seperti ini membuat peserta didik kurang fokus dengan materi yang diberikan karena media terkesan monoton oleh sebab itu materi yang disampaikan terasa sukar bagi peserta didik. Selain itu, peneliti melakukan studi literatur dan menemukan data dari penelitian Dini (2019) yang memiliki permasalahan serupa bahwa hanya 33,3% peserta didik yang tuntas dalam belajar materi hubungan simbol dan sila-sila Pancasila. Hal ini disebabkan peserta didik hanya disajikan teori saja serta penggunaan media yang terbatas menyebabkan peserta didik jenuh dengan pembelajaran PPKn yang merupakan pelajaran pemahaman.

Kedua, melakukan analisis kebutuhan pada peserta didik. Penelitian dilakukan untuk peserta didik kelas II sekolah dasar yang secara umum usia 7-8 tahun, termasuk tahap operasional konkret. Kumpulan individu yang memiliki kesamaan pada tahun lahir, usia, dan pengalaman kejadian-kejadian yang serupa dalam individu tersebut memiliki pengaruh pada proses pertumbuhannya (Kupperschmidt dalam Putra, 2016). Hal ini dikarenakan peserta didik pada tahap operasional konkret mulai berpikir dengan mengolah informasi disekitarnya melalui bantuan objek nyata sebagai media belajar.

Ketiga melakukan analisis isi buku yang diimplementasikan. Peserta didik menggunakan buku tematik sebagai pedoman dalam pembelajaran dimana ada muatan materi dalam buku yang kurang spesifik, seperti tidak mencantumkan makna setiap bagian tubuh Burung Garuda dan makna yang termuat pada tiap-tiap simbol Pancasila. Pembelajaran PPKn bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai pilar bangsa Indonesia dan Undang-Undang Dasar 1945 menjadi norma hukum masyarakat Indonesia guna menjadi identitas bangsa berkarakter Hidayat (2020). Selaras dengan pendapat Suyahman (2021:12) mengemukakan makna dari kelima sila dalam Pancasila merupakan satu kesatuan sehingga tidak dapat dipisahkan dan setiap sila menggambarkan keadaan persatuan yang dimiliki bangsa Indonesia. Hal ini dikarenakan buku tematik terintegrasi oleh muatan pelajaran lainnya, dengan demikian peserta didik membutuhkan buku sebagai pendamping belajar. Selain buku utama yang digunakan sebagai penjas dalam pembelajaran maka buku yang digunakan termasuk dalam buku pendamping (Simarmata, 2019). Oleh sebab itu peserta didik kelas II memerlukan media belajar yang memudahkan dalam memahami materi yang diberikan pendidik.

Setelah tahap analisis diperoleh data yang berasal dari beberapa objek, diketahui letak permasalahan yang ditimbulkan. Kemudian peneliti menyampaikan hasil

tersebut pada dosen pembimbing agar dibantu dalam menentukan media pembelajaran guna memotivasi peserta didik tertarik dengan mata pelajaran PPKn materi Hubungan Gambar Lambang Negara dengan Sila-Sila Pancasila. Mengamati perkembangan peserta didik sekolah dasar di abad 21 sering mengoperasikan *gadget* untuk mengisi waktu luang dirumah. Maka dikembangkan media *digital scrapbook* yang dapat diakses dengan *smartphone*. Media *digital scrapbook* sama seperti buku pendamping, namun terdapat narasi, suara dan video. Peserta didik yang termasuk dalam kategori belajar dengan jenis *visual, kinestetik dan audiotory* dapat lebih mudah memahami materi.

**b. Tahap merancang (Design)**

Tahap kedua desain media, dilakukan setelah memperoleh hasil dari kegiatan analisis. Pada fase ini peneliti merancang desain materi, desain media dan menyusun instrumen lembar validasi dan kuisioner. Pengembangan media memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai alternatif media belajar yang diperlukan peserta didik untuk memahami materi dari rumah maupun di sekolah, yaitu media *digital scrapbook* berbasis *android*. Rangkaian materi yang akan dimuat dalam *digital scrapbook* diawali dengan penentuan sub materi. Kemudian materi tersebut disusun berdasarkan kompetensi dasar yang telah tersedia pada buku kelas II sehingga sesuai dengan pembelajaran. Ada pun muatan materi yang telah ditetapkan dalam media sebagai berikut:

**Tabel 3. Kompetensi Dasar dan Indikator**

Tema	5 – Pengalamanku
Subtema	1 – Pengalamanku di rumah
Pembelajaran	2
Kompetensi Dasar	3.1 Mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”. 4.1 Menjelaskan hubungan gambar pada lambang negara dengan sila-sila Pancasila.
Indikator	3.1.1 Menyebutkan simbol dan makna sila-sila Pancasila. 3.1.2 Menjelaskan simbol dan makna sila-sila Pancasila. 4.1.1 Menyimpulkan contoh perilaku di rumah yang mencerminkan nilai sila-sila Pancasila.

Tahap desain media *digital scrapbook* disusun menggunakan *flowchart* dan *storyboard*. Rancangan *flowchart* bertujuan untuk menyiapkan instruksi setiap peran yang terdapat dalam media *digital scrapbook*. Berikut ini merupakan tahapan alur jalannya perintah dalam media belajar *digital scrapbook* yaitu: menu, menu utama, petunjuk penggunaan, kompetensi inti dan kompetensi dasar, materi berupa narasi, gambar, suara dan video yang memuat makna lambang burung garuda, makna setiap nilai sila-sila pancasila dan contoh implementasi dalam kegiatan sehari-hari, kuis dalam media berjumlah 10 soal. Proses desain dan pembuatan *storyboard* memudahkan dalam produksi media belajar *digital scrapbook*.

Setelah melakukan keseluruhan tahap merancang program materi yang digunakan dalam media dan rancangan media, kemudian tahap evaluasi yang dibantu dosen pembimbing untuk memberikan saran guna menjadi acuan dalam memperbaiki desain materi dan desain media guna menghasilkan produk yang optimal.

**c. Tahap pengembangan (Development)**

Tahap ketiga pengembangan dihasilkan dari kumpulan komponen dalam fase analisis dan komponen dalam fase perancangan kemudian direalisasikan untuk menghasilkan media *digital scrapbook* berbasis *android*. Uraian singkat dalam proses penyusunan tampilan media belajar antara lain: 1) Media berupa buku *digital* yang di desain dengan *software Coreldraw, Ms. Office Power Point 2016* untuk mengatur gambar dan materi; 2) Rancangan disusun dalam *software Adobe Flash* untuk menambahkan musik *background, sound effect, dubbing* dengan ekstensi *.mp3* dan video dengan ekstensi *.mp4* agar media belajar lebih menarik; 3) Setelah seluruh tahapan sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* kemudian media dapat di ekstensi *.apk* sehingga mampu dioperasikan pada gawai berbasis *android*; 4) Tampilan layar aplikasi *digital scrapbook* pada gawai dapat disesuaikan mengikuti rasio pada layar *handphone*; 5) Media dapat dioperasikan secara *offline*.

Setelah media direalisasikan, tahap selanjutnya validasi materi dan validasi media pada para ahli sesuai dengan bidangnya. Prosedur tersebut bertujuan untuk mengetahui keabsahan dari setiap rangkaian program yang terdapat dalam media yang dikembangkan untuk pendamping peserta didik belajar. Berikut rangkaian proses validasi pada para ahli yaitu:

1. Proses Validasi Materi

Proses uji validasi materi dilakukan oleh Drs. Suprayitno, M.Si. selaku dosen di Jurusan PGSD, FIP, UNESA. Validasi dilaksanakan dengan instrumen yang telah ditetapkan guna mengetahui

keabsahan materi yang akan digunakan dalam media. Lembar validasi memiliki 12 butir pernyataan yang terbagi dalam 3 aspek yaitu kurikulum, kelayakan isi dan kelayakan bahasa. Hasil validasi materi diperoleh dengan persentase 86,66%. Berdasarkan hasil data tersebut menunjukkan bahwa materi yang digunakan dalam media *digital scrapbook* berbasis *android* termasuk dalam kategori valid tanpa adanya revisi dengan beberapa saran dari validator yaitu pada indikator dan tujuan pembelajaran menggunakan kata kerja operasional.

## 2. Validasi Lembar Kuesioner Pengguna

Validasi lembar kuesioner pengguna dilakukan oleh Drs. Suprayitno, M.Si. selaku dosen di Jurusan PGSD, FIP, UNESA. Validasi dilaksanakan dengan instrumen yang telah ditetapkan guna mengetahui kebenaran setiap butir pernyataan dalam lembar kuesioner pengguna. Lembar validasi kuesioner pengguna media memiliki 12 pernyataan yang terbagi dalam 4 aspek yaitu tampilan kuesioner, bahasa, isi kuesioner dan kemudahan. Hasil validasi lembar kuesioner pengguna diperoleh dengan persentase 88,33%. Berdasarkan hasil data tersebut menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan dalam kuesioner yang akan diberikan dapat dinyatakan valid tanpa revisi atau layak diberikan dengan saran yang diberikan validator untuk menggunakan kalimat perintah pada setiap petunjuk pengisian lembar kuesioner dan memberikan tanda seru pada kalimat perintah yang ada dalam lembar kuisioner.

## 3. Proses Validasi Media

Proses uji validasi media dilakukan oleh Ika Rahmawati, S.Si., M.Pd. selaku dosen di Jurusan PGSD, FIP, UNESA. Validasi dilaksanakan dengan instrumen yang telah ditetapkan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan berupa media yang digunakan oleh peserta didik kelas II sekolah dasar. Lembar validasi media memiliki 15 pernyataan yang terbagi dalam 5 aspek yaitu tampilan media, tulisan, bahasa, suara dan kemudahan. Hasil validasi media diperoleh dengan persentase 80%. Berdasarkan hasil data tersebut menunjukkan bahwa media yang akan digunakan peserta didik kelas II dinyatakan valid tanpa revisi, dengan beberapa saran yang diberikan validator sebagai berikut: a) Memberikan menu *button home* pada setiap akhir sub bab /sub materi/ sub bahasan; b) Mengubah warna *button speaker* sesuai dengan yang disajikan pada petunjuk penggunaan; c) Mengganti tampilan kalimat peringatan yang terdapat di akhir kuis dari Bahasa

Inggris diubah ke dalam Bahasa Indonesia; d) Menghilangkan menu *review* kuis pada media *digital scrapbook*.

**Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi**

Kevalidan	Persentase	Kriteria
Materi	86,66%	Valid
Lembar Pengguna	88,33%	Valid
Media	80%	Valid

Setelah melaksanakan proses validasi pada para ahli perolehan data tersebut digunakan dalam tahap evaluasi, dengan melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh validator. Berdasarkan hasil validasi pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa seluruh aspek pada tahap pengembangan media *digital scrapbook* dinyatakan valid.

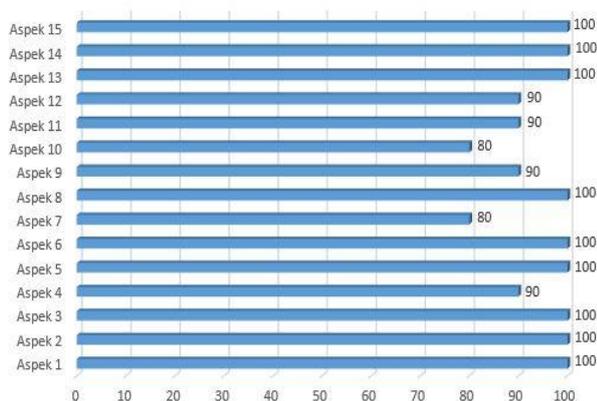
## d. Tahap penerapan (*Implementation*)

Tahap keempat *implementation* produk *digital scrapbook* berbasis *android* yang dilakukan pada tanggal 13 Agustus 2021. Proses uji coba kelayakan media dilakukan dengan jumlah subjek 10 peserta didik kelas II SD Hang Tuah 3 yang berada di lingkungan sekitar peneliti yakni Perumahan TNI-AL, Kecamatan Kenjeran, Kota Surabaya dengan mematuhi protokol kesehatan dikarenakan kondisi pandemi *Covid-19*.

Pada saat uji coba kelayakan media peserta didik dibimbing untuk menginstall terlebih dahulu aplikasi *digital scrapbook* yang dikirim melalui *link google drive* kemudian pengguna diminta mengoperasikan media secara individu melalui *smartphone* yang dimiliki. Pengguna diberikan kebebasan waktu 60 menit untuk mengoperasikan media bertujuan melihat respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan mudah dioperasikan secara mandiri dan materi yang disajikan dalam media mudah dipahami. Proses uji coba media tidak menemui kendala yang berarti seluruh pengguna memiliki gawai berbasis *android*.

Setelah dilakukan uji coba kelayakan media, pengguna diberikan lembar kuesioner tentang media *digital scrapbook* berbasis *android* dengan tujuan melihat tanggapan peserta didik setelah menggunakan media yang dikembangkan guna memperoleh data tingkat kelayakan media. Lembar kuesioner memiliki 15 pernyataan yang harus di isi dengan memberikan tanda *check list*. Terdapat dua alternatif jawaban yang telah disediakan yakni setuju dan tidak setuju. Alternatif jawaban tersebut hanya dapat dipilih satu sesuai dengan kesan yang dirasakan peserta didik saat menggunakan media *digital scrapbook* berbasis *android*.

Penilaian tiap-tiap butir pernyataan dalam kuesioner pengguna dihitung menggunakan PSA (Persentase Setiap Aspek) bertujuan mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Berdasarkan perolehan hasil dari data pengguna dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut:



**Diagram 1. Presentase Hasil Kueisoner Peserta Didik**

Berlandaskan dari perolehan persentase diagram tiap-tiap butir pernyataan menggunakan hitungan PSA (Persentase Setiap Aspek) dalam kuesioner pengguna setelah dilakukan uji coba kelayakan media secara terbatas dengan 10 responden dapat diketahui bahwa perolehan nilai persentase kelayakan produk yang dikembangkan berupa media *digital scrapbook* berbasis *android* untuk pembelajaran PPKn materi Hubungan Gambar Lambang Negara dengan Sila-Sila Pancasila dapat dinyatakan layak hal tersebut dapat dilihat dari persentase pada setiap butir pernyataan.

Selanjutnya perhitungan kelayakan keseluruhan aspek yang di uji coba menggunakan hitungan PSP (Persentase Seluruh Program) diperoleh persentase sebesar 94,6%. Kesimpulan yang diperoleh dari media *digital scrapbook* berbasis *android* dapat dinyatakan sangat layak.

Tahap akhir memberikan lembar kuesioner pengguna media *digital scrapbook* untuk pendidik bertujuan pendidik dapat memberikan nilai, saran dan tanggapan bagi kelayakan media belajar yang telah dikembangkan untuk peserta didik kelas II. Hasil yang diperoleh dari penilaian guru oleh Erna Ristiani, S.Pd selaku wali kelas II di SD Hang Tuah 3 Surabaya memperoleh persentase sebesar 86,7%. Kesimpulan dari penilaian lembar kuesioner pendidik dapat dinyatakan bahwa media *digital scrapbook* sangat layak dengan tanggapan yang diberikan oleh pendidik bahwa pengembangan media dapat memotivasi peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

**Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Respon Pengguna**

Kelayakan	Persentase	Kriteria
Peserta Didik	94,6%	Sangat Layak
Pendidik	86,7%	Sangat Layak

Berdasarkan perolehan hasil pada tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa media *digital scrapbook* berbasis *android* yang telah dikembangkan pada materi Hubungan Gambar Lambang Negara dengan Sila-Sila Pancasila dinyatakan sangat layak diaplikasikan untuk peserta didik kelas II.

### Pembahasan

Berlandaskan perolehan data uji coba kelayakan media yang telah dilakukan secara terbatas untuk peserta didik kelas II SD Hang Tuah 3 Surabaya di sekitar lingkungan peneliti, hasil implementasi aplikasi *digital scrapbook* berbasis *android* dikatakan sangat layak sebagai media untuk mata pelajaran PPKn materi Hubungan Gambar Lambang Negara dengan Sila-Sila Pancasila. Penggunaan media tersebut dapat meningkatkan rasa antusias dan motivasi belajar peserta didik karena dalam pembelajaran materi Hubungan Gambar Lambang Negara dengan Sila-Sila Pancasila pendidik hanya sebatas menggunakan gambar sederhana dan *powerpoint*. Oleh sebab itu materi yang disampaikan pendidik terasa sukar bagi peserta didik. Pendidik dapat menyampaikan pesan guna mengembangkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan alat peraga. Hal tersebut sesuai dengan Zainiyati (2017:63) mengemukakan bahwa segala sesuatu yang ditentukan pendidik sebagai alat menyampaikan pesan guna mengembangkan pikiran, perasaan, perhatian, minat dan kemauan pada proses belajar yang memiliki tujuan agar pembelajaran tercapai dengan baik merupakan media belajar.

Alat peraga penghantar sumber pesan pada peserta didik dapat menggunakan media cetak, visual, audio dan multimedia guna menunjang pembelajaran agar mudah dipahami peserta didik. Hal tersebut senada dengan Briggs dalam Ramli (2012:1) menyampaikan bahwa media merupakan semua bentuk fisik dalam menyampaikan pesan dan merangsang motivasi belajar peserta didik, penggunaan media yang dapat mencakup media cetak, visual, audio dan multimedia. Pengembangan *digital scrapbook* memuat narasi, audio, visual dan video guna memudahkan peserta didik dengan kategori belajar jenis *visual, kinestetik dan audiotory* dapat lebih mudah memahami materi. Selaras dengan (Chusni, 2018) mendefinisikan multimedia merupakan gabungan dari berbagai jenis media yang disajikan secara utuh dan menarik sehingga dapat

dirasakan oleh panca indra pendengar dan pengelihatatan.

Jenjang kelas II sekolah dasar usia peserta didik masuk pada *fase* operasional konkret, dalam tahapan tersebut peserta didik mulai berpikir dengan mengolah informasi disekitarnya melalui bantuan objek nyata sebagai media belajar. Pendidikan yang diberikan untuk peserta didik sekolah dasar harus diiringi dengan kebutuhan dan perkembangan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Kustandi dan Bambang (2013:80-81) dalam pengembangan media belajar harus diperhatikan kesesuaian dengan karakter peserta didik, tujuan yang dicapai pendidik, mendukung materi yang disampaikan, praktis dan bertahan lama. Oleh sebab itu pengembangan media belajar pada tahap operasional konkret dapat memanfaatkan penggunaan media yang berada di lingkungan sekitar peserta didik.

Tampilan media belajar yang digunakan dapat mencakup aspek efektifitas, efisien, dan daya tarik. Media pembelajaran yang dihadirkan pendidik sesuai dengan perkembangan zaman yang diiringi berkembangnya teknologi. Hal tersebut selaras dengan Suryani (2017) yang menjelaskan dunia pendidikan melakukan inovasi menciptakan media belajar yang diimplementasikan pada *smartphone* sehingga suasana pembelajaran tidak dibatasi ruang dan waktu. Pengembangan media belajar yang mengikuti berkembangnya teknologi sesuai dengan karakteristik peserta didik di abad 21 yang aktif menggunakan gawai berbasis *android*. Penelitian oleh (Asmaul, 2017) menyatakan penggunaan gadget sebanyak 75% di dominasi oleh anak usia 6-12 yang sering menghabiskan waktunya dengan gadget dan 50% usia remaja, sisanya 25% orang dewasa. Implementasi media belajar dengan *smartphone* berbasis *android* mampu memotivasi peserta didik memperoleh pengetahuan dan menjawab rasa ingin tahu pada materi Hubungan Gambar Lambang Negara dengan Sila-Sila Pancasila. Hal ini dibuktikan pada pernyataan butir kuisisioner aspek 1 dan 2 masing-masing memperoleh persentase 100% yang artinya tampilan media *digital scrapbook* menarik dan didukung dengan pernyataan kuisisioner aspek 13 memperoleh 100% yaitu peserta didik lebih mudah memahami materi simbol lambang negara dan implementasi setiap butir Pancasila dalam kegiatan sehari-hari. Oleh sebab itu pengembangan *digital scrapbook* berbasis *android* bertujuan memudahkan peserta didik memahami materi karena media belajar dikemas menarik di dalam gawai yang sering digunakan sehari-hari oleh peserta didik.

Pembelajaran menarik didukung dengan alat perantara yang digunakan. Penggunaan media pada pembelajaran memiliki peran sebagai alat komunikasi pendidik dalam mengirimkan pesan berupa materi yang

mudah dipahami peserta didik Daryanto (2010:8). Adapun empat fungsi pada media pembelajaran yang diklasifikasikan menurut Levie dan Lentz dalam Kustandi (2013:19-20) antara lain: 1) Fungsi Atensi pada media pembelajaran digunakan pendidik sebagai alat bantu penghantar sumber pesan yang menarik sehingga mengarahkan fokus peserta didik untuk berkonsentrasi pada materi; 2) Fungsi Afektif dalam media memberikan kenyamanan peserta didik memahami materi guna menjawab rasa ingin tahu; 3) Fungsi Kognitif pada media meringankan peserta didik menguasai materi dan mengingat materi yang terkandung di dalamnya; 4) Fungsi Kompensatoris media pembelajaran mengakomodasi penyajian materi yang belum bisa dipahami terhadap materi yang disajikan pada peserta didik secara narasi guna menghindari miskonsepsi. Berikut kesimpulan pembahasan yang diperoleh berdasarkan hasil perolehan data uji coba kelayakan media sesuai dengan fungsi media antara lain:

#### 1. Fungsi Atensi

Pada pembelajaran media memiliki fungsi atensi, sebagai alat bantu penghantar sumber pesan yang menarik peserta didik dalam memahami materi. Hal ini dapat diinterpretasikan dari perolehan data tanggapan peserta didik pada *digital scrapbook* yang termuat dalam aspek ke 5 dan 15 masing-masing memperoleh persentase 100% bahwa peserta didik senang menggunakan media *digital scrapbook* dan lebih tertarik belajar materi simbol lambang negara dan penerapan nilai sila-sila Pancasila

#### 2. Fungsi Afektif

Fungsi kedua afektif dalam media memberikan kenyamanan peserta didik memahami materi guna menjawab rasa ingin tahu. Hal ini dapat dibuktikan dari pernyataan aspek ke 4 memperoleh persentase 90% bahwa penggunaan media *digital scrapbook* mudah dioperasikan pada *smartphone* yang digunakan peserta didik pada saat uji coba. dan didukung oleh pernyataan aspek ke 6 dan 14 memperoleh persentase 100% yang dapat diinterpretasikan dengan menggunakan media *digital scrapbook* memotivasi belajar peserta didik sehingga mempelajari materi simbol lambang negara dan penerapan sila-sila Pancasila lebih menyenangkan.

#### 3. Fungsi Kognitif

Fungsi ketiga kognitif pada media meringankan peserta didik dalam menafsirkan dan mengingat materi yang terkandung di dalamnya. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek ke 11 memperoleh persentase 90% dan aspek ke 13 yang memperoleh persentase 100%. Berdasarkan

perolehan tersebut dapat diartikan gambar yang ditampilkan pada *digital scrapbook* menarik bagi peserta didik sehingga lebih mudah memahami materi simbol lambang negara dan penerapan nilai-nilai Pancasila untuk dilaksanakan dalam kegiatan yang sering dijumpai peserta didik.

#### 4. Fungsi Kompensatoris

Fungsi keempat kompensatoris pada media pembelajaran mengakomodasi penyajian muatan pelajaran yang sulit dipahami peserta didik terhadap muatan pelajaran yang disajikan secara narasi bertujuan menghindari miskonsepsi. Hal ini dapat diinterpretasikan dari pernyataan butir ke 3 dan 8 masing-masing mendapat persentase 100% serta di tinjau pada pernyataan butir ke 9 dan 12 tiap-tiap pernyataan memperoleh 90% dan didukung perolehan hasil dari pernyataan butir ke 7 dan 10 masing-masing 80%. Berdasarkan perolehan tersebut dapat diinterpretasikan bahwa: a) Gambar yang digunakan di dalam media *digital scrapbook* jelas; b) Tampilan *font* yang disajikan dalam media belajar mudah dilihat dan dibaca pengguna; c) Kalimat yang disajikan dalam media mudah dimengerti; d) Musik *background*, *sound effect*, *dubbing* yang terdapat di dalam media *digital scrapbook* terdengar jelas; e) Tampilan menu yang mudah dioperasikan peserta didik; f) Petunjuk penggunaan media *digital scrapbook* jelas dan mudah dipahami pengguna.

Pada pembelajaran manfaat media sebagai alat bantu pengantar sumber pesan dari pendidik pada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan (Nurmadiyah, 2016) menyampaikan bahwa alat komunikasi dalam pembelajaran yang memiliki manfaat penting dalam proses belajar. Hal ini diketahui dari pengamatan ketika uji coba dan tanggapan yang ditulis beberapa peserta didik pada kolom yang telah disediakan di lembar kuesioner bahwa media membantu peserta didik memahami materi simbol lambang negara dan penerapan nilai-nilai Pancasila.

## PENUTUP

### Simpulan

Berlandaskan perolehan data dalam penelitian dan pembahasan yang telah disajikan pada masing-masing tahapan produk yang dikembangkan berupa *media digital scrapbook* berbasis *android* muatan pelajaran PPKn materi Hubungan Gambar Lambang Negara dengan Sila-Sila Pancasila Kelas II, peneliti memperoleh kesimpulan bahwa: (1) Pengembangan media *digital scrapbook* berbasis *android* menerapkan jenis pengembangan ADDIE dengan lima fase

pengembangan dimana dalam setiap fase dilakukan evaluasi; (2) Media *digital scrapbook* berbasis *android* valid diimplementasikan untuk pembelajaran PPKn materi Hubungan Gambar Lambang Negara dengan Sila-Sila Pancasila pada peserta didik kelas II sekolah dasar, berdasarkan perolehan validasi materi dengan persentase 86,66% termasuk kategori valid, perolehan validasi media mendapat persentase 80% termasuk kategori valid, uji coba kelayakan media yang telah digunakan memperoleh data kuisisioner tanggapan peserta didik 93% dan angket guru 86,7% termasuk dalam kategori sangat layak digunakan.

### Saran

Berlandaskan hasil pengembangan aplikasi *digital scrapbook* berbasis *android* mata pelajaran PPKn materi Hubungan Gambar Lambang Negara dengan Sila-Sila Pancasila, maka saran peneliti yaitu: 1) Bagi pendidik dan peserta didik perlu memiliki aplikasi *digital scrapbook* berbasis *android* materi Hubungan Gambar Lambang Negara dengan Sila-Sila Pancasila agar dapat diimplementasikan untuk muatan pelajaran PPKn di sekolah dan digunakan peserta didik belajar dari rumah secara mandiri. 2) Perlu dilakukan riset lebih lanjut perihal hasil keefektifan serta pengaruh penggunaan media *digital scrapbook* berbasis *android*.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arthana, I. K. P. (2005). *Evaluasi Media Pembelajaran*. Surabaya: Teknologi Pendidikan Unesa.
- Bradley, H. (2007). *Scrapbooking*. North America: Ronnie Sellers Productions, Inc.
- Cecep Kustandi, & Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Chusna, Asmaul, P. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial*, 17(2), 315–330.
- Chusni, M. M., & dkk. (2018). *APPY PIE Untuk Edukasi Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Dini, A. S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Muatan PPKn Materi Hubungan Simbol dan Sila Pancasila Melalui Model Role Playing di Kelas II SDN 01 Kerjo Kabupaten Trenggalek. *JPGSD*, 3(2).
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan

Teknologi dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(2), 1–8.

- Ismayani, A. (2018). *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Dengan Thinkable*. Elex Media Komputindo, Oktober. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kustandi, C., & Bambang, S. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1), 43–62.
- Putra, Y. S. (2016). Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi. *Jurnal Among Makarti*, 9(2), 123–134.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Kalimantan Selatan: IAIN Antasari Press.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Simarmata, J. (2019). *Kita Menulis: Semua Bisa Menulis Buku*. Medan: Yayasan Kita Penulis.
- Suryani, N., Musahrain, & Suharno. (2017). Pengaplikasian Mobile Learning Sebagai Media dalam Pembelajaran. *Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret*, 125–131.
- Suyahman. (2021). *Media Belajar PPKn SD*. Klaten: Lakeisha.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Aplikasinya pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Surabaya: Kencana.

