

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 2, Nomor 9, September 2024, Halaman 11-25
Licenced by CC BY-SA 4.0
E-ISSN: 2986-6340
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13674606>

Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Kontekstual dan Karakter Pada Materi Hak dan Kewajiban Anak Kelas IV di Sekolah Dasar

Akhadiyah Dwi Kusumaningtyas^{1*}, Suyoto¹, Nur Ngazizah¹

¹Universitas Muhammadiyah Purworejo

*Email: dtyaskusuma@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui prosedur mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kontekstual dan karakter materi hak dan kewajiban anak untuk kelas IV Sekolah Dasar. 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kontekstual dan karakter materi hak dan kewajiban anak untuk kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan Penelitian *Research and Development (R&D)* atau penelitian pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Wirun yang berjumlah 32 peserta didik. Penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Instrumen dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli media dan ahli materi, angket respon peserta didik, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan soal tes. Teknik analisis data menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penelitian pengembangan media pembelajaran *scrapbook* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 (Lima) tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. 2) Kelayakan media pembelajaran *scrapbook* pada aspek kelayakan dari ahli media 96,6% dan ahli materi 93,75% dengan kategori sangat layak. Pada aspek kepraktisan dari hasil respon peserta didik saat uji coba terbatas mendapat 100%, uji coba lebih luas mendapat 99,6%. Hasil keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan 1 oleh observer I dan II mendapat 93,3%, dan pada pertemuan II oleh observer I dan II mendapat 100% dengan kriteria sangat praktis. Aspek keefektifan dari hasil tes peserta didik mendapat 92% dengan kriteria sangat efektif. Berdasarkan dari hasil kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan maka media pembelajaran *scrapbook* berbasis kontekstual dan karakter dapat dikatakan layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Karakter, Kontekstual dan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Article Info

Received date: 15 Agustus 2024

Revised date: 30 Agustus 2024

Accepted date: 04 September 2024

PENDAHULUAN

Al-Qur'an menyatakan bahwa tujuan utama perkawinan adalah untuk membentuk keluarga yang sakinah dan penuh cinta yang dilandasi oleh rasa kasih sayang dan ketaatan (mawaddah warahmah). Senada dengan itu, Suryantoro, D. D., & Rofiq, A. (2021) mendefinisikan perkawinan sebagai penyempurnaan kesepakatan antara seorang pria dan seorang wanita untuk membangun keluarga yang penuh kasih sayang dengan mengikatkan diri secara hukum satu sama lain. Lebih lanjut, menurut Malisi, A. S. (2022), perkawinan menandakan dimulainya babak baru dalam kehidupan dua insan yang telah bersatu dalam keinginan untuk mewariskan gen kepada generasi mendatang dengan cara yang diridhai Allah SWT.

Setiap orang yang berusia di bawah delapan belas (18) tahun, bahkan bayi dalam kandungan, dianggap sebagai anak berdasarkan ayat 1 pasal 1 Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang

Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Menurut Hanafi, H. (2022), anak merupakan anugerah sekaligus perintah dari Tuhan Yang Maha Esa, sehingga sudah sepantasnya kita memberikan penghormatan dan kasih sayang yang setinggi-tingginya kepada mereka sebagai manusia seutuhnya. Namun, menurut Faqih, I. (2020), anak merupakan anugerah yang terlahir dalam keadaan suci dan bersih. Kesucian tersebut menjadi tanggung jawab orang tua untuk menjaganya, dan pada akhirnya akan dihakimi oleh Allah SWT, apakah mereka telah menjaganya atau tidak. Hak dan kewajiban setiap anggota keluarga, termasuk anak, harus dijunjung tinggi agar tercipta keluarga yang penuh kasih sayang Hidayatulloh (2019).

Menurut hukum Islam, setiap anak berhak atas air susu ibu (ASI) selama dua tahun pertama kehidupannya, serta berhak atas kasih sayang dan perlindungan orang tua, perumahan yang layak, sandang yang layak, gizi yang cukup, akses terhadap layanan kesehatan yang bermutu, dan hak yang sama di ruang kelas. Pasal 26 ayat 1 Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2014 yang mengubah Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 menyatakan bahwa: (a) anak wajib diasuh, dipelihara, dididik, dan dilindungi; (b) anak wajib dikembangkan sesuai dengan keterampilan, bakat, dan minatnya; (c) anak tidak boleh dinikahkan pada usia muda; dan (d) anak wajib memperoleh pendidikan budi pekerti dan moral yang ditanamkan dalam hatinya. Untuk memastikan bahwa seorang anak dapat menghadapi segala tantangan hidup, Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2016 menyatakan bahwa kita harus melindungi anak dari kekerasan dan diskriminasi serta menjamin bahwa mereka berhak untuk hidup, tumbuh, dan berkembang. Orang tua, keluarga, masyarakat, negara, dan pemerintah di semua tingkatan memiliki tanggung jawab untuk menjamin, memelihara, dan memenuhi hak-hak anak sebagaimana yang diuraikan dalam paragraf pertama pasal 12 Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014, yang mengubah Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2002.

Di antara sekian banyak hal yang diatur dalam Undang-Undang, Perlindungan Anak adalah tanggung jawab orang dewasa terhadap anak-anaknya, serta hak-haknya. Oleh karena itu, menjadi tanggung jawab kita sebagai guru dan orang tua untuk melindungi anak-anak dan memastikan bahwa mereka menyadari dan mampu melaksanakan hak-hak mereka sendiri; sebaliknya, kita mengantisipasi bahwa anak-anak didik kita akan mampu dan bersemangat untuk memenuhi tanggung jawab mereka di rumah dan di kelas. Konsep hak dan kewajiban dianalogikan sebagai dua bagian mata uang. Perannya saling melengkapi dan saling mendukung, yang satu tidak dapat hidup tanpa yang lain. Oleh karena itu, penting untuk menjaga hak dan kewajiban agar seimbang. Ketidakbahagiaan terjadi ketika segala sesuatunya tidak selaras, seperti ketika hak lebih diutamakan daripada kewajiban atau sebaliknya Hidayatulloh (2019).

Peneliti Andhini dan Arifin (2019) Indonesia adalah negara hukum dengan tujuan yang dinyatakan dalam Undang-Undang Dasar 1945, termasuk yang berikut : melindungi seluruh penduduk Indonesia dan darahnya, memajukan kesejahteraan umum, pendidikan rakyat, dan peran negara dalam membangun tatanan global yang berlandaskan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial. Hak-hak setiap warga negara seharusnya dijamin dan dilindungi oleh hal ini. Namun, kenyataan di lapangan, hal ini lambat laun telah bertentangan dengan UUD 1945, karena semakin banyak kejahatan dan pelanggaran norma sosial yang terjadi setiap hari. Kejahatan yang sering kali terjadi adalah kejahatan atau kekerasan terhadap anak. Hingga saat ini masih banyak sekali generasi muda khususnya anak-anak yang kehilangan haknya meskipun ia sudah melaksanakan kewajibannya. Kasus kejahatan terhadap anak kian hari semakin luas dan menjadi hal yang tidak asing lagi didengar telinga. Kekerasan terhadap anak ini bisa terjadi dimanapun baik disekolahan bahkan di rumah sekalipun. Banyaknya kekerasan guru terhadap siswa dan juga kekerasan anak yang terjadi dirumah bahkan kekerasan seksual anak yang dilakukan oleh anggota keluarganya sendiri dirumah. Yang seharusnya rumah menjadi tempat aman dan nyaman dimana seharusnya didalamnya seorang anak mendapatkan kasih sayang, dapat mengembangkan bakat dan minatnya, dan membentuk karakter. Kini banyak sekali anak-anak yang kehilangan momen tersebut. Hal ini merupakan salah satu ciri bahwa kurangnya pemahaman akan hak untuk anak.

Beberapa masalah yang ditemukan dalam wawancara yang dilakukan pada hari Senin, 24 Juli 2023, di SD Negeri 1 Wirun. Pertama-tama, pembelajaran berbasis media masih sangat kurang, karena guru hanya menggunakan buku modul dan buku siswa, sehingga peserta didik cenderung kurang terlibat, enggan bertanya, dan kurang termotivasi untuk belajar. Kemampuan peserta didik dalam mengumpulkan informasi juga dipengaruhi oleh kurangnya pemanfaatan materi pembelajaran. Kedua, tidak semua peserta didik

memiliki minat membaca. Hal ini disebabkan karena metode ini cukup monoton, peserta didik akan merasa bosan, mengantuk, dan malas ketika hanya diminta untuk mencatat penjelasan guru di kelas. Selain itu, guru hanya mengandalkan buku dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, LKS, atau referensi daring saat menyampaikan materi kepada peserta didik. Jika guru dapat mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, informasi akan lebih mudah dipahami. Ketiga, profil peserta didik yang ideal masih dalam tahap awal pengembangan. Beberapa peserta didik kelas empat kurang memiliki nilai-nilai moral, termasuk religiusitas, pengendalian diri, patriotisme, dan akuntabilitas. Keempat, beberapa peserta didik mengalami kesulitan mengenali tanggung jawab (kewajiban) dan hak mereka di dalam dan di luar kelas. Peserta didik merasa sulit memahami dan menerima materi tentang hak dan kewajiban anak jika materi tersebut hanya disampaikan melalui metode ceramah, karena materi tersebut mencakup berbagai lingkungan, termasuk di rumah dan di sekolah.

Peserta didik di sekolah dasar, yang usianya berkisar antara enam hingga tiga belas tahun, masih dalam fase kerja konkret perkembangan dan tidak dapat mengonseptualisasikan ide-ide abstrak, sehingga guru harus memberi mereka contoh kontekstual dari kehidupan mereka sendiri untuk membantu mereka memahami konsep hak dan kewajiban anak. Lebih jauh lagi, kapasitas peserta didik untuk menerima dan memahami materi yang ditawarkan sangat dipengaruhi oleh tidak adanya sumber daya pendidikan yang dapat membantu mereka dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Hal ini khususnya berlaku untuk anak-anak sekolah dasar ketika menyangkut mata pelajaran yang kompleks. Oleh sebab itu, dibutuhkan media interaktif untuk materi kompleks yang dapat memberikan peserta didik contoh-contoh dunia nyata, membantu mereka berkembang sebagai manusia, dan melibatkan mereka dalam pendidikan mereka sehingga tidak linier, tetapi lebih dinamis dan secara dinamis memengaruhi pemahaman mereka dan hasil yang mereka capai. Media pendidikan *scrapbook* adalah salah satu contohnya.

Istilah "*scrapbook*" berasal dari kata bahasa Inggris "*scrap*" yang berarti sisa atau pecahan dan "*book*" yang berarti buku, menurut Amalina, A. F. (2020). Oleh karena itu, *scrapbook* dapat diartikan sebagai praktik menghias buku dengan bahan-bahan yang telah digunakan sebelumnya. Senada dengan hal tersebut, Purwatiningsih, H., Lestari, S., & Budiarti, M. (2020) juga mendefinisikan *scrapbook* sebagai media pembelajaran seperti buku yang menggabungkan informasi dengan penjelasan dan gambar yang menarik secara visual untuk memikat peserta didik dan memudahkan pemahaman mereka. Singkatnya, *scrapbook* adalah sejenis media pendidikan yang mengambil inspirasi dari album foto tetapi dihias sedemikian rupa sehingga tampak lebih seperti buku. Di dalamnya, peserta didik dapat menemukan gambar dan penjelasan yang menarik minat mereka dan meninggalkan kesan abadi. Untuk membantu peserta didik lebih memahami subjek, para pendidik beralih ke media pembelajaran *scrapbook*, yang mencakup berbagai gambar dan penjelasan singkat yang berkaitan dengan subjek. Penulis artikel ini adalah Khofifah, Alfi, dan Fatih (2023).

Scrapbook memuat gambar yang dapat mengubah informasi rumit tentang hak dan kewajiban anak menjadi sesuatu yang lebih realistis, diyakini bahwa peserta didik akan merasa lebih mudah memahami dan menerimanya. *Scrapbook* merupakan alat belajar yang hebat karena membantu peserta didik yang kurang pandai membaca untuk memahami konsep yang lebih rumit, memperluas perspektif mereka, dan mencegah mereka merasa bosan saat belajar. Selain itu, dengan membuat media pembelajaran ini semenarik mungkin, *scrapbook* dapat membangkitkan minat peserta didik untuk belajar, yang pada akhirnya dapat mendorong mereka untuk belajar lebih banyak.

Tujuan utama pembelajaran adalah agar peserta didik memahami informasi yang diberikan guru. Di sisi lain, ketika diajarkan secara eksklusif melalui buku teks atau ceramah, peserta didik sering kali kesulitan memahami materi. Peserta didik sekolah dasar masih mengandalkan fase praktis atau kerja nyata dari pemikiran mereka ketika menyajikan konsep abstrak. Lebih jelasnya, mereka akan lebih mudah memahami ide-ide abstrak ketika disajikan dengan contoh-contoh dari kehidupan mereka sendiri atau dunia di sekitar mereka.

Guru yang menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis konteks (dikenal juga sebagai metode pendidikan kontekstual) membantu peserta didik membuat hubungan antara apa yang telah mereka pelajari di kelas dan kehidupan mereka sendiri dengan menunjukkan kepada mereka bagaimana konsep yang mereka pelajari berlaku pada skenario dunia nyata. William B. Sulfemi (2019) kemampuan peserta didik

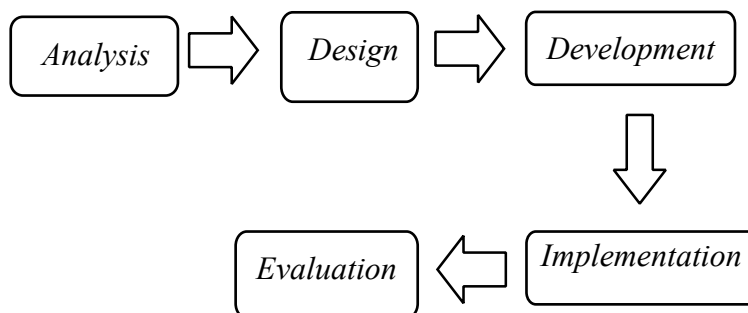
untuk membuat hubungan antara pembelajaran di kelas dan dunia nyata dapat ditingkatkan dengan penggunaan strategi dan metode kontekstual (Arsyad, A., Sulfemi, W. B., & Fajartriani, T., 2020). Peserta didik didorong untuk secara aktif mencari informasi yang relevan dengan materi pelajaran, dan metode kontekstual menekankan pada kapasitas peserta didik untuk membangun pemahaman mereka sendiri serta memecahkan masalah terkait materi yang diajarkan. Penulis artikel ini adalah Octavyanti dan Wulandari (2021) sebagai kesimpulan, salah satu model pendekatan pendidikan adalah pendekatan kontekstual, yang juga dikenal sebagai Pengajaran dan Pembelajaran Kontekstual (CTL), yang berupaya membantu peserta didik membuat hubungan antara apa yang mereka pelajari di kelas dan kehidupan mereka sendiri.

Salah satu tujuan pendidikan karakter adalah membentuk karakter peserta didik melalui pembelajaran kontekstual, maka keduanya berjalan beriringan. Tujuan pendidikan karakter adalah membantu peserta didik menjadi pribadi yang lebih baik dengan menunjukkan cara bertindak dan memberi contoh positif untuk ditiru Cahyani dan Yustitia (2020). Tujuan dari pelaksanaan program pendidikan karakter ini adalah untuk meningkatkan sistem pendidikan Indonesia. Pengembangan karakter peserta didik sangat bergantung pada materi yang mencakup hak dan kewajiban anak. Diyakini bahwa penyediaan konten tentang hak dan kewajiban anak dapat membantu peserta didik mengembangkan karakternya, yang meliputi (1) Religius: diharapkan peserta didik mampu mendalami pengetahuan keagamaannya. (2) Disiplin : tercapainya peserta didik yang lebih patuh dan taat hukum merupakan tujuan yang diharapkan. (3) Semangat Kebangsaan: diyakini bahwa peserta didik harus memiliki pola pikir, perilaku, dan pemahaman yang mengutamakan kesejahteraan negara dan bangsa di atas kepentingan individu atau kelompok. (4) Tanggung Jawab: tujuan mengajarkan anak tentang hak dan kewajiban mereka adalah untuk membantu mereka menyadari dan memenuhi tugas akuntabilitas pribadi mereka sendiri.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, membantu guru dalam menyampaikan materi, dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi, khususnya tentang hak dan kewajiban anak, dengan mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kontekstual dan karakter untuk peserta didik kelas IV SD. Judul penelitian ini dipilih berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan di atas. Untuk mengatasi permasalahan di SD Negeri Wirun, penelitian ini perlu dilakukan dan dikembangkan menjadi produk yang teruji.

METODE

Pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) atau yang dikenal juga dengan istilah penelitian pengembangan digunakan dalam pembuatan bahan ajar *scrapbook* yang berbasis kontekstual dan karakter. Untuk mengetahui keefektifan suatu item yang dikembangkan untuk suatu bisnis atau lembaga pendidikan, penelitian dan pengembangan merupakan suatu teknik investigasi yang terdiri dari dua tahap, yaitu tahap awal dan tahap penelitian Zakariah, K. M., Afriani, V., dan Zakariah, M. A (2020). Menurut Prof. Dr. Sugiono (2015), penelitian dan pengembangan atau R&D merupakan suatu proses penelitian yang berupaya menciptakan suatu barang dan mengevaluasi kemanjurannya agar dapat digunakan dalam masyarakat yang lebih luas. Tujuan dari metode penelitian ini adalah untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Model pengembangan ADDIE diterapkan dalam penelitian pengembangan yang digunakan. Model ADDIE merupakan suatu metode yang mengutamakan suatu pengujian yang setiap fase atau segmennya saling terkait erat satu sama lain. Sezer dengan Rayanto (2020). Produk penelitian pengembangan ini dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran *scrapbook* berbasis kontekstual dan karakter untuk hak dan kewajiban siswa sekolah dasar kelas IV. Model ADDIE, yang diciptakan oleh Dick & Carry pada tahun 1996, dikutip dalam makalah ini. Istilah analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi disingkat menjadi model ADDIE. Paradigma ADDIE dapat diaplikasikan pada pengembangan media, model pembelajaran, strategi pembelajaran, dan metode pembelajaran.



Gambar 1. Langkah-Langkah Model ADDIE

Prosedur pengembangan berikut digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 1. Prosedur Pengembangan ADDIE

Tahapan	Konsep
<i>Analysis</i>	Menganalisis kebutuhan untuk menemukan masalah dan solusi yang tepat
<i>Design</i>	Menentukan dan membuat rancangan media yang akan dikembangkan (<i>scrapbook</i>)
<i>Development</i>	Mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan materi hak dan kewajiban anak kelas IV sekolah dasar
<i>Implementation</i>	Mengaplikasikan media pembelajaran, memberikan tes dan membagi angket respon.
<i>Evaluation</i>	Melakukan penilaian terhadap media pembelajaran serta melakukan perbaikan apabila masih terdapat kekurangan.

Desain Uji Coba Produk

Uji coba terbatas

Setelah diverifikasi oleh kedua validator, produk yang dibuat (*Scrapbook*) dievaluasi pada sekelompok kecil enam peserta didik kelas IV yang dipilih secara acak di Sekolah Dasar Negeri Wirun. Tujuan dari upaya ini adalah untuk mengumpulkan informasi mengenai keefektifan media *scrapbook*. Siswa yang telah menyelesaikan metode pengajaran dan pembelajaran menggunakan media *scrapbook* juga diberikan kuesioner respons pada tahap ini, dan mereka diminta untuk menilai hasil kerja yang telah diselesaikan. Hasil dari angket peserta didik kemudian dievaluasi guna memperbaiki kekurangan produk. Apabila respon peserta didik menunjukkan nilai yang positif maka produk siap dan telah layak untuk diimplementasikan dengan jumlah subjek yang lebih besar.

Uji coba luas

Setelah dinilai dan disempurnakan, bahan-bahan lembar memo selanjutnya digunakan pada 26 siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Wirun, yang merupakan ukuran sampel lebih besar dibandingkan uji coba awal. Tujuannya dari tahap ini masih sama dengan tahap uji coba luas yakni untuk mengambil data keefektifan dari media *scrapbook*.

Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, angket, tes dan dokumentasi. Angket yang digunakan dalam pengumpulan data dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Metode analisis data kualitatif dan kuantitatif diterapkan dalam proyek studi pengembangan ini. Tindakan mengevaluasi dan menyusun data dari hasil observasi dan wawancara menjadi narasi yang koheren dikenal sebagai analisis data kualitatif. Namun, proses pemeriksaan dan pengumpulan data dalam bentuk angka atau numerik dikenal sebagai prosedur analisis data kuantitatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran *scrapbook*

Uji Coba Terbatas Dengan 6 (Enam) Peserta Didik

Ketika peserta didik menggunakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kontekstual dan karakter, mereka merespons dengan dua cara: pertama, aspek tampilan dianggap praktis jika dapat membangkitkan minat peserta didik untuk belajar dan materi yang disajikan mudah dipahami oleh mereka. Kedua, aspek manfaat dianggap praktis jika penyajian materi dalam media pendidikan *scrapbook* ini dapat memotivasi peserta didik untuk berdiskusi dengan teman sebayanya dan menyelesaikan masalah yang ada selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, setiap aspek mendapat penilaian sangat baik. Berikut ini merangkum bagaimana perasaan peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan sumber belajar atau media *scrapbook* berbasis kontekstual dan karakter pada materi hak dan kewajiban anak:

Tabel 2. Respon Peserta Didik Uji Coba Terbatas

No	Responden	Skor
1	R1	10
2	R2	10
3	R3	10
4	R4	10
5	R5	10
6	R6	10
Jumlah Skor		60
Persentase		100 %
Kriteria		Sangat Praktis

Dengan kriteria yang benar-benar bermanfaat, hasilnya mendapatkan 100% ditentukan oleh data jawaban peserta didik dalam uji lapangan terbatas. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa peserta didik telah merespons dengan cukup baik terhadap media pembelajaran *scrapbook* berbasis kontekstual dan karakter. Media *scrapbook* layak untuk digunakan dalam uji lapangan luas tanpa perlu modifikasi berdasarkan data yang diperoleh dalam uji coba singkat.

Uji Coba Luas Dengan 26 (Dua Puluh Enam) Peserta Didik

Hasil tanggapan siswa pada uji coba panjang terhadap materi pembelajaran scrapbooking adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Respon Peserta Didik Uji Coba Luas

No	Responden	Skor
1	R1	10
2	R2	9
3	R3	10
4	R4	10
5	R5	9
6	R6	9
7	R7	10
8	R8	10
9	R9	10
10	R10	9

11	R11	10
12	R12	10
13	R13	10
14	R14	10
15	R15	10
16	R16	10
17	R17	9
18	R18	9
19	R19	10
20	R20	9
21	R21	10
22	R22	9
23	R23	10
24	R24	9
25	R25	9
26	R26	10
Jumlah Skor		250
Persentase		96%
Kriteria		Sangat Praktis

Tingkat keberhasilan sebesar 96% dicapai dengan kriteria yang sangat praktis berdasarkan informasi dari tanggapan peserta didik dalam uji coba luas. Tampilan dan manfaat tanggapan peserta didik meningkat dari uji coba terbatas ke uji coba luas. Mengingat banyaknya tanggapan terhadap kuesioner, dapat dikatakan bahwa peserta didik merasa puas dan bersemangat untuk belajar dengan sumber belajar (media) *scrapbook*.

2. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kontekstual dan karakter

Setelah media pembelajaran *scrapbook* menjalani pengujian terbatas, media tersebut menjalani pengujian lebih luas. Selain tanggapan peserta didik, dalam implementasi uji coba luas ini juga menghasilkan keterlaksanaan pembelajaran. Uji coba luas dilakukan di SD Negeri Wirun di kelas IV dengan 26 (Dua Puluh Enam) peserta didik. Pada tahap ini dilakukan satu kali yaitu tanggal 30 November 2023. Sebelum melakukan pertemuan dilakukan tahap persiapan sesuai kondisi lapangan. Dua orang pengamat mengevaluasi seberapa baik penggunaan media edukasi berbasis kontekstual dan karakter dalam mengajarkan peserta didik sekolah dasar kelas empat tentang hak dan kewajiban mereka. Dua guru dari Sekolah Dasar Negeri Wirun menjadi pengamat. Pada lembar observasi yang diberikan peneliti, para pengamat menuliskan evaluasi mereka. Data tentang penerapan pembelajaran dalam dua sesi, yang diselesaikan oleh dua pengamat, ditampilkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3. Keterlaksanaan Pembelajaran Pertemuan I (Satu) Oleh Observer 1 (Satu) dan 2 (Dua)

Kegiatan	Deskripsi	Skor	
		1	2
A. Kegiatan Pendahuluan			
	a. Guru membuka dengan salam dan berdoa	1	1
	b. Peserta didik menyiapkan alat tulis yang dibutuhkan	1	1
	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	1	1

	d. Guru memotivasi peserta didik	1	1
	e. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru	1	1
B. Kegiatan Inti			
	1) Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok	1	1
	b. Melakukan pengamatan dengan media <i>scrapbook</i>	1	1
	c. Melakukan aktifitas menanya dengan media <i>scrapbook</i>	1	1
	d. Melakukan aktifitas mengumpulkan informasi dengan media <i>scrapbook</i>	1	1
	e. Melakukan pengolahan informasi yang telah didapat dari kegiatan mengumpulkan informasi dengan media <i>scrapbook</i>	1	1

Kegiatan	Deskripsi	Skor	
		1	2
	f. Melakukan tahap mengkomunikasikan dengan cara menceritakan atau menulis apa yang telah peserta didik temukan dalam kegiatan mencari informasi dan mengolah informasi dengan media <i>scrapbook</i> .	1	1
C. Kegiatan Penutup			
	i. Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya	0	0
	ii. Guru mengulang apa yang telah disampaikan	1	1
	iii. Guru menyampaikan tentang materi yang akan datang	1	1
	iv. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam	1	1
Jumlah skor		14	14
Persentase		93,3%	93,3%
Kriteria		Sangat Praktis	Sangat Praktis

Tabel 3. Keterlaksanaan Pembelajaran Pertemuan II (Satu) Oleh Observer 1 (Satu) dan 2 (Dua)

Kegiatan	Deskripsi	Skor	
		1	2
1) Kegiatan Pendahuluan			
	a. Guru membuka dengan salam dan berdoa	1	1
	b. Peserta didik menyiapkan alat tulis yang dibutuhkan	1	1
	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	1	1
	d. Guru memotivasi peserta didik	1	1
	e. Peserta didik mendengarkan	1	1

	penjelasan dari guru		
Kegiatan	Deskripsi	Skor	
		1	2
b. Kegiatan Inti			
	a. Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok	1	1
	b. Melakukan pengamatan dengan media <i>scrapbook</i>	1	1
	c. Melakukan aktifitas menanya dengan media <i>scrapbook</i>	1	1
	d. Melakukan aktifitas mengumpulkan informasi dengan media <i>scrapbook</i>	1	1
	e. Melakukan pengolahan informasi yang telah didapat dari kegiatan mengumpulkan informasi dengan media <i>scrapbook</i>	1	1
	f. Melakukan tahap mengkomunikasikan dengan cara menceritakan atau menulis apa yang telah peserta didik temukan dalam kegiatan mencari informasi dan mengolah informasi dengan media <i>scrapbook</i> .	1	1
c. Kegiatan Penutup			
	a. Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya	1	1
	b. Guru mengulang apa yang telah disampaikan	1	1
	c. Guru menyampaikan tentang materi yang akan datang	1	1
	d. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam	1	1
Jumlah skor		15	15
Persentase		100%	100%
Kriteria		Sangat Praktis	Sangat Praktis

Informasi berikut ini, yang ditampilkan dalam bentuk tabel, adalah hasil penerapan saksi 1 dan 2 terhadap apa yang mereka pelajari di sesi I dan II:

Tabel 4. Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran pertemuan I dan II Oleh observer 1 dan 2

No	Observer	Pertemuan	
		I	II
1	Observer 1	93.3%	100%
2	Observer 2	93,3%	100%
Kriteria		Sangat Praktis	Sangat Praktis

Persentase 93,3% dicapai oleh pengamat 1 dan jumlah 93,3% dicapai oleh pengamat 2 untuk penerapan yang dipelajari pada pertemuan I. Pengamat 1 memperoleh persentase 100% untuk Pertemuan

II, sedangkan Pengamat 2 juga memperoleh persentase 100%. Hasil persentase penerapan pembelajaran telah memenuhi kriteria yang sangat praktis, meskipun pada pertemuan/pembelajaran 1, hasil persentase maksimum 100% tidak tercapai. Namun, pada pembelajaran ke 2 terdapat peningkatan dan dapat mencapai hasil persentase maksimal 100%.

Pertemuan I (Pertama) pada tanggal 29 November 2023. Kegiatan pendahuluan diawali dengan berdoa, mengucapkan salam, mengingatkan peserta didik untuk mengutamakan kedisiplinan, menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan I menggunakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kontekstual dan karakter materi hak dan kewajiban anak, apersepsi, dan menyajikan informasi pembelajaran. Pada pertemuan ini diperoleh persentase dari observer 1 93,3% dan observer 2 93,3% dengan kriteria sangat praktis. Pertemuan II juga dilaksanakan pada tanggal 30 November 2023. Dengan materi yang sama diperoleh persentase 100% dari observer 1 dan observer 2 dengan kriteria sangat praktis.

Pembelajaran dilaksanakan dengan membagi peserta didik menjadi 3 kelompok, dan memilih salah satu dari setiap kelompok tersebut menjadi koordinator kelompok. Kemudian peneliti memberikan media pembelajaran *scrapbook* pada kelompok pertama dan diminta untuk membaca dan mengingat materi selama 5 menit, lalu membaca LKS, kemudian mencatat hasil yang didapat setelah mempelajari media *scrapbook* dan terakhir salah satu peserta didik yang ditunjuk sebagai Koordinator tadi mempresentasikan / membacakan hasil yang didapat setelah mempelajari media *scrapbook* tersebut. Sementara kelompok 2 dan kelompok 3 diminta untuk mempelajari materi hak dan kewajiban anak menggunakan buku LKS dengan waktu yang sama. Kemudian media *scrapbook* di *rolling* ke kelompok kedua dan kelompok tersebut melakukan hal yang sama dengan kelompok 1 dan begitupun kelompok 3 juga melakukan hal yang sama. Peneliti kemudian memberikan lima pertanyaan kepada setiap peserta didik, dengan waktu sepuluh menit untuk menjawabnya.

Peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dan cukup bersemangat serta bergairah selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Peserta didik tampak sangat terlibat dalam belajar menggunakan *scrapbook* sebagai media pembelajaran saat peneliti pertama kali menawarkannya kepada mereka. Dengan bantuan sumber belajar *scrapbook*, peserta didik dapat menyelesaikan tugas pembelajaran dan memberikan jawaban yang sangat baik untuk pertanyaan tersebut. Peneliti juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan sebelum pelajaran berakhir. Pada tahap akhir, peneliti dan peserta didik membahas materi secara bersama-sama. Setelah sesi pembelajaran selesai, peneliti mengucapkan terima kasih kepada setiap peserta didik yang berpartisipasi dengan memberikan hadiah sederhana.

Tiga (3) kriteria digunakan untuk menilai penggunaan media *scrapbook* dalam pembelajaran, yaitu: kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Karena metode pembelajaran dan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *scrapbook* yang berbasis kontekstual dan karakter, maka metode ini menyajikan pembelajaran dengan cara yang berbeda dari biasanya, yang menunjukkan bahwa ketiga kriteria proses pembelajaran tersebut telah terpenuhi dan pelaksanaan pembelajaran memberikan dampak positif. Media pembelajaran *scrapbook* layak digunakan dalam dunia pendidikan, berdasarkan hasil kepraktisan media pembelajaran *scrapbook*.

Hasil evaluasi menggunakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kontekstual dan karakter

a. Keefektifan media pembelajaran *scrapbook*

Setelah menggunakan materi lembar memo kontekstual dan berbasis karakter untuk mengajar, skor ujian siswa digunakan untuk mengukur seberapa efektif sumber belajar tersebut. Soal ujian penilaian digunakan untuk mengukur seberapa baik siswa mempelajari tujuan. Informasi tentang skor ujian siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Tes Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1	PD1	100	Tuntas
2	PD2	100	Tuntas
3	PD3	90	Tuntas
4	PD4	100	Tuntas
5	PD5	100	Tuntas
6	PD6	60	Tidak Tuntas
7	PD7	100	Tuntas
8	PD8	100	Tuntas
9	PD9	100	Tuntas
10	PD10	100	Tuntas
11	PD11	90	Tuntas
No	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
12	PD12	80	Tuntas
13	PD13	100	Tuntas
14	PD14	100	Tuntas
15	PD15	100	Tuntas
16	PD16	100	Tuntas
17	PD17	100	Tuntas
18	PD18	100	Tuntas
19	PD19	90	Tuntas
20	PD20	70	Tidak Tuntas
21	PD21	100	Tuntas
22	PD22	70	Tidak Tuntas
23	PD23	100	Tuntas
24	PD24	100	Tuntas
25	PD25	90	Tuntas
26	PD26	60	Tidak Tuntas
Ketuntasan Kelas			Tuntas : 22
			Tidak Tuntas : 4
Persentase Ketuntasan Kelas (%)			92%
Kriteria			Sangat Efektif

Jika hasil efektivitas memiliki persentase efektivitas 81%–100%, maka dianggap sangat efektif. Berdasarkan hasil ujian yang diberikan kepada peserta didik setelah mereka menggunakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kontekstual dan karakter, 92% peserta didik menyelesaikan pembelajaran dengan kriteria sangat efektif.

Revisi Produk

Revisi Produk Tahap Pertama

Atas saran dari para ahli materi dan media, revisi pun dilakukan. Setelah validator melakukan koreksi terhadap produk media pembelajaran *scrapbook* berbasis kontekstual dan karakter, perbaikan ini dilakukan. Evaluasi, rekomendasi, dan kritik yang diberikan oleh validator dalam bentuk temuan validasi kemudian digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan produk media pembelajaran. Produk media pembelajaran yang layak untuk uji coba terbatas diproduksi sebagai hasil dari revisi ini. Komponen desain pembelajaran diubah pada tahap pertama dengan menyertakan contoh gambar di setiap subbab materi. Menambahkan identitas dan logo pengembang ke halaman pembuka media pembelajaran *scrapbook* meningkatkan daya tariknya sebagai media pembelajaran. Menyelesaikan langkah-langkah proses pembelajaran dengan media pembelajaran *scrapbook* ini meningkatkan kegunaan buku petunjuk dengan membuatnya lebih mudah bagi siswa untuk memanfaatkan media pembelajaran *scrapbook*.

Tabel 5. Saran Validator pada Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Kontekstual dan Karakter

No	Aspek yang Direvisi	Perbaikan
A. Desain pembelajaran		
1.	Pada indikator kognitif, perlu ditambahkan gambar agar peserta didik lebih mudah dalam mengingat materi	Perbaikan yang dilakukan adalah dengan menambahkan gambar pada setiap sub bab materi
B. Desain Media		
2.	Pada indikator daya tarik perlu ditambahkan logo dan identitas pengembang	Perbaikan yang dilakukan adalah dengan menambahkan logo dan identitas pengembang pada halaman pertama media pembelajaran <i>scrapbook</i>
C. Petunjuk Penggunaan		
3.	Susuna petunjuk penggunaan masih kurang lengkap dan belum ada tampilan media pembelajaran <i>scrapbook</i> dalam buku petunjuk penggunaan	Perbaikan yang dilakukan adalah dengan melengkapi langkah-langkah dalam proses pembelajaran serta menambahkan foto setiap komponen media pembelajaran <i>scrapbook</i> .

Revisi Produk Tahap Kedua

Pada titik ini, elemen-elemen yang harus diubah atau ditambahkan untuk membuat media pembelajaran *scrapbook* berbasis kontekstual dan karakter direvisi. Adapun revisi yang dilakukan adalah:

- Peneliti diharapkan untuk memperbaiki penulisan yang belum tepat yang terdapat pada buku petunjuk penggunaan
- Peneliti melengkapi buku petunjuk penggunaan dengan kunci jawaban
- Peneliti mencopy materi dan petunjuk penggunaan sesuai jumlah peserta didik kelas IV SD Negeri Wirun

Setelah produk divalidasi oleh pakar media dan pakar materi yang kompeten, tahap selanjutnya melibatkan pengumpulan data melalui uji coba yang dilakukan pada peserta didik kelas empat di Sekolah Dasar Negeri Wirun. Peneliti terlebih dahulu memperoleh persetujuan dari Pengawas I dan II sebelum memulai penelitian. Uji coba lapangan terbatas dilakukan pada tanggal 29 November 2023. Langkah pertama penelitian ini adalah memilih enam (enam) peserta didik kelas IV yang dipilih secara acak dari sekolah dasar Negeri Wirun dan melakukan uji coba terbatas pada mereka. Setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *scrapbook*, peserta didik diberi kuesioner reaksi untuk diisi guna mengumpulkan data dan menilai respons peserta didik.

Kajian Produk Akhir

Hasil Kelayakan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Kontekstual dan Karakter Materi Hak dan Kewajiban Anak Kelas IV Sekolah Dasar

Temuan lembar implementasi pembelajaran, dan reaksi peserta didik terhadap media pendidikan *scrapbook* berbasis kontekstual dan karakter pada hak dan kewajiban anak sekolah dasar kelas IV, dan evaluasi oleh ahli media dan ahli materi membentuk hasil kelayakan.

a. Validasi Ahli

Aspek desain media, warna media, dan grafik dimasukkan dalam hasil validasi yang diberikan oleh pakar media. Aspek yang terkait dengan desain pendidikan dan ketepatan materi dimasukkan dalam hasil validasi yang diberikan oleh pakar materi. Informasi yang diperoleh dari perhitungan validasi pakar media dan pakar materi adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Data hasil perhitungan ahli media dan ahli materi

No	Validator	Skor	Perhitungan	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Media	58	$\frac{58}{60} \times 100$	96,6%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	45	$\frac{45}{48} \times 100$	93,75%	Sangat Valid

Apabila proporsi hasil validasi ahli materi dan ahli media lebih besar dari 56%, maka alat peraga atau media pembelajaran tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran. Persentase yang diperoleh di atas 56%, yakni 96,6% dari ahli media dan 93,75% dari ahli materi dengan kriteria sangat valid, berdasarkan tabel hasil perhitungan dari ahli media dan ahli materi pada media edukasi *scrapbook* berbasis kontekstual dan karakter materi hak dan kewajiban anak.

b. Respon Peserta Didik

Respon peserta didik terdiri dari dua (2) komponen, yaitu aspek manfaat dan aspek penampilan. Hasil perhitungan respon peserta didik kelas IV SD Negeri Wirun adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Data Hasil Perhitungan Uji Coba Terbatas Dan Uji Coba Luas

No	Perlakuan	Skor	Perhitungan	Persentase	Kriteria
1.	Uji Coba Terbatas	60	$\frac{60}{60} \times 100$	100%	Sangat Praktis
2.	Uji Coba Luas	250	$\frac{250}{260} \times 100$	96%	Sangat Praktis

Berdasarkan informasi yang dikumpulkan dari respons peserta didik pada uji coba lapangan, persentase uji coba luas ditetapkan sebesar 96% dengan menggunakan kriteria yang sangat praktis, sedangkan persentase uji coba terbatas sebesar 100%. Hasilnya, dapat dikatakan bahwa peserta didik telah merespons dengan cukup baik terhadap media pembelajaran *scrapbook* berbasis kontekstual dan karakter tentang hak dan kewajiban anak. Persentase hasil yang sangat baik ini dicapai karena sejumlah alasan, salah satunya adalah kegembiraan peserta didik dalam belajar dengan media pembelajaran *scrapbook* karena merupakan sesuatu yang baru bagi mereka. Melalui proyek penelitian ini, peserta didik juga akan mengalami lingkungan belajar baru di mana mereka akan bekerja sama dan berdiskusi kelompok saat belajar.

c. Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Dua jenis uji coba telah dilakukan pada media pembelajaran *scrapbook*: uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba tersebut tidak hanya menghasilkan tanggapan peserta didik dalam uji coba yang luas, tetapi juga mengarah pada penerapan pembelajaran. Dua puluh enam (26) peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Wirun berpartisipasi dalam uji coba luas. Sampai saat ini, 30 November 2023, merupakan hari untuk satu pertemuan. Tahap persiapan dilakukan sesuai dengan keadaan lapangan sebelum pertemuan. Informasi berikut diberikan oleh dua pengamat mengenai penerapan pembelajaran dalam dua pertemuan.

Tabel 8. Data Hasil Perhitungan Observer Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Observer	Pertemuan					
		I			II		
		Skor	Rumus	Persentase	Skor	Rumus	Persentase
1.	Observer 1	14	$\frac{14}{15} \times 100$	93,3%	15	$\frac{15}{15} \times 100$	100%
2.	Observer 2	14	$\frac{14}{15} \times 100$	93,3%	15	$\frac{15}{15} \times 100$	100%
Kriteria		Sangat Praktis			Sangat Praktis		

Pertemuan pertama atau sesi pembelajaran pertama menggunakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kontekstual dan karakter materi hak dan kewajiban anak belum membuahkan hasil maksimal sesuai yang diharapkan yaitu 100%, namun hasil perolehan implementasi telah

memenuhi syarat sangat praktis. Namun, pada pembelajaran menggunakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kontekstual dan karakter materi hak dan kewajiban anak yang ke 2 terdapat peningkatan dan dapat mencapai hasil persentase maksimal 100%.

d. Tes Peserta Didik

Hasil ujian dari siswa yang telah menggunakan materi pembelajaran *scrapbook* untuk melengkapi instruksi mereka digunakan untuk mengukur efektivitas sumber daya tersebut. Pertanyaan evaluasi digunakan untuk menentukan apakah lembar hasil pembelajaran untuk siswa efektif. Hasil perhitungan tes siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Data Hasil Perhitungan Tes Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1	PD1	100	Tuntas
2	PD2	100	Tuntas
3	PD3	90	Tuntas
4	PD4	100	Tuntas
5	PD5	100	Tuntas
6	PD6	60	Tidak Tuntas
7	PD7	100	Tuntas
8	PD8	100	Tuntas
9	PD9	100	Tuntas
10	PD10	100	Tuntas
11	PD11	90	Tuntas
12	PD12	80	Tuntas
13	PD13	100	Tuntas
14	PD14	100	Tuntas
15	PD15	100	Tuntas
16	PD16	100	Tuntas
17	PD17	100	Tuntas
18	PD18	100	Tuntas
19	PD19	90	Tuntas
20	PD20	70	Tidak Tuntas
21	PD21	100	Tuntas
22	PD22	70	Tidak Tuntas
23	PD23	100	Tuntas
24	PD24	100	Tuntas
25	PD25	90	Tuntas
26	PD26	60	Tidak Tuntas
Ketuntasan Kelas			Tuntas : 22
			Tidak Tuntas : 4
Persentase Ketuntasan Kelas (%)			92%
Kriteria			Sangat Efektif

Jika hasil efektivitas memiliki persentase efisiensi $\geq 61\%$, maka dianggap sangat efektif. Berdasarkan hasil ujian yang diberikan kepada peserta didik setelah mereka menggunakan media pembelajaran *scrapbook* berbasis kontekstual dan karakter, 92% peserta didik menyelesaikan evaluasi menggunakan 5 soal essay dengan kriteria sangat efektif.

SIMPULAN

Kelayakan media pembelajaran *scrapbook* pada aspek kelayakan memperoleh dari pakar media 96,6% dan 93,75% dari pakar materi yang dapat dikategorikan sangat valid. Aspek kepraktisan dari hasil

respon peserta didik saat dilakukan uji coba terbatas mendapatkan persentase sebesar 100%, saat uji lapangan luas memperoleh 96%. Pada pertemuan 1, pengamat I memperoleh persentase 93,35 untuk penerapan pembelajaran, sedangkan pengamat II memperoleh persentase 93,3%. Pada pertemuan 2, saksi I dan II memperoleh persentase 100%. Kriteria cukup praktis, berdasarkan hasil respon peserta didik dan hasil observasi penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *scrapbook*. Berdasarkan hasil evaluasi dengan menggunakan soal ujian, efisiensi bahan ajar *scrapbook* memperoleh penilaian 92% dengan kategori sangat efektif. Dapat dikatakan bahwa penggunaan bahan ajar *scrapbook* berbasis kontekstual dan karakter layak untuk diterapkan berdasarkan hasil temuan validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

REFERENSI

- Amalina, A. F. (2020). Pengembangan Media Scrapbook Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Syntak Admiration*, Vol 1(5), Hal 468-478.
- Andhini, A. S. D., & Arifin, R. (2019). Analisis Perlindungan Hukum Terhadap Tindak Kekerasan Pada Anak Di Indonesia. *Jurnal Ilmu Hukum*, Vol 3(1). Hal 41-55.
- Arsyad, A., Sulfemi, W. B., & Fajartriani, T. (2020). Penguatan Motivasi Shalat Dan Karakter Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, Vol 6(2), Hal 185-204.
- Cahyani, R. P., & Yustitia, V. (2020). Pembentukan Karakter Mandiri Melalui Pembelajaran Tematik di SDN Kebondalem Mojosari. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, Vol 20(3) Hal 200-307.
- Faqih, I. (2020). Hak Dan Kewajiban Anak Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Studi Agama Islam*, Vol 13(1).
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, Vol 2(1), Hal 93-97.
- Hidayatulloh, H. (2019). Hak Dan Kewajiban Suami Istri Dalam Al-Qur'an. *Jurnal Hukum Keluarga Islam*, Vol 4(2), Hal 143-165
- Khofifah, N. N., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Scrapbook Berbasis Pjbl Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 8(2), Hal 4309-4323.
- Malisi, A. S. (2022). Pernikahan Dalam Islam. *SEIKAT: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Hukum*, Vol 1(1), Hal 22-28.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol 9(1), Hal 66-74.
- Purwatiningsih, H., Lestari, S., & Budiarti, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, Vol 2, Hal 313-320.
- Rifki, M., Sauri, S., Abdussalam, A., Supriadi, U., & Parid, M. (2023). Internalisasi Nilai-Nilai Karakter melalui Metode Keteladanan Guru di Sekolah. *Jurnal Basicedu*, Vol 7(1), Hal 89-98.
- Rofi'ie, A. H. (2019). Pendidikan Karakter Adalah Sebuah Keharusan. *WASKITA: Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter*, Vol 1(1), Hal 113-128.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantu Media Miniatur Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol 7(2), Hal 73-84.
- Suryantoro, D. D., & Rofiq, A. (2021). Nikah Dalam Pandangan Hukum Islam. *AHSANA MEDIA: Jurnal Pemikiran, Pendidikan dan Penelitian Ke-Islaman*, Vol 7(02), Hal 38-45.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.