

Pengaruh Media Scrapbook terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara Kelas IV Sekolah Dasar

Suci Nur Kholifah¹, Eka Titi Andaryani²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Indonesia
sucinurkholifah@students.unnes.ac.id

Submit	Review	Publish
6 Februari 2026	10 Februari 2026	21 Februari 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji serta menganalisis pengaruh penggunaan media scrapbook terhadap hasil belajar siswa materi kerajaan-kerajaan di Nusantara kelas IV SD Negeri Ciwuni 01 Kesugihan. Jenis penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, metode pre-experimental desain one group pretest-posttest. Penelitian ini memiliki subjek 30 siswa yang ditetapkan sebagai sampel menggunakan teknik sampel jenuh. Data penelitian di dapatkan melalui wawancara, observasi, dan tes. Analisis data yang dilakukan adalah uji paired sampel t-test dan perhitungan N-Gain. Dari hasil analisis data diperoleh skor rata-rata *pretest* adalah 68,50 yang meningkat menjadi 85,83 pada *posttest*. Uji paired sampel t-test menghasilkan nilai $t_{hitung} - 12,095$ dengan signifikan 0,000 ($p < 0,05$). Sementara itu, hasil *N-Gain* memperoleh rata-rata 59,69 termasuk kategori cukup efektif. Dengan $t_{hitung} > t_{Tabel}$ ($12,095 > 2,045$), sehingga H_a diterima. Penelitian ini membuktikan bahwa media scrapbook berpengaruh signifikan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Ciwuni 01 Kesugihan pada materi kerajaan-kerajaan di Nusantara.

Kata Kunci: media scrapbook; pre-experimental; hasil belajar

Abstract

This study aims to examine and analyze the effect of the use of scrapbook media on student learning outcomes of the material on kingdoms in the archipelago of grade IV of Ciwuni 01 Kesugihan Public Elementary School. The study used a quantitative approach with a pre-experimental method through a one-group pretest-posttest design. The research subjects consisted of 30 grade IV B elementary school students who were determined as samples using saturated sampling techniques. Data collection techniques were carried out through interviews, observations, and tests in the form of pretest-posttest. The research data were analyzed using paired sample t-test and N-Gain calculations. The results of the analysis showed an average pretest score of 68.50 which increased to 85.83 in the posttest. The paired sample t-test produced a t-value of -12.095 with a significance of 0.000 ($p < 0.05$). Meanwhile, the N-Gain results obtained an average of 59.69 which is included in the fairly effective category. With t count greater than t Tabel ($12.095 > 2.045$), then H_a is accepted. This finding proves that scrapbook media has a significant and effective influence in improving the learning outcomes of fourth grade students of Ciwuni 01 Kesugihan Elementary School on the material of kingdoms in the archipelago.

Keywords: scrapbook media; pre-experimental; learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sistematis untuk membentuk individu yang berkualitas, berkarakter, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Pendidikan nasional di Indonesia diselenggarakan berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menekankan pada distribusi pendidikan yang berkualitas untuk meningkatkan kecerdasan masyarakat. Implementasi kebijakan tersebut diwujudkan melalui pengembangan kurikulum nasional yang berkelanjutan, salah satunya melalui penerapan Kurikulum Merdeka sebagaimana diatur dalam Keputusan Mendikbudristek Nomor 56/M/2022, 2022. Kurikulum berperan strategis dalam menentukan proses dan hasil pendidikan (Luthfiyah, H., & Andaryani,

2025), yang diperkuat oleh Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 dengan penekanan pada pembelajaran mendalam, berpikir kritis, dan reflektif. Dalam kerangka pembelajaran tersebut, guru menjalankan fungsi sebagai fasilitator yang dituntut memiliki kompetensi profesional dan pedagogik, termasuk kemampuan mengembangkan media pembelajaran inovatif dan kontekstual pada mata pelajaran IPAS (Wijaya, 2023).

IPAS merupakan pembelajaran terpadu yang mengintegrasikan pemahaman fenomena alam dan sosial untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa secara utuh (Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, D. T., & Indonesia, 2022), sekaligus membentuk sikap ilmiah dan keterampilan aplikatif (Hasanah, 2023). Capaian belajar tidak hanya dipengaruhi penguasaan materi, tetapi juga kemampuan siswa menerapkan pengetahuan. Data survei Badan Nasional Standar Pendidikan menunjukkan minat belajar IPAS bervariasi karena metode dan lingkungan sekolah (Badan Pusat Statistik, 2023 ; BNSP, 2023), sejalan dengan temuan PISA 2022 bahwa literasi sains siswa Indonesia masih di bawah rata-rata global (OECD, 2023). Rendahnya penguasaan materi membatasi perkembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa, serta menghambat penilaian dan pembelajaran yang efektif (Andaryani, 2020). Dengan demikian, pembelajaran yang efektif memerlukan keterlibatan aktif siswa, perubahan tanggung jawab belajar, serta perencanaan dan evaluasi yang terstruktur untuk mendorong pemahaman dan hasil belajar. (Sejati, 2023) .

Menurut data dari observasi dan wawancara pendahuluan yang diadakan pada 20 Februari 2025 di SD Negeri Ciwuni 01 Kesugihan menunjukkan adanya kendala dalam proses pembelajaran IPAS. Permasalahan tersebut tampak pada rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi kerajaan-kerajaan di Nusantara, yang dimana kondisi tersebut memengaruhi seberapa optimal siswa mencapai hasil belajar. Faktor yang berperan dalam situasi ini adalah belum optimalnya kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan sifat dan karakteristik siswa dan materi pembelajaran. Akibatnya, pemahaman konsep yang dimiliki siswa terhadap materi belum mencapai tingkat maksimal dan berimplikasi pada rendahnya minat serta hasil belajar. Dengan demikian, penerapan strategi pembelajaran yang relevan melalui pemanfaatan media yang sesuai memegang peran krusial dalam upaya meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang dikembangkan berdasarkan teori belajar digunakan untuk menyampaikan materi serta menstimulasi aspek kognitif, afektif, dan motivasi siswa dengan tujuan agar proses pembelajaran berjalan sesuai perencanaan dan dapat dikendalikan secara efektif (Widyaningrum et al., 2022). Media pembelajaran juga berperan sebagai sarana penyampai materi yang mampu meningkatkan perhatian, pemikiran, emosi, serta ketertarikan siswa terhadap proses belajar, sekaligus mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran secara lebih optimal (Fadilah, A., & Kanya, 2023). Peran media pembelajaran bersifat strategis dalam mendorong motivasi, minat belajar siswa, dan memfasilitasi pemahaman materi secara lebih efektif (Jauza, N. A., & Albina, 2025). Jenis media yang memungkinkan dalam menunjang keberhasilan pembelajaran yaitu scrapbook yang merupakan sebuah media berbasis visual yang mengombinasikan gambar, ilustrasi, warna, dan tata letak teks secara menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa. (Mawarni & Napitupulu, 2023). Pemanfaatan media scrapbook dapat mendorong berkembangnya kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memahami serta menerapkan konsep pembelajaran, sehingga mendorong terjadinya peningkatan hasil belajar siswa (Maharani, S, 2025 ; Shinta et al., 2023).

Meskipun berbagai studi telah banyak yang mengkaji penggunaan media scrapbook dalam pembelajaran, studi yang secara khusus menelaah pengaruh media scrapbook berbasis hybrid fisik-digital terkait topik kerajaan-kerajaan di Nusantara dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar masih relatif terbatas. Penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pengembangan media scrapbook dual mode yang memadukan penggunaan fisik bagi siswa dan penyajian digital interaktif bagi guru, sehingga selaras dengan implementasi Kurikulum 2025. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai sejauh mana media scrapbook berperan mengembangkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Ciwuni 01 Kesugihan pada topik Kerajaan-Kerajaan di Nusantara.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen, yaitu melalui metode one group pretest–posttest. Dalam penelitian ini, subjek hanya terdiri atas satu kelompok yang berfungsi sebagai kelompok eksperimen, sehingga tidak digunakan kelompok kontrol atau kelompok pembanding dalam desain penelitian. Pelaksanaan penelitian pada kelas eksperimen diawali dengan pemberian tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum proses pembelajaran berlangsung. Setelah itu, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media scrapbook sebagai perlakuan, kemudian ditutup dengan pemberian tes akhir (posttest) untuk menilai perubahan hasil belajar. Meskipun desain *one group pretest–posttest* memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi adanya peningkatan hasil belajar, desain ini memiliki keterbatasan karena tidak melibatkan kelompok kontrol, sehingga hubungan kausal antara perlakuan dan peningkatan hasil belajar tidak dapat dibandingkan dengan perlakuan alternatif.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Ciwuni 01 Kesugihan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek seluruh siswa kelas IV B yang berjumlah 30 siswa melalui teknik sampel jenuh. Dalam penelitian ini, media scrapbook berperan sebagai variabel terikat, sedangkan hasil belajar siswa pada materi kerajaan-kerajaan di Nusantara menjadi variabel bebas. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh gambaran kondisi awal pembelajaran, sedangkan tes dipergunakan untuk mengamati perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Alat ukur tes terlebih dahulu melalui tahap penilaian kelayakan. Penilaian kelayakan instrumen pada penelitian ini mencakup validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan soal, serta kemampuan membedakan soal. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang disusun berdasarkan kisi-kisi mengacu pada indikator kompetensi materi kerajaan-kerajaan di Nusantara. Uji Validasi dilakukan melalui uji validasi empiris menggunakan korelasi Product Moment dengan bantuan SPSS. Butir soal dikatakan valid apabila nilai sig yang didapatkan $< 0,05$. Dari 50 butir soal yang diuji, sebanyak 31 soal dinyatakan valid dan 19 soal tidak valid. Uji reliabilitas dihitung menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan kriteria reliabel apabila koefisien $\geq 0,60$. Hasil pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha adalah sebesar 0,736 yang termasuk dalam kategori tinggi. Skor hasil belajar dihitung berdasarkan jumlah jawaban benar yang dikonversi ke skala 0–100. Kategorisasi hasil belajar mengacu pada interval nilai baik sekali hingga jelek (Arikunto, 2021).

Pemilihan butir soal dilakukan dengan mempertimbangkan proporsi tingkat kesukaran sesuai kriteria yaitu 15% soal kategori sulit, 70% kategori sedang, dan 15% kategori mudah. Proporsi tersebut digunakan untuk menjaga keseimbangan tingkat kesulitan instrumen sehingga mampu mengukur kemampuan siswa secara komprehensif. Instrumen yang telah memenuhi kriteria validitas dan tingkat kesukaran kemudian digunakan untuk pengumpulan data penelitian. Analisis data diawali dengan uji normalitas sebagai uji prasyarat. Selanjutnya, Uji *paired sample t-test* dilakukan untuk mengetahui perubahan kemampuan belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Efektivitas penggunaan media scrapbook terhadap peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan perhitungan N-gain menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

HASIL

Sebelum pelaksanaan pengambilan data, Instrumen penelitian yaitu tes terlebih dahulu diuji cobakan oleh peneliti guna memastikan kelayakannya dalam mengukur hasil belajar siswa. Tahapan percobaan instrumen penelitian dilaksanakan pada siswa kelas IV A SD Negeri Ciwuni 01 Kesugihan untuk menjamin validitas dan kesesuaian instrumen dalam mengukur pencapaian belajar siswa. Hasil pengujian awal dianalisis melalui pengujian validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, serta daya pembeda butir soal guna memastikan instrumen penelitian layak digunakan.

Berdasarkan hasil pengujian validitas terhadap 50 butir soal yang telah diuji cobakan, sebanyak 31 soal dinyatakan valid dengan taraf signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 sehingga hasil uji dinyatakan signifikan, sedangkan 19 soal sisanya belum memenuhi syarat validitas, ditandai dengan nilai signifikansi yang melebihi 0,05. Selanjutnya, dipilih 20 soal dengan proporsi 1:2:1 sesuai pandangan (Arifin, 2009). Penelitian ini menggunakan distribusi tingkat kesulitan

soal berdasarkan proporsi yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu: (1) 25% sulit, 50% sedang, 25% mudah; (2) 20% sulit, 60% sedang, 20% mudah; dan (3) 15% sulit, 70% sedang, 15% mudah. Untuk penelitian ini, digunakan proporsi ketiga, sehingga terdiri dari 3 soal sulit (15%), 14 soal sedang (70%), dan 3 soal mudah (15%).

Table 1. Uji Reliabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.736	51

Dari uji instrumen tes hasil belajar, ditemukan bahwa *reliability* instrumen yaitu sebesar 0,736 dapat dilihat pada hasil *Cronbach's Alpha*. Jika mengacu pada koefisien reliabilitas *Cronbach's Alpha* dalam (Arikunto, 2021), Koefisien yang menunjukkan rentang nilai sebesar 0,61–0,80, dikategorikan sebagai nilai yang tinggi. Dengan demikian, jika hasil uji reliabilitas 0,736 diklasifikasikan, maka hasil tersebut menunjukkan bahwa soal dapat dikatakan reliabel pada kategori tinggi.

Setelah pengumpulan data selesai, peneliti melakukan pengujian prasyarat guna memastikan bahwa data berdistribusi normal. Penelitian ini tidak memerlukan uji homogen karena populasi yang digunakan hanya satu kelompok penelitian (Usmadi, 2020). Pengujian normalitas data dalam penelitian ini melalui uji Shapiro–Wilk, dengan pertimbangan sampel yang tidak melebihi 50 subjek. Pengujian ini dimaksudkan untuk menganalisis apakah data nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen memenuhi asumsi distribusi normal. Data memenuhi asumsi normalitas apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05.

Table 2. Uji Normalitas Hasil Belajar

Tests of Normality		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Belajar	Hasil	.139	30	.147	.944	30	.118
Posttest Belajar	Hasil	.138	30	.149	.938	30	.081

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas yang disajikan pada Table 3 menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi asumsi distribusi normal, sehingga data layak digunakan untuk analisis statistik lanjutan. Hal ini terlihat dari hasil uji *Shapiro-Wilk*, data menunjukkan bahwa nilai signifikan untuk pretest maupun posttest hasil belajar berada di atas tingkat signifikansi 0,05. Secara rinci, nilai signifikan pada pretest adalah 0,118 (> 0,05) dan pada posttest 0,081 (> 0,05), dengan derajat kebebasan (df) masing-masing sebanyak 30. Di samping itu, uji Shapiro–Wilk menghasilkan nilai sebesar 0,944 pada data pretest dan 0,938 pada data posttest. Nilai tersebut menegaskan bahwa data pada kedua tahap pengukuran memenuhi asumsi distribusi normal. Hasil analisis menunjukkan bahwa data pretest maupun posttest memiliki distribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis lanjutan menggunakan metode statistik parametrik.

Pengujian hipotesis merupakan teknik statistik yang diterapkan untuk menguji asumsi tentang parameter populasi dengan menggunakan informasi dari data sampel (Akbar, 2023). Pengujian hipotesis pada penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media scrapbook terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji normalitas, data penelitian terdistribusi secara normal, sehingga analisis hipotesis dapat dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test*. Penelitian ini bertujuan menguji hipotesis guna menganalisis pengaruh pemanfaatan media scrapbook terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi kerajaan-kerajaan di Nusantara melalui pendekatan statistik parametrik. Dalam uji hipotesis, data dinyatakan berbeda secara signifikan jika nilai p (2-tailed) < 0,05, sedangkan data dinyatakan tidak berbeda jika nilai p (2-tailed) > 0,005. Langkah perhitungan hipotesis uji perbedaan hasil belajar meliputi:

Table 3. Hasil Pengujian Perbedaan Hasil Belajar Siswa
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Hasil Belajar IPAS	68.50	30	15.489	2.828
	Posttest Hasil Belajar IPAS	85.83	30	9.385	1.713

Berdasarkan hasil pengujian pada Table 4, rata-rata nilai *pretest* didapat sebesar 68,50, dari 30 siswa dengan simpang baku atau *standar deviation* yaitu 15,489 dan standar error mean 2,828. Sedangkan, untuk rata-rata nilai *posttest* mencapai 85,83 pada sampel yang sama dengan simpang baku atau *standar deviation* 9,385 dan standar error meannya sebesar 1,713. Dari perbandingan kedua data tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa skor *posttest* siswa secara jelas lebih tinggi daripada skor *pretest*, yang mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Table 4. Hasil Uji Paired Sample Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretestt Hasil Belajar IPAS - Posttest Hasil Belajar IPAS	-17.333	7.849	1.433	-20.264	-14.402	-12.095	29	.000

Hasil analisis uji *t* yang disajikan pada Table 5 mengindikasikan nilai rata-rata sebesar -17,333, disertai dengan simpangan baku 7,849 dan *standard error mean* sebesar 1,433. Uji *t* berpasangan menghasilkan nilai *t* sebesar -12,095 dengan derajat kebebasan (*df*) 29 dan nilai signifikansi (2-tailed) 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Temuan ini. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Secara praktis, temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media scrapbook dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS yang efektif untuk membantu siswa memahami materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara, meningkatkan keterlibatan belajar, serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Ciwuni 01 Kesugihan.

Table 5. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	30	.33	1.00	.5969	.19298
NGain_Persen	30	33.33	100.00	59.6946	19.29816
Valid (listwise)	N 30				

Setelah dilaksanakan uji normalitas dan uji parametrik, tahap selanjutnya yaitu menilai efektivitas penggunaan media scrapbook melalui perhitungan gain ternormalisasi (N-Gain). Uji ini berfungsi untuk mengetahui efektivitas suatu pembelajaran atau peningkatan hasil belajar setelah diberi perlakuan. Uji ini dirumuskan dengan $g = (Posttest - Pretest) / (100 - Pretest)$. Tujuan utamanya adalah mengukur sejauh mana perlakuan pembelajaran berhasil meningkatkan pemahaman konsep siswa secara efektif. Hasil perhitungan uji N-Gain yang digunakan sebagai dasar penentuan efektivitas media scrapbook disajikan pada Tabel 6.

Hasil perhitungan N-gain pada kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,5969, dengan nilai maksimum 1,00 dan nilai minimum 0,33. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai N-gain sebesar 0,59 dengan rata-rata persentase peningkatan sebesar 59,69%. Mengacu pada kriteria interpretasi N-gain, nilai tersebut berada pada kategori cukup efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media scrapbook dalam pembelajaran IPAS memiliki tingkat efektivitas yang cukup dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahap selanjutnya dalam analisis data adalah analisis lanjutan, di mana nilai t_{hitung} hasil uji-t dibandingkan dengan t_{tabel} . Uji t dilakukan dengan membandingkan nilai t_{hitung} hasil perhitungan statistik dengan nilai t_{tabel} . Penentuan keputusan didasarkan pada kriteria pengujian yang telah ditetapkan sebagai berikut:

H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, yang menunjukkan tidak adanya pengaruh.

H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang menunjukkan adanya pengaruh.

Hasil pengujian statistik menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh sebesar 12,095, sedangkan nilai t_{tabel} untuk derajat kebebasan ($df = n - 1 = 29$) adalah 2,045. Karena t_{hitung} lebih besar dibandingkan t_{tabel} ($12,095 > 2,045$), hal ini mengindikasikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media scrapbook memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, media scrapbook terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran materi kerajaan-kerajaan di Nusantara, yang tercermin dari peningkatan hasil belajar siswa kelas IV B SD Negeri Ciwuni 01 Kesugihan pada aspek kognitif.

PEMBAHASAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media scrapbook efektif diterapkan sebagai sarana pembelajaran IPAS bagi siswa kelas IV SD. Berdasarkan hasil observasi, media scrapbook terbukti menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan dan efisien untuk materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara di SD Negeri Ciwuni 01 Kesugihan. Penerapan scrapbook berdampak pada peningkatan keaktifan siswa dari 67 menjadi 196 frekuensi, meningkatkan ketertarikan belajar dari tidak teramati menjadi 30 observasi, serta bertambahnya pemahaman konsep dengan jawaban tepat dari 10 menjadi 28. Selain itu, kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran meningkat dari 62,5% menjadi 100% melalui pendekatan visual-interaktif dan model Problem Based Learning. Penggunaan scrapbook dalam bentuk fisik memudahkan akses siswa di kelas sementara e-book digital mendukung presentasi guru menggunakan teknologi sekolah, sehingga menciptakan pembelajaran yang joyful, bermakna, dan berkesadaran sesuai prinsip Kurikulum 2025. Dengan demikian, hasil observasi menegaskan efektivitasnya dalam mengubah metode konvensional menjadi pembelajaran yang aktif dan menarik bagi siswa.

Penelitian mengenai hasil belajar ini membuktikan bahwa penggunaan media scrapbook dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan nilai rata-rata dari 68,50 menjadi 85,83, disertai kenaikan ketuntasan belajar di atas KKTP 75 dari 36% (11 siswa) menjadi 90% (27 siswa). Hal ini menunjukkan bahwa media scrapbook mampu memfasilitasi proses pembentukan pengetahuan siswa secara lebih optimal. Secara teoretis, peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini dapat dipahami melalui pendekatan konstruktivisme. Menurut Piaget (1970), menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan, bukan sekedar ditransmisikan oleh guru. Penyajian materi dalam scrapbook melalui visual, ilustrasi, dan rangkuman kontekstual membantu siswa mengintegrasikan informasi baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki, sehingga pemahaman terbentuk secara lebih bermakna. Pandangan ini sesuai dengan teori yang dikelukakan oleh Vygotsky (1978), yang menyoroti pentingnya keterlibatan sosial dalam proses belajar. Pada penelitian ini, penggunaan media scrapbook yang dikombinasikan dengan model Problem Based Learning memungkinkan siswa untuk saling berdiskusi, bertanya, dan menjelajahi materi secara bersama-sama. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan turut aktif mengkonstruksikan pemahaman mereka sendiri dari cara belajar langsung yang kolaboratif dan bermakna. Melalui interaksi tersebut, siswa berperan aktif dalam membangun pemahaman, bukan sekedar menerima informasi secara pasif. Scrapbook juga membantu penyusunan informasi sejarah secara visual dan kronologis, sehingga proses internalisasi konsep berlangsung

lebih terstruktur. Dalam konteks materi sejarah yang cenderung abstrak, tampilan visual berfungsi sebagai penopang kognitif yang mempermudah siswa menghubungkan fakta historis dengan makna konseptualnya.

Efektivitas media scrapbook diperkuat oleh *N-Gain score* 59,69% yang berda pada kategori cukup efektif, menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar berada pada tingkat sedang menuju tinggi. Peningkatan sejalan dengan hasil observasi keaktifan siswa yang meningkat dari 67 menjadi 196 frekuensi dan kompetensi guru dari 62,5% menjadi 100%. Hal ini konsisten dengan Teori Pembelajaran Multimedia Kognitif (Mayer, 2009), yang menjelaskan bahwa kombinasi unsur verbal dan visual dapat meningkatkan efektivitas belajar melalui aktivasi dua jalur pemrosesan informasi. Prinsip tersebut juga selaras dengan teori *Dual Coding* (Paivio, 2014), yang menjelaskan bahwa integrasi teks dan gambar memperkuat daya ingat jangka panjang. Melalui struktur visual-interaktifnya, scrapbook membantu siswa memproses materi sejarah tidak hanya melalui bacaan, tetapi juga melalui simbol, ilustrasi, dan tata letak yang memperkaya representasi mental.

Temuan dari penelitian ini mendukung hasil temuan (A'yun, 2020), yang menunjukkan bahwa media scrapbook meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian lain oleh (Haqi & Asih, 2024) juga menunjukkan bahwa karakteristik materi sejarah yang kronologis dan konseptual sangat cocok disajikan melalui media visual berbentuk scrapbook, karena membantu siswa membangun pemahaman secara bertahap dan bermakna.

Adapun kontribusi penelitian ini terletak pada integrasi scrapbook fisik dengan dukungan presentasi digital dalam praktik pembelajaran langsung di kelas. Berbeda dengan studi yang berfokus pada pengembangan produk, penelitian ini menitikberatkan pada pengujian dampak penggunaan media dalam situasi pembelajaran nyata. Integrasi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan inovasi pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh kecanggihan teknologi, melainkan oleh kesesuaian desain pembelajaran dengan karakteristik materi dan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Selain guru dalam mengajar materi kerajaan-kerajaan di Nusantara sesuai Kurikulum. Penelitian ini tidak berfokus pada pengembangan produk, tetapi pada pengujian pengaruh penggunaan media scrapbook dalam konteks pembelajaran aktual di sekolah dasar. Berbeda dengan buku teks konvensional yang umumnya menyajikan materi sejarah secara abstrak dan kurang menarik secara visual, pendekatan ini menawarkan alternatif pembelajaran yang lebih bermakna melalui penyajian materi yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan, sehingga berpotensi meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat penelitian sebelumnya tentang efektivitas scrapbook dalam meningkatkan hasil belajar, sekaligus membuktikan bahwa media ini menciptakan pembelajaran kontekstual dan bermakna yang berkontribusi positif pada siswa kelas IV SD Ciwuni 01 Kesugihan.

SIMPULAN

Analisis data melalui uji statistik menunjukkan bahwa penerapan media scrapbook dalam pembelajaran IPAS pada materi kerajaan-kerajaan di Nusantara untuk siswa kelas IV terbukti memberikan pengaruh signifikan serta efektif dalam meningkatkan prestasi belajar di SD Negeri Ciwuni 01 Kesugihan. Temuan ini didukung oleh hasil uji *paired sample t-test* yang mengindikasikan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, media scrapbook tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep sejarah abstrak melalui visualisasi konkret, tetapi juga menciptakan pembelajaran interaktif, joyful, dan bermakna sesuai Kurikulum 2025, sehingga menjadi solusi inovatif bagi guru dalam mengoptimalkan kualitas pengajaran IPAS di sekolah dasar.

SARAN

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media scrapbook memiliki potensi untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS sebagai salah satu alternatif media yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Penerapan media ini terbukti dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak dan mendukung peningkatan kemampuan belajar siswa. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media ini untuk mengeksplorasi sejarah pada materi kerajaan-

kerajaan di Nusantara secara mandiri maupun kelompok, mengingat media ini terbukti meningkatkan antusiasme, keaktifan, minat, dan pemahaman. Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penyediaan media serta pengembangan media pembelajaran konkret maupun digital yang inovatif guna meningkatkan mutu pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan atau mencoba media pembelajaran sejenis pada berbagai materi IPAS di jenjang kelas yang berbeda, sehingga hasil penelitian yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang lebih luas dan mendalam.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Dr. Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang, untuk arahan dan masukan yang diberikan dalam proses penyusunan artikel ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah, para guru, dan seluruh siswa kelas IV B SD Negeri Ciwuni 01 Kesugihan atas izin, kerja sama, serta partisipasi aktif selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas dukungan dan bantuan yang diberikan selama proses penelitian hingga artikel ini selesai disusun. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi nyata bagi pengembangan pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, U. Q. (2020). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Pictorial Riddle Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Natural Science Education Research (NSER)*, 2(3), 230–238. <https://journal.trunojoyo.ac.id/>
- Akbar, R. (2023). Analisis Data Penelitian Kuantitatif: Pengujian Hipotesis Asosiatif Korelasi. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1. <https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.350>
- Andaryani, E. T. (2020). Assessment Model of Music Art Performance. *Education and Humanities Research*, 423, 246–228. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200620.082>
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Arikunto, S. (2021). *Evaluasi Pembelajaran* (Vol. 02). Bumi Aksara.
- Badan Pusat Statistik. (2023). *STATISTIK PENDIDIKAN 2023*. <https://www.bps.go.id/>
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01–017. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Haqi, I., & Asih, S. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Saranjanu (Sejarah Kerajaan di Nusantara) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(5), 4450–4456. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i5.4234>
- Hasanah, A. (2023). Pengintegrasian kurikulum merdeka dalam pembelajaran ipas: Upaya memaksimalkan pemahaman siswa tentang budaya lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v3i1>
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23.
- Luthfiyah, H., & Andaryani, E. T. (2025). The Relationship Between Communication Skills and Student Learning Activities with the IPAS Learning Outcomes of Grade IV Elementary School Students. *JPPIPA: Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(4), 973–978. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i4.10960>
- Maharani, S., Erdiana, L., & Wulan, B. R. S. (2025). PENGARUH MEDIA SCRAPBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1). <https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>
- Mawarni, N., & Napitupulu, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook dengan Model Cooperative Learning Tipe STAD (Student Team Achievement Division) Pada Tema 5 Ekosistem Kelas V SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(4), 477–501. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/2544>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- MENTERI PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, D. T., & INDONESIA, R. (2022). *KEPUTUSAN MENTERI PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA*

- NOMOR 262/M/2022. <https://jdih.kemendikdasmen.go.id/>
- OECD. (2023). *PISA 2022 DAN PEMULIHAN PEMBELAJARAN DI INDONESIA*. https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html
- Paivio, A. (2014). Intelligence, dual coding theory, and the brain. *Intelligence*, 47, 141–158. <https://doi.org/10.1016/j.intell.2014.09.002>
- Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025. (2025). *Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah*. <https://peraturan.go.id/id/permendikdasmen-no-13-tahun-2025>
- Sejati, N. M. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Kelas III Menggunakan Model Pembelajaran PBL berbantuan Media PPT*. 18(1), 51–58. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v18i1.8904>
- Shinta, N., Hakim, L., & Yuliani, E. (2023). Pengembangan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 69 Palembang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 133–143.
- Statistik, B. P. (2023). *STATISTIK PENDIDIKAN 2023*. <https://www.bps.go.id/id/publication/2023/11/24/54557f7c1bd32f187f3cdab5/statistik-pendidikan-2023.html>
- Usmadi. (2020). Pengujian Prasyarat Analisis (Uji Homogenitas dan Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 54. <http://eprints.umsb.ac.id/id/eprint/246>
- Widyaningrum, F. A., Maryani, I., & Vehachart, R. (2022). Literature Study on Science Learning Media in Elementary School. *International Journal of Learning Reformation in Elementary Education*, 1(01), 1–11. <https://doi.org/10.56741/ijlree.v1i01.51>
- Wijaya, L. (2023). Peran Guru Profesional Untuk Meningkatkan Standar Kompetensi Pendidikan. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.273>

