

## PENERAPAN MEDIA SCRAPBOOK UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI DAERAH KU DAN KEKAYAAN ALAMNYA PADA SISWA KELAS IV SDN CONGGEANG II

Vie Irizqi Noerfuzalian<sup>1</sup>, Sutarman<sup>2</sup>, Windu Mandela\*<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar<sup>123</sup>  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)  
Universitas Sebelas April Sumedang

### Article Info

#### Article history:

Received July 7, 2025

Revised July 10, 2025

Accepted July 22, 2025

#### Keywords:

Media Scrapbook

Aktivitas Belajar

Hasil Belajar

### ABSTRAK

*This research is motivated by low activity and learning outcomes. Efforts to overcome these problems are by implementing scrapbook media which aims to determine the increase in activity and learning outcomes of science subjects on the topic of my region and its natural resources. The research method used is Classroom Action Research (CAR). Data collection techniques used in this study are observation and test techniques. Based on the results of the study, it was obtained that student activity and learning outcomes increased in each cycle. In cycle I, student learning activities reached 70.58% and increased in cycle II to 88.23%. While student learning outcomes in cycle I obtained 64.70% and increased in cycle II to 82.35%. So it can be concluded that the application of scrapbook media can increase activity and learning outcomes of science subjects on the topic of my region and its natural resources in grade IV students of SDN Conggeang II.*



Copyright © 2025 Universitas Sebelas April.  
All rights reserved.

### Corresponding Author:

Windu Mandela,  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD),  
Universitas Sebelas April,  
Jl. Angkrek Situ No.19 Sumedang.  
Email: [windusaja667@gmail.com](mailto:windusaja667@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Pendidikan di sekolah dasar mempunyai kontribusi dalam membangun dasar pengetahuan untuk digunakan pada jenjang berikutnya. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran di kelas harus berjalan optimal. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dasar. "Tujuan IPAS pada kurikulum merdeka adalah mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan" Agustiana (Anggita, dkk. 2023: 80). Untuk mencapai tujuan tersebut maka pembelajaran dengan konsep IPAS berusaha untuk memberi pengalaman langsung dengan mempelajari materi sesuai dengan pengalaman sehari-hari.

Selama proses pembelajaran berlangsung tentunya tidak terlepas dari permasalahan yang sering terjadi, terutama pada mata pelajaran IPAS. Permasalahan yang telah ditemui berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Conggeang II yaitu,

pembelajaran yang cenderung berpusat kepada guru karena menyampaikan materi menggunakan buku paket dengan metode ceramah tanpa bantuan media, kurangnya antusias peserta didik dalam menerima informasi atau materi ajar, dan kurangnya peran aktif dalam diskusi. Hal tersebut menunjukkan bahwa rendahnya aktivitas belajar peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar menjadi salah satu kunci utama dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Semakin aktif peserta didik terlibat, dan semakin mendalam pengetahuan yang didapatkan, maka semakin baik pula kemampuan mengingat materi yang dipelajari. Namun, dengan permasalahan yang ada tentunya berakibat pada peserta didik dalam kesulitan menguasai konsep, kesulitan mengingat materi, dan pembelajaran yang pasif atau membosankan. Permasalahan lainnya yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada materi daerahku dan kekayaan alamnya. Hal tersebut dilihat dari hasil belajar siswa yang masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berdasarkan perolehan hasil data awal dari 17 orang siswa, hanya lima orang siswa (29,41%) yang memperoleh nilai di atas KKTP dinyatakan tuntas. Sedangkan 12 orang siswa lainnya (70,58%) memiliki nilai di bawah KKTP dan dinyatakan tidak tuntas. Nilai KKTP di SDN Conggeang II adalah 70. Secara sederhana hasil belajar adalah bukti atau ukuran dari apa yang telah dipelajari siswa setelah melalui tahapan belajar. Hasil belajar akan menunjukkan seberapa efektif siklus belajar yang diadakan.

Permasalahan pada proses pembelajaran di kelas tentunya tidak baik jika dibiarkan. Sehingga diperlukan solusi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan mendukung dengan penerapan media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. "Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi ke peserta didik sehingga dapat membangkitkan kemauan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran" (Aminah dan Yusnaldi, 2024: 3079). Dengan menyesuaikan kondisi dan perubahan zaman tentunya terdapat media pembelajaran yang bervariasi. Namun, media visual dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Media *scrapbook* termasuk ke dalam media visual yang berbentuk seperti buku berisi gambar dan materi ajar dengan hiasan potongan kertas yang menarik. Dalam penelitian terdahulu menurut Ristiyah, dkk. (2023: 1348) yang berjudul "Pengembangan Media *Scrapbook* untuk meningkatkan Respond dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar". Hasil penelitian tersebut menyatakan *scrapbook* dapat meningkatkan respond an efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Muhammadiyah 3 Panatarsewu pada Tema 7 Subtema 2 Perkembangan Teknologi Produksi Sandang. Jadi, dengan adanya respon atau reaksi peserta didik terhadap pembelajaran tentunya dapat mempengaruhi timbulnya kegiatan belajar dan mempengaruhi hasil belajar.

Dalam mengembangkan media *scrapbook* agar memiliki perbedaan dengan yang lain, peneliti menambahkan permainan edukatif sederhana yaitu permainan ular tangga yang dapat melibatkan aktivitas. Tujuannya agar siswa tidak hanya mendengarkan informasi atau materi ajar saja, tetapi berperan aktif dalam rangkaian pengajaran. Dengan bermain sambil belajar namun tetap berkaitan dengan materi pembelajaran, diharapkan pembelajaran lebih menyenangkan dan memperoleh pengalaman yang bermakna. Dengan melibatkan peserta didik secara langsung, tentunya akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar yang lebih meningkat.

### **1.1. Variabel Terikat (Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar)**

### 1.1.1 Aktivitas Belajar

Ananda dan Hayati (2020: 3) memaknai bahwa, “Aktivitas belajar adalah interaksi siswa dengan objek belajarnya sebagai bentuk kerja nyata dari kegiatan selama pembelajaran”. Selaras dengan Dimiyati dan Mudjiono (Purbayanti, dkk. 2022: 23) mengemukakan bahwa aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam berbagai kegiatan belajar untuk membangun wawasan. Siswa harus aktif dalam membangun pemahaman terkait masalah dan semua hal yang mereka hadapi selama pembelajaran. Setiap individu perlu berpartisipasi secara aktif untuk mengembangkan kemampuannya, karena tanpa aktivitas belajar proses ini akan tampak membosankan. Dengan demikian, aktivitas belajar adalah kegiatan yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran di kelas. Aktivitas belajar menekankan peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses belajar agar tidak membosankan dan mendapatkan perubahan dalam membangun pemahaman belajar.

Menurut Wahab (Rohanah, dkk. 2020: 140) mengemukakan bahwa faktor yang berpengaruh pada aktivitas belajar yaitu, faktor luar yang berasal dari lingkungan di luar individu mencakup lingkungan sosial, termasuk komunitas, sekolah, dan keluarga serta lingkungan non-sosial yang terdiri dari alam sekitar dan faktor dalam yang terdapat dalam diri individu dan berdampak pada pencapaian belajar terdiri dari faktor psikologis seperti kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat peserta didik dan faktor fisiologis yang mencakup kondisi fisik dan fungsi jasmani. Purwanto (Masitoh, 2019: 95) mengemukakan faktor yang memengaruhi aktivitas belajar terdiri dari, (1) Faktor internal, mencakup fisik dan psikologis dan (2) Faktor eksternal, termasuk situasi keluarga, peran guru dan metode pengajaran, alat-alat pembelajaran, motivasi sosial, dan lingkungan sekitar.

Ada beberapa indikator yang menjadi acuan penilaian pada saat aktivitas belajar berlangsung. Titin, dkk. (2025: 4) menjelaskan bahwa indikator aktivitas belajar yang dapat dicermati yaitu, memperhatikan penjelasan guru, mengajukan dan menjawab pertanyaan, berdiskusi dalam kelompok, dan mencatat materi atau topik pembelajaran. Menurut Jayusman dan Shavab (Mawadati, dkk. 2023: 259) mengemukakan bahwa kegiatan belajar dapat diukur melalui indikator di antaranya.

1. Aktivitas visual, yang mencakup perhatian terhadap penjelasan guru dan pengamatan siswa saat presentasi.
2. Aktivitas mental, yang meliputi pengamatan pada saat melakukan praktik dan memberi jawaban.
3. Aktivitas listening, yaitu mendengarkan hasil diskusi dan pemaparan materi dari guru.
4. Aktivitas oral (oral activities), yang terdiri dari presentasi dan bertanya.
5. Aktivitas fisik, yang merujuk pada pengerjaan soal tes.
6. Aktivitas emosional, di mana siswa percaya diri saat mengajukan pertanyaan.

Secara lebih rinci Artika (2022: 30) mengemukakan bahwa, indikator aktivitas belajar antara lain.

1. *Visual activities*. Contohnya menelaah, memerhatikan gambar demonstrasi, eksperimen, dan mengamati kegiatan.
2. *Oral activities*. Mengutarakan, mendefinisikan, memberi saran, bertanya, wawancara, berpendapat, dan berdiskusi.
3. *Listening activities*. Merujuk pada aspek mendengarkan: uraian, dialog, lagu, dan pidato.

4. *Writing activities*. Kemampuan menulis saat membuat sebuah karangan, informasi, dan menyalin.
5. *Drawing activities*. Membuat grafik, diagram, peta, dan menggambar.
6. *Motor activities*. Uji coba, berkegiatan, bertanam, membuat peternakan.
7. *Mental activities*. Merespon, mengingat, menemukan solusi, mengkaji, dan berinisiatif.
8. *Emotional activities*. Menaruh minat, bergembira, memiliki semangat, gairah, kebernihan, ketenangan, dan gugup.

Peneliti membatasi tiga aktivitas belajar siswa yang menjadi ketercapaian tujuan pembelajaran di antaranya.

1. Aktivitas visual (*Visual activities*) yang melibatkan penglihatan pada aspek memperhatikan dan mengamati.
2. Aktivitas oral (*Oral activities*) yang melibatkan penggunaan lisan pada aspek bertanya, menjawab pertanyaan atau berpendapat, dan memberi saran.
3. Aktivitas emosional (*Emotional activities*) yang melibatkan perasaan dan emosi pada aspek percaya diri, tidak gugup, dan gembira.

### 1.1.2 Hasil Belajar

Hasanah, dkk. (2025: 2) mengemukakan bahwa “Hasil belajar merupakan acuan yang mendasari dalam penentuan keberhasilan siswa ketika memahami suatu pelajaran, umumnya ditunjukkan dengan nilai”. Kemudian Menurut Sutrisno (Musfirotun, dkk. 2023: 23) mengutarakan bahwa hasil belajar merupakan dampak dari proses pembelajaran melalui alat pengukur berupa tes yang telah dibuat secara terencana dalam bentuk tes tertulis (esai atau pihan ganda), tes lisan (penalaran atau ingatan), dan tes sikap (perbuatan atau aktivitas). Hasil belajar ialah representasi nilai yang dicapai oleh peserta didik sebagai dampak dari keikutsertaan mereka dalam serangkaian kegiatan pembelajaran. Nilai ini tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan terwujud melalui berbagai mekanisme evaluasi, seperti tes tulis yang mengukur pemahaman kognitif, tes lisan yang menilai kemampuan komunikasi dan penguasaan konsep, hingga observasi sikap.

Wurjanti (2022: 8) menyatakan faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa yaitu, faktor internal (dari dalam diri individu) dengan perhatian, bakat, minat, kecakapan, usaha, motivasi, kebiasaan, dan kesehatan, dan faktor eksternal dari luar siswa yaitu lingkungan keluarga, guru, pelaksana pembelajaran, dan teman. Menurut Bloom (Putra, dkk. 2024: 156) mengemukakan indikator hasil belajar, yaitu.

1. Kognitif yang termasuk tindakan mental (otak).
2. Afektif adalah internalisasi sikap dalam membentuk nilai serta menentukan tingkah laku.
3. Psikomotorik (skill) keahlian dalam keterampilan.

Menurut Straus, dkk. (Fauhah dan Rosy, 2020: 327) mengemukakan bahwa indikator hasil belajar sebagai berikut.

1. Kognitif, melalui metode belajar siswa memperoleh pengetahuan akademik.
2. Afektif, perubahan tingkah laku dan sikap.
3. Psikomotorik, pada pekerjaan ataupun praktek dapat mengembangkan diri maupun penguasaan keterampilan.

Indikator hasil belajar tidak hanya menilai aspek pengetahuan (kognitif), melainkan memperhatikan sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Dengan mengembangkan ketiga ranah secara seimbang, peserta didik dapat mencapai pembelajaran yang lebih komprehensif dan berdampak positif pada kesehariannya.

### 1.1.3 Pembelajaran IPAS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memang menjadi fondasi penting dalam pendidikan. Menariknya, dalam pengaplikasian Kurikulum Merdeka, kedua mata pelajaran ini tidak lagi berdiri sendiri, melainkan diintegrasikan menjadi satu mata pelajaran yang komprehensif bernama Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Kemdikbudristek No. 033/ H/KR/ tahun 2022 (Septiana dan Winangun, 2023: 45) mengemukakan IPAS menelaah makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk social yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara sederhana pembelajaran IPAS mempelajari makhluk hidup, interaksi sosial kehidupan manusia, fenomena dan kekayaan alam dan lingkungan. Pembelajaran IPAS tidak terlepas dari tujuan yang harus dicapai. Septiana dan Winangun (2023: 51) mengemukakan tujuan pembelajaran IPAS sebagai berikut.

1. Agar terpicu untuk mengkaji fenomena di sekitar dengan mengembangkan rasa ingin tahu dan ketertarikan.
2. Berpartisipasi dalam, menjaga, melestarikan alam, dan mengurus lingkungan secara bijak.
3. Mengetahui siapa dirinya, menyadari kondisi social di sekitarnya, dan menginterpretasikan bagaimana kehidupan individu dan komunitas dapat bertransformasi.
4. Meningkatkan wawasan dan pemahaman mengenai konsep IPAS serta menjalankan dalam keseharian.

Jadi, tujuan pembelajaran IPAS menekankan peserta didik untuk menguasai alam semesta serta keterkaitannya dengan kehidupan manusia, dapat berinteraksi sosial, menjaga dan memelihara lingkungan alam, dan dapat mencari solusi atas permasalahan yang terjadi pada rutinitas.

## **1.2. Variabel Bebas (Media Pembelajaran Scrapbook)**

### **1.2.1 Media Pembelajaran**

Menurut Hafidah, dkk. (2024: 128) mengemukakan media adalah alat atau fasilitas yang berperan sebagai penghubung dalam aktivitas komunikasi, yaitu proses mengirimkan dan menerima informasi antara pengirim pesan dan penerima pesan. Sedangkan menurut Saleh dan Syahrudin (2023: 6) menyatakan bahwa media pembelajaran yaitu alat untuk mentransfer informasi dari komunikator (pengajar) kepada komunikan (siswa) yang menjadi penerima. Dengan perencanaan lingkungan belajar yang teratur, tujuan pembelajaran dapat diraih dengan lebih efisien. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru dalam mengutarakan informasi atau materi ajar kepada siswa agar proses belajar mengajar di kelas efektif dan efisien.

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang beragam. Menurut Azzahra dan Ranakabbani (2023: 365) mengemukakan jenis media sebagai berikut.

1. Audio. Menyampaikan pesan yang hanya dapat diterima melalui indra pendengaran. Contoh-contoh dari media audio termasuk siaran radio dan kaset audio.
2. Visual/grafis. Menyampaikan pesan melalui penglihatan. Contoh visual grafis antara lain grafik, poster, diagram, bagan, dan papan.
3. Proyeksi diam. Seperti media visual yang menyampaikan pesan dengan memproyeksikan gambar, tulisan, dan angka menggunakan alat proyektor.
4. Audio visual gerak. Mengantarkan pesan melalui indra pendengaran dan penglihatan dengan gambar yang dapat bergerak. Contoh, film, televisi, video, dan komputer.

Asra (Pagarra, dkk. 2022: 26) menyatakan, media pembelajaran menjadi beberapa kategori sebagai berikut.

1. Media visual adalah tipe media yang hanya bisa dilihat, seperti foto, gambar, dan poster.
2. Media audio adalah jenis media yang hanya bisa didengar, seperti kaset audio, MP3, dan radio.
3. Media audio visual adalah jenis media yang bisa dilihat dan didengar secara bersamaan, seperti film suara, video, televisi, dan slide suara.
4. Media realia mencakup semua benda nyata yang ada di alam sekitar, seperti tumbuhan, batu, air, sawah, dan lain-lain.

Media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Sadiman (Hasan, dkk. 2021: 42) menyatakan kelebihan media pembelajaran yaitu, (1) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Misalnya, materi tentang tata surya yang tidak dapat dilihat secara langsung dapat digantikan dengan gambar, (2) Memberikan stimulus yang seragam, sehingga menciptakan pengalaman dan persepsi yang sama di antara peserta didik, dan (3) Memfasilitasi interaksi langsung antara siswa dengan guru, masyarakat, dan lingkungan. Ramli (Hasan, dkk. 2021: 53-54) mengemukakan media juga mempunyai ketidakcukupan yaitu, (1) Sekedar sarana pendukung, bukan pengganti pengajar, (2) Membutuhkan listrik sangat bergantung pada ketersediaan daya listrik, (3) Memerlukan penataan ruangan yang khusus, dan (4) Penggunaan media yang variatif terkadang sulit dilakukan. Media pembelajaran memiliki kelebihan sebagai alat bantu guru menyampaikan materi ajar, bisa digunakan berkali-kali, dan memudahkan siswa dalam memahami konsep secara lebih mendalam. Namun, kekurangannya yaitu pembuatan dengan tingkat yang lebih sulit dibuat dapat memerlukan waktu yang cukup lama, beberapa media memerlukan penataan ruang yang khusus, dan biaya produksi tinggi. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang optimal memerlukan pertimbangan matang terhadap kelebihan dan kekurangannya, serta pemilihan media yang sesuai.

Pemanfaatan media selama proses pembelajaran di sekolah dasar, baik untuk tujuan belajar individu maupun kelompok, umumnya memiliki beberapa tujuan. Daniyati, dkk. (2023: 286) menyatakan tujuan media dalam proses pengajaran yaitu, membuat proses belajar mengajar lebih menarik perhatian siswa, materi lebih dipahami, metode pengajaran berbeda dan memukau, dan siswa akan terlibat lebih banyak dalam aktivitas belajar, Jadi, tujuan media pembelajaran menyajikan informasi secara beragam dan interaktif, media pembelajaran membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, efisien, dan sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.

### **1.2.2 Scrapbook**

Rambe, dkk. (2022: 7824) mengemukakan bahwa, "*Scrapbook* yaitu album memuat gambar dan cerita berkaitan dengan materi ajar, dihias dengan kreatif, dan termasuk dalam kategori media visual cetakan". Sedangkan Menurut Wusko, dkk. (Yuniarizki dan Prasetyaningtyas, 2025: 399) mengemukakan bahwa media *scrapbook* adalah sebuah buku kreatif yang menyajikan materi pembelajaran atau informasi lainnya dengan cara yang menarik dan visual. Selain teks, setiap halaman media *scrapbook* dihiasi dengan gambar-gambar, ilustrasi, foto, atau elemen desain lainnya yang relevan dengan konten. Dapat diartikan bahwa, media *scrapbook* adalah salah satu bentuk media visual

yang dirancang semenarik mungkin dengan menggunakan kertas atau potongan sisa kertas, dilengkapi dengan tulisan materi ajar, gambar-gambar, serta hiasan kertas lainnya dalam bentuk menyerupai buku atau album.

Menurut Prastowo (Saputra dan Fathoni, 2024: 6) mengemukakan bahwa media *scrapbook* memiliki kelebihan sebagai berikut.

1. Menarik. *Scrapbook* tersusun dari berbagai foto, gambar, catatan penting, dan sebagainya dengan beberapa hiasan. Sehingga akan terlihat cantik dan menarik.
2. Sempel. Mengorganisir dan menggabungkan antara foto, catatan, dan hiasan dengan cara tertentu.
3. 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*.

Menurut Saputra dan Fathoni (2024: 6) menyebutkan bahwa media *scrapbook* mempunyai kekurangan sebagai berikut.

1. Pembuatan *scrapbook* membutuhkan waktu yang cukup lama, terutama jika desainnya rumit dan persiapannya detail.
2. Gambar yang terlalu rumit dapat mengganggu efektivitas pembelajaran. Penggunaan gambar yang kompleks dan berlebihan justru dapat mengurangi fokus siswa pada materi utama.

Dari pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa, *scrapbook* dinilai unik karena mencerminkan pemikiran individu, bersifat konkret dan realistis dalam menggambarkan materi ajar, mampu melampaui batasan ruang dan waktu, serta menggunakan bahan yang mudah didapatkan dan tidak memerlukan alat khusus. *Scrapbook* adalah media yang fleksibel dan praktis. Namun, jika tingkat *scrapbook* lebih sempurna memungkinkan pembuatannya membutuhkan waktu yang lama, tenaga yang terkuras, dan biaya yang besar.

Untuk menghasilkan media pembelajaran *scrapbook* yang baik, tentunya harus menyiapkan perencanaan yang matang. Menurut Pasaribu dan Silalahi (2022: 86-87) mengemukakan bahwa langkah-langkah yang dilakukan dalam merancang media *scrapbook* yaitu, membuat naskah materi ajar, mempersiapkan alat dan bahan seperti, kertas cover, kertas origami, lem, gunting, dan penggaris, mendesain isi *scrapbook* dengan menggunakan aplikasi canva, dan menambah desain lain yang menarik hingga menjadi bentuk yang unik. Ridwan (Nurmala, dkk. 2023: 12641) mengemukakan bahwa langkah-langkah memproduksi media *scrapbook* berikut ini.

1. Memilih konten yang ingin ditampilkan.
2. Mengembangkan sketsa desain.
3. Menyediakan karton atau kertas lain.
4. Membentuk kertas dan menempelkan gambar sesuai konten yang dipilih.
5. Mengorganisir tumpukan kertas agar menjadi sebuah buku materi ajar.

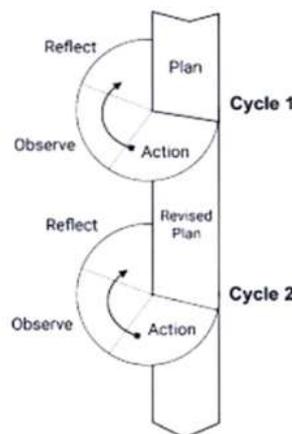
Adapun langkah peneliti untuk menciptakan media pembelajaran *scrapbook* di antaranya.

1. Melengkapi alat dan bahan. Seperti printer sebagai alat cetak, gunting, lem, dan alat tulis, kertas karton, kertas HVS, kertas photo paper dan potongan kertas yang bervariasi. Bahan dasar buku sketchbook dengan ukuran 15×21 cm (hardcover) dan 14.3×20.5 cm (kertas isi) berbahan kraft 200 gsm.
2. Aplikasi yang digunakan untuk mendesain gambar atau materi adalah canva. Setelah mendesain gambar dan materi kemudian di print/cetak.

3. Selanjutnya, kertas yang tersedia di bentuk sesuai keinginan, lalu melakukan teknik penempelan pada dasar *scrapbook*.
4. Mengorganisir tumpukan kertas sehingga memuat materi dan gambar sebagai materi yang akan dibahas.
5. Menghiasi *scrapbook* sekreatif mungkin.
6. Menambahkan permainan edukatif sederhana pada bagian akhir scrapbook (Ular Tangga). Cara pembuatannya dengan menggunakan template di canva lalu di edit sesuai dengan konten pelajaran.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan sebagai metode penelitian. Menurut Arikunto (Wirowidagdo, dkk. 2023: 2902) mengemukakan, “PTK adalah penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas dengan menggunakan suatu tindakan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran agar memperoleh hasil yang lebih baik dari sebelumnya”. PTK bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki masalah pada proses belajar mengajar di kelas. Secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui dalam PTK yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan MC Taggart. Model spiral tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



**Gambar 1.** Siklus PTK Kemmis dan MC Taggart (Machali, 2022: 321)

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SDN Conggeang II Kecamatan Conggeang Kabupaten Sumedang dengan penerapan media scrapbook pada materi daerahku dan kekayaan alamnya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 17 orang, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan tes. Teknik observasi digunakan untuk memperoleh data terkait aktivitas belajar siswa dan teknik tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar. Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi dan lembar soal. Teknik analisis data menggunakan rumus sebagai berikut.

### Menghitung Nilai

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

### Menghitung Rata-rata

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$$

### Menghitung Persentase

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

Pencapaian aktivitas dan hasil belajar siswa harus mencapai 70% kriteria Baik. Dengan ketuntasan belajar KKTP 70.

**Table 1.** Kriteria Penilaian Aktivitas dan Hasil Belajar

No	Interpretasi	Persentase
1.	Sangat Baik	91%-100%
2.	Baik	71%-90%
3.	Cukup	41%-70%
4.	Kurang	21%-40%
5.	Sangat Kurang	0%-20%

## 3. HASIL DAN PEMBAHSAN

### 3.1. HASIL

#### 3.1.1 Aktivitas Belajar Siswa

Siklus belajar IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya dengan penerapan media *scrapbook* memperoleh hasil observasi aktivitas belajar siswa berikut ini.

**Tabel 2.** Data Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

No	Data	Rata-Rata	Persentase
1.	Siklus I	76,84	70,58%
2.	Siklus II	85,61	88,23%

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat diketahui bahwa, pada siklus I aktivitas belajar siswa mencapai 70,58% dengan rata-rata 76,84 kriteria Cukup. Kemudian pada siklus II meningkat menjadi 88,23% dengan rata-rata 85,61 kriteria Baik.

#### 3.1.2 Hasil Belajar Siswa

Setelah melalui siklus belajar IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya dengan penerapan media *scrapbook* diperoleh data hasil belajar siswa sebagai berikut.

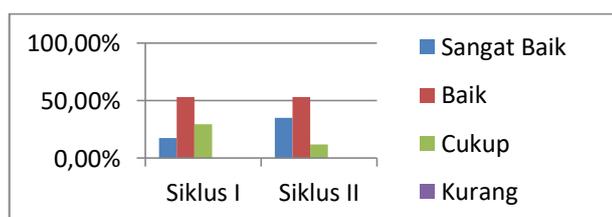
**Tabel 3.** Data Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I dan II

No	Data	Rata-Rata	Persentase
1.	Siklus I	69,41	64,70%
2.	Siklus II	83,52	82,35%

Berdasarkan table 3 di atas dapat diketahui bahwa, pada siklus I hasil belajar siswa mencapai 64,70% dengan rata-rata 69,41 kriteria Cukup. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 82,35% dengan rata-rata 83,52 kriteria Baik.

### 3.2. PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian tindakan kelas dengan penerapan media pembelajaran *scrapbook* materi daerahku dan kekayaan alamnya di kelas IV SDN Conggeang II Kecamatan Conggeang Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2024/2025 meliputi aktivitas dan hasil belajar siswa yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Berikut rekapitulasi hasil penelitian.

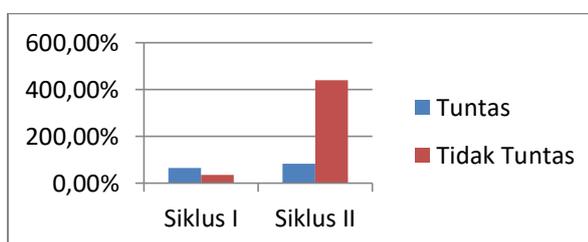


**Gambar 2.** Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan II

Berdasarkan gambar 2 di atas diperoleh data hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I dari 17 orang siswa, dalam kategori Sangat Baik tiga siswa (17,64%), Baik sembilan siswa (52,94%), Cukup lima siswa (29,41%), Kurang 0 siswa (0%), dan Sangat Kurang 0 siswa (0%). Kemudian, hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus II dari 17 orang siswa, dalam kategori Sangat Baik enam siswa (35,29%), Baik Sembilan siswa (52,94%), Cukup dua siswa (11,76%), Kurang 0 siswa (0%), dan Sangat Kurang 0 siswa (0%). Jadi, peningkatan aktivitas belajar siswa memperoleh persentase 70,58% pada siklus I dan 88,23% pada siklus II. Peningkatan tersebut terjadi karena peneliti menerapkan media *scrapbook* dengan konsisten dan efektif.

Sehingga hipotesis tindakan kesatu yang menyatakan bahwa, penerapan media *scrapbook* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya pada siswa kelas IV SDN Conggeang II tahun pelajaran 2024/2025 dapat diterima.

Adapun hasil belajar dapat dilihat dari hasil tes pada siklus I dan II sebagai berikut.



**Gambar 3.** Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Berdasarkan gambar 3 di atas diperoleh data hasil penelitian pada siklus I, dari 17 orang siswa diketahui sebelas siswa (64,70%) tuntas mencapai KKTP, sedangkan enam siswa (35,29%) belum tuntas mencapai KKTP. Persentase ketuntasan hasil belajar siklus I mencapai 64,70% dengan rata-rata 69,41. Kemudian data hasil penelitian siklus II dari 17 orang siswa diketahui empat belas siswa (82,35%) tuntas mencapai KKTP, sedangkan tiga siswa (17,64%) belum tuntas mencapai KKTP. Persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus II mencapai 82,35% dengan rata-rata 83,52. Peningkatan tersebut terjadi karena

peneliti memperbaiki pelaksanaan pembelajaran dengan memperdalam penjelasan materi yang sulit dimengerti.

Begitu pula hipotesis tindakan kedua yang menyatakan bahwa, penerapan media *scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya pada siswa kelas IV di SDN Conggeang II tahun ajaran 2024/2025 dapat diterima.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media *scrapbook* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPAS pada materi daerahku dan kekayaan alamnya di kelas IV SDN Conggeang II, dan penerapan media *scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS pada materi daerahku dan kekayaan alamnya di kelas IV SDN Conggeang II.

#### REFERENSI

- Ananda, R. dan Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Anggita, A. D., dkk. (2023). "Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPAS di Kelas 4 SDN Panggung Lor". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 7, (1), 80.
- Aminah, S. dan Yusnaldi, E. (2024). "Pengembangan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah". *Jurnal Kependidikan*. Vol. 13, (3), 3079.
- Artika, L. Y. (2022). "Kooperatif Tipe Team Game Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SDN Madang Jaya Kec. Rebang Tangkas". *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 3, (1), 30-31.
- Azzahra, R. dan Ranakabbani, R. (2023). "Analisis dalam Penentuan Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran di Jenjang Sekolah Menengah Atas". *Jurnal Pendidikan, Sains, dan Teknologi*. Vol. 2, (2), 365.
- Daniyati, dkk. (2023). "Konsep Dasar Media Pembelajaran". *Jurnal Of Student Research*. Vol. 1, (1), 284-286.
- Fauhah, H. dan Rosy, B. (2020). "Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. Vol. 9, (2), 327.
- Hafidah, A. N., Zainuddin, M., & Ahdhianto, E. (2024). "Pengembangan Media Pop Up Book Berbantuan Qr Code pada Materi Keragaman Budaya Sekitar di Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan*. Vol. 19, (2), 128.
- Hasan, M. dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasanah, D., Herlambang, D., & Afirianto, T. (2025). "Hubungan Antara Kecerdasan Logis Matematis dan Hasil Belajar Siswa SMK pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar". *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. Vol. 9, (2), 2.
- Machali, I. (2022). "Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru?". *Indonesian Journal of Action Research*. Vol. 1, (2), 321.
- Masitoh, D. (2019). "Model Pembelajaran PAILKEM sebagai Upaya Mengembangkan

- Aktivitas Belajar Peserta Didik". *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 6, (2), 95.
- Mawadati, I., Syafi, R., & Ana, R. (2023). "Analisis Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas 4 SDN 1 Tiudan Tulungagung". *Jurnal Simki Postgraduate*. Vol. 2, (3), 259.
- Nurmala, B., Oktavia, M., & Aryaningrum, K. (2023). "Pengembangan Media Scrapbook 3D pada Pembelajaran Tema 6 Kelas III SD Negeri 2 Mulyo Rejo". *Journal on Education*. Vol. 05, (04), 12641.
- Pagarra, H. dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Purbayanti, R. L., Suherdiyanto, S., & Veriansyah, I. (2022). "Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 03 Sukadana Kabupaten Kayong Utara". *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*. Vol. 1, (1), 23.
- Rambe, J. A., Erika, E., & Purba. (2022). "Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PKN Sekolah Dasar Islam Terpadu". *Jurnal Basicedu*. Vol. 6, (5), 7824.
- Ristiyah, A., Dewi, A., & Mubarak, M. (2023). "Pengembangan Media Scrapbook untuk Meningkatkan Respon dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. Vol. 9, (2), 1348.
- Rohanah, L., Mirawati, M., & Anwar, W. S. (2020). "Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik". *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*. Vol. 3, (2), 140.
- Saputra, M. W., dan Fathoni, A. (2024). "Media Scrapbook sebagai Sarana Pemahaman Materi Sumber Daya Alam di Sekolah Dasar". *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Vol. 8, (1), 5-6.
- Saleh dan Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Septiana, A. dan Winangun. (2023). "Analisis Kritis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 1, (1), 45-51.
- Titin, Wahyuni, E. S., dan Salbiah. (2025). "Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Flashcard". *Jurnal Prim Early*. Vol. 8, (2), 2-4.
- Wirowidagdo, R., Listiani, I., & Sutanti. (2023). "Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa Kelas II SDN 2 Plunturan Menggunakan Media Video Pembelajaran". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 08, (01), 2902.
- Wurjanti, E. (2022). *Study Grup Solusi Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*. Lombok: Yayasan Insan Cendekia Indonesia Raya.
- Yuniarizki, S. G., dan Prasetyaningtyas, F. D. (2025). "Scrapbook Media Development to Improve IPAS Learning Outcomes". *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*. Vol. 11, (4), 399.