



## **PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI KERAGAMAN BUDAYA SISWA KELAS IV SD**

**Rezza Sari Febriani<sup>1</sup>, Fitria Dwi Prasetyaningtyas<sup>2</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi,  
Universitas Negeri Semarang<sup>1,2</sup>

e-mail: [rezzasari48@students.unnes.ac.id](mailto:rezzasari48@students.unnes.ac.id)<sup>1</sup>, [fitriadwiprasetyaningtyas@mail.unnes.ac.id](mailto:fitriadwiprasetyaningtyas@mail.unnes.ac.id)<sup>2</sup>

Diterima: 16/2/2026; Direvisi: 7/3/2026; Diterbitkan: 13/3/2026

### **ABSTRAK**

Pemanfaatan media pembelajaran yang tidak efektif dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa menyebabkan hasil belajar siswa rendah pada materi Keragaman Budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* serta menganalisis kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Podorejo 01 Kota Semarang. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Borg and Gall yang dilaksanakan sampai pada tahap uji coba produk. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa kelas IV yang dibagi ke dalam dua tahap uji coba, yakni uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Teknik pengumpulan data terdiri atas observasi, wawancara, tes *pretest-posttest*, angket validasi, dan angket tanggapan. Hasil validasi memperlihatkan bahwa media *scrapbook* dinyatakan sangat layak dengan persentase 97% dari ahli media dan 87,5% dari ahli materi. Hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Pada uji coba skala kecil, nilai rata-rata meningkat dari 71,3 menjadi 81,3, sedangkan pada uji coba skala besar meningkat dari 61,5 menjadi 88,6. Analisis statistik menggunakan uji *paired samples t-test* dan uji Wilcoxon signed-rank test menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan secara statistik ( $p < 0,05$ ). Hasil perhitungan N-Gain memperoleh nilai 0,67 pada uji coba skala kecil dengan kategori sedang dan 0,89 pada uji coba skala besar dengan kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran *scrapbook* dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *hasil belajar, IPAS, media scrapbook.*

### **ABSTRACT**

The use of ineffective learning media that is not suited to student characteristics has resulted in low student learning outcomes in the subject of Indonesian Cultural Diversity in IPAS (Integrated Science and Mathematics) lessons. The purpose of this study was to develop *scrapbook* learning media and analyse its feasibility and effectiveness in improving the learning outcomes of Grade IV students at Podorejo 01 State Elementary School in Semarang City. The research used the Research and Development (R&D) method with the Borg and Gall model, which was carried out up to the product testing stage. The research subjects consisted of 24 fourth-grade students who were divided into two testing stages, namely small-scale testing and large-scale testing. Data collection techniques consisted of observation, interviews, pretest-posttest, validation questionnaires, and response questionnaires. The validation results showed that the *scrapbook* media was deemed very feasible, with a percentage of 97% from media experts and 87.5% from subject matter experts. The effectiveness test results showed that student learning outcomes had improved. In the small-scale trial, the average score increased from 71.3 to 81.3, while in the large-scale trial, it increased from 61.5 to 88.6. Statistical



analysis using the paired samples t-test and Wilcoxon signed-rank test showed a statistically significant difference in learning outcomes ( $p < 0.05$ ). The N-Gain calculation results obtained a value of 0.67 in a small-scale trial with a moderate category and 0.89 in a large-scale trial with a high category. Thus, scrapbook learning media is declared feasible and effective for use in IPAS learning in Grade IV of elementary school.

**Keywords:** *learning outcomes, IPAS, scrapbook media.*

## PENDAHULUAN

Perubahan kurikulum di Indonesia merupakan sebuah keniscayaan demi meningkatkan kualitas pendidikan nasional secara berkelanjutan. Saat ini, sistem pendidikan bertransformasi menggunakan Kurikulum Merdeka yang memberikan fleksibilitas tinggi pada pembelajaran intrakurikuler di tingkat dasar dan menengah. Fokus utamanya adalah pendalaman konsep esensial serta pengembangan kompetensi peserta didik secara optimal melalui ruang kreativitas yang lebih luas (Mirawati et al., 2023; Nuriah et al., 2023; Suharyo et al., 2024). Secara konseptual, guru diberikan kemandirian untuk merancang proses belajar yang adaptif dan selaras dengan kebutuhan unik setiap individu. Peran pendidik menjadi sangat strategis sebagai perencana sekaligus pelaksana evaluasi yang menentukan keberhasilan suasana belajar yang aktif dan kondusif. Hal ini sejalan dengan visi besar pendidikan untuk membentuk karakter, kecerdasan, dan kedisiplinan siswa sebagai bekal hidup bermasyarakat. Melalui pendekatan yang lebih personal, setiap siswa diharapkan mampu mengekspresikan gagasan serta solusi inovatif sesuai minat bakat mereka masing-masing tanpa merasa terbebani oleh tuntutan materi yang kaku. Implementasi kurikulum ini menuntut adanya pergeseran paradigma dari pengajaran tradisional menuju ekosistem pendidikan yang lebih dinamis, di mana pemahaman mendalam menjadi prioritas utama dibandingkan sekadar hafalan fakta-fakta dalam buku teks pelajaran formal yang terkadang membosankan bagi siswa (Hasmawati & Mukhtar, 2023; Hunaepi & Suharta, 2024; Isma et al., 2023; Sumantri et al., 2024).

Implementasi kurikulum baru ini mengutamakan penyederhanaan materi agar proses belajar berlangsung lebih mendalam, bermakna, serta menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Salah satu langkah konkretnya adalah penggabungan mata pelajaran sains alam dan sosial menjadi satu kesatuan holistik dalam bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Integrasi ini membawa misi filosofis agar anak didik memahami fenomena kehidupan secara utuh, mencakup aspek alamiah maupun dinamika sosial di sekitarnya. Dengan memahami hubungan timbal balik antara manusia dan lingkungan, diharapkan tumbuh kesadaran ekologis serta sosial yang kuat sejak dini. Bidang studi ini memiliki peran krusial karena bersentuhan langsung dengan pengalaman nyata sehari-hari, membantu siswa mengaitkan teori dengan realitas lingkungan alam yang dinamis (Faqihana et al., 2025; Mawardi et al., 2023; Zuhriyah, 2021). Namun, penyampaian materi yang mencakup konsep-konsep abstrak memerlukan dukungan instrumen pembelajaran yang variatif serta inovatif. Penggunaan alat bantu yang tepat berfungsi untuk mengonkretkan penjelasan sehingga lebih mudah diserap oleh logika berpikir siswa secara efektif. Tanpa adanya inovasi dalam penyampaian, esensi pembelajaran yang menekankan pada kemampuan berpikir kritis dan keterampilan hidup abad ke-21 akan sulit tercapai secara maksimal dalam praktik nyata di dalam lingkungan kelas sekolah dasar (Hermansyah & Muslim, 2020; Noorhapizah et al., 2022; Widodo et al., 2020).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya jurang pemisah yang signifikan antara konsep ideal kurikulum dengan praktik pengajaran yang berlangsung saat ini. Meskipun instrumen pembelajaran dianggap sebagai komponen kunci keberhasilan proses belajar,



pemanfaatannya di kelas masih sering mengalami kendala teknis maupun metodologis yang cukup serius. Efektivitas pembelajaran sebenarnya sangat bergantung pada kecakapan pengajar dalam memilih media yang kreatif dan relevan dengan tuntutan zaman. Banyak temuan menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga yang bervariasi mampu mendongkrak motivasi serta gairah belajar anak didik secara drastis dalam jangka panjang. Sayangnya, pemanfaatannya masih relatif terbatas karena dipicu oleh keterbatasan waktu persiapan, kurangnya keterampilan teknis guru dalam merancang media, serta minimnya fasilitas pendukung di sekolah. Dampaknya, proses transfer ilmu pengetahuan sebagian besar masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan ketergantungan mutlak pada buku teks standar yang kaku. Kondisi ini sering kali menyebabkan siswa merasa jenuh, pasif, dan kehilangan minat untuk mengeksplorasi materi lebih jauh. Fenomena stagnasi dalam metode mengajar ini jelas menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang seharusnya mengedepankan pengalaman belajar interaktif bagi seluruh siswa (Kodi, 2021; Nasir et al., 2023; Saragih et al., 2021; Yansaputra & Pangestika, 2020).

Permasalahan serupa secara nyata teridentifikasi di sekolah dasar negeri kawasan Semarang, khususnya pada tingkat kelas empat saat mempelajari materi keragaman budaya nasional. Berdasarkan hasil pengamatan langsung dan diskusi dengan tenaga pendidik, pelaksanaan pembelajaran belum sepenuhnya mencerminkan prinsip kontekstual yang diamanatkan oleh kurikulum terbaru saat ini. Sumber belajar utama masih terpaku pada buku teks wajib, sementara penggunaan media visual atau bahan ajar pendukung yang menarik masih sangat jarang ditemukan di kelas. Keterbatasan ini mengakibatkan siswa sering mengalami kesulitan dalam mencerna narasi panjang dalam bacaan, yang berujung pada rendahnya penguasaan konsep esensial secara menyeluruh. Hal tersebut tercermin dari pencapaian nilai yang belum memenuhi kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Data dari analisis kebutuhan juga mengungkap bahwa mayoritas anak didik memiliki kecenderungan belajar yang lebih baik saat didukung oleh ilustrasi gambar atau aktivitas berbasis media interaktif. Ketidaksesuaian antara gaya belajar siswa yang dinamis dengan ketersediaan bahan ajar yang statis menjadi tantangan besar yang harus segera dicarikan solusinya melalui pengembangan media. Diperlukan sebuah terobosan nyata untuk menghadirkan suasana kelas yang lebih hidup guna menjembatani kebutuhan visual para siswa tersebut.

Sebagai upaya mengatasi kendala tersebut, pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis *scrapbook* menjadi solusi strategis yang sangat relevan untuk diaplikasikan. Mengingat siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, penggunaan objek visual nyata sangat membantu mereka memahami topik-topik kompleks secara lebih bermakna. Media ini dikembangkan dalam bentuk buku kreatif yang mengombinasikan tempelan gambar, ilustrasi menarik, serta berbagai komponen *pop-up* tiga dimensi yang estetik. Keunggulan utamanya terletak pada fitur interaktif seperti *flip-flap* informasi serta integrasi teknologi *QR code* yang terhubung langsung dengan video tarian dan lagu daerah. Inovasi ini memberikan pengalaman belajar multisensori yang tidak hanya mengandalkan indra penglihatan, tetapi juga pendengaran dan aktivitas fisik saat membuka bagian-bagian media secara mandiri. Dengan menyajikan materi keragaman budaya secara konkret dan menyenangkan, media ini diharapkan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam setiap sesi pembelajaran di kelas. Melalui sentuhan teknologi dan seni menempel yang kreatif, media pembelajaran ini dirancang untuk menjawab tantangan keterbatasan bahan ajar konvensional yang ada. Fokus utama penelitian



ini adalah menciptakan perangkat belajar yang layak serta efektif dalam meningkatkan pemahaman mendalam bagi siswa kelas empat sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* serta menguji kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Model pengembangan Borg and Gall digunakan untuk desain penelitian, yang terdiri dari sepuluh tahapan: (1) analisis masalah dan potensi; (2) pengambilan data; (3) perancangan produk; (4) pengujian desain; (5) perbaikan desain; (6) percobaan produk; (7) perbaikan produk; (8) percobaan pemakaian; (9) perbaikan produk akhir; dan (10) produksi massal. Namun, penelitian ini tidak dapat dilakukan sampai tahap kedelapan, atau uji coba pemakaian. Pembatasan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu dan biaya penelitian, tanpa mengurangi esensi tujuan penelitian pengembangan yang berfokus pada pengujian kelayakan dan keefektifan produk yang dikembangkan. Subjek penelitian ini adalah 24 siswa kelas IV SD Negeri Podorejo 01 Kota Semarang yang dilibatkan sebagai subjek dalam uji coba produk media pembelajaran *scrapbook*. Selain itu, tahap validasi produk melibatkan ahli media dan ahli materi guna menilai tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Guru kelas IV juga dilibatkan sebagai responden untuk memberikan tanggapan terkait kepraktisan dan kemudahan penggunaan media *scrapbook* dalam pembelajaran IPAS.

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dokumentasi, tes, dan kuesioner digunakan. Tujuan dari observasi ini untuk mendapatkan pemahaman langsung tentang bagaimana pembelajaran IPAS dijalankan di kelas IV SD Negeri Podorejo 01 Kota Semarang. Wawancara dilaksanakan bersama guru kelas IV untuk menggali informasi terkait kondisi pembelajaran, kendala yang dihadapi, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran. Sementara itu, dokumentasi dimanfaatkan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran dan berbagai dokumen relevan lainnya. Tes diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *scrapbook*. Selain itu, kuesioner digunakan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa serta untuk memperoleh penilaian dan tanggapan terhadap media *scrapbook* yang telah dikembangkan dan divalidasi.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 27. Tahap analisis diawali dengan uji normalitas terhadap data *pretest* dan *posttest* melalui uji Shapiro–Wilk untuk mengetahui distribusi data. Jika data memenuhi asumsi normalitas, maka pengujian hipotesis dilakukan dengan uji *paired samples t-test*. Apabila data tidak memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis dilakukan dengan uji nonparametrik Wilcoxon. Selain itu, penghitungan N-Gain digunakan untuk menilai peningkatan hasil belajar rata-rata siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *scrapbook*. Hasil analisis data tersebut dijadikan dasar dalam menentukan kelayakan dan keefektifan media *scrapbook* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi Keragaman Budaya Indonesia.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Hasil penelitian ini diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Podorejo 01 Kota Semarang yang menunjukkan adanya sejumlah permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS. Permasalahan tersebut meliputi kesulitan

siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang konkret dan visual, serta belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran IPAS masih didominasi oleh penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama, sementara pemanfaatan media visual cetak maupun media pendukung lainnya belum dilakukan secara maksimal. Situasi ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, terindikasi dari sejumlah siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis visual konkret, seperti media *scrapbook*, sebagai pendukung pembelajaran IPAS. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menyebabkan motivasi belajar siswa rendah, sehingga sehingga mereka cenderung pasif dan kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berpengaruh terhadap rendahnya pemahaman konsep serta hasil belajar siswa, khususnya materi Keragaman Budaya Indonesia. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu mengkonkretkan materi serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPAS. Media *scrapbook* dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar, dengan menekankan aspek kemudahan penggunaan, kejelasan penyajian materi, serta tampilan visual yang menarik. Media ini memadukan teks singkat, ilustrasi berwarna, dan tata letak yang sistematis sehingga membantu siswa mengubah materi abstrak menjadi lebih terlihat konkret dan mudah dicerna melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Desain media *scrapbook* dikembangkan dengan memperhatikan aspek keterbacaan dan daya tarik visual yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Aspek desain meliputi pemilihan warna yang proporsional dan tidak berlebihan, penggunaan jenis huruf yang jelas dan mudah dibaca, serta penyajian ilustrasi yang relevan dengan materi pembelajaran IPAS. Media *scrapbook* dikemas dalam bentuk media cetak sehingga dapat digunakan secara langsung oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Perancangan media *scrapbook* tersebut diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi Keragaman Budaya Indonesia. Dengan demikian, penggunaan media *scrapbook* diharapkan dapat berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Podorejo 01 Kota Semarang.



**Gambar 1. Cover depan dan Cover belakang**



**Gambar 2. CP, TP & Daftar Isi**



**Gambar 3. Materi Ajar**



**Gambar 4. Glosarium & Daftar Pustaka**

Untuk menjamin bahwa media *scrapbook* yang dikembangkan selaras dengan tujuan pembelajaran serta layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, dilakukan tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi melibatkan satu orang pakar IPAS yang bertugas menilai kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran, ketepatan konsep, kejelasan penyajian materi, serta relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa dan kurikulum yang berlaku. Sementara itu, validasi ahli media dilakukan oleh satu orang pakar media pembelajaran yang menilai aspek teknis dan visual media *scrapbook*, meliputi desain tampilan, tata letak, pemilihan warna dan gambar, keterbacaan teks, serta kemudahan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penilaian beserta saran dari para validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum media *scrapbook* diujicobakan secara terbatas kepada siswa. Rekapitulasi hasil validasi dari para ahli disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Penilaian Validator Ahli terhadap Media Scrapbook**

Aspek Penilaian	Skor perolehan	Persentase (%)	Kategori
Ahli Materi	35	87,5%	Sangat Layak
Ahli Media	39	97%	Sangat Layak



Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, media scrapbook yang dikembangkan dikategorikan sebagai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penilaian dari ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 87,5%, yang mengindikasikan bahwa substansi materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran IPAS. Sementara itu, penilaian ahli media memperoleh persentase sebesar 97%, yang menunjukkan bahwa media *scrapbook* telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek tampilan, penyajian, dan kemudahan penggunaan. Secara keseluruhan, hasil validasi tersebut mengindikasikan bahwa media *scrapbook* layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi Keragaman Budaya di kelas IV sekolah dasar. Meskipun demikian, peneliti tetap memperhatikan masukan dan saran dari para validator sebagai bahan perbaikan produk. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan kesesuaian materi dengan alur pembelajaran, memperbaiki konten dan tampilan media, serta menambahkan petunjuk penggunaan pada fitur pendukung seperti *QR code*. Penyempurnaan ini bertujuan agar media *scrapbook* lebih efektif, praktis, dan optimal dalam mendukung proses pembelajaran IPAS.

Media *scrapbook* yang telah dinyatakan layak oleh validator ahli materi dan ahli media kemudian dilanjutkan ke tahap uji coba produk. Sebelum dilakukan uji coba skala besar, media *scrapbook* terlebih dahulu diuji pada uji coba skala kecil dengan tujuan memperoleh masukan awal serta mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Mengacu pada pendapat (Arikunto, 2019), uji coba skala kecil dapat melibatkan antara empat hingga dua puluh peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dengan memilih enam siswa kelas IV SD Negeri Podorejo 01 Kota Semarang yang mewakili kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah sebagai subjek uji coba skala kecil. Pemilihan subjek tersebut bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kepraktisan, keterpahaman materi, serta kemudahan penggunaan media *scrapbook* dari berbagai tingkat kemampuan siswa. Peneliti juga menyebarkan angket tanggapan kepada guru kelas IV untuk mengetahui seberapa praktis dan mudah menggunakan media scrapbook untuk mendukung pembelajaran IPAS di kelas.

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil, tanggapan guru terhadap penggunaan media *scrapbook* menunjukkan persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Guru kelas menyampaikan bahwa media scrapbook mudah dioperasikan, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu siswa dalam memahami materi Keragaman Budaya Indonesia. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *scrapbook* layak digunakan dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba skala besar dengan melakukan perbaikan minor sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan. Tahap berikutnya, uji coba produk skala besar dilakukan dengan menyertakan 18 siswa kelas IV SD Negeri Podorejo 01 Kota Semarang sebagai partisipan. Pemilihan subjek pada uji coba skala besar dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan keterwakilan kemampuan akademik siswa dan kondisi kelas. Prosedur pelaksanaan uji coba skala besar dilakukan dengan tahapan yang sama seperti pada uji coba skala kecil. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemberian tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media *scrapbook*. Selanjutnya, proses pembelajaran IPAS dilaksanakan dengan memanfaatkan media *scrapbook* sebagai media pendukung pembelajaran. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media *scrapbook*. Selain itu, peneliti juga menyebarkan angket tanggapan kepada guru dan siswa untuk memperoleh data mengenai kepraktisan, kemudahan penggunaan, serta tingkat keberterimaan media *scrapbook* dalam pembelajaran IPAS.

Dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *scrapbook*, tingkat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rahman, 2021) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan siswa yang disebabkan oleh pengalaman belajar selama proses pembelajaran. Hasil belajar meliputi tiga aspek utama, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Berdasarkan uji coba produk skala kecil menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah pemanfaatan media *scrapbook* dalam pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya Indonesia. Sementara nilai rata-rata *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih rendah, nilai rata-rata *posttest* meningkat setelah menggunakan media *scrapbook*. Selain itu, hasil ketuntasan belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah pemanfaatan media *scrapbook*. Pada tahap *pretest*, hanya sebagian kecil siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan pada tahap *posttest* jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat secara nyata. Peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar tersebut menunjukkan bahwa media *scrapbook* efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS pada uji coba skala kecil. Adapun data hasil *pretest* dan *posttest* siswa pada uji coba skala kecil disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Uji Coba Produk Skala Kecil**

Tindakan	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Rata-Rata	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Tuntas (%)
Pretest	48	88	71,3	3	50%
Posttest	72	92	81,3	5	83,3%

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa uji coba produk skala kecil menghasilkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan media *scrapbook*, dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 71,3 meningkat menjadi 81,3 pada *posttest*. Peningkatan tersebut mengindikasikan adanya perbaikan pemahaman siswa terhadap materi Keragaman Budaya Indonesia setelah diterapkannya media *scrapbook* dalam pembelajaran. Selain nilai rata-rata, ketuntasan belajar siswa tercatat meningkat secara signifikan. Pada tahap *pretest*, ketuntasan belajar mencapai 50%, sedangkan pada *posttest* meningkat menjadi 83,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar setelah menggunakan media *scrapbook* pada pembelajaran IPAS. Secara keseluruhan, kenaikan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar menunjukkan bahwa media *scrapbook* berkontribusi positif terhadap hasil belajar siswa dalam uji coba produk skala kecil. Oleh karena itu, media *scrapbook* dinyatakan efektif pada tahap uji coba skala kecil dan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba produk skala besar. Selanjutnya, data hasil *pretest* dan *posttest* siswa pada uji coba produk skala besar ditampilkan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Uji Coba Produk Skala Besar**

Tindakan	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Rata-Rata	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Tuntas (%)
Pretest	20	88	61,5	9	50%
Posttest	72	100	88,6	17	94,4%

Data pada Tabel 3 memperlihatkan bahwa uji coba produk skala besar menghasilkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penggunaan media *scrapbook*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 61,5 meningkat menjadi 88,6 pada *posttest*. Kenaikan tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa yang substansial terhadap materi Keragaman Budaya Indonesia setelah penerapan media pembelajaran *scrapbook*. Selain kenaikan nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar juga mengalami kenaikan yang sangat

tinggi. Pada tahap *pretest*, ketuntasan belajar siswa tercatat sebesar 50%, sedangkan pada *posttest* meningkat menjadi 94,4%. Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa telah mencapai kriteria ketuntasan setelah mengikuti pembelajaran IPAS dengan memanfaatkan media *scrapbook*. Keseluruhan temuan menunjukkan bahwa penggunaan media *scrapbook* berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sehingga media ini dapat dikategorikan efektif dalam uji coba produk skala besar.

Data *pretest* dan *posttest* pada uji coba produk skala kecil dan besar diperiksa normalitasnya untuk memastikan validitas temuan. Pengujian ini dilakukan melalui SPSS versi 27 dengan menggunakan metode Shapiro–Wilk, sebagai dasar dalam menentukan metode analisis statistik yang sesuai. Tabel berikut memperlihatkan hasil pengujian normalitas pada data *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 4. Uji Normalitas pada Uji Coba Produk Skala Kecil dan Besar**

	Test of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> Skala Kecil	.230	6	.200*	.888	6	.306
<i>Posttest</i> Skala Kecil	.180	6	.200*	.920	6	.505
<i>Pretest</i> Skala Besar	.190	18	.086	.846	18	.007
<i>Posttest</i> Skala Besar	.157	18	.200*	.944	18	.339

Berdasarkan hasil uji normalitas data menggunakan uji Shapiro–Wilk sebagaimana disajikan pada Tabel 4, diketahui bahwa data hasil belajar siswa pada uji coba produk skala kecil memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,306 dan *posttest* sebesar 0,505. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pada uji coba skala kecil berdistribusi normal. Pada uji coba produk skala besar, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* tidak memiliki distribusi normal, dengan nilai signifikansi 0,007 (yang lebih kecil dari 0,05), dan data *posttest* memiliki distribusi normal, dengan nilai signifikansi 0,339 (yang lebih besar dari 0,05). Namun, karena salah satu data tidak memenuhi asumsi normalitas, keseluruhan data hasil belajar pada uji coba skala besar dianggap tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas, uji hipotesis dilakukan untuk menilai apakah terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *scrapbook*. Pada uji coba produk skala kecil, yang memiliki data berdistribusi normal, uji *paired samples t-test* digunakan untuk mengevaluasi perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah penerapan media *scrapbook* dalam pembelajaran IPAS. Selain itu, karena data tidak berdistribusi secara normal, uji coba produk skala besar menggunakan analisis nonparametrik Wilcoxon Signed Rank Test. Tujuan uji ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *scrapbook* pada materi Keragaman Budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS.

**Tabel 5. Hasil Uji T-test pada Uji Coba Produk Skala Kecil**

Paired Samples Test								
Paired Differences								
95% Confidence Interval of the Difference								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2 tailed)

Pair 1	<i>Pretest- Posttest</i>	-10.000	8.295	3.386	-18.705	-1.295	-2.953	5	.032
--------	------------------------------	---------	-------	-------	---------	--------	--------	---	------

Berdasarkan hasil pada Tabel 5, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,032 lebih kecil dibandingkan taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa pada uji coba produk skala kecil terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *scrapbook*. Perbedaan yang signifikan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media *scrapbook* berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS.

Selanjutnya, untuk menguji keefektifan media *scrapbook* pada uji coba produk skala besar, analisis data tidak dapat dilakukan menggunakan uji parametrik karena data hasil belajar tidak memenuhi asumsi normalitas. Oleh karena data tidak memenuhi asumsi normalitas, pengujian perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *scrapbook* dilakukan dengan menggunakan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed Rank Test*. Berikut ini hasil uji wilconxon dalam uji coba skala besar.

**Tabel 6. Hasil Tabel Ranks Uji Wilcoxon pada Uji Coba Produk Skala Besar**

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>Posttes-Pretest</i>	Negative Ranks	2 <sup>a</sup>	3.75	7.50
	Positive Rank	15 <sup>b</sup>	9.70	145.50
	Ties	1 <sup>c</sup>		
	Total	18		

Berdasarkan Tabel 6, hasil output *Ranks* pada uji Wilcoxon menggambarkan distribusi perubahan hasil belajar siswa setelah penggunaan media *scrapbook* pada uji coba produk skala besar. *Negative Ranks* menunjukkan bahwa terdapat 2 siswa yang mengalami penurunan nilai dari *pretest* ke *posttest*, dengan *Mean Rank* sebesar 3,75 dan *Sum of Ranks* sebesar 7,50. Sebaliknya, *Positive Ranks* menunjukkan bahwa 15 siswa mengalami peningkatan nilai setelah penggunaan media *scrapbook* dalam pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan oleh *Mean Rank* sebesar 9,70 dan *Sum of Ranks* sebesar 145,50, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan *pretest*. Adapun *Ties* menunjukkan terdapat 1 siswa yang memiliki nilai *pretest* dan *posttest* yang sama, sehingga tidak mengalami perubahan hasil belajar. Jumlah keseluruhan responden pada uji coba produk skala besar adalah 18 siswa, sesuai dengan subjek penelitian yang dianalisis. Dominasi jumlah *positive ranks* dibandingkan *negative ranks* menunjukkan bahwa penggunaan media *scrapbook* dalam pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya Indonesia secara umum menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Output *Test Statistics* dari uji Wilcoxon, yang digunakan sebagai alternatif uji *paired sample t-test* karena data tidak berdistribusi normal, disajikan sebagai berikut.

**Tabel 7. Hasil Test Statistic Uji Wilcoxon Data Uji Coba Produk Skala Besar**

Test Statistic <sup>a</sup>	
<i>posttes-pretest</i>	
Z	-3.274 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

Berdasarkan Tabel 7, hasil output *Test Statistics* pada uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$ . Sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang

signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *scrapbook* pada uji coba produk skala besar. Temuan ini menunjukkan bahwa media *scrapbook* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri Podorejo 01 Kota Semarang. Hasil tersebut konsisten dengan uji coba skala kecil yang juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media *scrapbook*.

Selain uji perbedaan hasil belajar, analisis N-Gain dilakukan untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* pada uji coba produk skala kecil maupun skala besar. Ini dilakukan untuk mengetahui seberapa baik hasil belajar siswa. Uji N-Gain digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas media *scrapbook* secara kuantitatif berdasarkan peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil perhitungan uji N-Gain pada uji coba skala kecil dan skala besar disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 8. Rekapitulasi hasil uji N-Gain dari Uji Coba Produk *Pretest* dan *Posttest***

Subjek	Rata-Rata		N-gain	Kriteria
	Pretest	Posttest		
Skala Kecil	50%	83,3%	0,67	Sedang
Skala Besar	50%	94,4%	0,89	Tinggi

Berdasarkan Tabel 8 menunjukkan bahwa efektivitas media *scrapbook* berdasarkan uji N-Gain pada skala kecil berada pada kategori sedang (0,67), sedangkan pada skala besar berada pada kategori tinggi (0,89). Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media *scrapbook*, baik pada uji coba skala kecil maupun skala besar. Nilai N-Gain pada uji coba skala kecil yang termasuk dalam kategori sedang menunjukkan bahwa media *scrapbook* memiliki tingkat efektivitas yang cukup dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan yang belum optimal ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan waktu penggunaan media, perbedaan kemampuan awal siswa, serta proses adaptasi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang baru. Selain itu, perhatian siswa yang masih terbagi antara aktivitas penggunaan media dan pemahaman materi turut memengaruhi capaian hasil belajar. Sementara itu, Nilai N-Gain pada uji coba skala besar yang termasuk dalam kategori tinggi mengindikasikan bahwa media *scrapbook* memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *scrapbook* secara lebih luas dan berkelanjutan, disertai dengan pendampingan guru yang optimal, mampu membantu siswa memahami materi IPAS secara lebih mendalam dan bermakna. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *scrapbook* yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dan efektivitas, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi Keragaman Budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri Podorejo 01 Kota Semarang.

### **Pembahasan**

Media *scrapbook* yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang sebagai media pembelajaran visual yang bersifat kontekstual dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model *Research and Development (R&D)* Borg dan Gall, karena model ini menyediakan tahapan pengembangan yang sistematis mulai dari perencanaan, validasi, hingga pengujian keefektifan produk pembelajaran secara bertahap. Tahap awal pengembangan media *scrapbook* diawali dengan identifikasi potensi dan permasalahan pembelajaran melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS pada materi Keragaman Budaya masih didominasi oleh penggunaan buku teks sebagai sumber



belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan siswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi bacaan dan cenderung kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media pembelajaran yang bersifat visual, konkret, dan menarik untuk mendukung pemahaman siswa (Fauziah & Hidayat, 2022; Mubarok et al., 2023; Rosmiati et al., 2024; Suprpto, 2021).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa, media *scrapbook* dirancang dengan mengacu pada buku siswa Kurikulum Merdeka kelas IV. Desain media *scrapbook* memadukan teks singkat, gambar ilustratif, penggunaan warna yang proporsional, serta tata letak yang sederhana agar mudah dipahami oleh siswa. Proses perancangan media memanfaatkan aplikasi Canva, yang memungkinkan penyajian tampilan media secara estetis dan sistematis sehingga mampu menarik perhatian siswa dan mendukung proses pembelajaran IPAS. Dengan demikian, media *scrapbook* tidak hanya dimanfaatkan sebagai sumber belajar tambahan, tetapi juga sebagai media yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan memfasilitasi pemahaman konsep Keragaman Budaya Indonesia secara lebih nyata, relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan bermakna bagi siswa. Pemanfaatan Canva dalam perancangan media ini juga mengindikasikan adaptasi terhadap format digital yang kini menjadi kebutuhan esensial dalam pembelajaran, seiring dengan tuntutan akan media ajar yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi (Andrianti & Widiyono, 2025). (Dahlia, 2023; Ikaningrum et al., 2023; Rahmania et al., 2021; Setyani et al., 2024)

Dalam penelitian ini, evaluasi kelayakan media *scrapbook* bergantung pada temuan yang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Tujuan dari tahap validasi ini adalah untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan desain dan teknis penggunaan, serta bahwa materi memenuhi tujuan pembelajaran IPAS. Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 97% dengan kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa media *scrapbook* memenuhi kriteria kelayakan dari segi desain visual, kemudahan penggunaan, dan kemudahan akses. Tampilan visual yang menarik, penggunaan warna yang proporsional, bahasa yang sederhana, serta ukuran dan jenis huruf yang mudah dibaca dinilai mampu mendukung kenyamanan dan kemudahan siswa dalam menggunakan media pembelajaran secara mandiri maupun terbimbing. Sementara itu, hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak. Penilaian tersebut mengindikasikan bahwa materi Keragaman Budaya Indonesia yang disajikan dalam media *scrapbook* telah selaras dengan capaian pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka, disusun secara runtut dan sistematis, serta relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, penyajian materi dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media *scrapbook* yang dibuat telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek media maupun materi. Oleh karena itu, *scrapbook* dianggap layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang mempelajari materi Keragaman Budaya Indonesia (Arum et al., 2023; Kasdriyanto & Wardana, 2021; Nisa, 2023; Utami & Reinita, 2021).

Efektivitas media *scrapbook* dievaluasi melalui perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media, yang diukur menggunakan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Uji coba dilakukan dalam dua tahapan, yakni skala kecil dan skala besar. Pada uji coba skala kecil, nilai rata-rata siswa meningkat dari 71,3 menjadi 81,3 setelah penggunaan media *scrapbook*. Sementara itu, pada uji coba kelompok besar, nilai rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang lebih signifikan, yaitu dari 61,5 pada *pretest* menjadi



88,6 pada *posttest*. Peningkatan nilai tersebut membuktikan bahwa penggunaan media *scrapbook* memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Berdasarkan analisis statistik, data hasil belajar pada uji coba kelompok kecil berdistribusi normal, sehingga pengujian perbedaan hasil belajar dilakukan menggunakan uji *paired samples t-test*. Hasil uji *paired samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *scrapbook* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Faizah et al., 2020; Hanifah & Asih, 2024; Muzekki & Januar, 2026; Nisa, 2023). Peningkatan hasil belajar ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang mengemukakan bahwa media pembelajaran inovatif memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa secara signifikan (Aviani et al., 2025; Mustafidah & Isdaryanti, 2025).

Sementara itu, pada uji coba kelompok besar, data hasil belajar tidak berdistribusi normal, sehingga analisis dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil analisis menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Hasilnya menunjukkan bahwa media *scrapbook* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV (Amalina, 2020; Hanifah & Asih, 2024; Nisa, 2023). Keefektifan media ini diduga dipengaruhi oleh karakteristik *scrapbook* yang bersifat visual, konkret, dan interaktif, sehingga mampu membantu siswa memahami materi yang bersifat naratif dan kontekstual. Selain itu, penggunaan media *scrapbook* mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, baik melalui pengamatan visual maupun interaksi langsung dengan media, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Podorejo 01 Kota Semarang pada materi Keragaman Budaya Indonesia.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media *scrapbook* yang dibuat telah terbukti berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memenuhi persyaratan kelayakan baik dari segi media maupun konten. Dengan demikian, media tersebut dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS pada materi Keragaman Budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media *scrapbook* dilaksanakan secara sistematis melalui tahapan model Borg dan Gall serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan Capaian Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media *scrapbook* berada pada kategori sangat layak. Validasi ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 97%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 87,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *scrapbook* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan, meliputi tampilan visual, penyajian materi yang runtut dan sistematis, penggunaan bahasa yang komunikatif, serta kesesuaian dengan tujuan dan capaian pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka.

Efektivitas media *scrapbook* tercermin dari peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media dalam pembelajaran. Pada uji coba skala kecil, rata-rata nilai siswa mengalami kenaikan dari 71,3 pada *pretest* menjadi 81,3 pada *posttest*, yang menunjukkan adanya perbaikan capaian belajar. Sementara itu, pada uji coba skala besar, nilai rata-rata hasil belajar



siswa meningkat dari 61,5 menjadi 88,6. Berdasarkan hasil analisis statistik, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *scrapbook*. Perolehan nilai N-Gain sebesar 0,67 (kategori sedang) pada uji coba skala kecil dan 0,89 (kategori tinggi) pada uji coba skala besar mengindikasikan bahwa media *scrapbook* terbukti efektif, bahkan sangat efektif, dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media *scrapbook* juga memiliki potensi untuk dikembangkan dan diterapkan pada materi IPAS lainnya maupun pada mata pelajaran lain di sekolah dasar. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengembangan media *scrapbook* berbasis digital serta meneliti pengaruhnya terhadap aspek lain, seperti motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amalina, A. F. (2020). Pengembangan media scrapbook dengan penerapan pendekatan kontekstual pada muatan pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Syntax Admiration*, 1(5), 468. <https://doi.org/10.46799/jsa.v1i5.90>
- Andrianti, T., & Widiyono, A. (2025). Pengembangan bahan ajar berbasis e-books terhadap hasil belajar IPA materi perubahan wujud benda siswa di sekolah dasar. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 617. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5003>
- Arum, D. W., Permana, E. P., & Zunaidah, F. N. (2023). Pengembangan media scrapbook quis IPA kelas IV materi metamorfosis sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(2), 1790. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.820>
- Aviani, F. N., Darman, D., & Saputra, H. N. (2025). Perancangan media pembelajaran berbasis video dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 1116. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6660>
- Dahliani, L. (2023). Media pembelajaran pertumbuhan tanaman hidroponik menggunakan demonstrasi dan discovery learning berbasis aplikasi Canva: Studi kasus di era digital. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 144. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.295>
- Faizah, M., Mahbudin, A. N. G., & Rofiki, I. (2020). The effect of scrapbook media on students' skills speaking/Pengaruh media scrapbook terhadap keterampilan berbicara siswa. *Journal AL-MUDARRIS*, 3(2), 105. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v3i2.433>
- Faqihana, P. A., Sabila, S. N. A., Sari, D., Libriani, S., Yulianti, A., & Muhtarom, T. (2025). Sekolah alam dalam mensosialisasikan nilai, sikap dan perilaku cinta lingkungan terhadap anak. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(2), 2025. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i2.2778>
- Fauziah, H., & Hidayat, M. T. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi belajar "Ayo Belajar Membaca" dan "Marbel Membaca" pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4825. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2944>
- Hanifah, L., & Asih, S. S. (2024). Keefektifan scrapbook dibandingkan papan wujud benda sebagai media pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(7), 6879. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i7.4761>
- Hasmawati, H., & Mukhtar, A. (2023). Asesmen dalam kurikulum merdeka perspektif pendidikan agama Islam. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 1(3), 197. <https://doi.org/10.31004/ijim.v1i3.20>



- Hermansyah, H., & Muslim, M. (2020). Urgensi pengembangan keterampilan belajar abad 21 di pendidikan dasar. *eL-Muhbib Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(2), 184. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v3i2.395>
- Hunaepi, H., & Suharta, I. G. P. (2024). Transforming education in Indonesia: The impact and challenges of the Merdeka Belajar curriculum. *Path of Science*, 10(6), 5026. <https://doi.org/10.22178/pos.105-31>
- Ikaningrum, R. E., Indriani, L., & Amalia, I. K. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media presentasi dalam mendukung pembelajaran di kelas bagi guru SD di Magelang. *Jurnal Anugerah*, 5(2), 233. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v5i2.6361>
- Isma, A., Isma, A., Isma, A., & Isma, A. (2023). Peta permasalahan pendidikan abad 21 di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 11. <https://doi.org/10.61255/jupiter.v1i3.153>
- Kasdriyanto, D. Y., & Wardana, L. A. (2021). Pengembangan media scrapbook berbasis picture and picture berorientasi wawasan kebangsaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 271. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1255>
- Kodi, O. N. (2021). The probing-prompting method to overcome the monotonous learning process in class. *SocioEdu Sociological Education*, 2(2), 26. <https://doi.org/10.59098/socioedu.v2i2.491>
- Mawardi, P., Nurhakim, I., & Veriansyah, I. (2023). Pengembangan modul literasi lingkungan melalui program sekolah di sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6609. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5351>
- Mirawati, M., Justicia, R., Halimah, L., & Hopiani, A. (2023). Pelatihan interaktif untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penyusunan KOSP dan modul ajar berbasis kurikulum merdeka di lembaga PAUD. *Jurnal Usia Dini*, 9(2), 128. <https://doi.org/10.24114/jud.v9i2.52406>
- Mubarok, Y., Sudana, D., & Nurhuda, Z. (2023). Penggunaan media gambar dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia 6-7 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6843. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5555>
- Mustafidah, L., & Isdaryanti, B. (2025). Pengembangan media popup book IPAS berbantuan augmented reality untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 733. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.6199>
- Muzekki, S., & Januar, L. R. (2026). Analisis pengaruh media audio visual dalam mengatasi tantangan rendahnya keterampilan menyimak cerita pada pembelajaran bahasa Indonesia melalui tren pemanfaatan teknologi sebagai solusi pembelajaran siswa kelas VIII. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 226. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8894>
- Nasir, M., Fahrudin, F., Haljannah, M., & Nehru, N. (2023). Implementasi model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa SMAN 5 Kota Bima. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 289. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i1.1370>
- Nisa, E. K. (2023). Pengembangan media pembelajaran scrapbook untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *Joyful Learning Journal*, 12(4), 219. <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i4.78246>
- Noorhapizah, N., Pratiwi, D. A., & Ramadhanty, K. (2022). Meningkatkan keterampilan berpikir kritis menggunakan smart model untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal*



- Cakrawala Ilmiah*, 2(2), 613.  
<https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalilmiah.v2i2.3773>
- Nuriah, C. I., Silvia, O., Pratiwi, P. D. N., Sari, S. R., Rhomadoni, S., & Zad, T. F. K. (2023). Meningkatkan kemandirian dan kreativitas siswa dalam pendidikan kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 11.  
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i2.172>
- Rahmaniah, N., Marini, A., & Azmi, A. N. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai inovasi pembelajaran mahasiswa PGMI pada mata kuliah media pembelajaran di era kurikulum merdeka. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 6(1), 133.  
<https://doi.org/10.32934/jmie.v6i1.463>
- Rosmiati, S., Iswara, P. D., & Djuanda, D. (2024). Pengembangan media flipbook audio sebagai media pembelajaran membaca nyaring di kelas II SD. *Jurnal Onoma: Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 10(3), 2909. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.3985>
- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh model pembelajaran open ended terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2644. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1250>
- Setyani, E. T., Wijayanti, A., & Pariyati, P. (2024). Keefektifan media Canva untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia kelas V SD. *JS (Jurnal Sekolah)*, 8(3), 403. <https://doi.org/10.24114/js.v8i3.58193>
- Suharyo, S., Subyantoro, S., & Pristiwati, R. (2024). Kecerdasan buatan dalam konteks kurikulum merdeka pada jenjang pendidikan dasar dan menengah: Membangun keterampilan menuju Indonesia emas 2045. *HUMANIKA*, 30(2), 208. <https://doi.org/10.14710/humanika.v30i2.60563>
- Sumantri, M. S., Edwita, E., Abustang, P. B., Wijaya, S. K., Triana, H., & Jayadi, J. (2024). Pengabdian kepada masyarakat melalui implementasi kurikulum merdeka bagi guru di Pulau Tunda. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 9(2), 312. <https://doi.org/10.30653/jppm.v9i2.587>
- Suprpto, H. M. (2021). Pengaruh buku cerita bergambar terhadap kemampuan membaca pemahaman dan hasil belajar siswa. *LITERA*, 20(3), 446. <https://doi.org/10.21831/ltr.v20i3.40074>
- Utami, L., & Reinita, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran scrapbook pada pembelajaran tematik terpadu berbasis picture and picture untuk siswa kelas V SD. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 11(2), 127. <https://doi.org/10.24114/esjsgsd.v11i2.27545>
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, N., & Anar, A. P. (2020). Pendidikan IPS menjawab tantangan abad 21: Sebuah kritik atas praktik pembelajaran IPS di sekolah dasar. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 185. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v2i2.3868>
- Yansaputra, G., & Pangestika, R. R. (2020). Peningkatan sikap sosial positif melalui outing class permainan tradisional interaktif. *AKSIOLOGIYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 37. <https://doi.org/10.30651/aks.v4i2.3454>
- Zuhriyah, A. (2021). Urgensi penerapan outdoor learning dalam praktik pendidikan lingkungan. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 5170. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1662>