



## Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook Saranjanu* (Sejarah Kerajaan di Nusantara) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar

Idharul Haqi<sup>1</sup>, Sri Sami Asih<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Semarang, Indonesia

E-mail: [idharulhaqi021@students.unnes.ac.id](mailto:idharulhaqi021@students.unnes.ac.id), [srisamiasih@mail.unnes.ac.id](mailto:srisamiasih@mail.unnes.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2024-03-13 Revised: 2024-04-17 Published: 2024-05-01  <b>Keywords:</b> <i>Learning outcomes;</i> <i>IPAS;</i> <i>Instructional Media;</i> <i>Saranjanu Scrapbook.</i>	This research aims to describe the media design, test the suitability of the media, and test the effectiveness of the <i>Saranjanu Scrapbook</i> media (History of Kingdoms in the Archipelago) in science learning. This research uses quantitative and qualitative approaches. The type of research used is Research and Development (R&D). Data collection techniques are tests, interviews, questionnaires, observation and documentation. The analysis of this research data is an analysis of the feasibility and effectiveness of the media. <i>Saranjanu Scrapbook</i> Media (History of Kingdoms in the Archipelago) was assessed as very suitable for its material by material experts with an appropriateness percentage of 87%, and by media experts with a percentage of 85% included in the very appropriate criteria. The results of the research showed that there was a difference in averages using the t-test, which obtained tcount of 17.692 and ttable of 2.109. Because tcount > ttable then Ha is accepted. The average increase (N-gain) pretest and posttest was obtained at 0.615 and was included in the medium criteria. The conclusion of this research is that the <i>Saranjanu Scrapbook</i> Media (History of Kingdoms in the Archipelago) is an appropriate and effective learning media to use in science and science learning material on the history of kingdoms in the archipelago.

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2024-03-13 Direvisi: 2024-04-17 Dipublikasi: 2024-05-01  <b>Kata kunci:</b> <i>Hasil Belajar;</i> <i>IPAS;</i> <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Scrapbook Saranjanu.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain media, menguji kelayakan media, dan menguji keefektifan media <i>Scrapbook Saranjanu</i> (Sejarah Kerajaan di Nusantara) pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah <i>Research and Development</i> (R&D). Teknik pengumpulan data adalah tes, wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Analisis data penelitian ini adalah analisis kelayakan dan keefektifan media. Media <i>Scrapbook Saranjanu</i> (Sejarah Kerajaan di Nusantara) dinilai sangat sesuai materinya oleh ahli materi dengan persentase kelayakan 87%, dan oleh ahli media dengan persentase 85% termasuk dalam kriteria sangat layak. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan rata-rata dengan uji t-test yang diperoleh $t_{hitung}$ sebesar 17,692 dan $t_{tabel}$ sebesar 2,109. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka $H_a$ diterima. Peningkatan rata-rata (N-gain) pretest dan posttest diperoleh sebesar 0,615 dan termasuk dalam kriteria sedang. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Media <i>Scrapbook Saranjanu</i> (Sejarah Kerajaan di Nusantara) merupakan media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan pada Pembelajaran IPAS materi sejarah kerajaan di nusantara.

### I. PENDAHULUAN

Sistem Pendidikan Indonesia saat ini telah menerapkan Kurikulum Merdeka pada proses pembelajaran, baik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum terbaru yang diresmikan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbud Ristek RI) sebagai upaya mengatasi krisis belajar yang terjadi karena adanya pandemi *Covid-19* yang menyebabkan kehilangan pembelajaran (*Learning Loss*) dan ketimpangan pada proses pembelajaran (*Learning Gap*). Berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56 Tahun

2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran, maka Kurikulum Merdeka mulai diterapkan pada proses pembelajaran pada tahun ajaran 2022/2023 (Kemendikbud Ristek RI, 2022).

Penerapan Kurikulum Merdeka pada satuan pendidikan dasar dilaksanakan secara bertahap, Kurikulum Merdeka baru dilaksanakan untuk jenjang kelas I dan IV sebagai uji coba pada kelas rendah dan kelas tinggi hingga berlanjut pada tahun ajaran sekarang 2023/2024. Kurikulum Merdeka diterapkan pada satuan pendidikan di Sekolah Dasar pada dasarnya memberikan keluasaan kepada guru untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan sesuai

dengan kebutuhan lingkungan belajar siswa (Hattarina, 2022). Sejalan dengan hal ini Sutrisno, dkk (2022) menjelaskan bahwa guru diberikan amanah sebagai penggerak dalam merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi dan menindaklanjuti evaluasi pembelajaran.

Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka pada proses pembelajaran mengedepankan pada konten esensial dan pengembangan kemampuan agar siswa dapat belajar secara mendalam, bermakna dan menyenangkan. Hal-hal esensial dalam Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) meliputi pemahaman terhadap lingkungan sekitar melalui penggabungan muatan pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) (Miftakhuddin, 2022). Muatan pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan muatan pelajaran yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu mata pelajaran. Materi pelajaran IPA berfokus pada kajian pada fenomena alam yang terjadi di lingkungan sedangkan materi pada pelajaran IPS berfokus fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Kedua materi pelajaran tersebut mempunyai kedudukan yang sangat penting untuk diajarkan mengingat berhubungan erat dengan kehidupan siswa.

Namun, yang terjadi ketika mengajarkan materi IPAS kepada siswa terdapat permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti di kelas IV SDN Sawangan 01 pada tanggal 11 Desember 2023 ditemukan permasalahan pada pembelajaran IPAS pada materi sejarah yang belum maksimal. Hal ini disebabkan karena pembelajaran IPAS materi sejarah, siswa hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru, belum tersedia media pembelajaran yang mendukung hanya terdapat beberapa gambar pahlawan saja yang ditempel pada dinding kelas.

Sedangkan dari hasil wawancara dengan Ibu Rohatul Fuadiyah, S.Pd., selaku guru kelas IV mengatakan bahwa, "materi sejarah Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam termasuk dalam materi pelajaran IPAS yang tergolong tidak mudah". Siswa merasa kesulitan ketika memahami materi sejarah tersebut, karena pokok bahasan materi yang banyak serta menuntut siswa menghafal materi. Berdasarkan data hasil wawancara diperoleh bahwa dari 19 siswa kelas IV SDN Sawangan 01, hanya 5 siswa yang nilainya sudah tuntas atau memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu sebesar 70 pada penilaian Sumatif Akhir Semester (SAS)

tahun 2023/2024. Sedangkan 14 siswa lainnya nilainya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Maka melihat permasalahan di atas, perlu dilakukan penelitian untuk memberikan solusi terhadap hasil belajar agar dapat meningkat. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran diartikan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Arsyad, 2017:10). Salah satu media inovatif yang dapat dipilih dan dikembangkan oleh guru untuk mengatasi permasalahan di atas, dengan mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook*. Menurut Hardiana (2015:4) kata *Scrapbook* berasal dari Bahasa Inggris yaitu *scrap* yang berarti barang sisa dan *book* yang berarti buku. Secara istilah *Scrapbook* dapat diartikan sebagai seni menempelkan sekumpulan foto, gambar, barang-barang sisa atau sejenisnya pada sebuah media kertas, dan menghiasnya menjadi karya kreatif.

*Scrapbook* merupakan sebuah buku yang berbeda dari buku lainnya, karena di dalamnya memuat karya seni tempelan dan hiasan gambar yang dibuat menarik. Sejalan dengan hal ini, Sari dan MintoHari, (2018) berpendapat bahwa *scrapbook* dimodifikasi tidak hanya berupa tempelan gambar pada kertas, melainkan juga diberi beberapa keterangan yang dapat dibuka dan ditutup dengan modifikasi yang dibuat secara kreatif oleh peneliti. Pembuatan desain media *scrapbook* yang dilakukan peneliti dengan menggunakan aplikasi canva. Aplikasi *Canva* merupakan alat bantu desain dan publikasi online dengan misi memberdayakan semua orang yang ada di seluruh penjuru dunia agar dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya dimana pun (Canva, 2013). Pembuatan media *scrapbook* dengan aplikasi canva cukup mudah dilakukan, dengan pilih template yang diinginkan lalu desain sesuai kebutuhan dan selanjutnya dapat diunduh, cetak atau mempublikasikannya.

Penggunaan media *scrapbook* dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut diperkuat dari penelitian oleh Damayanti dan Zuhdi (2017:804) yang menyatakan bahwa "Melalui penggunaan media *scrapbook* yang dikemas secara menarik dengan memadukan berbagai potongan gambar dan penjelasan singkat sehingga akan memudahkan siswa

memahami materi yang diajarkan". Selain itu, didukung dengan beberapa penelitian yang dilakukan Hani Purwatiningsih., dkk (2020) dengan judul penelitian "Efektivitas Penggunaan Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD". Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan media *scrapbook* lebih efektif dilakukan dibandingkan dengan metode konvensional sehingga mengacu pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji t diperoleh bahwa  $t_{hitung} = 5,5569 > t_{tabel} = 2,074$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Selanjutnya penelitian oleh Sri Utaminingsih., dkk (2019) dengan judul "Pengembangan Media *Scrapbook* Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku". Hasil penelitian menyatakan bahwa *scrapbook* yang digunakan sebagai media pembelajaran, harus memenuhi beberapa kriteria diantaranya: (a) berbentuk buku; (b) memiliki tema yang sesuai dengan tujuan pembelajaran; (c) fokus terhadap pokok bahasan atau materi yang diajarkan; (d) tidak banyak menggunakan hiasan. Karakteristik *scrapbook* di atas dapat menjadi pedoman dalam pembuatan media pembelajaran *scrapbook* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah desain pengembangan, menguji kelayakan dan menguji keefektifan media *Scrapbook Saranjanu* (Sejarah Kerajaan di Nusantara) pada pembelajaran IPAS materi sejarah kerajaan di nusantara kelas IV SD Negeri Sawangan 01.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui desain pengembangan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media *Scrapbook Saranjanu* (Sejarah Kerajaan di Nusantara) pada pembelajaran IPAS materi sejarah kerajaan di nusantara kelas IV SD Negeri Sawangan 01.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah jenis metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk yang layak digunakan, kemudian menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Scrapbook Saranjanu* (Sejarah Kerajaan di Nusantara), peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model pengembangan ADDIE dipilih karena tahapan

atau langkah-langkahnya sederhana, terstruktur dan mudah diaplikasikan (Suryani, 2018:126).

Data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Sedangkan subjek penelitian terdiri atas siswa, guru, pakar/ahli, dan peneliti. Variabel yang diukur pada penelitian ini meliputi desain pengembangan media pembelajaran *Scrapbook Saranjanu* (Sejarah Kerajaan di Nusantara), kelayakan media pembelajaran *Scrapbook Saranjanu* (Sejarah Kerajaan di Nusantara), dan keefektifan media pembelajaran *Scrapbook Saranjanu* (Sejarah Kerajaan di Nusantara) terhadap hasil belajar IPAS. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian adalah teknik tes dan teknik non tes. Teknik tes berupa soal *pretest* dan *posttest*. Teknik non tes pada penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara, angket kebutuhan guru dan siswa, angket penilaian ahli, angket tanggapan guru dan siswa, dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data produk, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Scrapbook Saranjanu* (Sejarah Kerajaan di Nusantara). Analisis data awal/ uji persyaratan analisis, uji t-test digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Scrapbook Saranjanu* (Sejarah Kerajaan di Nusantara). Uji *N-gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *scrapbook saranjanu* (sejarah kerajaan di nusantara) pada penelitian ini mengikuti tahapan yang terdapat dalam model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan:

#### 1. Analisis (*Analyse*)

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap angket kebutuhan guru dan siswa yang diperoleh melalui angket kebutuhan produk media *scrapbook saranjanu* (sejarah kerajaan di nusantara) yang diisi oleh guru kelas IV dan siswa kelas IV SD Negeri Sawangan 01. Berdasarkan hasil angket kebutuhan guru menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan pada materi sejarah kerajaan di nusantara, guru hanya menggunakan buku guru dalam mengajar, dan belum tersedia media

pembelajaran. Sedangkan hasil angket kebutuhan siswa diperoleh hasil bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah kerajaan di nusantara dan guru belum menggunakan media dalam pembelajaran.

## 2. Desain (Design)

Pada tahapan ini peneliti merancang pengembangan produk scrapbook berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa. Peneliti menyiapkan bahan dan alat yang digunakan dalam pembuatan produk *scrapbook* baik materi maupun aplikasi. Sumber materi peneliti menggunakan buku pegangan guru, siswa, pelengkap materi dan internet. Untuk alat yang digunakan dalam mendesain peneliti menggunakan aplikasi canva.

## 3. Pengembangan (Development)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan produk yang telah didesain menjadi produk jadi yang selanjutnya di uji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi sebelum media digunakan dalam proses pembelajaran di lapangan.

## 4. Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini dilakukan tahap uji coba produk di lapangan. Produk yang sudah dikembangkan dan tervalidasi oleh validator ahli, selanjutnya diuji cobakan pada siswa. Pada tahap ini peneliti melewati dua tahap yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

## 5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE. Pada tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kesimpulan penilaian dari penggunaan media *scrapbook saranjanu* baik dari hasil desain dan komponen media, penilaian kelayakan media, dan keefektifan media diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

## 6. Desain Media Scrapbook Saranjanu

*Media Scrapbook Saranjanu* merupakan media pembelajaran *scrapbook* yang berbentuk buku yang memuat materi tentang sejarah kerajaan di nusantara. Media ini dirancang oleh peneliti untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang dirasa siswa sulit untuk dipahami. Desain media *scrapbook saranjanu* yang dikembangkan dalam penelitian terdapat beberapa bagian

diantaranya: bagian pendahuluan, isi dan penutup.



Gambar 1. Bagian Pendahuluan Media Scrapbook Saranjanu



Gambar 2. Bagian Isi Media Scrapbook Saranjanu



Gambar 3. Bagian Penutup Media Scrapbook Saranjanu

## 7. Kelayakan Media Scrapbook Saranjanu

Penilaian kelayakan media pembelajaran *scrapbook saranjanu* diperoleh berdasarkan penilaian validator ahli media dan ahli materi. Adapun penilaiannya tersaji dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

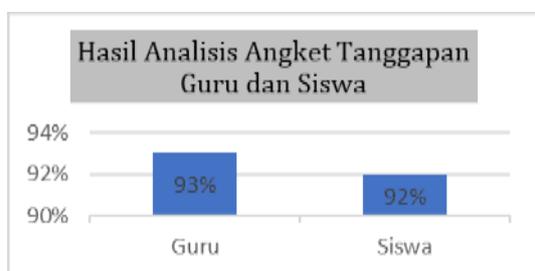
Indikator	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
Aspek Kesesuaian Media	27	32
Aspek Mutu Teknis	11	12
Aspek Kualitas	13	16
Jumlah skor	51	60
Persentase	85%	
Kriteria	Sangat Layak	

**Tabel 2.** Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
Aspek Kesesuaian Media	28	32
Aspek Mutu Teknis	24	28
Aspek Kualitas	52	60
Jumlah skor	87%	
Persentase	Sangat Layak	
Kriteria	28	

Penilaian kepraktisan media diperoleh dari hasil tanggapan guru dan siswa. Adapun hasil analisis tanggapan guru dan siswa tersaji dalam tabel berikut:

**Tabel 3.** Hasil Analisis Tanggapan Guru dan Siswa



## 8. Keefektifan Media *Scrapbook Saranjanu*

Penilaian efektivitas diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sudah memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh siswa yang tersaji dalam bentuk gambar berikut:

Data	Ulang	Ukutan	n	dk	Keterangan
Pretest	17,692	2,109	5%	17	Ha diterima
Posttest					

**Gambar 7.** Hasil Uji Perbedaan rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Setelah diketahui nilai perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*, selanjutnya adalah mencari seberapa besar peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* disajikan dalam gambar sebagai berikut:

Data	Rata-rata	Banyak siswa	Selisih Rata-rata	N-gain	Kriteria
Pretest	55,53	19	27,36	0,615	Sedang
Posttest	82,89				

**Gambar 8.** Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (N-gain)

## B. Pembahasan

### 1. Desain Media *Scrapbook Saranjanu*

Media *scrapbook saranjanu* (sejarah kerajaan di nusantara) merupakan media pembelajaran yang dirancang dan juga dikembangkan oleh peneliti untuk dapat mempermudah siswa dalam memahami materi sejarah kerajaan di nusantara. Pembuatan desain media pembelajaran *scrapbook saranjanu* yang dilakukan peneliti dengan menggunakan aplikasi *canva*. Aplikasi *canva* dipilih karena dapat dimanfaatkan untuk pembuatan desain media yang disesuaikan dengan fitur yang telah tersedia

Desain media *scrapbook saranjanu* yang dikembangkan dalam penelitian ini terdapat beberapa bagian yaitu: pendahuluan, isi dan penutup. Pada bagian pendahuluan terdiri atas; sampul depan, halaman prakata, petunjuk penggunaan, daftar isi, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), peta konsep, dan tahukah kamu. Selanjutnya pada bagian isi terdiri atas; penjelasan materi tentang sejarah kerajaan di nusantara yang meliputi sejarah, macam-macam kerajaan hindu, budha dan islam beserta peninggalanya, upaya pelestarian peninggalan bersejarah dan kegiatan ayo berdiskusi. Sedangkan pada bagian penutup terdiri atas; latihan soal, rangkuman materi, daftar pustaka dan biodata pengembang.

Rancangan media *scrapbook saranjanu* dibuat pada kertas ukuran A4 dengan menggunakan huruf Times New Roman, kemudian dicetak dengan menggunakan kertas *Ivory*.

### 2. Kelayakan Media *Scrapbook Saranjanu*

Berdasarkan hasil analisis rekapitulasi hasil validasi ahli media dan ahli materi

yang tersaji dalam hasil penelitian pada tabel 1 dan tabel 2 dapat peneliti interpretasikan hasilnya sebagai berikut.

Pada tabel 1 hasil validasi menunjukkan bahwa validasi penilaian komponen penyajian media *scrapbook saranjanu* oleh validator ahli media termasuk dalam kriteria "sangat layak" dengan memperoleh skor 51 dan persentase sebesar 85%.

Sedangkan pada tabel 2 menunjukkan bahwa validasi penilaian komponen isi media *scrapbook saranjanu* oleh validator ahli materi termasuk dalam kriteria "sangat layak" dengan memperoleh skor 52 dan persentase 87%.

Hasil validasi media *scrapbook saranjanu* oleh validator ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan peneliti sangat layak untuk diujicobakan dilapangan dengan memperhatikan saran dan komentar dari validator ahli.

Berdasarkan penilaian praktikalitas media yang dikembangkan oleh peneliti yang diperoleh dari hasil analisis angket tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media *scrapbook saranjanu* dalam pembelajaran seperti yang tertera pada tabel 3 diatas, diketahui bahwa hasil persentase keseluruhan nilai praktikalitas guru dan siswa adalah 93% dan 92%. Dari persentase tersebut dapat dikonversikan ke dalam kriteria tanggapan dalam kategori sangat layak.

### 3. Keefektifan Media *Scrapbook Saranjanu*

Berdasarkan dari gambar 4 hasil perhitungan uji perbedaan rata-rata dengan menggunakan rumus *polled varians* diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 17,692 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,109. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook saranjanu* efektif digunakan pada pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya berdasarkan hasil pada gambar 5 uji peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SDN Sawangan 01 sebesar 0,615 dan termasuk dalam kriteria sedang dengan selisih rata-rata sebesar 27,36. Peningkatan rata-rata menunjukkan bahwa media *scrapbook saranjanu* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Sawangan 01.

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan penelitian Pengembangan media *scrapbook saranjanu* (sejarah kerajaan di nusantara) untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran *Scrapbook Saranjanu* dikembangkan berdasarkan hasil observasi dan wawancara serta angket kebutuhan guru dan siswa. Desain pengembangan media ini dibuat dengan bantuan Aplikasi *Canva* berbentuk buku yang memiliki tiga bagian yaitu pendahuluan, isi dan penutup. Bagian pendahuluan berisi cover, prakata, petunjuk penggunaan, daftar isi, capaian dan tujuan pembelajaran, peta konsep dan tahukah kamu. Pada bagian isi berisi penjelasan materi tentang sejarah kerajaan di nusantara dan kegiatan ayo berdiskusi. Lalu, pada bagian penutup terdiri atas; latihan soal, rangkuman materi, daftar pustaka dan biodata pengembang.

2. Media pembelajaran *Scrapbook Saranjanu* sudah sangat layak untuk dikembangkan.

Hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi ahli media dengan memperoleh persentase sebesar 85%, validasi ahli materi sebesar 87%, serta persentase praktikalitas berdasarkan hasil tanggapan guru dan siswa sebesar 93% dan 92%. Berdasarkan persentase validasi tersebut dapat dikonversikan ke dalam kriteria "sangat layak".

3. Media pembelajaran *Scrapbook Saranjanu* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan berdasarkan dari hasil uji *t-test* dengan memperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 17,692 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,109. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima. Peningkatan rata-rata (*N-gain*) hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh sebesar 0,615 dan termasuk dalam kriteria sedang.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka terdapat beberapa saran yang perlu diperhatikan bagi sekolah, guru dan peneliti. Sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana untuk mendukung pembelajaran dengan menganalisis dan memperhatikan kebutuhan siswa.

Sedangkan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selanjutnya bagi peneliti diharapkan nantinya dapat mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* pada materi lainya dengan memperhatikan prosedur pengembangan yang ada.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer
- Canva, (2013) Memberdayakan dunia untuk mendesain. [https://www.canva.com/id\\_id/about/](https://www.canva.com/id_id/about/)
- Damayanti, Maita Dan Zuhdi. 2017. Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat Di Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.5 No.3. hlm 804,805.
- Hardiana, I. (2015). *Terampil membuat 42 Kreasi mahar Scrapbook*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.
- Hattarina. (2022). "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Lembaga Pendidikan". (SENASSDRA) Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan dan Humaniora. Universitas PGRI Madiun, Vol 1, 181-192.
- Kemendikbudristek, (2022). *Perubahan Atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*.
- Miftakhuddin: Kamil, N. H. H. (2022). Implikasi empat modalitas belajar Fleming terhadap penerapan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *The Elementary School Teacher Education Journal*, 1, 38-49.
- Purwatiningsih, H., Lestari, S., & Budiarti, M. (2020). Efektivitas penggunaan media scrapbook terhadap hasil belajar tematik siswa SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 313-320.
- Sari, D. L. K., & Mintohari, M. (2018). Pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar ipa materi sumber energi siswa kelas iv sdn lidah kulon iv surabaya (*Doctoral dissertation, State University of Surabaya*).
- Suryani, (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sutrisno, S., Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2022). Mengembangkan Kompetensi Guru dalam Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran di Era Merdeka Belajar. *Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 3(1), 52-60
- Utaminingsih, S., Agustini, F., & KHB, M. A. (2019). Pengembangan Media Scrap Book Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku. *Jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan*, 3(2), 64-70.