



Pengembangan Media Scrapbook Materi Warisan Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPAS

Fitri Novita Sari ^{1*}, Moh Syafruddin Kuryanto ², Ika Ari Pratiwi ³

Correspondensi Author

^{1 2 3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia
Email: sfitrinovitasari@gmail.com

Keywords :

Media Scropbook;
Warisan Budaya;
Pembelajaran IPAS;
ADDIE;

Abstrak. Urgensi dari penelitian ini terletak pada perlunya media pembelajaran yang inovatif dan menarik, seperti scrapbook, untuk meningkatkan kevalidan dan kepraktisan proses belajar mengajar IPAS. Dengan mengembangkan media tersebut, diharapkan dapat memperbaiki kualitas pembelajaran yang lebih efektif dan mudah diterapkan di lingkungan pendidikan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan pengembangan media scrapbook pada pembelajaran IPAS. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan di SD 6 Getassrabi, Desa Getassrabi, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus, dari Maret hingga Agustus 2024. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kevaliditan media scrapbook materi warisan budaya Indonesia yang dikembangkan memiliki kriteria sangat valid dengan persentase rata-rata sebesar 98,43%, dan tingkat kepraktisan media scrapbook yang dikembangkan memiliki kriteria sangat praktis dengan persentase rata-rata diperoleh sebesar 95,25%. Simpulan penelitian ini adalah media scrapbook dinyatakan sangat valid dan sangat praktis digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPAS.

Abstract. The urgency of this research lies in the need for innovative and interesting learning media, such as scrapbooks, to increase the validity and practicality of the science teaching and learning process. By developing this media, it is hoped that it can improve the quality of learning that is more effective and easy to apply in the educational environment. The aim of this research is to determine the validity and practicality of developing scrapbook media in science learning. This type of research is development research with the ADDIE model. This research was conducted at SD 6 Getassrabi, Getassrabi Village, Gebog District, Kudus Regency, from March to August 2024. Data collection techniques used observation, interviews, questionnaires and documentation. The results of this research show that the level of validity of the scrapbook media developed for Indonesian cultural heritage material has very valid criteria with an average percentage of 98.43%, and the level of practicality of the scrapbook media developed has very practical

criteria with an average percentage obtained of 95.25%. The conclusion of this research is that the scrapbook media is declared to be very valid and very practical to use to improve science learning outcomes.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Kemajuan zaman, terutama dalam bidang pendidikan, menjadikan media pembelajaran sebagai elemen yang sangat penting dalam proses pembelajaran (Khoirin, 2023). Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam memastikan bahwa pembelajaran berjalan dengan efektif dan optimal. Pembelajaran yang efektif terjadi ketika guru dapat memanfaatkan media pembelajaran secara tepat sesuai dengan tuntutan kurikulum (Ilfa et al, 2023).

Kurikulum Merdeka mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemahaman diri sendiri, serta lingkungan sekitar, yang semuanya bertujuan untuk memperluas pengetahuan dan konsep dalam pembelajaran (Amalina, 2020). Pembelajaran IPAS, terutama pada materi IPS dalam Kurikulum Merdeka, bertujuan untuk mengembangkan rasa ingin tahu, peran aktif siswa, serta keterampilan dan pengetahuan mereka (Putri et al, 2022). Diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat membuat proses belajar lebih menarik dan efektif.

Media pembelajaran dalam kurikulum merdeka menjadi faktor penting yang diharapkan dapat mengurangi penggunaan metode ceramah dan menggantinya dengan pemanfaatan berbagai (Islami et al, 2022). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses belajar untuk merangsang siswa agar lebih termotivasi untuk belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih menarik dan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran karena materi yang

disampaikan guru menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa (Rahmawanti et al, 2020).

Media pembelajaran dalam proses belajar siswa memiliki manfaat dalam peningkatan kelancaran dan hasil belajar, serta kemampuan untuk mengarahkan perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka (Pratiwi et al, 2020). Media pembelajaran sebagai komponen yang menyajikan informasi dan merangsang interaksi siswa dengan materi pelajaran, termasuk format seperti teks, gambar, audio, dan video untuk meningkatkan pemahaman konsep (Alwi et al, 2024). Media pembelajaran mencakup berbagai alat yang dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran serta mendorong partisipasi siswa dalam proses belajar, berfungsi untuk memperjelas materi, memperkaya pengalaman belajar, dan meningkatkan keterlibatan siswa dengan pelajaran (Ikhsani et al, 2023). Ketiga definisi ini menegaskan bahwa media pembelajaran berperan penting tidak hanya sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas informasi, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di kelas VI SD 6 Getassrabi, ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran. Salah satu masalah utama adalah kesulitan siswa dalam memahami materi IPAS, terutama pada topik Warisan Budaya Indonesia Mendunia. Kesulitan ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung

monoton serta kurangnya media pembelajaran yang mendukung. Guru hanya menggunakan buku guru, LKS, dan buku paket sebagai sumber pembelajaran tanpa memanfaatkan media lain yang dapat menarik perhatian dan membantu pemahaman siswa. Akibatnya, siswa merasa bosan dan tidak termotivasi, yang berdampak pada menurunnya hasil belajar mereka. Oleh karena itu, para guru perlu menunjukkan kreativitas dan inovasi yang lebih dalam mengelola proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang lebih kreatif, kegiatan belajar mengajar dapat menjadi lebih menarik, menyenangkan, serta efektif dalam mencapai tujuan pendidikan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Piaget (Nabila et al, 2024) Pada usia 11 hingga 12 tahun, siswa kelas VI umumnya telah memasuki tahap perkembangan kognitif operasional formal, sesuai dengan teori perkembangan Piaget. Pada tahap ini, mereka mulai mampu berpikir abstrak, melakukan penalaran logis, serta memecahkan masalah yang melibatkan konsep-konsep kompleks tanpa perlu mengandalkan objek konkret. Hal ini memungkinkan mereka untuk memahami materi pelajaran yang lebih rumit dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara lebih matang. Kemampuan berpikir siswa telah mencapai tingkat yang lebih tinggi, di mana mereka mampu menyelesaikan permasalahan yang bersifat verbal dan memiliki kompleksitas yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mereka telah mengembangkan keterampilan kognitif yang mendalam untuk mengatasi berbagai tantangan yang lebih rumit.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, diperlukan penelitian untuk menemukan solusi guna meningkatkan pembelajaran yang efektif. Salah satu pendekatan yang dapat diambil adalah mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran

yang inovatif dapat meningkatkan motivasi siswa dan memperbaiki hasil belajar mereka. Dalam hal ini, peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *scrapbook*. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan spesifik pembelajaran, sehingga media dapat berfungsi sebagai alat bantu yang konkret dan jelas, membantu siswa memahami dan menyerap materi pelajaran dengan lebih baik.

Penggunaan media pembelajaran *scrapbook* terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang berkaitan dengan Warisan Budaya Indonesia yang mendunia. (Wulandhari et al, 2023). Keterbatasan materi dalam buku LKS pada pembelajaran IPAS menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya pemahaman siswa. Penggunaan *scrapbook* sebagai media visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Selain itu, *scrapbook* juga mendukung pemahaman siswa terhadap data yang lebih bermutu dan mendorong kemampuan mereka untuk mengolah serta mengembangkan informasi.

Inovasi dari pengembangan penelitian ini adalah memodifikasi media *scrapbook* dengan menambahkan gambar-gambar yang dibuat kreatif dan replika dari materi warisan budaya Indonesia, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan memahami materi dengan lebih baik (Khotimah et al, 2021). Oleh karena itu, penggunaan media *scrapbook* diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Warisan Budaya Indonesia Mendunia. .

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media *Scrapbook* Materi Warisan Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPAS".

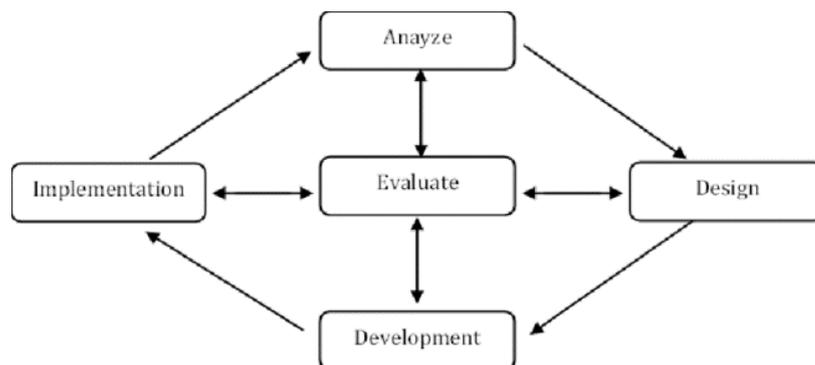
Metode

Penelitian ini dilakukan di SD 6 Getassrabi, Desa Getassrabi, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus, dari Maret hingga Agustus 2024. Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development/ R&D).

Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas serta memperbaiki atau menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. (Sarta et al, 2023). Tujuan penelitian pengembangan ini untuk menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada) atau memperbaiki yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien. Studi ini menerapkan model ADDIE sebagai kerangka kerja.

Penelitian yang dilakukan oleh Robert Maribe Brach berfokus pada pengembangan Desain Instruksional dengan menggunakan pendekatan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Model ini dipilih karena sesuai dengan penelitian dalam pengembangan media pembelajaran *scrapbook*. Peneliti mengembangkan media *scrapbook* pada materi warisan budaya Indonesia Mendunia. Produk yang dihasilkan berupa media *scrapbook* pada pembelajaran IPAS materi warisan budaya Indonesia yang telah diakui oleh UNESCO di kelas VI SD 6 Getassrabi.



Gambar 1. Langkah-langkah ADDIE

Model ini terdiri dari lima tahap utama yang berhubungan satu sama lain, seperti terlihat dalam diagram:

1. **Analyze (Analisis):** Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, permasalahan, dan tujuan yang perlu dicapai. Hasil analisis akan menjadi dasar dalam merancang solusi pembelajaran yang tepat.
2. **Design (Desain):** Pada tahap ini, solusi pembelajaran mulai dirancang. Langkah ini melibatkan perencanaan strategi pembelajaran, struktur materi, media, dan evaluasi yang akan digunakan.
3. **Development (Pengembangan):** Berdasarkan desain yang telah dibuat, materi pembelajaran dan media dikembangkan. Ini mencakup pembuatan konten, alat bantu, atau media pembelajaran yang sesuai.
4. **Implementation (Implementasi):** Pada tahap ini, hasil pengembangan diterapkan dalam lingkungan pembelajaran. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa materi dan media pembelajaran dapat berfungsi secara efektif.
5. **Evaluate (Evaluasi):** Evaluasi dilakukan secara terus-menerus di setiap tahap untuk memastikan kualitas dan keberhasilan dari proses pengembangan pembelajaran. Evaluasi ini bisa bersifat formatif (selama proses) atau sumatif (setelah implementasi).

Media yang dikembangkan divalidasi oleh validator untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *scrapbook*. Informasi kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas VI mengenai kebutuhan media pembelajaran. Selain itu, data kualitatif juga mencakup masukan dan penilaian yang diberikan oleh sejumlah

validator yang memiliki keahlian di bidang media dan materi pembelajaran. Data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian menggunakan skala penskoran. Hasil persentase yang diperoleh, kemudian diinterpretasikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif yang dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 1. *Persentase kelayakan*

Rata-rata Persentase (%)	Klasifikasi Kelayakan
$76\% < P \leq 100\%$	Sangat layak
$51\% < P \leq 75\%$	Layak
$26\% < P \leq 50\%$	Cukup layak
$0\% < P \leq 25\%$	Kurang layak

Pada tabel di atas, dijelaskan bahwa data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian yang dihitung menggunakan skala penskoran tertentu. Setiap nilai yang terkumpul melalui skala tersebut kemudian diolah menjadi persentase, yang selanjutnya digunakan untuk memudahkan interpretasi hasil penelitian.

Persentase yang diperoleh dari pengolahan data kuantitatif ini tidak hanya disajikan secara numerik, tetapi juga diinterpretasikan ke dalam bentuk kualitatif. Interpretasi kualitatif ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih

mendalam tentang makna dari persentase yang diperoleh, sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami kualitas atau tingkat pencapaian berdasarkan kategori yang telah ditentukan.

Hasil akhir dari interpretasi kualitatif ini, yang menggambarkan hasil analisis, dapat dilihat dengan lebih jelas melalui tabel yang disajikan. Tabel tersebut memberikan gambaran menyeluruh mengenai hubungan antara data kuantitatif dan interpretasi kualitatif, sehingga memudahkan dalam penarikan kesimpulan terhadap hasil penilaian yang dilakukan.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti yaitu mengembangkan media Scrapbook Materi Warisan Budaya Indonesia pada Pembelajaran IPAS di kelas VI SD 6 Getassrabi. Peneliti menerapkan metode penelitian pengembangan yang mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

1. Tahap *analysis* (analisis)

Tahap analisis dilakukan pengumpulan data informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan mengembangkan produk yang akan dikembangkan selanjutnya oleh peneliti. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi

dan wawancara dengan siswa dan guru kelas VI SD 6 Getassrabi. Setelah melakukan observasi dan pengamatan langsung proses pembelajaran IPAS di kelas VI, peneliti menemukan informasi sebagai berikut:

a) Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa guru hanya memanfaatkan bahan ajar berupa buku guru, LKS dan buku paket sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran juga tidak didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi. Pelaksanaan pembelajaran yang hanya menggunakan buku LKS membuat siswa kurang paham dengan materi karena keterbatasan

- dalam materi yang kurang lengkap.
- b) Berdasarkan hasil wawancara kebutuhan guru, bahan ajar yang sering digunakan dalam pembelajaran IPAS materi warisan budaya Indonesia mendunia seperti buku guru, LKS dan paket masih belum efektif didalam proses pembelajaran sehingga peneliti memberikan solusi dengan adanya media pembelajaran yaitu media *scrapbook*, didalam media *scrapbook* materi akan diperluas lagi dengan menambahkan point-point penjelasan singkat yang mudah dipahami siswa dan memuat replika dari warisan budaya Indonesia yang mendunia (telah diakui oleh UNESCO), media *scrapbook* didesain sekreatif dengan gambar warisan budaya Indonesia agar siswa lebih semangat untuk menerima materi pembelajaran dan ukuran media *scrapbook* yang diinginkan dengan ukuran f4.
- c) Berdasarkan Hasil wawancara kebutuhan siswa, peneliti memilih 2 siswa untuk diwawancarai sebagai sampel yaitu 2 siswa perempuan. Dari 2 siswa itu mengatakan perlu adanya media *scrapbook* pada pembelajaran materi warisan budaya indonesia mendunia, siswa menginginkan materi yang ada didalam media *scrapbook* lebih ringkas

dan mudah dipahami dengan deskripsi singkat, desain media yang bagus dan menarik sehingga membuat siswa bersemangat dan tertarik untuk mempelajarinya.

2. Tahap *design* (perancangan)

Tahap perencanaan yang meliputi pembuatan media *scrapbook* sebagai produk pengembangan yang peneliti lakukan. Pembuatan media *scrapbook* ini meliputi gambaran secara keseluruhan isi/kerangka media *scrapbook* yang akan dikembangkan dalam media *scrapbook* sebagai berikut:

- 1) Terdapat Fitur *scrapbook* meliputi cover, kata pengantar, petunjuk media, materi warisan budaya Indonesia yang mendunia, daftar pustaka dan biografi penulis.
- 2) Membuat materi/pokok bahasan warisan budaya Indonesia mendunia.

Mengumpulkan alat dan bahan pembuatan media *scrapbook* seperti: gunting, penggaris, pensil, katek (pisau kecil), lem, dobel tip putih, replika benda dari warisan budaya Indonesia, koran, kertas karton padi, kertas manila, kertas karton, ukuran *scrapbook* 21 x 33 cm.

Tabel 2. Rancangan Awal Media Scrapbook Materi Warisan Budaya Indonesia Mendunia

No	Gambar	Keterangan	No	Gambar	Keterangan
1.		Sampul	4		Materi tentang warisan budaya Indonesia mendunia
2.		Kata Pengantar	5		Daftar pustaka
3.		Capaian pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	6		Biografi penulis

Tabel 2 tahap desain ini juga disusun instrumen validasi validator berupa angket terhadap produk pengembangan media pembelajaran scrapbook yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap ini dimulai dengan menyusun kisi-kisi instrumen angket validasi, dimana hasilnya berupa penelitian terhadap Aspek materi. Validasi media dilakukan oleh para ahli yaitu dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus yang ahli dalam pengembangan media yaitu Fatikhatun Najikha, M.Pd dan Dr. Nur Fajrie, S. Pd., M.Pd. Validasi materi pada pengembangan media ini terdiri dari 2 dosen yaitu yang pertama Dr. Erik aditia Ismaya. S.Pd.,M.A dan Dr. Ahmad Hariyadi, S.Pd.,M.Pd. Selain itu disusun pula instrumen angket guru wali kelas IV dan angket respon siswa terhadap produk pengembangan media

scrapbook.

3. Tahap *development* (pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan pembuatan produk media scrapbook materi warisan budaya Indonesia. Tahap ini meliputi penyusunan isi media, validasi, dan nilai kepraktisannya setelah validasi. Isi materi yaitu pembelajaran IPAS materi IPS dengan materi warisan budaya Indonesia yang mendunia (telah diakui oleh UNESCO). Data hasil validasi produk diperoleh dari pengisian angket validasi produk oleh dosen yang sesuai dengan bidangnya yaitu bidang materi dan media.

Pertama, dilakukan validasi dengan ahli materi. Hasil penilaian yang diperoleh kemudian disusun dan dihitung berdasarkan kriteria kevalidan. Persentase hasil penilaian yang diperoleh disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Skor	persentase
1	16	100%
2	16	100%

Berdasarkan Tabel 3, hasil penilaian validasi materi termasuk dalam kriteria sangat valid dari validator 1 dengan persentase 100% dengan kriteria sangat valid dan dari validator 2 sebesar 100%, sehingga dapat diperoleh rata-rata persentase sebesar 100% dengan kriteria

sangat valid.

Kedua, dilakukan validasi dengan ahli media. Hasil yang diperoleh kemudian disusun dan dihitung berdasarkan kriteria kevalidan. Persentase hasil penilaian yang diperoleh disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Skor	persentase
1	16	100%
2	15	93,75%

Berdasarkan Tabel 4, hasil penilaian validasi media termasuk dalam kriteria sangat valid dari validator 1 dengan persentase 100% dengan kriteria sangat valid dan dari validator 2 sebesar 93,75%, sehingga dapat diperoleh rata-rata persentase sebesar 96.87% dengan kriteria sangat valid.

4. Tahap *implementation* (implementasi)

Implementasi dilakukan uji coba produk media scrapbook materi warisan budaya Indonesia dikelas VI SD 6 Getassrabi yang

telah dikembangkan dan sudah direvisi/diperbaiki berdasarkan saran yang diberikan oleh validator. Uji coba produk ini dilakukan pada tanggal 9 Agustus 2024 dengan sebelumnya sudah dilakukan wawancara singkat dengan siswa dan guru wali kelas VI SD 6 Getassrabi. Uji coba terhadap media scrapbook ini dengan memberikan angket kepada siswa kelas VI SD 6 Getassrabi untuk mengetahui kepraktisan media untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya dilakukan uji coba

kepada siswa untuk mengetahui respon siswa dengan penyebaran angket kepada siswa kelas VI SD 6 Getassrabi. Berikut data yang

diperoleh berdasarkan angket respon siswa disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Data Uji Coba Produk

No.	Jumlah Nilai (29 siswa)	Persentase (%)
1	116	100%
2	101	87,06%
3	101	87,06%
4	105	90,05%
5	111	95,68%
6	116	100%
7	111	95,68%
8	105	90,05%
9	111	95,68%
10	111	95,68%
11	111	95,68%
12	105	90,05%
13	116	100%
14	116	100%
15	116	100%
16	116	100%
Jumlah	1768	95,25%
Kriteria	Sangat Layak	

5. Tahap *evaluation* (evaluasi)

Tahap evaluasi ini adalah tahap terakhir dalam prosedur model ADDIE, berdasarkan hasil dari validasi validator media sebesar 93,75% (sangat Layak), validator materi 100% (sangat layak) dan penilaian dari siswa kelas VI sebesar 95,25% (sangat praktis),

berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* ini sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPAS materi warisan budaya Indonesia di kelas VI SD 6 Getassrabi serta dapat digunakan tanpa perbaikan.

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media, dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* bertema warisan budaya Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS telah melalui proses pengembangan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Kesimpulan yang diperoleh menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang sangat tinggi. Tingkat kevalidan media *scrapbook* ini dinilai oleh dua validator, yakni validator media dan validator materi. Hasil keseluruhan penilaian

dari para validator menunjukkan rata-rata presentasi sebesar 98,43%, yang termasuk dalam kategori "sangat layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa media *scrapbook* tidak memerlukan perbaikan lebih lanjut dan sudah memenuhi standar yang ditetapkan untuk materi pendidikan. Tingkat kepraktisan media *scrapbook* juga dinilai oleh siswa kelas VI melalui angket. Berdasarkan hasil angket tersebut, tingkat kepraktisan media ini memperoleh presentasi rata-rata sebesar 95,25%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis". Artinya, media *scrapbook* yang dikembangkan peneliti tidak hanya layak

secara akademis tetapi juga mudah digunakan oleh siswa tanpa membutuhkan perbaikan atau modifikasi tambahan. Media scrapbook ini dianggap sebagai solusi yang

efektif dan efisien dalam mendukung proses pembelajaran IPAS, khususnya terkait materi warisan budaya Indonesia.

Daftar Rujukan

1. Alwi, M., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Meta analisis pengembangan modul IPAS berorientasi kearifan lokal lombok di sekolah dasar. http://dx.doi.org/10.29210/3003359200_0
2. Amalina, Aulia Fatwa. (2020). Pengembangan Media *Scrapbook* Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Health Sains*. <https://doi.org/10.46799/jsa.v1i5.90>
3. Harjanti, Rina, Supriyati, Yetty, & Rahayu, Wardani. (2019). Evaluation of Learning Programs at Elementary School Level of “ Sekolah Alam Indonesia (SAI)”. (Evaluative Research Using Countenance Stake ’ s Model). 7(2), 125–132. <https://doi.org/10.12691/education-7-2-2>
4. Ikhsani, Nasa Mayyisi Ikhsani, & Alfiansyah, Iqnatia Alfiansyah. (2023). Persepsi Guru Terkait Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Elementaria Edukasia*. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7132>
5. Ilfa, Muhammad Khaza, Ardianti, Sekar Dwi, & Kuryanto, Mohammad Syafruddin. (2023). Pengaruh Discovery Learning Berbantu Media Audiovisual Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v6i1.2979>
6. Islami, Amalia Nur, Pratiwi, Ika Ari, & Ismaya, Erik Aditia. (2022). Hubungan Kebiasaan Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Di Desa Tunjungharjo Kecamatan Tegowanu Grobogan. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3031>
7. Khoirin, Lukman. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Attanwir: Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*. <https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamanpendidikan.v14i2.435>
8. Khotimah, Tutik, Pratiwi, Ika Ari, & Fardani, Much Arsyad. (2021). An Analysis of Game Difficulty in “Game Panjol”. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i7.9333>
9. Lailiyah, Fauzan, & Istianah, Farida. (2020). Pengembangan media komik siklus air untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 08(01), 89–99.
10. Muktadir, Abdul, Darmansyah, Ady, & Kamelia, Yella. (2022). Pelatihan Pembuatan Media *Scrapbook* dalam Pembelajaran Tematik Bagi Guru-guru di SDN 57 Kota Bengkulu. *Jurnal Abdi Pendidikan*. <https://doi.org/10.33369/abdipendidikan.3.1.15-20>
11. Nabila, G., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Media Ludo Kebhinekaan Pada Pembelajaran IPS Keberagaman Budaya (Studi Analisis Kebutuhan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar). *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 9(1), 35-52. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v9i1.8308>
12. Nurpratama, Rika Rosiana, & Faznur, Lutfi Syauki. (2023). Pengembangan Media *Scrapbook* terhadap Keterampilan Menulis Pantun pada Kelas VII.

- KABASTRA: Kajian Bahasa Dan Sastra.
<https://doi.org/10.31002/kabasttra.v2i2.269>
13. Nuzula, Nur Firdausi, Sari, Arissona Dia Indah, & Subayani, Nataria Wahyuning. (2023). Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Rme Materi Perkalian Kelas IV SD Muhammadiyah 1 Bawean. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*.
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n3.p167-174>
 14. Pasaribu, Wirda Ichسانی, & Silalahi, Beta Rapita. (2022). Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran Ipa Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas Iv Sd. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
<https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i1.279>
 15. Pratiwi, Ika Ari, Afisa, Zahra Rifqa, & Fajrie, Nur. (2023). Analisis Kebutuhan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Kota Pati untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V. *Jurnal Basicedu*.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5573>
 16. Putri, Riyan Aryuning, Pratiwi, Ika Ari, & Kuryanto, M. Syafruddin. (2022). Problematika Guru dalam Program Pembiasaan Karakter Sopan Santun Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi P2M STKIP Siliwangi*, 9(1), 33-42.
<https://doi.org/10.22460/p2m.v9i1.3054>
 17. Rahmawanti, Novi, Mashuri, Mohan Taufiq, & Nurjanah, Nurjanah. (2020). Pengaruh media *scrapbook* terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan penyangga. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*.
<https://doi.org/10.30738/natural.v6i2.5251>
 18. Sarta, I. F., & Wuryasturi, S. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Budaya Banten Pada Tema 2 Di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 40-46.
<https://doi.org/10.37150/perseda.v6i1.1775>
 19. Verawati, Ni Nyoman Sri Putu. (2020). Efektivitas Penggunaan E-Learning dalam Pengajaran di Kelas untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 7(2), 168-175.
 20. Wulandhari, Sri, Sukaesih, Nunung Siti, & Sutresna, Iyos. (2023). Perbandingan Pendidikan Kesehatan melalui Media *Scrapbook* dan Ceramah Mengenai Pencegahan Demam Berdarah Dengue pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*.
<https://doi.org/10.37287/jppp.v5i2.1599>
 21. Yono, Sugi, & Estiastuti, Arini. (2022). Pengembangan Media *Scrapbook* Digital Model Problem-Based Learning Pada Muatan Ips. *Joyful Learning Journal*.
<https://doi.org/10.15294/jlj.v11i1.54857>