



Media Scrapbook Sebagai Sarana Pemahaman Materi Sumber Daya Alam di Sekolah Dasar

Muhammad Wahyu Saputra

Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia

Email: a510190070@student.ums.ac.id

Achmad Fathoni

Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia

Email: achmad_fathoni@ums.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 25-10-2023

Revised : 25-12-2023

Accepted : 01-01-2024

Published : 25-01-2024

ABSTRACT

A media scrapbook is a type of learning media in the form of a book that contains information or explanations about the material presented with pictures and decorated to attract students' attention and make it easier for students to understand the material while studying. The purpose of this study is to examine digital scrapbook learning media in Social Studies learning Natural Resources content created by SD N 1 Paulan instructors. This is a qualitative descriptive study. The use and growth of learning media in schools as a whole was studied. Data was gathered through interviews and direct observation of the state of learning media in schools. Teachers and students were interviewed. Teachers are asked questions about the usage and development of instructional media in the social studies learning process. Furthermore, learning observations were conducted to directly determine the use of instructional media in schools; the observations also attempted to strengthen the analysis's results. Overall, this study shows that natural resource teaching materials using digital scrapbooks developed by SD N 1 Paulan teachers are considered appropriate and effective for use in the teaching and learning process. The study's implications are that (1) developed teaching materials can be used in the teaching and learning process, (2) developed teaching materials can increase teacher insight in improving quality and creating valuable learning, and (3) developed teaching materials can be used as an alternative teaching material in learning natural resource material.

Keywords: Learning Media; Digital Scrapbook; Comprehension; Natural Resource Material

How to cite:

Saputra, M. W., Fathoni, A. (2024). Media Scrapbook Sebagai Sarana Pemahaman Materi Sumber Daya Alam di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 8(1), 1-12. Article DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i1.125638>

Corresponding E-mail : a510190070@student.ums.ac.id

1. PENDAHULUAN

Sumber daya alam (*natural resources*) atau SDA adalah unsur-unsur lingkungan alam yang diperlukan manusia untuk memenuhi kebutuhan serta meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Sumber daya alam adalah segala sesuatu yang terdapat di alam yang dapat dimanfaatkan bagi kelangsungan hidup manusia. Kekayaan alam yang terdapat di permukaan bumi bisa berupa makhluk hidup maupun benda mati, dan ini sangat beragam keberadaannya di permukaan bumi. Ada yang langsung bisa dimanfaatkan, seperti air bersih, udara, sinar matahari, dan ada benda yang pemanfaatannya perlu

pengolahan terlebih dahulu, seperti padi diolah menjadi nasi. Sumber daya (*resources*) menurut UU Lingkungan Hidup No. 4/1982 dapat dikelompokkan menjadi empat kategori utama, yaitu sumber daya manusia, sumber daya alam hayati, sumber daya alam non hayati, dan sumber daya buatan. Sedangkan, sumber daya alam adalah segala sesuatu yang dapat memberikan kekuatan dan bermanfaat untuk kesejahteraan manusia, keberadaannya di permukaan bumi di setiap wilayah tidak merata dan juga sangat beragam.

Sumber daya adalah sesuatu yang memiliki nilai guna. Sumber Daya Alam (SDA) adalah keseluruhan faktor fisik, kimia, biologi dan sosial yang membentuk lingkungan sekitar kita. Hunker dkk menyatakan bahwa sumber daya alam adalah semua yang berasal dari bumi, biosfer, dan atmosfer, yang keberadaannya tergantung pada aktivitas manusia. Semua bagian lingkungan alam kita (biji-bijian, pepohonan, tanah, air, udara, matahari, sungai) adalah sumber daya alam. Menurut (Qur'an, 2018). Sumber daya alam dapat digolongkan menjadi tiga kelompok, yaitu a. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui atau tidak dapat pulih. b. Sumber daya alam yang dapat diperbarui atau dapat pulih. c. Sumber daya alam yang memiliki sifat gabungan antara yang dapat diperbarui dan yang tidak habis.

Untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif penting bagi seorang guru untuk menguasai materi ajar. Menurut (Zamroni, dalam Fajar Agus, 2011) materi ajar tidak hanya guru yang akan mentransformasikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik, tetapi lebih dari pada itu guru akan menanamkan disiplin, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mendorong kemampuan untuk belajar lebih lanjut, dan menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam ilmu pengetahuan itu sendiri pada siswa sebagai bagian dari karakter. Oleh karena itu, seorang guru harus benar-benar menguasai apa yang akan diajarkan agar tidak menimbulkan permasalahan yang baru. Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi ajar supaya bisa dengan mudah diterima oleh siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran (Ikasari & Satriyani, 2022).

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut para guru untuk mampu mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran, media pembelajaran dipakai sebagai alat untuk menyampaikan sebuah informasi kepada siswa (Amilia, 2022). Dengan adanya media yang kreatif akan mampu merangsang siswa untuk menyukai pelajaran tersebut. Media pembelajaran juga dapat menambah efektifitas komunikasi dan interaksi antara pengajar dan siswa. Media pembelajaran juga dianggap efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Nurul Audie, 2019); (Mayangsari & Tiara, 2019).

Melalui media pembelajaran akan lebih membantu memudahkan guru dalam menyampaikan informasi tentang materi ajar serta meningkatkan keterampilan mengajar (Habibi et al., 2023). Selain itu, bagi siswa media pembelajaran juga dapat digunakan untuk membantu memudahkan siswa dalam menerima dan mengolah informasi yang diperolehnya dengan tepat. Namun ada beberapa masalah dalam penggunaan media pembelajaran yang dihadapi guru. Menurut (Thomas Wibowo, dalam Fajar Agus, 2005) dalam penggunaan media pembelajaran ada masalah-masalah yang dihadapi guru antara

lain: (1) repot dan memerlukan persiapan (2) kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran (3) sekolah tidak menyediakan media pembelajaran. Sehingga perlunya bagi guru untuk menentukan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut (Tafonao, 2018), media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam penyampaian materi kepada siswa dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam belajar. Dalam pemilihan media pembelajaran ini juga perlu memperhatikan tahap perkembangan siswa dan proses karakteristik siswa yang diteliti. Menurut model Edgar Dale (Megawati, 2018), pengalaman belajar dapat terbentuk melalui pengalaman konkret yang melibatkan interaksi siswa di dalamnya. Situasi yang konkret dengan kehidupan siswa ini, akan mengembangkan kemampuan berpikir dan bernalar siswa dari tahapan yang konkret, kepada tahapan yang semakin abstrak. Sehingga dalam tahap perkembangan ini anak lebih memiliki pemikiran yang logis. Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi penggunaan berbagai jenis media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (Nursyam, 2019). Menurut (Hardiana, 2015). Media yang tepat untuk digunakan sebagai alat bantu modul dalam pembelajaran IPS dengan materi sumber daya alam adalah lembar foto digital (*Scrapbook*). *Scrapbook* yaitu sebuah buku tempel yang berisi sekumpulan foto, cerita, dan dirangkai secara menarik dalam sebuah album (Saimona et al., 2022).

Media *Scrapbook* ini merupakan media dalam bentuk sekumpulan gambar, foto, cerita, serangkaian catatan yang disusun secara menarik yang disajikan dalam buku tempel atau album (Putu et al., 2022). Selain itu menurut Lia (2014) mengatakan bahwa media *scrapbook* adalah media dalam bentuk rangkaian foto atau gambar yang sering dihubungkan dengan suatu momen atau tema tertentu (Aulisia & Gunansyah, 2019). Pemilihan *scrapbook* ini didasari oleh adanya unsur literasi dan berpikir kritis dalam materi sumber daya alam. Sehingga media yang sesuai untuk menyampaikan materi tersebut adalah media yang mengaitkan literasi dan berpikir kritis yaitu media *scrapbook*.

Dengan adanya media *scrapbook*, siswa dapat menemukan pengetahuannya dengan cara mengamati dan mencoba memberi makna pada materi yang terkandung didalam media scrapbook sesuai pengalamannya sehingga dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Pemahaman siswa akan bermakna dan semakin mendalam jika teruji dengan pengalaman-pengalaman baru (Nurhadi, dalam Baharuddin, 2007). Pemahaman tentang materi sumber daya alam mudah didapatkan melalui media *scrapbook*, karena materi sumber daya alam mencakup materi yang sangat luas serta terdiri dari objek yang banyak. Materi yang sangat luas tersebut sulit dijangkau sehingga membutuhkan media yang dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, serta daya indera seperti media *scrapbook*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD N 1 Paulan pada pembelajaran IPS, ditemukan bahwa guru IPS telah mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis digital berupa *digital scrapbook*. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan agar dapat menarik minat belajar siswa, dan siswa mudah menerima materi pelajaran, serta mudah digunakan oleh guru. Penerapan media ini pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa SD N 1 Paulan pada materi Sumber Daya

Alam dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar. Meskipun pada awalnya siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Namun, guru dapat memotivasi siswa agar lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media digital *Scrapbook* tersebut, siswa juga lebih memahami materi baik bertanya maupun mengamati gambar yang telah disajikan dalam bentuk Digital *scrapbook* pada materi Sumber Daya Alam, terutama pada waktu pemberian tugas kelompok. Nampak dari aktivitas yang dilaksanakan oleh siswa, siswa jauh lebih aktif mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh peneliti karena sudah disediakan LKS (lembar kerja siswa) dan media yang membantu siswa lebih paham untuk mengamati gambar-gambar yang telah disediakan.

Wawancara dengan guru IPS SD N 1 Paulan, diperoleh informasi bahwa dalam pembuatan *digital scrapbook* dapat dibuat dengan *hand-made*/buatan tangan sehingga pembuatan dapat memadukan dengan tema apa yang dikehendaki. Guru memakai media *scrapbook* karena media ini termasuk jenis media konkret yang dikemas dalam bentuk sebuah buku yang menarik. Dengan penyajian yang menarik, harapannya mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa. Serta selama proses pembelajaran siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar yang menyeluruh.

Pada materi sumber daya alam, media *scrapbook* mampu dijadikan sebagai salah satu alat alternatif pilihan. *Scrapbook* biasanya digunakan untuk membuat album kenangan yang termuat tidak hanya foto akan tetapi berbentuk klipng atau catatan penting yang ada keterkaitannya dengan moment penting, Sebab *Scrapbook* adalah sebuah karya dibuat dengan cara kreatif serta inovatif supaya bisa membuat suatu kesan ketika hari yang istimewa.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan menganalisis media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran IPS materi Sumber Daya Alam yang dikembangkan oleh guru SD N 1 Paulan.

Scrapbook merupakan teknik untuk mendekorasi dan mendesain foto dengan menggunakan bahan sisa. *Scrapbook* berasal dari bahasa Inggris “scrap” berarti sisa-sisa, sedangkan “book sendiri berarti sebuah buku. Menurut (Liawati, 2017) dalam (Sari, 2020) *scrapbook* merupakan media berupa tempelan gambar yang diaplikasikan di atas kertas. Definisi *scrapbook* adalah seni menempel gambar di media kertas dan memiliki cerita didalamnya serta menghiasinya menjadi karya yang kreatif. Sedangkan menurut (Hardiana, 2015) *Scrapbook* berasal dari kata *scrap* yang dalam bahasa Inggris artinya barang sisa (Utaminingsih et al., 2019). *Scrapbook* merupakan seni kreatif menempel foto, barang-barang sisa dan sejenisnya pada sebuah media (biasanya kertas). Tapi meskipun namanya *scrap* bahan pembuat *scrapbook* kini semakin berkembang tidak melulu dari barang bekas. Malah sekarang agar lebih indah, *scrapbook* dibuat dengan menggunakan bahan-bahan khusus untuk *Scrapbooking*. Melihat berbagai pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwasanya *Scrapbook* dapat dikatakan masuk kedalam seni yang berbentuk dua dimensi seperti buku dengan tema yang bermacam-macam tersusun atas *quote*, foto,

kliping, gambar, catatan penting, memorabilia, dan lain sebagainya yang dikemas ke dalam suatu karya seni kreatif hasil kerajinan tangan serta dalam pembentukannya memakai teknik lipat dan tempelan.

Ciri-ciri *scrapbook* yang dapat dijadikan media pembelajaran yaitu, (a) berbentuk buku, (b) tema harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, (c) data yang dimasukkan dalam *scrapbook* harus fokus pada pokok bahasan materi atau materi yang diajarkan, (d) tidak terlalu banyak hiasan, karena tujuan utamanya adalah sebagai media pembelajaran. Dari beberapa ciri *scrapbook* di atas, diharapkan dapat menjadi gambaran atau acuan dalam pembuatan media *scrapbook* agar sesuai dengan tujuan penggunaan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Arsyad, 2011).

Pembuatan media *scrapbook* menggunakan dua cara yaitu secara manual dan digital (Blake Education, 2004). Pembuatan secara manual bahan yang digunakan yaitu: *double tip*, *drawing*, lem, gunting, *cartridge*, pensil, dan penggaris. Sedangkan pembuatan secara digital yaitu membuat desain *background* dan gambar yang digunakan. Beberapa langkah membuat media *scrapbook*: (1) Membuat desain dimulai dengan menentukan tema atau bahan yang digunakan; (2) Membuat desain lembar isi dengan menambahkan hiasan Gambar; (3) Menggunting karton dengan ukuran yang telah ditentukan; (d) Menggunting kertas hiasan dengan bentuk hiasan yang diinginkan; (4) Menentukan tampilan sampul buku dan isi dengan menghias *scrapbook* aksesoris yang berisi teori pembelajaran; (5) Mencari variasi gambar pada setiap lembar kertas dan warna yang kontras agar peserta didik mudah memahaminya; (6) Menempelkan hiasan dan kertas yang telah dipotong ke sampul setiap lembar buku; (7) Menghiasi buku *scrapbook* semenarik mungkin agar menarik digunakan dan materi yang dijelaskan disampaikan dengan baik.

Menurut John Poole dalam Hardiana (2015) *scrapbook* atau disebut adalah kumpulan memorabilia, foto, cerita naratif, puisi, kwitansi pembayaran, dan lain-lain, yang dirangkai dan disusun dalam sebuah album atau buatan tangan. buku. *Scrapbook* merupakan salah satu karya kreatif, berbentuk seperti buku dan memberikan kesan visual yang menarik dan istimewa karena berisi kumpulan foto dan berbagai hiasan. Berikut ini adalah beberapa bentuk *scrapbook*:



Gambar 1. Contoh Media Pembelajaran Scrapbook

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media *scrapbook* yaitu: (1) Guru melakukan apersepsi dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan basis kompetensi; (2) Guru menjelaskan semua teori sumber daya alam dengan menggunakan media *scrapbook*, dalam penyampaian setiap teori ada pada lembaran yang berbeda; (3) Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa yang belum memahami Teori; (4) Guru membagi siswa menjadi kelompok, kemudian guru memberikan pertanyaan pada masing-masing kelompok; (5) Siswa diminta untuk mendiskusikan soal-soal mantra yang telah diberikan guru, setelah selesai diskusi guru setiap kelompok menempelkan hasil kreasi diskusi ke media *scrapbook*; (6) Setelah diskusi selesai, guru memberikan soal tes oleh individu untuk mengevaluasi hasil belajar.

Keuntungan *Scrapbook* (Prastowo, 2015), ada beberapa kelebihan dari media *scrapbook*, di antaranya: (1) Menarik, *scrapbook* tersusun dari berbagai foto, gambar, catatan penting, dan sebagainya dengan beberapa hiasan. Sehingga akan terlihat cantik dan menarik; (2) Realistis dalam menampilkan materi pelajaran, dengan *scrapbook* kita dapat menampilkan suatu objek yang terlihat nyata melalui gambar atau foto. Karena gambar atau foto dapat memberikan detail berupa gambar apa adanya, sehingga kita lebih mudah mengetahui dan mengingatnya dengan lebih baik; (3) Untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, media *scrapbook* dapat menjadi solusi dari banyaknya kejadian atau benda yang sulit dihadirkan secara langsung dan sulit untuk diulang; (4) Mudah dibuat, cara membuat *scrapbook* tidak sulit. Kita hanya perlu mengatur dan memadupadankan antara gambar, catatan, dan dekorasi sedemikian rupa. Sehingga anak-anak dan orang dewasa bisa membuat *scrapbook* sendiri; (5) Bahan yang digunakan untuk membuat *scrapbook* mudah didapat. Bahan-bahan yang dibutuhkan dalam membuat *scrapbook* mudah didapat. Karena kita bisa menggunakan barang yang sudah tidak terpakai atau barang bekas. Bahkan sekarang, tersedia bahan khusus untuk membuat *scrapbook*; (6) Bisa dibuat atau didesain sesuai keinginan, *scrapbook* bisa dibuat atau didesain sesuai keinginan pembuatnya. Misalnya, gambar, foto, catatan, warna, teks, dan sebagainya.

Adapun kelemahan *scrapbook*, antara lain: (1) Waktu yang digunakan relatif lama untuk membuat *scrapbook*, waktu yang dibutuhkan untuk membuat *scrapbook* relatif lama tergantung dari kerumitan pembuatannya. Semakin rumit desain dan persiapan media *scrapbook*, semakin lama waktu yang dibutuhkan; (2) Gambar yang kompleks kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan gambar yang terlalu kompleks dan berlebihan akan berdampak pada kurangnya konsentrasi pada pokok bahasan (materi) sehingga kegiatan pembelajaran tidak berlangsung efektif.

Sumber daya adalah sesuatu yang memiliki nilai guna. Sumber Daya Alam (SDA) adalah keseluruhan faktor fisik, kimia, biologi dan sosial yang membentuk lingkungan sekitar kita. Hunker dkk (2011), menyatakan bahwa sumber daya alam adalah semua yang berasal dari bumi, biosfer, dan atmosfer, yang keberadaannya tergantung pada aktivitas manusia. Semua bagian lingkungan alam kita (biji-bijian, pepohonan, tanah, air, udara, matahari, sungai) adalah sumber daya alam.

SDA adalah unsur-unsur yang terdiri dari SDA nabati (tumbuhan) dan SDA hewani (satwa) dengan unsur non hayati di sekitarnya yang secara keseluruhan membentuk ekosistem. SDA memiliki peranan dalam pemenuhan kebutuhan manusia. Secara yuridis, pengertian SDA termuat dalam Pasal 1 ayat 9 UU No. 32 tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup, ialah SDA adalah unsur lingkungan hidup yang terdiri atas sumber daya hayati dan non hayati yang secara keseluruhan membentuk kesatuan ekosistem.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif (Bogdan & Biklen, 2007);(Ayu et al., 2019);(Agusmin et al., 2018). Menurut Mukhtar (2013: 10) metode penelitian deskriptif kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu. Analisis dilakukan untuk menganalisis penggunaan dan pengembangan media pembelajaran di sekolah secara keseluruhan.

2.2. Teknik Pengambilan Data

Pengambilan data dilakukan dengan wawancara dan observasi langsung terhadap kondisi media pembelajaran di sekolah. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa. Guru diberikan pertanyaan tentang penggunaan dan pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS. Pada penelitian ini, total partisipan untuk penelitian kualitatif adalah 15 orang, yang dibagi menjadi kelompok kecil dan kelompok besar, dimana kelompok kecil terdiri dari 5 siswa dan pada kelompok besar terdiri dari 10 siswa. Selanjutnya, observasi pembelajaran juga dilakukan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran di sekolah secara langsung, selain itu observasi juga bertujuan untuk memperkuat hasil analisis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Dalam proses pembelajaran media *digital scrapbook*, guru memberikan instruksi kepada siswa untuk menggunakan media pembelajaran *scrapbook* menggunakan handphone melalui aplikasi kelas. Siswa diarahkan untuk membuka kelas kemudian siswa membuka link media *scrapbook* yang peneliti berikan siswa kemudian mengklik link yang guru berikan. Dalam proses pembelajaran penggunaan media *scrapbook* sebagai berikut: (1) Guru melakukan apersepsi dengan cara menyampaikan tujuan pembelajaran, dan kompetensi dasar; (2) Guru menjelaskan semua materi Sumber Daya Alam dengan menggunakan media digital *scrapbook*, dalam penyampaian setiap materi terdapat di lembar-lembar yang berbeda; (3) Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa yang belum memahami materi; (4) Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, kemudian guru memberikan soal pada setiap kelompok; (5)

Siwa diperintahkan untuk berdiskusi mengerjakan soal yang telah diberikan guru, setelah selesai diskusi guru menugaskan setiap kelompok menempelkan karya hasil diskusi ke media *scrapbook*; (6) Setelah diskusi selesai, guru memberikan soal-soal tes secara individu untuk mengevaluasi hasil belajar.

Pada pengembangan media pembelajaran digital *scrapbook* dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu: Tahap pertama adalah tahap analisis. Pada tahap ini dilakukan dengan menganalisis dalam mengembangkan *Scrapbook* yang akan digunakan dalam mengajar. Perancangan tahap kedua, media dirancang sesuai dengan materi Sumber Daya Alam. Pada tahap awal guru merancang desain sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Guru merancang dengan menggunakan aplikasi *Coral Draw X7* dan aplikasi *Canva* untuk memudahkan guru dalam memberikan gambaran tentang media yang dibuat sehingga dapat menarik perhatian siswa. Pada tahap desain ini, warna dan gambar yang dipilih berwarna-warni karena anak kelas SD cenderung menyukai warna cerah seperti pelangi. Media *Scrapbook* dibuat dengan penuh warna karena bertujuan agar lebih semangat dalam belajar dan berperan aktif.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan ini adalah pengumpulan materi yang berkaitan dengan desain yang dibuat mengenai media *Scrapbook* itu sendiri dan materi yang akan digunakan pada *Scrapbook* tersebut. Tahap keempat adalah implementasi. Tahap kelima merupakan tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini dapat diimplementasikan dengan menggunakan test.

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan media digital *scrapbook* untuk pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan karena dapat memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa, dengan efek visualisasi dan desain yang baik *Scrapbook* dapat meningkatkan minat siswa untuk mempelajari materi Sumber Daya Alam (Rosihah & Pamungkas, 2018). Temuan penelitian terdahulu juga mengungkapkan bahwa media digital *scrapbook* mampu menghadirkan ketertarikan siswa dalam belajar karena di dalam bacaan tersebut terdapat hal-hal yang menarik sehingga siswa lebih mampu memahami setiap makna isi bacaan tersebut (Lasmini et al., 2022);(Yuniar & Suprpto, 2019).

Penelitian ini dilaksanakan dengan melakukan observasi pada proses pembelajaran IPS pada tanggal 10-11 Desember 2022 di SDN 1 Paulan. Pembelajaran dilaksanakan di dua kelas yaitu kelas IV A dan IV B. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian “Pengembangan Media *Scrapbook* Sebagai Sarana Pemahaman Materi Sumber Daya Alam”, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Scrapbook* yang dikembangkan oleh guru telah sesuai dengan model Borg dan Gall dengan 10 tahap. Pengembangan media *Scrapbook* ini dapat dikatakan sebagai produk yang inovatif karena belum ada yang mengembangkannya dan menjadi proses pembelajaran tambahan yang menarik untuk memfasilitasi minat belajar IPS siswa kelas IV. Dari penilaian yang dilakukan, media *Scrapbook* layak digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran pada materi Sumber Daya Alam.

E-Scrapbook merupakan salah satu bentuk pengembangan dari media scrapbook yang didesain dalam bentuk elektronik. E-Scrapbook adalah media pembelajaran berbasis digital berupa buku elektronik (e-book) yang berisi informasi atau penjelasan terkait materi pembelajaran yang disajikan dengan gambar/hiasan yang dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka untuk memahaminya. Materi, penggunaan media E Scrapbook dapat dijadikan sebagai solusi dari permasalahan kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran online maupun blended learning (Wusqo et al., 2021).

Pembelajaran menggunakan media digital *scrapbook* membantu siswa memperoleh konsep sumber daya alam berdasarkan pengalamannya dalam mengamati media *scrapbook*. Siswa mengamati media *scrapbook* bersama kelompoknya masing-masing, lalu siswa diminta memahami makna isi materi yang ada pada media tersebut. Penggunaan media pembelajaran dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Laurens et al., 2018). Seperti yang diungkapkan (Putra et al., 2020) bahwa manfaat media pembelajaran itu sendiri adalah dapat menarik perhatian siswa dalam belajar, memperjelas makna yang ingin disampaikan dari bahan pembelajaran, memberikan variasi metode mengajar bagi guru yaitu tidak hanya komunikasi verbal. Siswa juga dapat melakukan kegiatan lebih banyak dalam proses pembelajaran, karena tidak hanya memperhatikan penjelasan yang diberikan guru tetapi juga melakukan aktivitas lain misalnya mengamati, memerankan, mendemonstrasikan, melakukan, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut sesuai dengan pendapat (Dewi & Yuliana, 2018) *scrapbook* dapat mengatasi keterbatasan pengamatan siswa terhadap materi pembelajaran, dengan melalui membaca dan mengamati gambar siswa akan mengetahui dengan jelas keadaan yang akan dibahas dalam materi sehingga siswa tidak hanya sekedar diajak berimajinasi. Dalam media *scrapbook* tersebut berisi konsep-konsep materi yang akan dibelajarkan kepada siswa untuk mengembangkan dimensi pengetahuan khususnya pembelajaran IPS. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Fraenkel (dalam Siradjuddin, 2012) tujuan pembelajaran IPS memiliki 3 keterampilan yang perlu di belajarkan kepada siswa di antaranya (1) keterampilan berpikir (2) keterampilan akademik (3) keterampilan sosial.

4. SIMPULAN

Pembelajaran materi Sumber Daya Alam dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook* dapat memancing kreativitas siswa secara maksimal. Mahasiswa dapat menunjukkan kemampuan di bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IT) dan juga dapat menunjukkan kerjasama yang kompak dan solid. Dengan proses siswa yang melihat link gambar dan video yang ada, tidak hanya dapat menggali kemampuan siswa dalam kemampuan berfikir, tetapi juga dapat membuat siswa menunjukkan kemampuan dalam mengenal media pembelajaran digital melalui link. Proses pembelajaran media *Digital Scrapbook* juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran IT sehingga siswa tidak monoton dengan media ceramah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan Syukur pankan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Penulisan karya tulis ilmiah ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, cukup sulit bagi saya untuk menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Oleh sebab itu saya mengucapkan terimakasih kepada Dosen saya Dr. Achmad Fathoni, M, Pd., Ibu saya tercinta, dan teman-teman saya. Penulis menyadari dalam penulisan karya tulis ilmiah ini masih terdapat kekurangan, untuk itu diharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dapat menyempurnakan karya tulis ilmiah ini. Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih dan semoga karya tulis ilmiah ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Agusmin, R., Nirwana, & Rohadi, N. (2018). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Simulasi PhET di Kelas XI IPA-C SMAN 6 Kota Bengkulu. *Jurnal Kumparan Fisika*, 1(2), 53–59. <https://doi.org/10.33369/jkf.1.2.53-59>
- Amilia, W. (2022). Peran Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Dasar Kota Sawahlunto. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 254. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i1.115753>
- Arsyad, A. (2011). Learning Media Edition Revision. In *Jakarta: Rajawali Press*. <https://doi.org/10.1007/s11165-015-9501-y>
- Aulisia, Y. L., & Gunansyah, G. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook Materi Sumber Daya Alam Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Jurnal Penelitian*, 07(01), 2549–2558.
- Ayu, D., Ningsih, S., & Komikesari, H. (2019). Kelayakan Media Pembelajaran Prezi Menggunakan Pendekatan Saintifik Feasibility of Prezi Learning Media Using Scientific. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 02(2), 204–209.
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. . (2007). Qualitative Research for Education An Introduction to Theory and Methods. In *Allyn & Bacon, Boston* (5th ed.). *Journal of Science Education and Technology*. <https://doi.org/10.1007/s10956-018-9762-0>
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2804>
- Habibi, M. . C., Zikri, A., Chandra, Suriani, A., & Azima, N. F. (2023). Media Papan Cerita Rumpang Berbasis Educational Mobile Game untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(1), 3004–3019. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8193>
- Ikasari, Y. P., & Satriyani, F. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Tata Surya Pada Muatan IPA di Kelas VI Sekolah Dasar Muhammadiyah 06 Tebet Jakarta. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 195. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i2.114878>
- Lasmini, K. M., Suarni, N. K., & Widiana, I. W. (2022). Scrapbook as Based Digital Books on Literacy in Third Grade Elementary School Students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 259–266.

- Laurens, T., Batlolona, F. A., Batlolona, J. R., & Leasa, M. (2018). How does realistic mathematics education (RME) improve students' mathematics cognitive achievement? *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(2), 569–578. <https://doi.org/10.12973/ejmste/76959>
- Mayangsari, D., & Tiara, D. R. (2019). Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial. *Jurnal Golden Age*, 3(02), 126. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i02.1720>
- Megawati. (2018). Pentingnya Pengakomodasian Pengalaman Belajar pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 1(1), 21–30.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811–819. <https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Prastowo, A. (2015). Guide Creative Make Ingredient teach Innovative. In *Yogyakarta: DIVA Press*. <https://doi.org/10.1103/PhysRevPhysEducRes.17.010117>
- Putra, I. A., Prihatiningtyas, S., & Siswono, H. (2020). Keterampilan Mahasiswa Prodi Pendidikan Fisika dalam mengembangkan media pembelajaran. *Jurnal Riset Dan Kajian Pendidikan Fisika*, 7(2), 42. <https://doi.org/10.12928/jrkpf.v7i2.16960>
- Putu, R. I., G. M. R. K., & Nym, N. G. (2022). Scrapbook sebagai media pembelajaran tematik tema makanan sehat subtema 1 pembelajaran 2 siswa kelas v sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1393–1402.
- Qur'an, A. A. (2018). Sumber Daya Alam Dalam Pembangunan Berkelanjutan Perspektif Islam. *El-Jizya : Jurnal Ekonomi Islam*, 5(1), 1–24. <https://doi.org/10.24090/ej.v5i1.1621>
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v4i1.1405>
- Saimona, Y., Feniareny, F., Hermansah, B., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Cerita Dongeng Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 196–207.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Utaminingsih, S., Agustini, F., & Aniq KHB, M. (2019). Pengembangan Media Scrap Book Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 64. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17378>
- Wusqo, I. U., Khusniati, M., Pamelasari, S. D., Laksono, A., & Wulandari, D. (2021). The effectiveness of digital science scrapbook on students' science visual literacy. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(1), 121–126. <https://doi.org/10.15294/jpii.v10i1.27130>
- Yuniar, R. E., & Suprpto, N. (2019). The implementation of scrapbook as a media to train students' science literacy in static fluid. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(2), 686–688.