



Pengembangan Media Scrapbox Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS pada Materi Peninggalan Sejarah di Sekolah Dasar

Risma Wahyu Wardani ^{1*}, Galih Mahardika Christian Putra ²

Correspondensi Author

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email:

rismawardani2018@students.unnes.ac.id,
galihputra@mail.unnes.ac.id

Keywords :

Pengembangan;
Media Pembelajaran;
Media Scrapbox;
Kearifan Lokal;
Hasil Belajar IPAS;

Abstrak. Urgensi penelitian ini adalah mengembangkan media scrapbox berbasis kearifan lokal yang inovatif dan kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar pada materi peninggalan sejarah. Pembelajaran yang ideal memerlukan peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang aktif serta dukungan media pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS, murid dituntut untuk memahami konsep yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi sarana penting untuk membantu pemahaman dan meningkatkan hasil belajar. Permasalahan yang ada di kelas IV SDN Kudubanjara 02 yaitu rendahnya hasil belajar murid dalam materi peninggalan sejarah. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang kontekstual, sehingga pengembangan media scrapbox dapat memperbaiki proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran scrapbox dalam materi peninggalan sejarah pada pelajaran IPAS kelas IV yang telah diuji kelayakan dan keefektifannya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE melalui tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini melibatkan 25 murid kelas IV SDN Kudubanjara 02. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, angket dan tes. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji paired sample T-tes dan uji N-Gain. Adapun hasil uji validasi ahli dari ahli media sebesar 93% dan dari validasi ahli materi 97% dengan kriteria sangat layak. Kemudian, hasil angket respon guru mendapatkan persentase 91% dengan kriteria sangat layak, angket respon murid pada uji coba skala kecil sebesar 97% dengan kriteria sangat layak. Selain itu, hasil rata-rata pretest dan posttest 77,58. Hal tersebut menunjukkan bahwa media scrapbox efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS murid kelas IV SDN Kudubanjara 02. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media scrapbox materi peninggalan sejarah sudah layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV sekolah dasar.

Abstract. The urgency of this research is to develop an innovative and contextual scrapbox learning media based on local wisdom to improve elementary school students' IPAS learning outcomes on

historical heritage material. Ideal learning requires the role of teachers in creating an active learning atmosphere and the support of learning media. In science learning, students are required to understand abstract concepts. Therefore, learning media is an important tool to help understanding and improve learning outcomes. The problem in grade IV of SDN Kudubanjara 02 is the low student learning outcomes in the material of historical heritage. The limited use of contextual learning media, so the development of scrapbox media can improve the learning process more effectively and interesting. This study aims to develop scrapbox learning media in the material of historical heritage in science lessons for grade IV which has been tested for its feasibility and effectiveness. This study uses the research and development (R&D) method with the ADDIE model through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects in this study involved 25 grade IV students of SDN Kudubanjara 02. Data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires and tests. Data analysis techniques used normality tests, homogeneity tests, paired sample T-tests and N-Gain tests. The results of the expert validation test from media experts were 93% and from material expert validation 97% with very feasible criteria. Then, the results of the teacher response questionnaire got a percentage of 91% with very feasible criteria, the student response questionnaire in the small-scale trial was 97% with very feasible criteria. In addition, the average results of the pretest and posttest were 77.58. This shows that the scrapbox media is effective in improving the science learning outcomes of fourth-grade students of SDN Kudubanjara 02. Based on the results of this study, it can be concluded that the scrapbox media on historical heritage material is feasible and effective in improving the science learning outcomes of fourth-grade elementary school students.

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



Pendahuluan

Sebagai sebuah sistem, proses belajar mengajar melibatkan rangkaian elemen yang saling bertautan dan berfungsi secara kolektif untuk mengoptimalkan hasil sesuai dengan tujuan pembelajaran (Halid, 2024). Guru menjadi seseorang yang sangat berpengaruh dalam kegiatan proses pembelajaran (Fauzi & Mustika, 2022). Kemampuan seorang guru di kelas dalam mengelola pembelajaran sangat mempengaruhi proses belajar. Seorang guru memiliki tugas utama yaitu mengajar, mendidik, mengarahkan, membimbing, menilai, mengevaluasi, dan melatih murid. (Yusron, 2025). Oleh karena itu, guru harus mampu mempraktikkan cara mengajar yang ideal (Muniyati & Pepryanti, 2024). Pembelajaran yang ideal adalah ketika lingkungan terasa nyaman dan membantu murid mencapai tujuan mereka, sehingga memudahkan mereka untuk memahami apa yang mereka pelajari (Rochmada, 2022).

Kondisi ini dapat dicapai jika terdapat dukungan pembelajaran yang baik dan beragam. Oleh karena itu, kegiatan di kelas harus menggunakan berbagai metode untuk membantu murid lebih terlibat dalam apa yang mereka pelajari. Upaya ini penting untuk membuat pembelajaran menyenangkan dan membantu murid belajar dengan baik (Limsi

& Iswatiningsih, 2025). Kelas yang baik seharusnya membantu murid belajar dengan cara yang aktif dan menyenangkan (Ode et al., 2025). Pembelajaran harus direncanakan sedemikian rupa sehingga membantu murid menikmati proses belajar dan juga memperkuat kemampuan berpikir mereka (Afrianti et al., 2025; Muniyati & Pepryanti, 2024).

Pembelajaran IPAS bukan hanya tentang mempelajari fakta dan gagasan, tetapi juga tentang menunjukkan bagaimana penemuan ilmiah terjadi, berdasarkan pengetahuan terorganisir tentang lingkungan. Dalam kegiatan pembelajaran, guru membantu membimbing proses tersebut, dan murid berperan aktif di kelas (Nurhasanah et al., 2024). Oleh karena itu, penting untuk memiliki media pembelajaran yang membantu murid lebih memahami materi pelajaran dengan mempermudah proses pembelajaran bagi mereka (Nuralisakhi et al., 2025). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menjaga minat murid dan membantu mereka memahami pelajaran dengan lebih baik (Putri & Lasari, 2023). Media sangat penting dalam membantu murid belajar. Media pembelajaran yang dibuat dengan baik dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih baik (Daniyati et al., 2023). Hal ini sangat berguna untuk mempelajari IPAS, di mana pemahaman ide-ide ilmiah bisa jadi sulit karena seringkali bersifat abstrak, seperti saat mempelajari materi warisan sejarah. Materi peninggalan sejarah membahas berbagai objek dan orang dari masa lalu, tetapi tidak setiap item ditampilkan secara langsung dalam kegiatan kelas (Niza et al., 2025).

Kesulitan dalam menampilkan objek nyata di kelas dapat mempersulit murid untuk memahami topik yang mereka pelajari. Ketika murid kesulitan membayangkan bentuk dan makna benda-benda bersejarah, hasil belajar mereka tidak sebaik yang seharusnya. Hasil belajar menunjukkan apa yang diharapkan murid untuk pelajari dan capai melalui studi mereka (Sunarti, 2024). Pencapaian ini menunjukkan bahwa kompetensi telah dipahami dan dikuasai dengan baik, yang berarti proses pembelajaran telah berjalan dengan baik (Setiawan et al., 2022). Selain itu, kreativitas guru memainkan peran kunci dalam membantu murid tetap termotivasi untuk belajar. Motivasi yang baik dapat membuat seseorang lebih tertarik untuk belajar dan benar-benar dapat mempengaruhi seberapa baik mereka belajar. Guru harus memberikan murid kesempatan belajar yang berharga untuk membantu mereka berprestasi lebih baik dalam studi mereka (Mangangantung et al., 2022). Selain itu, kreativitas guru memainkan peran kunci dalam membantu murid tetap termotivasi untuk belajar. Motivasi yang baik dapat membuat seseorang lebih tertarik untuk belajar dan benar-benar dapat mempengaruhi seberapa baik mereka belajar. Guru harus memberikan murid kesempatan belajar yang berharga untuk membantu mereka berprestasi lebih baik (Kemendikdasmen, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa pembelajaran SDN Kudubanjar 02, khususnya pada mata pelajaran IPAS masih menghadapi berbagai kendala. Murid kesulitan memahami informasi yang dijelaskan guru. Terlebih lagi, penggunaan media pembelajaran masih belum meluas, sehingga menyebabkan pengalaman belajar yang kurang efektif. Sekolah memiliki proyektor yang seharusnya membantu pembelajaran, tetapi sudah lama tidak berfungsi dan tidak dapat digunakan lagi. Pembelajaran yang baik terjadi ketika terdapat lingkungan kelas yang mendukung dan sumber daya yang cukup tersedia (Siregar & Paizah, 2025). Terlebih lagi, masih belum cukup banyak media pembelajaran yang baik untuk mata pelajaran IPAS dan ilmu alam di kelas. Pembelajaran IPAS seharusnya dirancang dengan cara yang menarik dan menyenangkan, namun banyak guru masih belum mampu memanfaatkan media pembelajaran yang efektif untuk mengatasi tantangan ini (Reza et al., 2025).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, diketahui bahwa murid masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran. Dalam proses belajar, murid dinilai lebih mudah memahami materi apabila disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran dibandingkan hanya melalui penjelasan lisan dari guru dan buku. Oleh karena itu, media pembelajaran harus berfungsi sebagai cara untuk berkomunikasi dan berbagi isi pelajaran (Wardani et al., 2024). Kurangnya variasi pembelajaran menyebabkan murid cepat merasa bosan. Pembelajaran juga lebih banyak menggunakan teacher center. Hal tersebut sejalan dengan (Kusumawati & Prastiwi, 2025) Pembelajaran masih teacher center, dengan sedikit penggunaan alat interaktif dan kurangnya sumber daya atau fasilitas sekolah. Situasi ini menyebabkan murid kurang terlibat dalam pembelajaran mereka, yang mengakibatkan mereka kurang memahami ide dan mempengaruhi seberapa banyak mereka belajar.

Banyak murid merasa bosan ketika pelajaran sebagian besar diajarkan dengan menulis di papan tulis, yang membuat mereka kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran (Waridah et al., 2025). Dampak dari masalah ini jelas terlihat, karena sebagian besar murid tidak mencapai standar yang ditetapkan oleh Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan pengembangan media konkret scrapbox, sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar murid dalam pembelajaran IPAS khususnya di kelas IV pada materi peninggalan sejarah. Ada pun yang membedakan dengan penelitian sebelumnya pada penelitian penelitian menggunakan *scrapbook* dalam bentuk yang buku yang didalamnya berupa gambar dan penjelasan materi (Faj'riyah et al., 2025).

Sedangkan penelitian ini mengembangkan *ScrapBox* sebagai bentuk baru yang lebih interaktif dan menarik bagi murid dengan Box. Sama halnya dengan penelitian yang membahas pengembangan media scrapbox dan juga yang menunjukkan bahwa media scrapbook dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga mampu membantu meningkatkan pemahaman serta keaktifan murid dalam pembelajaran (Amalina, 2020 : Pramesti, 2024). Namun, penelitian terdahulu masih terbatas pada penggunaan scrapbook. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan inovasi baru berupa media Scrapbox yang dirancang lebih interaktif melalui kegiatan membuka dan mengeksplorasi bagian materi, sehingga diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sesuai kebutuhan murid.

Scrapbook adalah sumber belajar yang terdiri dari buku-buku yang berisi berbagai bahan, gambar, dan catatan penting yang ditampilkan dengan cara yang kreatif (Oktaviana et al., 2023). *Scrapbox* merupakan media pembelajaran yang berisi materi gambar yang disajikan kreatif dalam bentuk kotak. Kebaharuan penelitian ini juga terletak pada materi yang dirancang kontekstual dengan mengaitkan materi peninggalan sejarah pada lingkungan terdekat murid. Materi tidak hanya membahas peninggalan sejarah secara umum di Indonesia, tetapi juga dipersempit pada wilayah Jawa Timur hingga jombang. Dengan ini memberikan kesempatan murid untuk memahami konsep sejarah melalui benda dan situs yang familiar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, serta membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar. Sehingga, tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran *scrapbox* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan pemahaman murid pada materi peninggalan sejarah kelas IV SDN Kudubanjar 02 Jombang dengan mengetahui pengembangan desain media, kelayakan media, dan keefektifan media *scrapbox*.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Metode R&D metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2023). Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*) untuk mengidentifikasi berbagai potensi masalah yang ada, Desain (*Design*) merancang media sesuai kebutuhan murid, Pengembangan (*Development*) media pembelajaran mulai dikembangkan secara nyata berdasarkan hasil dan desain yang telah dilakukan sebelumnya, Pelaksanaan (*Implementation*) fase di mana produk penelitian yang telah dikembangkan harus diuji melalui berbagai prosedur ilmiah dan Evaluasi (*Evaluation*) berperan penting bahwa setiap langkah yang sudah dilakukan akan ditinjau lagi untuk memastikan semuanya berjalan dengan benar (Rai et al., 2021).

Model ini sering digunakan dalam perancangan pembelajaran karena memiliki alur yang sistematis serta mampu menyesuaikan dengan berbagai situasi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Kudubanjari 02, Kabupaten Jombang, dengan jumlah populasi sebanyak 25 murid kelas IV. Teknik pengambilan sampel dilakukan melalui dua tahapan. Tahap pertama adalah uji skala kecil yang melibatkan 10 murid yang dipilih secara purposive, yaitu berdasarkan kemampuan akademik yang heterogen (tinggi, sedang, dan rendah) untuk melihat kelayakan awal media yang dikembangkan. Setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil uji skala kecil, penelitian dilanjutkan ke tahap kedua yaitu uji skala besar yang melibatkan seluruh murid kelas IV sebanyak 25 orang sebagai sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dilakukan menggunakan lembar panduan yang disusun berdasarkan indikator penggunaan media pembelajaran dan keterlibatan murid. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru kelas IV dan kepala sekolah untuk memperoleh informasi mengenai hasil belajar murid serta kebutuhan media pembelajaran. Pedoman wawancara disusun berdasarkan kisi-kisi yang mengacu pada tujuan penelitian dan divalidasi secara isi. Angket analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui preferensi visual murid terhadap media pembelajaran. Angket disusun dalam bentuk daftar periksa (*checklist*) agar mudah dipahami murid, melalui tahapan penyusunan indikator, kisi-kisi, butir pernyataan, serta validasi ahli. Tes dilakukan melalui pretest dan posttest yang disusun berdasarkan indikator kompetensi materi warisan sejarah. Soal dikembangkan sesuai tingkat kognitif murid, kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya.

Pretest diberikan sebelum penggunaan media untuk mengetahui kemampuan awal, sedangkan posttest diberikan setelah pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid. Untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan, peneliti menggunakan angket validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk memastikan kesesuaian isi dengan kompetensi pembelajaran, ketepatan konsep, serta kedalaman materi. Sementara itu, validasi oleh ahli media dilakukan untuk menilai aspek desain, tampilan visual, keterbacaan, dan kemudahan penggunaan. Hasil validasi tersebut digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi guna menyempurnakan kualitas produk sebelum diujicobakan kepada murid.

Tabel 1. *Kategori kelayakan validasi ahli*

| Nilai | Kategori |
|------------|--------------------|
| 81% - 100% | Sangat Layak |
| 61% - 80 % | Layak |
| 41% - 60% | Kurang Layak |
| 21% - 40% | Tidak Layak |
| 0% - 21% | Sangat Tidak Layak |

Teknik analisis data bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar murid. Data yang dianalisis berasal dari hasil pretest dan posttest. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu uji normalita, uji homogenitas, uji paired sample T-tes, dan uji N-Gain. Analisis data diawali dengan uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk untuk melihat pola distribusi pada hasil pretest maupun posttest. Langkah berikutnya melibatkan uji homogenitas, yang bertujuan untuk menilai apakah kedua kumpulan data tersebut menunjukkan kesamaan varians.

Tahap pengujian ketiga melibatkan *Paired Sample T-Test* untuk menganalisis perbandingan rata-rata dari subjek yang sama. Dalam konteks penelitian ini, uji tersebut digunakan untuk mengevaluasi perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest responden, sebelum dan sesudah implementasi media pembelajaran yang dikembangkan. Tujuan uji ini yaitu untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar murid. Uji yang terakhir yaitu uji N-gain, digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar murid setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Uji N-Gain digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar murid. berikut cara hitung dan kategori nilai N gain:

$$N\ Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 2. *Kategori nilai N-Gain*

| Nilai N-Gain | Kategori |
|-----------------------|----------|
| $G > 0.7$ | Tinggi |
| $0.3 \leq g \leq 0.7$ | Sedang |
| $G < 0.3$ | Rendah |

Tabel 2 menunjukkan kategori nilai N-Gain yang digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran. Nilai N-Gain lebih dari 0,7 termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar yang sangat baik. Nilai $0,3 \leq g \leq 0,7$ termasuk kategori sedang, yang menandakan adanya peningkatan hasil belajar namun tidak terlalu signifikan. Sementara itu, nilai N-Gain kurang dari 0,3 termasuk kategori rendah, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa masih rendah atau belum optimal. Kategori ini digunakan untuk memudahkan peneliti dalam menginterpretasikan efektivitas suatu metode atau media pembelajaran.

Hasil

Media pengembangan scrapbox untuk mata pelajaran IPAS kelas IV dkembangkan dengan menerapkan model ADDIE. Proses pengembangan ini mencakup lima tahapan sistematis yang menjadi alasan utama dalam menghasilkan produk.

Tahap Analisis (Analyze)

Langkah awal ini dilakukan peneliti untuk mengidentifikasi berbagai potensi masalah yang ada. Pada fase ini, tujuannya adalah untuk menentukan urgensi pengembangan suatu produk atau model, serta mengevaluasi sejauh mana tingkat kelayakan produk yang akan dikembangkan tersebut (Waruwu, 2024). Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti kemudian merumuskan solusi yang paling sesuai. Proses pengumpulan informasi dilakukan melalui observasi, wawancara, serta analisis kebutuhan terhadap guru dan murid. Hasilnya menunjukkan bahwa di SDN Kudubanjar 02 masih terdapat kendala berupa rendahnya hasil belajar murid akibat kurangnya pemahaman materi.

Kondisi tersebut dibuktikan dengan capaian nilai murid yang sebagian besar masih di bawah standar KKTP. Faktor utama penyebab masalah ini adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang variatif dan menarik. Di samping itu, dominasi pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) mengakibatkan rendahnya partisipasi aktif murid. Keadaan tersebut memicu rasa bosan pada murid, sehingga semangat mereka untuk belajar jadi menurun.

Tahap Desain (Design)

Berdasar pada permasalahan yang ditemukan di lapangan, peneliti mulai merancang materi dan desain media pembelajaran *ScrapBox*. Proses ini mencakup pembuatan konsep tata letak yang menarik, penyusunan isi materi, serta pemilihan gambar-gambar pendukung lainnya. Tahap perancangan ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam proses pembuatan produk *ScrapBox* secara sistematis. Melalui media pembelajaran yang dikembangkan ini, guru diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan efektif, sehingga dapat menunjang pemahaman serta perkembangan murid secara menyeluruh (Kurniawati & Sleman, 2021).



Gambar 1. Kotak Media 1, 2, 3, dan 4

Pada bagian kotak pertama dalam media pembelajaran *Scrapbox*, materi yang disajikan mencakup pengertian mendasar mengenai peninggalan sejarah serta berbagai macam nama, bentuk, hingga fungsinya di Indonesia. Perancangan kotak pertama ini dibuat secara menarik dengan memanfaatkan setiap sisi kotak untuk memuat materi yang berbeda secara terstruktur. Sisi yang pertama digunakan untuk memaparkan materi mengenai landasan atau definisi umum dari peninggalan sejarah agar murid memiliki pemahaman awal yang kuat. Kemudian, sisi yang kedua dirancang khusus untuk menjelaskan berbagai peninggalan sejarah yang berasal dari masa kerajaan Hindu di Indonesia. Sementara itu, pada sisi yang ketiga disajikan informasi mengenai peninggalan sejarah dari masa kerajaan Buddha, dan pada sisi yang terakhir atau keempat berisi materi lengkap mengenai peninggalan sejarah dari masa kerajaan Islam di Indonesia.

Bagian kotak kedua dalam media *Scrapbox*, materi yang dibahas secara spesifik mengenai peninggalan sejarah yang ada di wilayah Jawa Timur. Pola pembagian materi

pada kotak ini dirancang serupa dengan kotak pertama, di mana setiap sisinya menyajikan informasi mengenai peninggalan dari masa kerajaan Hindu, Buddha, serta Islam. Materi tersebut disusun secara ringkas dan jelas dengan tujuan utama untuk memudahkan murid dalam memahami setiap informasi yang disampaikan. Selain itu, penyajian materi pada kotak kedua ini juga dilengkapi dengan unsur visual yang menarik, sehingga diharapkan mampu mencuri perhatian sekaligus meningkatkan minat belajar murid selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada bagian kotak ketiga dalam media *Scrapbox*, materi yang disajikan secara khusus memuat informasi mengenai peninggalan sejarah yang terdapat di wilayah Kabupaten Jombang. Penyajian materi ini dilakukan dengan menekankan pada lokasi yang berada di lingkungan sekitar murid, sehingga diharapkan dapat membantu murid dalam mengaitkan konten pembelajaran dengan pengalaman nyata di kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan yang kontekstual tersebut, karena merasa dekat dengan objek sejarah yang sedang dipelajari murid diharapkan menjadi lebih mudah dalam memahami setiap materi yang disampaikan. Bagian kotak yang keempat berisi tentang bagian soal soal mengenai peninggalan sejarah yang telah dipelajari pada kotak 1,2, dan 3. Soal soal yang disajikan bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman murid terhadap materi yang telah dipelajari.

Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ketiga ini, rancangan yang telah disusun selanjutnya akan diproses dan dimasukkan ke dalam media *Scrapbox*. Pada tahap ini, media pembelajaran mulai dikembangkan secara nyata berdasarkan hasil dan desain yang telah dilakukan sebelumnya (Syahid et al., 2024). Proses ini bertujuan untuk mewujudkan desain tersebut menjadi produk fisik yang siap digunakan oleh murid dalam pembelajaran. Sesudah produk selesai dikembangkan, langkah berikutnya dalam tahap ini adalah melaksanakan uji validitas yang melibatkan dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Proses pengujian ini dilakukan dengan menyerahkan media yang telah dikembangkan kepada validator bersamaan dengan instrumen validasi berupa angket berskala penelitian. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa media *Scrapbox* sudah memenuhi standar kualitas sebelum nantinya dipelajari oleh murid.

Proses validasi oleh ahli media dilaksanakan guna mengukur sejauh mana tingkat kelayakan media *Scrapbox* yang berisi materi peninggalan sejarah ini. Data atau hasil yang diperoleh dari validasi tersebut berfungsi sebagai acuan bagi peneliti dalam melakukan perbaikan serta penyempurnaan media *Scrapbox*. Hal ini dilakukan agar media yang dihasilkan benar-benar maksimal saat digunakan oleh murid dalam pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media dan Materi

| Aspek Penilaian | Jumlah Skor | Presentase | Kategori |
|-----------------|-------------|------------|--------------|
| Ahli media | 70 | 93% | Sangat Layak |
| Ahli Materi | 68 | 97% | Sangat Layak |

Hasil uji ahli media menunjukkan persentase sebesar 93%, yang menempatkan *Scrapbox* dalam kategori sangat layak. Media ini dinilai unggul secara visual, praktis saat digunakan, dan sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik. Atas dasar tersebut, penggunaan *Scrapbox* dalam proses belajar mengajar di kelas dinyatakan sangat layak untuk segera diujicobakan dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan Penilaian yang diberikan oleh ahli materi menghasilkan skor sebesar 97%, yang mengategorikan media ini sebagai produk yang sangat layak. Hasil ini menegaskan bahwa konten yang dikembangkan telah sesuai dengan standar dan

karakteristik mata pelajaran IPAS, serta sejalan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan murid. Selain itu, format penyajian materinya dianggap praktis sehingga mampu mempercepat pemahaman murid terhadap substansi materi yang dipelajari. Dengan demikian, kualitas materi dalam media ini dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan dalam aktivitas belajar mengajar.

Berdasarkan hasil penilaian para validator, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Scrapbox* ini dinyatakan layak untuk diujicobakan setelah melalui beberapa tahap perbaikan. Peneliti telah menindaklanjuti seluruh saran serta masukan yang diberikan oleh para ahli guna menyempurnakan kualitas media. Perbaikan berdasarkan masukan dari ahli media meliputi penambahan nama media pada bagian luar kotak agar lebih mudah dikenali, serta penyertaan soal evaluasi pada kotak keempat sebagai instrumen penilaian. Selain itu, alur membaca materi juga disesuaikan menjadi arah ke luar demi meningkatkan kenyamanan murid saat membaca. Sementara itu, perbaikan pada aspek materi dilakukan dengan menspesifikasikan fungsi dari setiap peninggalan sejarah agar murid tidak hanya sekadar mengingat informasi, tetapi juga mampu memahami maknanya secara mendalam.

Tahap Penerapan (Implementation)

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, bahwa *scrapbox* memenuhi syarat sebagai media pembelajaran yang layak. Oleh karena itu, media ini siap diterapkan untuk membantu proses belajar murid. Tahap implementasi ini merupakan fase di mana produk penelitian yang telah dikembangkan harus diuji melalui berbagai prosedur ilmiah. Hal tersebut dilakukan guna mengukur serta menguji tingkat kevalidan dan keefektifan media tersebut secara nyata saat diterapkan kepada murid.

Pelaksanaan uji coba ini melibatkan kelompok kecil yang terdiri dari 8 orang murid. Kegiatan tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan tanggapan serta respon langsung dari murid mengenai media *Scrapbox* yang telah dikembangkan. Melalui tahap ini, peneliti dapat mengetahui bagaimana efektivitas dan daya tarik media tersebut saat digunakan secara nyata dalam skala terbatas.

Tabel 4. Hasil Respon Murid dan Guru

| Jumlah Responden | Hasil Respon | Kriteria |
|------------------|--------------|--------------|
| 8 Murid | 97% | Sangat Layak |
| 1 Guru | 10 (91%) | Sangat Layak |

Berdasarkan data Tabel 4, diketahui bahwa hasil persentase respon murid pada tahap uji coba kelompok kecil mencapai angka 97%. Perolehan skor tersebut menempatkan media *Scrapbox* dalam kriteria sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media *scrapbox* mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari murid dan siap untuk digunakan dalam skala yang lebih luas.



Gambar 2 Uji Coba Skala Kecil & Besar

Pada Gambar 2, diperlihatkan aktivitas para murid saat menggunakan media Scrapbox sebagai sumber belajar dalam kerja kelompok. Media tersebut berhasil membuat kegiatan belajar jadi tidak kaku. Murid-murid tampak sangat antusias dan terlibat aktif selama proses belajar berlangsung. Interaksi yang terjadi menunjukkan bahwa media ini efektif dalam mendorong keterlibatan fisik maupun kognitif murid di dalam kelas. Dalam uji kelompok besar menampilkan aktivitas murid secara berkelompok menggunakan media *scrapbox*.

Melalui kegiatan tersebut terlihat adanya kerja sama dan diskusi, serta keterlibatan aktif murid selama proses pembelajaran berlangsung. Mengacu pada tanggapan yang diberikan oleh guru kelas IV melalui angket respon pada Tabel 4, media pembelajaran *Scrapbox* memperoleh persentase tingkat kelayakan sebesar 91%. Hasil tersebut menempatkan produk ini dalam kriteria sangat layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran bersama murid.

Tahap kelima Evaluasi (Evaluation)

Fase terakhir dalam rangkaian pengembangan ini adalah tahap evaluasi, yang berperan penting bahwa setiap langkah yang sudah dilakukan akan ditinjau lagi untuk memastikan semuanya berjalan dengan benar. Evaluasi ini dilakukan guna memastikan bahwa media *Scrapbox* yang dikembangkan telah selaras dengan tujuan rancangan awal. Pada tahap ini, media diujicobakan secara langsung kepada murid untuk mengukur pengaruh penggunaannya terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS.

Sebagai instrumen evaluasi, murid diberikan tes formatif berupa 15 soal pilihan ganda yang dikerjakan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) penggunaan media Scrapbox pada materi peninggalan sejarah di Indonesia. Langkah ini bertujuan untuk memantau perkembangan respon murid serta mengukur efektivitas media yang telah dikembangkan. Hasil yang didapatkan oleh murid kemudian dianalisis menggunakan uji Normalitas, uji Homogenitas, uji Paired sample T-test dan Uji N-Gain.

Uji normalitas merupakan prosedur krusial yang berfungsi untuk mengevaluasi apakah sebaran data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, metode yang diterapkan adalah uji Shapiro-Wilk. Teknik statistik ini dipilih karena merupakan salah satu metode yang paling efektif dan umum digunakan untuk menguji normalitas data, khususnya pada sampel penelitian yang memiliki ukuran kecil hingga menengah (Isnaini et al., 2025)

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

| Hasil Belajar | Data | Statistic | Df | Sig. |
|---------------|------|-----------|------|------|
| Pretest | .937 | 25 | .127 | |
| Posttest | .924 | 25 | .075 | |

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk pre-test adalah 0,125 dan untuk post-test sebesar 0,075. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi yang ditentukan $> 0,05$ maka dapat disimpulkan data dalam penelitian ini dinyatakan normal. Dengan kata lain, sebaran nilai hasil belajar murid sudah sesuai dengan asumsi normalitas dalam statistika.

Tahapan berikutnya adalah uji homogenitas, yang dilakukan untuk mengevaluasi apakah varians dari kelompok data bersifat seragam atau tidak. Apabila hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi yang $> 0,05$, maka dapat dinyatakan bahwa varians dari sampel tersebut tidak memiliki perbedaan yang berarti atau bersifat homogen. Untuk mengambil keputusan dalam uji homogenitas, kita merujuk pada kriteria hipotesis yang

digunakan dalam penelitian ini. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas yaitu, jika nilai signifikan (sig) > 0,05, maka data homogen dan jika nilai signifikan (sig) < 0,05 maka data tidak homogen.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

| Data | Df | Keterangan |
|--------------|--------------|--------------|
| Eksperimen 1 | 0.950 > 0.05 | Data Homogen |
| Eksperimen 2 | | |

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel, diperoleh nilai signifikan 0.950, yang berarti > 0.05. bahwa dapat disimpulkan bahwa varians data pada nilai pre-test dan post-test murid dinyatakan homogen. Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas ini, maka data penelitian memiliki tingkat keragaman yang setara dan layak untuk dilanjutkan ke tahap pengujian statistik parametrik berikutnya. Analisis dilanjutkan dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test dari murid yang sama melalui uji-t berpasangan. Cara ini dilakukan untuk melihat perbedaan hasil belajar pada satu subjek sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 7. Hasil Uji Paired Sample T-Tes

| Data | Std. Deviation | T | Sig. (2-tailed) | Keterangan |
|--------------------|----------------|---------|-----------------|------------------------|
| Pretest - posttest | 5.477 | -41.627 | 0.000 | Ho ditolak Ha diterima |

Pada nilai sig (2-tailed) didapatkan 0.000. sesuai dengan pengambilan kesimpulan bahwa $0.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima hal ini menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test murid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Scrapbox* sangat efektif digunakan dalam pelajaran IPAS materi peninggalan sejarah karena mampu meningkatkan hasil belajar murid secara nyata. Dampak positif ini juga teramati secara nyata selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Terdapat perubahan pemahaman yang cukup signifikan pada murid sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Murid yang awalnya kurang memahami keragaman peninggalan sejarah, menjadi lebih menguasai dan mengenali berbagai macam peninggalan sejarah yang ada di Indonesia melalui bantuan media tersebut.

Tahapan analisis data terakhir adalah uji N-Gain. Data yang diperoleh dari pre-test dan post-test diolah kembali menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengukur sejauh mana tingkat peningkatan hasil belajar yang terjadi setelah penggunaan media. Skor N-Gain ini mencerminkan tingkat efektivitas media pembelajaran *Scrapbox* yang dikembangkan dengan cara membandingkan selisih antara nilai awal dan nilai akhir, serta memperhitungkan potensi peningkatan maksimal yang dapat dicapai oleh murid.

Tabel 8. Hasil Uji N-Gain

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation. |
|--------------------|----|---------|---------|----------|-----------------|
| NGain_Score | 25 | .61 | 1.00 | .7758 | .13497 |
| NGain_Persen | 25 | 61.19 | 100.00 | .77.5780 | 13.49721 |
| Valid N (Listwise) | 25 | | | | |

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa skor peningkatan hasil belajar murid berada pada rentang 0,61 hingga 1,00. Adapun perolehan rata-rata skor N-Gain adalah sebesar 0,7757 atau setara dengan 77,58%. Selain itu, nilai standar deviasi yang mencapai 0,13497 mengindikasikan adanya variasi tingkat peningkatan hasil belajar yang cukup beragam di antara para murid. Dengan demikian, rata-rata N-Gain sebesar 0,7757 atau 77,58% yang diperoleh dalam penelitian ini berada pada rentang $\geq 0,70$, sehingga dikategorikan dalam kategori tinggi.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, media pembelajaran pada materi peninggalan sejarah dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna. Menurut teori Piaget, anak belajar melalui proses adaptasi. Mereka menyerap informasi baru ke dalam pola pikir lama (asimilasi), sekaligus memperbarui pola pikir tersebut agar selaras dengan pengalaman baru yang mereka temui (akomodasi). Dalam pandangan Piaget anak membangun pemahamannya melalui interaksi langsung dengan lingkungan, sehingga pengalaman konkret menjadi faktor penting dalam belajar (Azzahra, 2025). Melalui kegiatan mengamati gambar peninggalan sejarah, membaca informasi, serta menjawab pertanyaan dalam media, murid secara aktif menghubungkan materi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Proses tersebut menunjukkan terjadi asimilasi. Ketika murid menemukan konsep baru atau memperbaiki pemahaman yang kurang tepat, maka terjadi proses akomodasi yang memperkuat struktur kognitif mereka.

Selain itu, teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman mendukung efektivitas platform ini dalam membantu murid membangun pemahaman melalui interaksi dengan konten pembelajaran yang kaya dan beragam (Widy et al., 2025). Dengan demikian N-Gain yang diperoleh mencerminkan terjadinya perkembangan kognitif murid melalui pengalaman belajar langsung. Media yang dikembangkan memungkinkan murid membangun pemahaman secara aktif sesuai dengan prinsip prinsip konstruktivisme, sehingga hasil belajar meningkat secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa desain media yang memberikan pengalaman konkret dan mendorong keterlibatan aktif murid sejalan dengan teori piaget dalam mendukung perkembangan pemahaman secara mendalam.

Berdasarkan hasil analisis data N-Gain, diketahui dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,7757 atau setara 77,58% hal tersebut tergolong dalam kategori tinggi. Sehingga media pembelajaran scrapbox yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang memperoleh hasil nilai N-Gain 0,8711 dan tergolong kategori tinggi (Apsari et al., 2024). Kesamaan kategori ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang dirancang secara sistematis mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar murid. Dalam hasil N-Gain sebesar 0,74 hal tersebut juga termasuk dalam kategori tinggi. Kategori tinggi ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain kualitas media yang telah divalidasi dengan baik, kesesuaian materi dengan karakteristik murid, serta strategi pembelajaran yang mendorong keaktifan dan keterlibatan murid selama proses belajar (Karomah et al., 2024). Selain itu, materi yang disajikan secara sistematis dan didukung visual atau aktivitas kontekstual memungkinkan murid lebih mudah membangun pemahaman konseptual.

Berdasarkan penelitian diperoleh skor N-Gain 91,68 dengan kriteria tinggi hal tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media scrapbook yang bersifat konkret dan sesuai dengan kebutuhan murid (Widy et al., 2025). Berdasarkan analisis kebutuhan, murid lebih tertarik pada media nyata dibandingkan video, sehingga scrapbook dengan desain visual menarik membantu mereka memahami materi. Selain itu, materi yang bersifat konseptual dan faktual lebih cepat dipahami ketika disajikan melalui visualisasi konkret, sehingga peningkatan hasil belajar menjadi lebih signifikan.

Namun dalam penelitian hasil uji Ngain tergolong Sedang dengan hasil 0,37 meskipun dalam kategori sedang, nilai tersebut tetap menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran (Estiastuti, 2022). hal tersebut dipengaruhi oleh

kondisi awal murid pada pretest yang sudah pada kategori cukup (65.64) dan bahkan nilai tertinggi yaitu 100. Kondisi ini menyebabkan ruang peningkatan N-Gain menjadi lebih sempit. Dalam perhitungan N-gain, semakin tinggi skor awal murid, semakin kecil peluang peningkatan maksimal yang bisa dicapai, sehingga rata-rata N-Gain kelas cenderung berada pada kategori sedang. Dalam penelitian nilai N-Gain yang diperoleh yakni 0.6246 dengan kategori sedang.

Hal tersebut dikarenakan dari validasi ahli bahasa skor sebesar 76% yang berada pada kategori valid (Rosyada et al., 2025). Hal ini menunjukkan masih terdapat kejelasan dan keefektifan kalimat yang berpotensi mempengaruhi tingkat pemahaman murid terhadap materi yang disajikan dalam media, khususnya bagi murid sekolah yang berada pada tahap perkembangan Bahasa dan pemahaman secara bertahap. Serta dalam penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa nilai N-Gain 0.6064 yang berada dalam kategori sedang, menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar cukup signifikan (Firjani & Sb, 2025). Kondisi ini dapat dipengaruhi oleh karakteristik materi yang digunakan, yaitu menulis teks eksplanasi. Keterampilan menulis teks eksplanasi bersifat kompleks karena menuntut kemampuan mengorganisasi ide, memahami struktur teks, serta menggunakan kaidah kebahasaan secara tepat, sehingga memerlukan latihan yang berkelanjutan. Oleh karena itu, kategori sedang tersebut tetap menunjukkan bahwa media efektif digunakan dalam pembelajaran, meskipun peningkatan yang terjadi bersifat bertahap dan masih berpotensi ditingkatkan melalui penggunaan yang lebih intensif dan berkesinambungan.

Tujuan utama menggunakan media *Scrapbox* adalah memicu murid agar lebih aktif saat belajar, sehingga suasana di kelas jadi lebih seru dan tidak membosankan. Media ini menawarkan pengalaman baru yang lebih berkesan karena murid bisa berinteraksi langsung dengan materinya seperti membuka lipatan, menarik bagian tertentu, atau membaca informasi tersembunyi di setiap sisinya. Interaksi fisik ini terbukti ampuh menjaga fokus murid sepanjang pelajaran, yang akhirnya membuat mereka lebih gampang memahami materi. media konkret mampu membantu murid dalam proses belajar untuk memahami materi dan terlibat aktif saat belajar (Argaruri, 2023). Hal tersebut sejalan dengan bahwa Pendidikan merupakan usaha yang disusun secara matang untuk membangun suasana belajar yang nyaman, sehingga murid bisa aktif dalam mengasah potensi diri mereka (Istianah et al., 2025).

Selain itu, *Scrapbox* juga punya peran besar dalam meningkatkan hasil belajar. Di sini, murid tidak cuma duduk diam mendengarkan penjelasan guru, tapi mereka juga ikut mengeksplorasi isi materi secara mandiri atau berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Secara tidak langsung, aktivitas ini melatih mereka untuk lebih kompak, pandai berkomunikasi, serta bertanggung jawab dalam menuntaskan tugas. Hal ini senada dengan pandangan bahwa proses belajar yang efektif harus melibatkan aktivitas yang seru, menyenangkan, dan interaktif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Scrapbox* berbasis kearifan lokal pada materi peninggalan sejarah pelajaran IPAS SDN Kudubandar 02 memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS, khususnya pada materi peninggalan sejarah. Media dikembangkan secara sistematis melalui tahapan analisis kebutuhan dan perancangan, serta disesuaikan dengan karakteristik murid sekolah dengan tampilan visual yang menarik dan materi yang terstruktur. Dari segi kelayakan, media dinyatakan sangat layak. Hal tersebut

didasarkan oleh hasil validasi ahli media sebesar 93% dan ahli materi 97%. Selain itu, dari segi keefektifan hasil rata-rata pretest dan posttest sebesar 77,58 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, sehingga media *scrapbox* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi peninggalan sejarah kelas IV SDN Kudubanjari 02. Murid didorong untuk mengeksplorasi konten secara mandiri maupun kolaboratif, yang secara otomatis mengasah keterampilan komunikasi dan kerja sama mereka. Secara keseluruhan, media *Scrapbox* terbukti menjadi solusi yang efektif dan layak digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, bermakna, serta mampu meningkatkan capaian akademik murid secara komprehensif.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Proses uji coba media dilaksanakan di ruang perpustakaan sekolah, sehingga murid tidak menggunakan meja belajar sebagaimana pembelajaran di kelas pada umumnya. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian murid kurang nyaman selama kegiatan berlangsung dan berpotensi mempengaruhi konsentrasi belajar. Selain itu, dalam media yang dikembangkan masih terdapat beberapa kesalahan penulisan, sehingga pada bagian tertentu murid mengalami kebingungan dalam memahami materi yang disajikan. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melaksanakan uji coba di ruang kelas yang lebih kondusif agar suasana belajar lebih optimal, serta melakukan penyuntingan bahasa secara lebih teliti sebelum implementasi media.

Daftar Pustaka

- Afandi, M. M., & Yunusi, M. Y. M. E. (2025). Implementasi program pembiasaan keagamaan dalam membentuk pendidikan karakter religius murid di SDN Pekarungan Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran*, 8, 1016–1021. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i1.37437>
- Afrianti, I., Ade, R., & Prataman, T. (2025). Analisis tingkat kecerdasan sosial murid kelas V dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Edukasi Karya Sosial (JEKAS)*, 2(1), 6–10. <https://doi.org/10.54371/jekas.v2i1.694>
- Amalina, A. F. (2020). Pengembangan media scrapbook dengan penerapan pendekatan kontekstual pada muatan pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Health Sains*, 1(5), 468–478. <https://doi.org/10.46799/jsa.v1i5.90>
- Apsari, G. M., Nurhayati, E., & Dewi, A. L. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17698>
- Argaruri, Y., Sulianto, J., Listyarini, I., & Rini, D. N. K. S. P. (2023). Penggunaan media pembelajaran konkret dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik SDN Kalicari 01 Semarang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 189-201.
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori konstruktivisme dalam dunia pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64-75. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>

- Estiastuti, A. (2022). Pengembangan Media Scrapbook Digital Model Problem-Based Learning Pada Muatan Ips. *Joyful Learning Journal*, 11(1), 7-12.
<https://doi.org/10.15294/jlj.v11i1.54857>
- Faj'riyah, I., Subayani, N. W., & Bakhtiar, A. M. (2025). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Di Sekolah Dasar. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 14(11), 81-90. <https://doi.org/10.9644/Sindoro.V3i9.252>
- Fauzi, S. A., & Mustika, D. (2022). Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 2492–2500.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.5113>
- Firjani, N. Q., & Sb, N. S. (2025). Pengembangan media scrapbook berbasis QR code kebudayaan lokal upaya meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi murid kelas V. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 8(3).
<https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7413>
- Halid, A. (2024). Model guru yang ideal dalam perspektif pembelajaran. *Al-Ashr: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(2), 119–129.
<https://doi.org/10.56013/alashr.v9i2.3252>
- Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). Teknik analisis data uji normalitas. *Journal of Computer Education and Knowledge Innovation*, 4(2), 1377–1384. <https://doi.org/10.56799/jceki.v4i2.7007>
- Istianah, P., Mahardika, G., & Putra, C. (2025). Development of QR code-based learning card science and social studies to improve student outcomes. *Raden: Journal of Educational Innovation*, 5(1). <https://doi.org/10.22219/raden.v5i1.39180>
- Karomah, F., Alfi, C., Fatih, M., & Rofi, S. (2024). Pengembangan media scrapbook materi kebudayaan Indonesia untuk meningkatkan kemandirian murid kelas IV SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 18–25.
<https://doi.org/10.28926/jprp.v4i1.1557>
- Kemendikdasmen. (2022). *Dimensi beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- K Kurniawati, U. M., & Sleman, K. (2021). Analisis hierarki kebutuhan Maslow dalam pembelajaran daring anak usia dasar: Analisis jurnal Sinta 2 sampai 6. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(1), 51–65.
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i1a5.2021>
- Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis untuk murid sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 5(3), 1689–1699.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2401>
- Limsi, & Iswatiningsih, D. (2025). Kesesuaian bidang pendidikan terhadap kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. *SIBATIK Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, 4(5), 461–471.
<https://doi.org/10.54443/sibatik.v4i5.2712>
- Mangangantung, J. M., Wentian, S., & Rorimpandey, W. H. F. (2022). Pengaruh kreativitas guru dan motivasi belajar murid terhadap hasil belajar murid kelas V SD negeri di Kecamatan Wanea. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1).
<https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49942>

- Siregar, I. M. W., & Paizah, N. (2025). Dampak keterbatasan sarana dan prasarana terhadap keefektifan pembelajaran peserta didik. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(9), 16413-16420. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i11.21863>
- Muniyati, S., & Pepryanti, P. (2024). Meningkatkan hasil belajar IPAS melalui penerapan pendekatan berdiferensiasi pada siswa kelas V UPT SD Inpres Mariso 2. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 362–372. <https://doi.org/10.30605/cjpe.722024.4635>
- Niza, T. A., Saidah, K., & Zaman, W. I. (2025). Pengembangan multimedia interaktif berbasis problem based learning pada materi peninggalan sejarah bercorak Hindu-Buddha di Jawa Timur kelas IV SDN Tarokan 3. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.30700>
- Nuralisakhi, R., Akhbar, M. T., & Selegi, S. F. (2025). Pengaruh media poster infografis dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 1027–1040. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6423>
- Ode, W., Mecriyani, D., Yusnan, M., & Cahyani, S. (2025). Praktik media interaktif dalam meningkatkan kondisi kelas pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *JHUSE: Journal of Humanities and Social Education*, 1(6), 1–13. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i6.277>
- Oktaviana, A., Supriyanto, S., & Egok, A. S. (2023). Penerapan model pembelajaran make a match berbantuan media scrapbook dalam pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri Kalibening. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 17(1), 23–35. <https://doi.org/10.31540/jpp.v17i1.2313>
- Pramesti, A. A. (2024). Pengembangan media scrapbook keragaman budaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan*, 20, 338–345. <https://doi.org/10.30651/pc.v1i1.24086>
- Putri, A. D., & Lasari, Y. L. (2023). Analisis media pembelajaran berupa media cetak terhadap minat belajar murid pada pembelajaran IPS. *JUARA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2). <https://doi.org/10.26858/juarasd.v2i2.355>
- Putri, E. A., Dewi, N. K., & Nurwahida, N. (2025). Pengembangan media kartu kuartet rangka tubuh manusia (RAKTUMA) pada pembelajaran IPAS kelas VI di SDN 4 Labuan Tereng. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 875–890. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6350>
- Rai, N., Pitriani, V., Ayu, I. G., Wahyuni, D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Lectora Inspire pada program studi pendidikan agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>
- Reza, R. P., Mahardika, G., & Putra, C. (2025). The development of smart apps creator learning media to improve IPAS learning outcomes. *International Research Journal of Education*, 9(2), 914–925. <https://doi.org/10.22437/irje.v9i02.41931>
- Rochmada, E. D., & Suprayitno. (2022). Pengembangan game edukasi Wordwall dalam pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1355–1364.

- Rosyada, A., Saputra, A. D., & Syarifuddin, A. (2025). Development of digital scrapbook learning media in science. *Qudus International Journal of Islamic Studies*, 6(1), 83–97. <https://doi.org/10.19109/q0b34930>
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar murid kelas VI SDN 1. *The Journal of Research in Primary Education*, 2(2). <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sunarti, R. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar murid. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Manajemen Riset*. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar murid sekolah dasar. *JIEPP: Jurnal Inovasi Edukasi dan Pembelajaran*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Waridah, N., Cholifah, P. S., & Khotimah, K. (2025). Pengembangan history book berbasis hypermedia untuk kelas IV materi peninggalan sejarah di Pulau Jawa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 31–45.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan, dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widy, S., Kurnia, I., & Primasatya, N. (2025). Pengembangan media pembelajaran scrapbook berbasis problem based learning pada materi perangkat desa dan kelurahan untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas IV SD Katolik Santa Maria Kota Kediri. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30899>