

**PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL SCRAPBOOK*
PADA MATA PELAJARAN PPKn DI SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

Oleh:

Dyah Susanti

Nomor Induk Mahasiswa 06121405023

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
PALEMBANG**

2018

**PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL SCRAPBOOK*
PADA MATA PELAJARAN PPKn DI SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

Oleh:

Dyah Susanti

Nomor Induk Mahasiswa 06121405023

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

PALEMBANG

2018

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL*
SCRAPBOOK PADA MATA PELAJARAN PPKn DI
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

SKRIPSI

Oleh

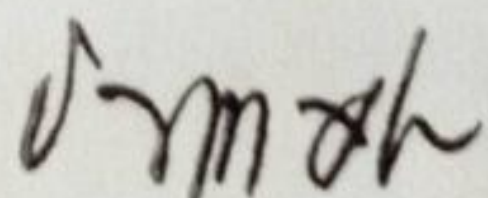
Dyah Susanti

Nomor Induk Mahasiswa 06121405023

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan


Mengesahkan

Pembimbing 1,



Dr. Hj. Umi Chotimah, M.Pd
NIP. 196312211989112001

Pembimbing 2,



Drs. Alfiandra, M.Si
NIP. 196702051992031004

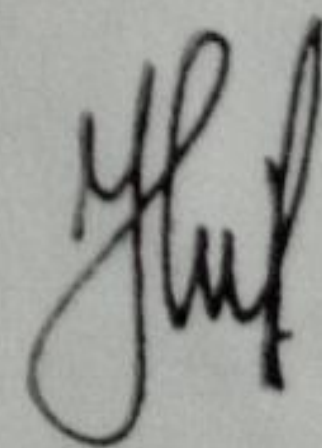
Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan IPS,



Dr. Farida, M.Si
NIP. 196009271987032002

Ketua Program Studi PPKn,



Kurnisar, S. Pd., M. H.
NIP. 197603052002121011

**PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL SCRAPBOOK* PADA MATA
PELAJARAN PPKn DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

Oleh

Dyah Susanti

Nomor Induk Mahasiswa 06121405023

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

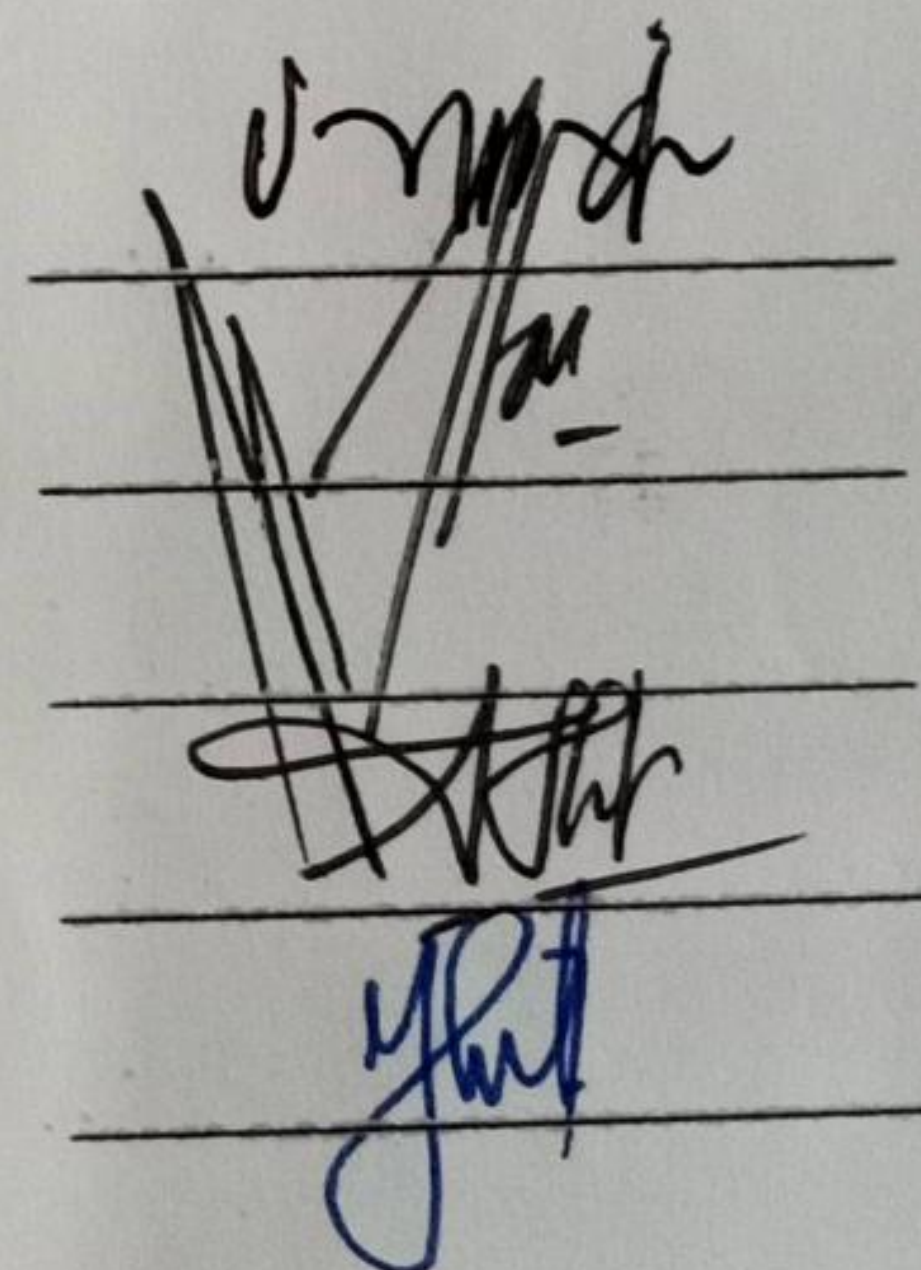
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari: Jumat

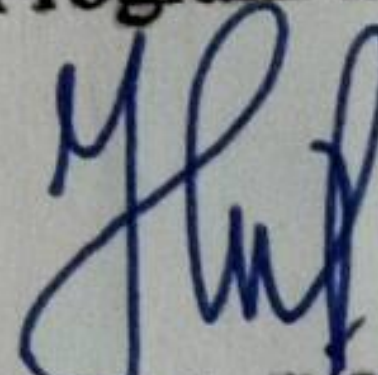
Tanggal: 20 Juli 2018

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Hj. Umi Chotimah, M.Pd
2. Sektretaris : Drs. Alfiandra, M.Si
3. Anggota : Drs. Emil El Faisal, M.Si
4. Anggota : Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si
5. Anggota : Kurnisar S.Pd., M.H



Palembang, September 2018
Mengetahui,
Ketua Program Studi PPKn



Kurnisar, S. Pd., M. H.
NIP. 197603052002121011

SURAT PERYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dyah Susanti

Nim : 06121405023


Program Studi : Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Dengan ini saya nyatakan bahwa skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Menengah Pertama" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam Skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.
Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, April 2018

Yang membuat pernyataan,




Dyah Susanti

NIM 06121405023

PRAKATA

Skripsi ini di susun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada, ibu dosen Dr. Hj. Umi Chotimah, M.Pd dan bapak dosen Drs. Alfiandra, M.Si sebagai pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Farida, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Kurnisar, S.Pd, M.H, Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penelitian skripsi ini.

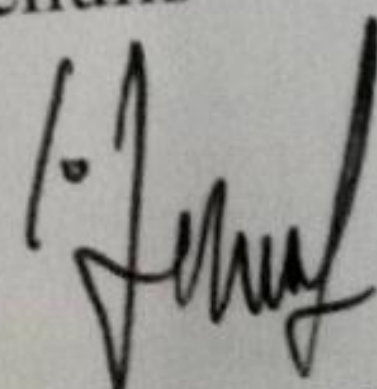
Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama mengikuti perkuliahan.

Selanjutnya, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Sabarudin, S.Pd.M.Si sebagai Kepala Sekolah di SMP Negeri 13 Palembang yang telah memberikan izin penelitian dan kemudahan dalam pengambilan data.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi PPKn dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, September 2018

Penulis



DYAH SUSANTI

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran	
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 klasifikasi Media Pembelajaran	10
2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	11
2.1.4 Pertimbangan Pemilihan Media	13
2.2 <i>Digital Scrapbook</i>	
2.2.1 Pengertian <i>Digital Scrapbook</i>	14
2.2.2 Langkah-langkah Membuat Media <i>Digital Scrapbook</i>	15
2.2.3 Kriteria Penggunaan <i>Digital Scrapbook</i>	16
2.2.4 Kelebihan dan Kelemahan <i>Digital Scrapbook</i>	17
2.3 Motivasi Belajar	18

2.3.1 Pengertian Motivasi Belajar	18
2.3.2 Indikator Motivasi Belajar S	19
2.3.3 Fungsi Motivasi Belajar	20
2.3.4 Cara Meningkatkan Motivasi	21
2.4 Penelitian Pengembangan	
2.4.1 Pengertian Penelitian Pengembangan	22
2.4.2 Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran.....	22
2.4.3 Model-model Pengembangan	23
2.5 Penelitian Yang Relevan	25
2.6 Kerangka Berpikir	26
2.7 Alur Penelitian	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian	32
3.2 Tahap Penelitian	
3.2.1 Tempat Penelitian	32
3.2.2 Sampel Sumber Data Peneliian	32
3.2.3 Teknik Pengumpulan Data	33
3.2.3.1 Dokumentasi	33
3.2.3.2 <i>Walkhtrough</i>	33
3.2.3.3 Angket (Kuesioner)	33
3.2.4 Instrumen Penelitian	34
3.2.4.1 Angket untuk Ahli (<i>Walkhtrough</i>)	34
3.2.4.2 Angket untuk Siswa	37
3.2.5 Teknik Analisis Data	38
3.2.5.1 Analisis Dokumentasi	38
3.2.5.2 Analisis Data <i>Walkhtrough</i>	38
3.2.5.3 Analisis Data Angket	39
3.2.6 Tahap Pengembangan	41
3.2.6.1 Analisis Kebutuhan	42

3.2.6.2 Tahap Desain	43
3.2.6.3 Pengembangan dan Implementasi	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	46
4.2 Hasil dan Tahap Penelitian	
4.2.1 Deskripsi Data Hasil Dokumentasi	47
4.2.1.1 Gambaran Umum SMP Negeri 13 Palembang	47
4.2.1.2 Jumlah Data Siswa dan Data Guru	
SMP Negeri 1 Indralaya Utara	47
4.2.2 Deskripsi Tahap Pengembangan Media	49
4.2.2.1 Hasil Analisis Kebutuhan	49
4.2.2.2 Hasil Desain	51
4.2.2.3 Hasil Pengembangan dan Implementasi	51
4.2.2.3.1 Mengembangkan Produk <i>Digital Scrapbook</i>	51
4.2.2.3.2 Hasil Penilaian	52
4.2.2.3.2.1 Hasil <i>Self Evaluation</i>	53
4.2.2.3.2.2 Hasil <i>Expert Review</i>	54
4.2.2.3.2.3 Hasil <i>One to One Evaluation</i>	60
4.2.2.3.2.4 Hasil <i>Small Group Evaluation</i>	62
4.2.2.3.2.5 Hasil <i>Field Test</i>	64
4.3 Deskripsi Data Hasil Angket	64
4.4 Analisis Data Angket	78
4.4.1 Rekapitulasi Angket Pengembangan Media <i>Digital Scrapbook</i>	
Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 13	
Palembang	78
4.4.2 Kesimpulan Analisis Data	82
4.5 Pembahasan	83
BAB V KESIMPULAN	
5.1 Simpulan	86
5.2 Saran	87

5.2.1 Saran Bagi Guru	87
5.2.2 Saran Bagi Siswa	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	90

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Sampel Penelitian	32
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian	34
Tabel 3.3 Aspek dan Kriteria Penilaian Media	34
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validasi Untuk Ahli.....	36
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Penilaian Media Oleh Siswa.....	38
Tabel 3.6 Kategori Nilai Baik	39
Tabel 3.7 Kategori Tingkat Kevalidan Media	39
Tabel 3.8 Kategori Tingkat Kepraktisan Media Oleh Siswa	40
Tabel 3.9 Pernyataan dan Skor Nilai Motivasi Belajar dalam Skala <i>Likert</i>	40
Tabel 4.1 Data Siswa	47
Tabel 4.2 Data Guru	47
Tabel 4.3 Hasil Perbaikan Prototype 1 Tahap <i>Self Evaluation</i>	53
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	54
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	55
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa.....	55
Tabel 4.7 Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validasi Ahli Media	57
Tabel 4.8 Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validasi Ahli Materi	58
Tabel 4.9 Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validasi Ahli Bahasa	59
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa	60
Tabel 4.11 Hasil Perbaikan Prototype 2 Tahap One to One	61
Table 4.12 Hasil Penilaian Angket Tnggapan Siswa	63
Tabel 4.13 Hasil Perbaikan Prototype 3 Tahap Small Group.....	63

Tabel 4.14	Klasifikasi Pernyataan dan Skor.....	65
Tabel 4.15	Adanya media <i>digital scrapbook</i> dalam pembelajaran materi norma dan keadilan membuat saya tidak mengantuk atau bosan, karena pembelajaran yang bervariasi sehingga saya tidak menunda-nunda dalam mengerjakan tugas	66
Tabel 4.16	Sebelum menggunakan media <i>digital scrapbook</i> , saya bosan dengan tugas yang diberikan guru yang karena monoton	66
Tabel 4.17	Saya mengerjakan tugas materi norma dan keadilan secara mandiri.	67
Tabel 4.18	Jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal PPKn, saya mencoba untuk memecahkan sendiri dulu soal tersebut	67
Tabel 4.19	Ada hal-hal yang merangsang ingin tahu saya jika belajar menggunakan media <i>digital scrapbook</i>	68
Tabel 4.20	Saya dapat menyelesaikan tugas materi norma dan keadilan dengan sebaik-baiknya segenap kemampuan sendiri	69
Tabel 4.21	Saya mempersiapkan alat tulis sebelum kegiatan belajar di kelas di mulai	69
Tabel 4.22	Saya mempersiapkan diri dengan membaca materi norma dan kebiasaan di buku cetak sebelum kegiatan belajar di kelas di mulai	70
Tabel 4.23	Saya bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan dalam memahami materi norma dan keadilan.....	70
Tabel 4.24	Saya biasa berdiskusi dengan teman untuk memahami materi norma dan keadilan menggunakan media <i>digital scrapbook</i>	71
Tabel 4.25	Saya lebih berani mengeluarkan ide atau pendapat selama proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>digital scrapbook</i>	71
Tabel 4.26	Saya lebih mudah mengingat materi norma dan keadilan jika pembelajaran menggunakan media <i>digital scrapbook</i>	72
Tabel 4.27	Saya berkonsentrasi penuh saat pembelajaran materi norma dan keadilan dengan menggunakan media <i>digital scrapbook</i>	73
Tabel 4.28	Saya senang belajar menggunakan media <i>digital scrapbook</i> ,	

	karena materi lebih menarik.	73
Tabel 4.29	Belajar menggunakan media <i>digital scrapbook</i> membuat saya bersemangat untuk membaca materi norma dan kebiasaan	74
Tabel 4.30	Jika hasil pekerjaan saya berbeda dengan teman, saya akan membuktikan bahwa jawaban saya benar.....	75
Tabel 4.31	Saya lebih aktif selama proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>digital scrapbook</i> sebagai media pembelajaran.....	75
Tabel 4.32	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media <i>digital scrapbook</i> dengan sungguh-sungguh.....	76
Tabel 4.33	Saya mengumpulkan tugas materi norma dan keadilan yang diberikan guru dengan tepat waktu.....	76
Tabel 4.34	Pembelajaran PPKn materi norma dan keadilan lebih menyenangkan dan mudah dipahami jika menggunakan media <i>digital scrapbook</i>	77
Tabel 4.35	Indikator: Pilihan Tugas	78
Tabel 4.36	Indikator Usaha	79
Tabel 4.37	Indikator Kegigihan	80
Tabel 4.38	Indikator Prestasi.....	80
Tabel 4.39	Rata-rata Pengembangan Media <i>Digital Scrapbook</i> untuk meningkatkan Motivasi belajar siswa di SMP Negeri 13 Palembang	81
Tabel 4.40	Kriteria Motivasi Belajar Berdasarkan Interpretasi Skor Persentase.....	89

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Model Pengembangan Hannafi And Peck	42
Gambar 3.2 : Alur Evaluation Formative Tessmer	43
Gambar 4.1 : Flowchart Media Pembelajaran <i>Digital Scrapbook</i>	52

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1 : Kerangka Berpikir	28
Bagan 2 : Alur Penelitian	30

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Pengesahan Rencana Usul Judul Skripsi dari Penasehat Akademik
- Lampiran 2 : Pengesahan Rencana Usul Judul Skripsi dari Pembimbing Skripsi
- Lampiran 3 : Surat Izin Seminar Usul Judul Penelitian
- Lampiran 4 : Hasil Seminar Usul Penelitian
- Lampiran 5 : Surat Keterangan Telah Melakukan Seminar Usul Penelitian
- Lampiran 6 : Penunjukkan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 7 : Surat Kesediaan Pembimbing Skripsi (Pembimbing 1)
- Lampiran 8 : Surat Kesediaan Pembimbing Skripsi (Pembimbing 2)
- Lampiran 9 : Surat Keputusan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 10 : Pengajuan Perubahan Usul Judul Skripsi
- Lampiran 11 : Surat Izin Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 12 : Hasil Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 13 : Surat Keterangan Telah Melakukan Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 14 : Daftar Hadir Dosen Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 15 : Daftar Hadir Mahasiswa Peserta Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 16 : Daftar Hadir Mahasiswa Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 17 : Surat Permohonan Izin Penelitian dari Dekan FKIP UNSRI
- Lampiran 18 : Surat Persetujuan Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan
- Lampiran 19 : Surat Keterangan Telah Selesai Melakukan Penelitian dari SMP Negeri 13 Palembang
- Lampiran 20 : Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 21 : Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 22 : Lembar Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 23 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 24 : Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi
- Lampiran 25 : Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Materi
- Lampiran 26 : Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi media
- Lampiran 27 : Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Bahasa
- Lampiran 28 : Rekapitulasi Angket Tahap *One to One*

- Lampiran 29 : Rekapitulasi Angket Tahap *Small Group*
Lampiran 30 : Rekapitulasi Angket Tahap *Field Test*
Lampiran 31 : Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi
Lampiran 32 : Kartu Bimbingan
Lampiran 33 : Foto Pada Saat Penelitian

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *digital scrapbook* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP. Metode penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Hannafin & Peck dan evaluasi Tessmer. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, *walkthrough*, dan angket. Validasi melibatkan ahli media, materi, dan bahasa, yang menggunakan *walkthrough*, validasi media dengan rata-rata 4,5 termasuk dalam kategori sangat valid, validasi materi dengan rata-rata 4,0 termasuk dalam kategori valid, validasi bahasa dengan rata-rata 4,0 termasuk dalam kategori valid, untuk menilai kepraktisan menggunakan tahap *one to one* dengan rata-rata 4,4 dengan kategori sangat praktis, tahap *small group* dengan rata-rata 4,5 dengan kategori sangat praktis. Tahap *fielf test* mempunyai efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan angket didapat persentase 81.8% dengan kategori motivasi belajar tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *digital scrapbook* dinyatakan valid, praktis dan berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook*, Mata Pelajaran PPKn.

ABSTRACT

This study aims to produce a media digital scrapbook to increase student's learning motivation on PPKn subject in SMP. This research development method uses the Hannafin & Peck development model and Tessmer evaluation. Data collection techniques used in this study are documentation, walkthrough, and questionnaires. Validation involves media, material and language experts, using walkthrough, media validation with an average of 4,5 are included in a very valid category, validation of material with an average of 4,0 are included in a valid category, and validation of the language of 4,0 are included in a valid category, to assess the practicality of using the one to one stage with the average of 4,4 with very practical category, small group stage with an average of 4,5 with very practical category. The field test stage has a potential effect to improve the students' learning motivation using questionnaire by 81.8% and considered high motivation category. The results showed that the media digital scrapbook is valid, practical and potential to increase students' learning motivation in SMP

Keyword: Development, *Digital Scrapbook*, Student learning motivation, PPKn.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kegiatan pembelajaran penggunaan media merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran bersama dengan siswa. Untuk itu seorang guru diharapkan dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan taraf berpikir siswa yang akan menggunakan media pembelajaran tersebut. Menurut Sudjana dan Rivai (2015:4) “penggunaan media tidak dilihat dari segi kecanggihan medianya, tetapi lebih penting fungsi dan perannya dalam membantu mempertinggi proses pembelajaran”. Hal tersebut sependapat dengan Hamalik (2010:15) bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa”. Namun pada nyatanya sering kita temukan dilapangan bahwa guru memilih media pembelajaran hanya atas dasar bahwa media tersebut telah biasa digunakan atau hanya untuk mencari kemudahan dan kepraktisan bagi dirinya sendiri tanpa melihat apakah media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta efektif untuk digunakan oleh siswa. Motivasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, menurut Sardiman (2014:85) mengemukakan bahwa

Motivasi merupakan sebagai pendukung atau usaha yang dilakukan dalam pencapaian prestasi, motivasi mendorong seseorang untuk melakukan suatu usaha, hasil belajar yang baik itu karena adanya motivasi baik”. Salah satu media yang dibutuhkan oleh siswa yaitu media pembelajaran gambar yang menarik yang dapat memotivasi siswa dan membantu siswa dalam memahami materi.

Salah satu media yang bisa mewakili kebutuhan siswa yaitu media pembelajaran berupa media *digital scrapbook*. *Digital scrapbook* menurut Bradley (2007:6) mengemukakan bahwa

Digital Scrapbook adalah media berupa buku yang berisi teks dan gambar yang diambil dari guntingan artikel, surat dan majalah yang disusun, dirangkai dan diberi detail mengenai photo, biasanya ditambah

dengan menggunakan bantuan komputer dengan *software digital scrapbook*.

Pentingnya pengembangan *scrapbook* ini bisa dilihat dari proses pembuatannya, yang membedakan *scrapbook* dengan *digital scrapbook* adalah pada proses pembuatan *scrapbook* dilakukan secara manual, bahan yang digunakan diambil dari guntingan-guntingan koran, majalah, buku yang tidak terpakai lagi kemudian disusun dan ditempel pada kertas disusun sesuai kreativitas dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Sedangkan proses pembuatan *digital scrapbook* guru tidak perlu menggunting koran, majalah, maupun buku yang tidak terpakai lagi, tetapi cukup dengan mencari gambar-gambar atau bahan yang diperlukan melalui internet. Kemudian menyusun bahan-bahan materi tersebut menggunakan komputer, menggunakan aplikasi *digital scrapbook*.

Pengembangan dari media *digital scrapbook* ini juga sama halnya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi pada saat ini, dengan adanya internet dan aplikasi yang ada di komputer dapat membantu dan mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran, guru tidak hanya mengajar secara manual dan menggunakan buku yang didistribusikan oleh kemdikbud dan penerbit lainnya. Selain itu, pengembangan media *digital scrapbook* juga dapat menumbuhkan ketertarikan dan memotivasi belajar siswa terhadap suatu mata pelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena pada media *digital scrapbook* materi pembelajaran yang diajarkan akan dikemas atau ditampilkan dalam bentuk gambar-gambar dan teks yang pastinya akan menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran (dikutip dalam http://oro.open.ac.uk/15339/2/Visual_Research_chapter_30-5-07.pdf. diakses pada tanggal 2 November 2016)

Mata pelajaran PPKn ini merupakan mata pelajaran yang ada dalam semua jenjang pendidikan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga keperguruan tinggi. PPKn merupakan mata pelajaran yang membosankan jika guru hanya menggunakan media yang sama setiap pertemuan, sehingga *digital scrapbook* merupakan salah satu media visual yang berbentuk gambar dan teks dalam membantu proses pembelajaran lebih efektif dan efisien dan media *digital*

scrapbook dapat memberikan gambaran yang lebih konkrit dan nyata mengenai materi PPKn hal ini sangat membantu motivasi belajar siswa.

Pemilihan media *digital scrapbook* sebagai media pembelajaran dilihat dari kelebihan yang dimiliki yaitu Menurut hasil penelitian Bragg dan Buckingham (2008) sebagaimana dikutip (http://oro.open.ac.uk/15339/2/visual_research_chapter_30-5-07.pdf) menunjukkan bahwa:

Digital Scrapbook merupakan media pembelajaran yang kaya. Media ini tidak terpaku pada bahan ajar yang bersumber dari buku-buku teks yang didistribusikan oleh Kemdikbud dan penerbit lainnya. Selain itu, pengembangan media *Digital Scrapbook* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa karena dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam pembelajara

Media *Digital Scrapbook* memiliki sejumlah kelebihan dibandingkan dengan media lain, sebagaimana dikutip dalam http://oro.open.ac.uk/15339/2/visual_research_chapter_30-5-07.pdf yaitu:

1) melatih kreatifitas, 2) memperkaya eksplorasi ide, 3) pembelajaran yang menyenangkan, dan 4) lebih ekonomis. Selain itu, *Digital Scrapbook* dapat mengemas materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam bentuk teks, visual, audio, bahkan video yang dikombinasikan secara menarik. Namun, tantangan tersendiri bagi guru untuk membuat *Digital Scrapbook* yaitu mengumpulkan materi dan memilih material *Digital Scrapbook* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan kemampuan guru dalam mengemas material tersebut ke dalam bentuk *Digital Scrapbook*. Sehingga guru dapat memberikan fasilitas pembelajaran yang lebih menarik untuk membantu siswa mengembangkan kreatifitasnya dalam menggunakan *Digital Scrapbook* dan meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap suatu mata pelajaran.

Pembelajaran yang menyenangkan tentunya akan membuat otak siswa berada pada kondisi rileks sehingga pelajaran yang disampaikan pun akan lebih terserap dengan baik serta materi yang dirasa rumit akan lebih dapat diuraikan. Penggunaan media *digital scrapbook* dalam proses pembelajaran mata pelajaran PPKn diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menerima informasi yang diberikan oleh guru, karena *digital scrapbook* yang digunakan berbentuk menarik dan tidak membosankan untuk siswa. Alasan lain mengapa perlu menggunakan media *digital scrapbook* dalam pembelajaran menurut Bragg dan Buckingham

(2008) dikutip (http://oro.open.ac.uk/15339/2/visual_research_chapter_30-5-07.pdf) yaitu:

1) menjadi solusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas, dan menjadikan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan pendidik, 2) memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kekreatifan dan keinovasian pendidik dalam membuat pembelajaran yang komunikatif dan interaktif. Dengan banyaknya manfaat dari media *Digital Scrapbook* menegaskan bahwa media *Digital Scrapbook* dapat digunakan dalam meningkatkan atau memotivasi belajar siswa.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan *Digital Scrapbook* pernah dilakukan oleh Murjainah (2016) di Universitas PGRI Palembang (http://www.univpgri-palembang.ac.id/e_jurnal/index.php/prosiding/article/view/461) dengan judul penelitiannya:

“Pengembangan *Digital Scrapbook* Pembelajaran Geografi Dengan Kompetensi Dasar Menganalisis Kecendrungan Perubahan Litosfer di Muka Bumi di Kelas X Sekolah Menengah Atas”. Adapun kesimpulan dari penelitian ini mengatakan bahwa hasil validasi pakar/ahli menyatakan bahwa *Digital Scrapbook* pembelajaran Geografi telah valid melalui wawancara. Hasil *one-to-one evaluation* dan *small group evaluation* diketahui bahwa *Digital Scrapbook* pembelajaran Geografi sudah sangat praktis digunakan terlihat dari hasil perhitungan angket tanggapan peserta didik dan observasi aktivitas peserta didik menggunakan *Digital Scrapbook* pembelajaran Geografi. Artinya produk yang dikembangkan memiliki efek potensial terhadap peserta didik”.

Selanjutnya penelitian Sulistyawati (2016) di Universitas Sebelas Maret Surakarta (<http://eprints.uns.ac.id/26658>) dengan judul penelitiannya:

“Pengembangan Media *Digital Scrapbook* Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kesadaran Sosial di SMP N 1 Surakarta”. Hasil penelitian ini mengatakan bahwa dilihat dari Uji efektivitas media *digital scrapbook* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kesadaran sosial dilakukan dengan membandingkan skor kesadaran sosial siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *digital scrapbook* dalam pembelajaran IPS efektif untuk meningkatkan kesadaran social”.

Selanjutnya Penelitian Dwi (2013) di Universitas Pendidikan Indonesia Bandung (<http://repository.upi.edu/2206>) dengan judul penelitiannya:

“Penggunaan Media *Scrapbook* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Membaca Novel Remaja”. Hasil penelitian ini, Data diperoleh dari hasil tes dan observasi. hasil uji wilcoxon tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* efektif diterapkan pada pembelajaran membaca pemahaman”.

Kemudian Novitasari (2013) di Universitas Sriwijaya Indralaya dengan judul penelitiannya:

“Pengaruh Penggunaan *Digital Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Menyelesaikan Soal Pecahan Sebagai Perbandingan di Kelas VB SD Negeri 63 Palembang”. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan *Digital Scrapbook* dalam menyelesaikan soal pecahan sebagai perbandingan mempengaruhi hasil belajar matematika siswa kelas VB SD Negeri 63 Palembang. Selain itu, minat dan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran matematika semakin meningkat lebih baik setelah menggunakan media *digital scrapbook*”.

Penelitian yang dilakukan oleh Murjainah menghasilkan media *digital scrapbook* pembelajaran Geografi yang valid, praktis, dan memberikan efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik, selanjutnya penelitian yang dilakukan Novitasari menghasilkan media *digital scrapbook* dalam menyelesaikan soal pecahan sebagai perbandingan yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa selain itu, minat dan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran matematika semakin meningkat lebih baik, selanjutnya penelitian sulistyawati menghasilkan media *digital scrapbook* dalam pembelajaran IPS yang efektif untuk meningkatkan kesadaran social, selanjutnya penelitian Dwi menghasilkan media *digital scrapbook* pembelajaran membaca novel remaja yang efektif diterapkan pada pembelajaran membaca pemahaman.

Sebelumnya peneliti melakukan analisis kebutuhan, ada beberapa SMP Negeri di kota Palembang. Seluruhnya terdapat 56 sekolah SMP Negeri dengan akreditasi dan kurikulum yang berbeda-beda, untuk sekolah di wilayah kecamatan Ilir Barat terdapat 7 SMP Negeri yaitu 3 SMP Negeri yang sudah menerapkan Kurikulum 2013 dan terakreditasi A maupun sekolah tersebut adalah SMP Negeri 13 Palembang, SMP Negeri 17 Palembang, dan SMP Negeri 18 Palembang. Sedangkan 4 SMP Negeri lainnya masih menerapkan kurikulum KTSP dan 2 SMP akreditasi A dan 2 SMP akreditasi B maupun sekolah tersebut adalah SMP

Negeri 22 Palembang, SMP Negeri 33 Palembang, SMP Negeri 43 Palembang, dan SMP Negeri 45 Palembang.

Selanjutnya peneliti membuat tiga kriteria memilih sekolah untuk di jadikan tempat penelitian, pertama SMP tersebut sudah memiliki akreditasi A, kedua SMP tersebut sudah melaksanakan kurikulum 2013, dan ketiga SMP tersebut sudah dilengkapi fasilitas berupa Lab komputer. Peneliti memilih SMP Negeri 13 Palembang untuk menjadi tempat penelitian, karena sekolah ini memenuhi tiga kriteria tersebut. Penelitian pengembangan ini diharapkan berhasil dan bisa menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang memiliki efek potensial, karena apabila penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 13 Palembang berhasil maka pengembangan media ini dapat juga diterapkan di sekolah-sekolah lain.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada hari senin, 19 September 2016 di SMP Negeri 13 Palembang diperoleh gambaran dalam proses pembelajaran bahwa guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang ada di sekolah seperti komputer, padahal sarana dan prasarana berupa laboratorium komputer sudah ada dan menurut beberapa siswa mengatakan bahwa siswa selama ini masih jarang menerima pembelajaran menggunakan papan tulis dan buku cetak. Hal tersebut membuat perhatian dan minat siswa kurang untuk mengikuti pelajaran terutama mata pelajaran PPKn.

Peneliti melakukan wawancara dengan siswa diperoleh informasi bahwa siswa kurang antusias saat mengikuti pelajaran PPKn, karena guru hanya menggunakan media papan tulis dan buku teks sebagai alat bantu dalam melakukan proses pembelajaran, hal ini menimbulkan rasa jenuh karena siswa merasa bosan, kehilangan minat dan motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Kemudian peneliti berdiskusi dengan guru mata pelajaran PPKn kelas VII dikemukakan guru bahwa beberapa siswa tidak menyimak penjelasan guru ketika guru sedang menyampaikan materi pembelajaran, saat pembelajaran siswa malu bahkan takut untuk menanyakan materi yang mereka belum paham, walaupun ada hanya orang yang sama. Untuk mengetahui tingkat motivasi siswa peneliti melakukan observasi yang kedua pada tanggal 7 Agustus 2017. Observasi

kedua ini dilakukan karena adanya pergantian siswa kelas VII pada saat observasi pertama yang dilakukan oleh peneliti.

Hasil observasi yang peneliti lakukan didapatkan data bahwa tingkat motivasi belajar siswa yang masih rendah berada di kelas VII.6 yang hanya sebesar 40% dan kelas VII.7 yang hanya sebesar 48% bila dibandingkan kelas lainnya yaitu pada kelas VII.1 sebesar 82%, pada kelas VII.2 sebesar 80%, pada kelas VI.3 70%, pada kelas VII.4 sebesar 64%, pada kelas VII.5 sebesar 72%, pada kelas VII.8 sebesar 80%, pada kelas VII.9 sebesar 64%, pada kelas VII.10 sebesar 70%.

Berdasarkan uraian diatas, untuk itu peneliti menetapkan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Menengah Pertama”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah peneliti lakukan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Bagaimana mengembangkan Media *Digital Scrapbook* pada mata pelajaran PPKn materi Pembelajaran Norma-norma Dalam Kehidupan Bermasyarakat yang valid di SMP?
- 1.2.2 Bagaimana mengembangkan Media *Digital Scrapbook* pada mata pelajaran PPKn materi Pembelajaran Norma-norma Dalam Kehidupan Bermasyarakat yang praktis di SMP?
- 1.2.3 Bagaimana efek potensial penggunaan Media *Digital Scrapbook* pada mata pelajaran PPKn materi Pembelajaran Norma-norma Dalam Kehidupan Bermasyarakat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 13 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Menghasilkan Media *Digital Scrapbook* pada mata pelajaran PPKn pada materi Pembelajaran Norma-norma Dalam Kehidupan Bermasyarakat yang valid di SMP.

1.3.2 Menghasilkan Media *Digital Scrapbook* pada mata pelajaran PPKn pada materi Pembelajaran Norma-norma Dalam Kehidupan Bermasyarakat yang praktis di SMP..

1.3.3 Mengetahui efek potensial penggunaan Media *Digital Scrapbook* pada mata pelajaran PPKn materi Pembelajaran Norma-norma Dalam Kehidupan Bermasyarakat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 13 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1.4.1 Bagi Siswa

1.4.1.1 Dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai materi Pembelajaran Norma-norma Dalam Kehidupan Bermasyarakat di SMP.

1.4.1.2 Dapat meningkatkan Motivasi belajar siswa

1.4.2 Bagi Guru

1.4.2.1 Untuk mengetahui pola dan strategi pembelajaran yang tepat dalam upaya memperbaiki dan menentukan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran PPKn

1.4.2.2 Dapat menjadi masukan yang berguna dalam rangka inovasi pembelajaran PPKn

1.5.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini menjadi masukan bagi sekolah khususnya SMP Negeri 13 Palembang dalam meningkatkan dan memfasilitasi sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam rangka mengoptimalkan proses pembelajaran lebih berkualitas

1.5.4 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan agar peneliti lebih memahami wawasan tentang pengembangan kawasan teknologi Pendidikan khususnya kawasan pengembangan pembelajaran dengan mengembangkan Media *Digital Scrapbook*



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir 30662
Telepon: (0711) 580085, Fax. (0711) 580058
Laman: www.fkip.unsri.ac.id, Pos-el: support@fkip.unsri.ac.id

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
Nomor : 1143/UN9.1.6/KP.6.h/2018

TENTANG
PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STRATA-1 (S-1)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
KAMPUS PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Menimbang : a. bahwa dalam rangka penulisan dan penyusunan skripsi mahasiswa,
dipandang perlu ada pembimbing skripsi untuk setiap mahasiswa;
b. Sehubungan dengan butir a di atas, dipandang perlu untuk diterbitkan
Surat Keputusan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya sebagai pedoman dan landasan hukumnya.

Mengingat : 1. Undang-undang No. 20 Tahun 2003;
2. Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2014;
3. Permenristekdikti No.12 Tahun 2015;
4. Kepmendiknas No.064/O/2003;
5. Kepmenkeu RI No.190/KMK.05/2009;
6. Kepmenristekdikti RI No.334/M/KP/XI/2015;
7. Keputusan Rektor Unsri No.0241/UN9/KP/2017;

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA TENTANG
PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM
STRATA-1 (S-1) PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA
DAN KEWARGANEGARAAN KAMPUS PALEMBANG FAKULTAS
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
SRIWIJAYA

KESATU : Menunjuk Saudara
1. Dra. Umi Chotimah, M.Pd.
2. Drs. Alfiandra, M.Si.
berturut-turut sebagai Pembimbing 1 dan 2 skripsi mahasiswa
Nama : Dyah Susanti
NIM : 06121405023
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbok* Pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Menengah Pertama.

KEDUA

: Segala Biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya Surat Keputusan ini dibebankan pada Anggaran Biaya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya dan/atau dana yang disediakan khusus untuk itu.

KETIGA

: Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 31 Juli 2018, dengan ketentuan apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan di ubah dan/atau diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Palembang
Pada tanggal : Maret 2018



SOFENDI

NIP 196009071987031002

Tembusan:

1. Rektor
 2. Wakil Dekan II FKIP
 3. Ketua Program Studi Pend.PKn FKIP
 4. Dosen Pembimbing I dan Pembimbing II
 5. Yang bersangkutan
- Universitas Sriwijaya

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A., 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Rajagrafindo Persada
- Bradley, H.2007.*Scrapbooking*.North America:Ronnie Sellers Productions, Inc
- Bragg, S & Buckingham, D. 2008. *Scrapbook as a resource in media research with young peopl*. In :Thomson, Pet ed. *Doing visual research children and young people*. UK:Routledge.<http://oro.open.ac.uk/15339/2/visual-research-chapter-30-5-07.pdf> . Diakses pada 2 November 2016
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung:PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Fitrianti, S., 2013.*Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Membaca Novel Remaja*.Bandung:Universitas Pendidikan Indonesia. <http://Repository.upi.edu/id/eprint/2206>. Diakses pada tanggal 15 September 2016
- <http://id.Wikipedia.org/wiki/digital-scrapbook.html> . Diakses pada 9 September 2016
- Murjainah.*Pengembangan Digital Scrapbook Pembelajaran Geografi Dengan Kompetensi Dasar Menganalisis Kecenderungan Perubahan Litosfer di Muka Bumi di Kelas X Sekolah Menengah Atas*.Palembang:Universitas PGRI Palembang. [http://www.univpgri-palembang.ac.id/e_jurnal/index.php /p ro sid ing/article/view/461](http://www.univpgri-palembang.ac.id/e_jurnal/index.php/prosid ing/article/view/461). Diakses pada tanggal 15 September 2016
- Novitasari.2013.*Pengaruh Penggunaan Digital Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pecahan Sebagai Perbandingan di Kelas VB SD Negeri 63 Palembang*.Palembang:Universitas Sriwijaya
- Rieser, R. A & Dick, W.1996.*Instructional Planin: a guide for teachers*. Boston:Allyn and Bacon. http://id.shvoong.com/writing_and_speaking/presenting/2063170.html . Diakses pada 10 September 2016
- Rohman, M., dan Amri, S., (2013). *Strategi dan Desai Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Sardiman, 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada
- Schunk, Dale dkk. 2012. *Motivasi dalam Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Aplikasi*. Jakarta:PT Indeks

Schunk, Dale. 2012. *Learning Theories*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Sudjana, N., dan Rivai, A., (2015). *Media Pembelajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: CV. Sinar Baru.

Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sulistiyawati, D., 2016. *Pengembangan Media Digital Scrapbook Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kesadaran Sosial Siswa SMP N 1 Surakarta*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
<http://Eprints.uns.ac.id/id/eprint/26658>. Diakses pada tanggal 15 September 2016

Tessmer, M., 1993. *Planning And Conducting Formative Evaluations*. London: Kogan Page

Universitas Sriwijaya, 2015. *Buku Pedoman FKIP Universitas Sriwijaya*. Palembang: Universitas Sriwijaya

Uno, Hamzah B., 2014. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Widoyoko, Eko Putro. (2016). *Teknik Penyusunan Instrument Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.