

Penerapan Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif

Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Sdn Sukun 2 Kota Malang

¹Hudi Rizkianto, ²Udik Yudiono, ³Eko Permadi

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
Rizkihudi83@gmail.com, u_yudiono@unikama.ac.id

Abstract:

Students at SDN Sukun 2 Malang City will benefit even more from using Scrapbook learning media to study ecologies and other scientific topics; this is due to the fact that Scrapbook learning media provides an alternate method of enhancing students' performance in science classes. Fifth graders at SDN Sukun 2 in Malang City used scrapbooking as a tool to study course material. Finding out how well scrapbook learning material works to improve scientific topic learning outcomes is the main goal of this project. This study makes use of PTK studies. Experimental research encompasses this study. Scrapbook learning medium significantly improves student learning outcomes, according to the study. The scrapbooking approach that the instructor offers makes the students delighted. Student achievement is significantly impacted by the Scrapbook learning approach. Group projects using Scrapbook as a learning tool seem to be well-received by the students.

Key Words: Learning Media, Scrapbook, Learning Results

Abstrak:

Siswa di SDN Sukun 2 Kota Malang akan lebih diuntungkan dengan penggunaan media pembelajaran Scrapbook untuk mempelajari ekologi dan topik-topik ilmiah lainnya; hal ini dikarenakan media pembelajaran Scrapbook menyediakan metode alternatif untuk meningkatkan kinerja siswa di kelas sains. Siswa kelas lima di SDN Sukun 2 di Kota Malang menggunakan scrapbooking sebagai alat untuk mempelajari materi pelajaran. Mengetahui seberapa baik materi pembelajaran scrapbook bekerja untuk meningkatkan hasil belajar topik ilmiah adalah tujuan utama dari proyek ini. Penelitian ini memanfaatkan studi PTK. Penelitian eksperimental meliputi penelitian ini. Media pembelajaran Scrapbook secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, menurut penelitian tersebut. Pendekatan scrapbooking yang ditawarkan instruktur membuat siswa senang. Prestasi siswa secara signifikan dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran Scrapbook. Proyek kelompok menggunakan Scrapbook sebagai alat belajar tampaknya diterima dengan baik oleh siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Scrapbook, Hasil belajar

Pendahuluan

Agar siswa dapat memperhatikan dan tetap termotivasi selama proses pembelajaran, lingkungan belajar harus menarik dan tidak membosankan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan beragam yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pengetahuan dan menjembatani pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sangat penting untuk keberhasilan strategi pembelajaran yang aktif, kreatif, inventif, dan menghibur. Pembelajaran yang optimal terjadi ketika siswa terlibat aktif dalam proses tersebut, mereka termotivasi untuk aktif, dan mereka diberi kebebasan untuk berkreasi, mengembangkan potensi mereka, dan berpikir aktif selama proses pembelajaran.

Agar anak-anak dapat meningkatkan hasil belajar mereka, sangat penting untuk menekankan relevansi hasil belajar siswa di sekolah dasar sepanjang pertumbuhannya yang logis dan sistematis. Penelitian oleh Abdul Muktedir dan rekan-rekannya pada tahun 2020 Sebagai komponen penting dari setiap proses pembelajaran, media pembelajaran berfungsi sebagai media yang melaluinya informasi dapat dikomunikasikan secara efektif. Media adalah alat yang mendorong pembelajaran dengan membuka pikiran siswa terhadap ide-ide, emosi, dan cara berpikir baru, yang pada gilirannya membantu mereka mengembangkan keterampilan yang mereka butuhkan untuk menjadi mandiri (Ruhiat, 2022).

Sumber belajar yang dapat membantu instruktur dalam memberikan informasi kepada siswa adalah media pembelajaran (Ardita & Anas, 2022). Penggunaan media pembelajaran di kelas memiliki beberapa manfaat, termasuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa, membuat mereka lebih terlibat dalam materi, dan meningkatkan kemampuan menghafal mereka. Tujuan media pembelajaran adalah untuk menyebarkan pengetahuan kepada siswa (Himmah et al., 2020). Penggunaan media imajinatif dapat membangkitkan minat siswa terhadap pelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas dialog guru-siswa. Hasil belajar siswa juga dianggap dapat ditingkatkan dengan media pembelajaran.

Hasil pengetahuan dan pemahaman siswa diukur sebagai hasil belajar (Satria et al., 2020). Tiga dimensi hasil belajar sikap, pengetahuan, dan keterampilan digunakan sebagai indikator. Khususnya dalam domain sikap, ini disediakan untuk tujuan instruksional secara eksklusif. Media lembar memo untuk pelajaran sains kelas lima adalah salah satu media alternatif yang diusulkan para peneliti sebagai solusi untuk masalah yang disebutkan di atas. Seseorang mungkin merasa terinspirasi untuk mengembangkan potensi kreatifnya setelah menggunakan media yang menarik. Media yang adaptif dan segar sangat bagus untuk menginspirasi ide-ide baru, dan media yang unik dan segar juga memenuhi standar yang layak (Ummah dkk., 2019)

Media scrapbook ini merupakan album atau buku yang berisi kumpulan foto, cerita, atau catatan yang disusun secara menarik. Sebagai tambahan, media scrapbook didefinisikan sebagai media yang terdiri dari kumpulan foto atau gambar yang sering dikaitkan dengan suatu peristiwa atau subjek tertentu (Siregar et al., 2022). Media yang digunakan dalam scrapbook dapat berfungsi sebagai sarana introspeksi, ekspresi artistik, ekspresi emosi, serta komentar sosial, historis, dan pribadi terhadap kehidupan dan budaya seseorang dalam kurun waktu dan lokasi tertentu. Sementara itu, penelitian ini menemukan bahwa perhatian,

pemahaman, dan hafalan informasi siswa, serta penciptaan minat dan keinginan baru, dapat dipengaruhi oleh media scrapbook (I. P. Sari et al., 2020).

Ternyata ada beberapa tantangan dalam kelas yang kondusif untuk media scrapbook yang berwarna-warni dan menarik secara visual ini. Hal ini karena beberapa siswa terburu-buru untuk mendapatkan materi ini karena minat mereka yang berlebihan terhadapnya. Peneliti menyiasatinya dengan membiarkan setiap kelompok siswa bergantian menggunakan media scrapbook. Namun, scrapbooking merupakan media visual yang mengandalkan tiga dimensi (Sistiasih, 2019). Media semacam ini dibuat dengan menggunakan ide buku bergambar. Orang Amerika adalah orang-orang yang menciptakan scrapbook ini. Mereka memanfaatkannya sebagai media untuk mengekspresikan diri secara kreatif dan untuk menyimpan berbagai pengalaman pribadi. Mereka membuat album memorabilia dalam bentuk scrapbook untuk menyimpan foto, hiasan, catatan, dan kenang-kenangan lainnya.

Bahan tradisional untuk scrapbook meliputi karton kokoh atau kertas asturo, dan konstruksinya didasarkan pada hasil karya seniman. Selain buku album tradisional, beberapa pembuat scrapbook modern juga menggunakan bahan lain seperti kotak, bingkai, dan sejenisnya untuk membuat karya seni mereka. Proses menempelkan foto atau gambar lain ke kertas dan kemudian menghiasinya menjadi karya kreatif dikenal sebagai scrapbooking. Meskipun scrapbook paling sering digunakan sebagai buku harian, hadiah, atau kenang-kenangan, scrapbook juga dapat berfungsi sebagai alat pendidikan dengan memberikan siswa pengalaman langsung dan menarik. Sementara itu, scrapbook merupakan alat pembelajaran berbasis gambar yang dapat membangkitkan minat anak untuk membaca (Prasetya dkk., 2023) guna meningkatkan penguasaan literasi. Penggunaan alat bantu visual di kelas sangat penting karena membantu siswa memahami konsep dan mengingat informasi dengan lebih baik. Oleh karena itu, membuat scrapbook merupakan cara yang tepat untuk membangkitkan minat anak dalam membaca dan menulis.

Menempelkan hiasan pada kertas dan kemudian menghiasinya secara kreatif merupakan salah satu bentuk seni yang disebut scrapbooking. Praktik menempelkan foto atau gambar lain pada berbagai bentuk media kertas dan kemudian menghiasinya menjadi karya seni yang unik dikenal sebagai scrapbooking (Rahmawanti et al., 2020). Gunakan kertas khusus dan contoh-contoh yang disediakan dalam buku ini untuk membuat catatan singkat lebih mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, scrapbook menarik sebagai media pengajaran. Karena scrapbook menggunakan visual untuk membangkitkan minat siswa dalam membaca, scrapbook dianggap sebagai media pembelajaran visual (Pohan et al., 2023) di kelas. Siswa dapat mengingat lebih banyak dari apa yang mereka pelajari di kelas ketika guru menggunakan alat bantu visual untuk mengilustrasikan konsep. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan bahan scrapbook, yang khas dan menarik. Menempelkan hiasan pada kertas dan menghiasinya secara artistik merupakan inti dari scrapbooking. Media scrapbook sangat cocok untuk lingkungan pendidikan karena mendorong partisipasi aktif dari siswa, yang pada gilirannya mengarah pada retensi materi pelajaran yang lebih baik. Arsitha (2023) menyatakan bahwa scrapbooking adalah jenis media pendidikan dua dimensi. Tenaga kerja manual digunakan untuk membuat bahan ini dari kertas karton atau asturo. Scrapbooking adalah cara untuk melestarikan kenangan khusus

melalui akumulasi foto, refleksi tertulis, dan kliping koran. Scrapbook dirancang dengan mempertimbangkan berbagai komponen ornamen, ruang pencatatan, dan kebutuhan penyimpanan potensial lainnya.

Proses menggabungkan gambar dan teks ke kertas dan kemudian menghiasinya secara kreatif adalah definisi lain dari scrapbooking. D. L. K. Sari (2018) menyatakan bahwa penggunaan media scrapbook di kelas dapat memikat siswa, meningkatkan hasil belajar mereka, dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran mereka. Video, televisi, komputer, dan bentuk media lainnya berfungsi sebagai perantara untuk transmisi dan penerimaan informasi (Nurhayani, 2023). Kami akan menyediakan alat dan media yang dapat Anda gunakan untuk mengomunikasikan informasi. Semua bentuk media yang berpotensi digunakan di kelas dianggap sebagai media sebagai alat bantu pembelajaran. Scrapbook adalah karya seni yang memerlukan hiasan yang ditempelkan pada kertas dan kemudian menghiasinya dengan usaha artistik ini. Jurnal ini menjadi contoh bagaimana scrapbook, yang sebagian besar merupakan seni ornamen, juga harus memiliki elemen naratif. Singkatnya, media scrapbook adalah sejenis media visual tiga dimensi yang berbentuk seperti scrapbook yang disiapkan dengan baik dan disertai dengan foto dan deskripsi gambar tersebut. Media yang menggunakan elemen visual, seperti scrapbook, untuk membangkitkan minat anak-anak dalam membaca dikenal sebagai media pembelajaran visual. Siswa mendapat manfaat besar dari instruksi yang menggunakan media visual karena meningkatkan kapasitas mereka untuk memahami konten kursus. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan materi scrapbook, yang khas dan menarik.

Ketiga jenis keterampilan tersebut kognitif, emosional, dan psikomotorik dianggap sebagai capaian pembelajaran karena keterampilan tersebut merupakan hasil belajar yang diperoleh siswa. Tujuan mengevaluasi pengetahuan, sikap, dan kemampuan siswa terkait dengan perubahan perilakunya adalah untuk menentukan capaian pembelajaran (Nurrita, 2018). Penulis akan menjelaskan makna dari dua istilah yang membentuk capaian pembelajaran hasil dan pembelajaran agar pembaca dapat memahami apa yang dimaksud penulis dengan "capaian pembelajaran" (Rahman, 2022). Pada intinya, pendidikan di sekolah adalah tentang pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa selama mereka menjadi siswa menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan. Menurut Putri (2019), capaian pembelajaran adalah keterampilan yang diperoleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajarnya. Ranah kognitif mencakup hal-hal seperti pengetahuan, ranah emosional mencakup hal-hal seperti sikap, dan ranah psikomotor mencakup hal-hal seperti keterampilan. Pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi adalah enam tingkatan yang membentuk komponen penilaian capaian pembelajaran kognitif. Kecerdasan kognitif adalah kapasitas untuk melakukan operasi mental yang, pada orang sehat, tidak memerlukan banyak energi mental.

Kemampuan untuk melakukan berbagai operasi mental yang paling erat kaitannya dengan pembelajaran dan pemecahan masalah adalah definisi dari hasil pembelajaran ini. Atas dasar masalah ini, para peneliti berupaya untuk menilai dampak pembelajaran multimedia berbasis Android terhadap hasil yang dicapai oleh siswa. Istilah "hasil

pembelajaran" mengacu pada nilai numerik dan huruf yang dihasilkan oleh penelitian tentang kegiatan pembelajaran sebagai ukuran seberapa baik siswa memahami materi. Cara lain untuk melihat hasil pembelajaran adalah sebagai perubahan perilaku yang dicapai siswa setelah terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan melihat dan mengukur perubahan pengetahuan siswa sebagai konsekuensi dari pembelajaran melalui kontak dengan lingkungan mereka, kita dapat melihat bahwa perilaku siswa berubah menjadi lebih baik.

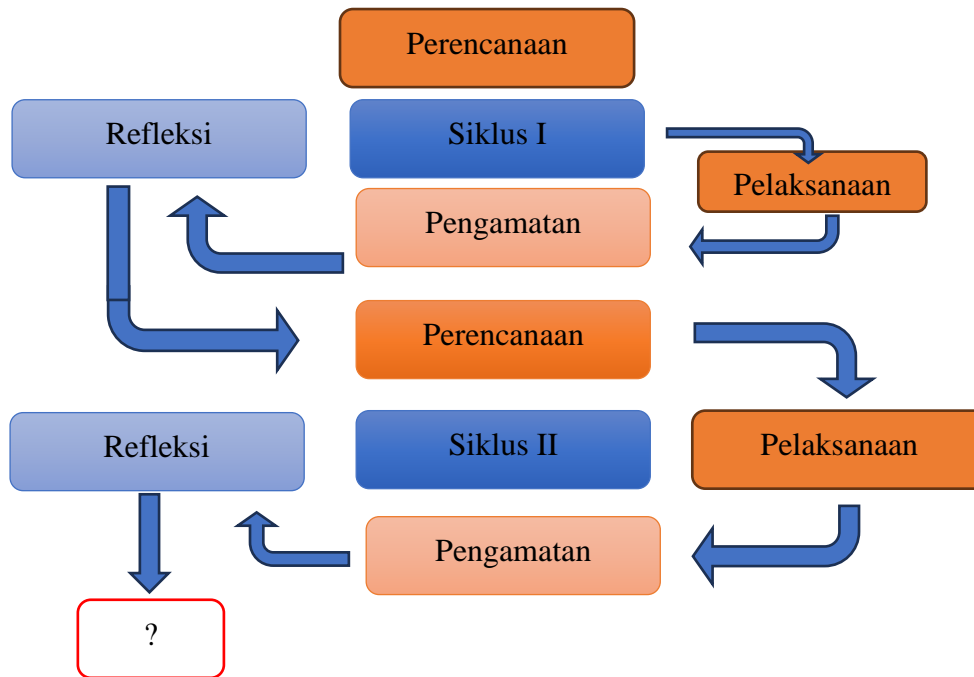
Hal ini terlihat dalam pencapaian hasil pembelajaran kognitif. Quroesin dkk. (2022) menyatakan bahwa hasil pembelajaran mencakup berbagai pengalaman siswa di bidang kognisi, emosi, dan keterampilan motorik. Setiap aspek kehidupan siswa, termasuk kebiasaan, persepsi, minat, kemampuan, adaptasi sosial, berbagai jenis keterampilan, keyakinan, keinginan, dan harapan, berkontribusi pada pembelajaran mereka, bukan hanya gagasan teoritis tentang studi mereka. Nilai-nilai yang diperoleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar mereka sebagaimana diukur dengan penilaian hasil belajar disebut sebagai hasil belajar kognitif (Kusnandar, 2019). Baik elemen pengetahuan maupun proses kognitif membentuk hasil belajar ini, yang berbentuk hasil belajar kognitif. Penelitian ini mengantisipasi kedua aspek ini. Jelas dari berbagai sudut pandang yang disajikan di atas bahwa keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik semuanya merupakan contoh hasil belajar, yang merupakan kompetensi atau kemampuan khusus yang diperoleh siswa sebagai hasil dari keterlibatan dalam proses pembelajaran. Penelitian tentang kegiatan belajar juga menghasilkan hasil belajar, yang merupakan ukuran berbasis numerik dan huruf dari kemahiran siswa dalam memperoleh pengetahuan baru. Cara lain untuk melihat hasil belajar adalah sebagai perubahan perilaku yang dicapai siswa setelah terlibat dalam kegiatan belajar.

Metode

Penelitian tindakan kelas merupakan metodologi yang digunakan oleh peneliti. Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi merupakan dua tahap yang membentuk siklus penelitian ini. Peneliti akan memutuskan desain proses penelitian pada siklus kedua jika mereka mengetahui keberhasilan dan kegagalan penelitian siklus pertama yang telah selesai. Meyakinkan dan mengembangkan temuan siklus pertama merupakan inti dari siklus kedua. Tindakan kedua mengikuti prosedur yang sama dengan pelaksanaan siklus pertama.

Ada dua tahap dalam penelitian ini: kegiatan pra dan pasca kelas. Dua siklus yang membentuk setiap tahap adalah siklus penelitian I dan II, dengan empat langkah yang digambarkan pada Gambar 1 yaitu perencanaan, pelaksanaan rencana, pengamatan hasil, dan refleksi proses. Jika siklus penelitian awal tidak memberikan temuan yang diharapkan, proses akan dilanjutkan hingga tujuan penelitian terpenuhi. Pada tahun 2007, Arikunto menerbitkan sebuah karya.

Siklus kegiatan pemecahan masalah menggambarkan proses ini. Pada tahap kedua, kegiatan penelitian dilakukan jika tidak ada siklus yang menunjukkan tanda-tanda perubahan untuk perbaikan (peningkatan kualitas). Berikut ini adalah uraian singkat siklus tersebut: Metode untuk mengevaluasi pekerjaan siswa di kelas Salah satu cara untuk memikirkan siklus penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Siklus dalam PTK.

Tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Peneliti perlu membuat instrumen penelitian, oleh karena itu ini merupakan langkah penting dalam mengembangkan rencana penelitian. Berikut ini adalah strategi yang dilakukan peneliti:

- Tentukan materi apa yang akan diajarkan
- Menyusun modul ajar.
- Mengembangkan alat penilaian atau tes
- Persiapan lingkungan belajar

Penelitian ini dilakukan di kelas V UPT SD Negeri Sukun 2 Kecamatan Sukun Kota Malang. Sebanyak 28 anak (9 laki-laki dan 19 perempuan) dari kelas 5 UPT SD Negeri Sukun 2 Kota Malang menjadi subjek penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2024-2025, yaitu bulan Juni sampai dengan Agustus. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan pada masing-masing siklus. Analisis ini menggunakan hasil pembelajaran matematika yang berfokus pada bilangan bulat. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kombinasi pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif, serta menggunakan soal tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil analisis deskriptif kuantitatif akan disajikan sebagai nilai capaian belajar siswa. Namun, untuk mengkaji data hasil observasi siswa digunakan metode deskriptif kualitatif. Untuk mengkuantifikasi rata-rata hasil belajar siswa pada setiap siklus secara statistik dan deskriptif, digunakan rumus (Arikunto, S., 2007):

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

keterangan :

M = Nilai rata-rata kelas

$\sum x$ = Jumlah nilai akhir

N = Jumlah siswa

Sedangkan rumus untuk menghitung persentase keberhasilan siswa dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Jumlah siswa yang mencapai \geq KKM

N = Jumlah siswa

Proses pembelajaran yang ditentukan dengan menggunakan media papan interaktif didasarkan pada data yang dikumpulkan dari lembar observasi. Rumus berikut digunakan untuk menghasilkan hasil persentase skor, yang digunakan untuk analisis deskriptif kuantitatif dari temuan observasi:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Persentase kemudian dikategorikan dengan klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 1. Standar Kualitas Pencapaian Keberhasilan

No	Persentase Keberhasilan (%)	Nilai	Kualifikasi
1	85 – 100%	85 – 100	Sangat baik
2	70 – 84 %	70 – 84	Baik
3	55 – 69 %	55 – 69	Cukup baik
4	40 – 54 %	40 – 54	Kurang baik
5	< 40%	< 40	Sangat kurang baik

Hasil dan Pembahasan

Prestasi siswa pada mata kuliah IPA prasiklus belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah, berdasarkan capaian pembelajarannya. Berdasarkan temuan prasiklus pada mata kuliah IPA, masih banyak siswa yang tidak tuntas mencapai KKM (tepatnya 75). Meskipun 28 siswa mencapai target pembelajaran, hanya 9 siswa (32% dari total) yang berhasil tuntas mencapai KKM. Hasil belajar siswa pada mata kuliah disiplin ilmu IPA yang tercakup dalam materi Rantai Makanan masih di bawah rata-rata. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan dengan menggunakan media pembelajaran Scrapbook.

Tabel 1. Hasil Belajar IPAS Pra-siklus

Nilai rata-rata	60
Jumlah siswa mendapat nilai <75	68% (19 siswa)
Jumlah siswa mendapat nilai >75	32% (9 siswa)

Capaian pembelajaran siklus pertama, seperti yang ditunjukkan pada tabel 2, menunjukkan adanya peningkatan prestasi siswa dibandingkan dengan nilai ujian prasiklus; khususnya, siswa memperoleh nilai rata-rata kelas 78, dengan 61% tuntas dan 39% tidak tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, belum ada capaian pembelajaran yang memuaskan. Jadi, masih perlu dilakukan siklus II untuk membuktikan bahwa siswa kelas V SDN Sukun 2 Kota Malang dapat memperoleh manfaat dari pembelajaran menggunakan media pembelajaran Scrapbook.

Tabel 2. Hasil Belajar IPAS Siklus I

Nilai rata-rata	78
Jumlah siswa mendapat nilai <75	39% (11 siswa)
Jumlah siswa mendapat nilai >75	61% (17 siswa)

Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan selama siklus II, dengan nilai rata-rata 89. Dari jumlah siswa, 14% memiliki nilai di bawah 75, sedangkan 87% memiliki nilai di atas 75. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, pembelajaran siklus II sudah berjalan. Nilai rata-rata kelas untuk rekapitulasi tujuan pembelajaran siklus II adalah 89, yang menunjukkan ketuntasan dan pembelajaran yang tinggi pada siklus tersebut.

Tabel 3. Hasil Belajar IPAS Siklus II

Nilai rata-rata	89
Jumlah siswa mendapat nilai <75	14% (4 siswa)
Jumlah siswa mendapat nilai >75	87% (24 siswa)

Siswa kelas V SDN Sukun 2 Kota Malang mampu meningkatkan pemahaman tentang rantai makanan melalui penggunaan media pembelajaran scrapbook. Hal ini didukung dengan adanya peningkatan proporsi capaian belajar siswa yang tuntas dari siklus I ke siklus II.

Selain itu, pemanfaatan scrapbook sebagai media pembelajaran dapat membantu anak mengembangkan bakat kognitif yang diperlukan untuk belajar mandiri. Selain itu, dengan memungkinkan siswa menemukan keahliannya sendiri dalam materi pembelajaran yang dipelajari, hal ini dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan membangun rasa percaya diri mereka. Oleh karena itu, siswa kelas lima di SDN Sukun 2 di Kota Malang memperoleh manfaat dari penggunaan scrapbook sebagai alat pembelajaran untuk topik sains.

Wawancara, observasi, dan asesmen kebutuhan menginformasikan penggunaan media scrapbook, yang selanjutnya menginformasikan penelitian teoritis yang relevan. Berdasarkan hal berikut: siswa tidak tertarik dengan sekolah dan menganggapnya

membosankan; harus ada media yang mendorong anak untuk berpikir kreatif dan imajinatif. Menurut hasil wawancara, beberapa pendidik kesulitan membuat materi pembelajaran yang menarik minat siswa dalam konstruksi naratif. Hal ini mendorong kami untuk secara aktif mencari informasi dan memasukkan materi pembelajaran Scrapbook ke dalam pelajaran kami. Diharapkan aplikasi scrapbook ini dapat menonjolkan elemen yang menarik, menghindari kemonotonan, menggunakan bahasa yang sederhana, dan menawarkan solusi yang mendalam untuk masalah yang dibahas dalam materi. Selain itu, diharapkan akan disajikan dalam format yang sangat dicari dan disukai siswa, seperti Siswa mengharapkan multimedia untuk memfasilitasi pembelajaran dengan membuat konsep yang kompleks lebih mudah diakses, dan juga harus relevan dengan pengalaman yang mereka inginkan.

Kesimpulan

Media pembelajaran diciptakan untuk menumbuhkan imajinasi dan kreativitas anak-anak di kelas V. Penggunaan media lembar memo ini diizinkan untuk menumbuhkan pemikiran imajinatif pada siswa sekolah dasar. Buku petunjuk disertakan dengan materi lembar memo yang dihasilkan untuk memudahkan penggunaannya. Penggunaan media pembelajaran di kelas memiliki beberapa manfaat, termasuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa, membuat mereka lebih terlibat dalam materi, dan meningkatkan kemampuan menghafal mereka. Satu hal penting yang dapat diambil dari penelitian ini adalah bahwa (1) melibatkan siswa melalui penggunaan materi pembelajaran yang relevan dapat meningkatkan keterlibatan mereka dan membantu mereka mencapai tujuan akademis mereka. (2) Untuk membuat siswa tetap terlibat dan mencegah diri mereka bosan saat belajar, guru diharapkan menggunakan materi pembelajaran. (3) Dengan media yang tepat, kita dapat membantu anak-anak berhasil secara akademis dan mencapai tujuan pembelajaran kita sekaligus.

Daftar Rujukan

- Abdul Muktedir, Prayuningtyas Angger Wardhani, Alrahmat Arif, & Jatu Wahyu Wicaksono. (2020). Media Scrapbook Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(02), 146–156. <https://doi.org/10.21009/jpd.v11i02.18278>
- Ardita, S., & Anas, N. (2022). Media pembelajaran scrapbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Materi Keberagaman Budaya Bangsa. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 14(2), Article 2. <http://repository.uinsu.ac.id/18537/>
- Arikunto, S, A., S. (2007). *Penelitian tindakan untuk guru, kepala sekolah & pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Arsitha, L. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Menggunakan Media Scrapbook Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa*. 3, 226–238.
- Himmah, R., Hasbiyati, H., & Hakim, M. (2020). Penerapan Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Ma Ma'arif Ambulu Materi Ekologi. *JURNAL BIOSHELL*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.36835/bio.v9i2.774>
- Kusnandar, D. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Belajar Ipa. *MADRASCIENCE: Jurnal Pendidikan Islam, Sains, Sosial, Dan Budaya*, 1(1), Article 1.
- Nurhayani, N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Scrapbook Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pai Materi Asmaul Husna Di Kelas Iv A Sdn 2 Sidowaluyo Lampung Selatan: Studi Di Sdn 2

- Sidowaluyo Lampung Selatan. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(2), Article 2.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pohan, N. M., Simbolon, N., Lubis, W., Simanjuntak, E. B., & Tambunan, H. P. (2023). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe STAD Berbantuan Scrapbook terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDS Karya Bunda Mandiri. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 14931–14943. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8755>
- Prasetya, R. B., Lestari, S., & Suyanti, S. (2023). Pengaruh media pembelajaran scrapbook terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas II. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4(0), Article 0.
- Putri, D. P. E. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Edugama: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.32923/edugama.v5i2.972>
- Quroesin, E., Huda, C., & Ariyanto, P. (2022). Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 1 Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Danareja 01 Brebes. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 5296–5301. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9123>
- Rahman, S. (2022). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR*, 0, Article 0. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Rahmawanti, N., Mashuri, M. T., & Nurjanah, N. (2020). Pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan penyangga. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(2), 94. <https://doi.org/10.30738/natural.v6i2.5251>
- Ruhiat, N. E. N. (2022). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran scrapbook untuk meningkatkan hasil belajar ipa siswa kelas iv sekolah dasar*. 02(01).
- Sari, D. L. K. (2018). *Pengaruh media Scrapbook Terhadap hasil belajar ipa Materi Sumber Energi Siswa kelas Iv Sdn lidahikulon Iv Surabaya*. 06.
- Sari, I. P., Yuliantini, N., & Tarmizi, P. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(3), Article 3. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.3.3.336-344>
- Satria, E. P., Fathurohman, I., & Ardianti, S. D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD melalui Model Teams Games Tournament dan Media Scrapbook. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.17509/ebj.v2i1.26954>
- Siregar, N., Jalal, M., & Jayanti, T. (2022). *Penerapan media scrapbook pembelajaran tematik untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas v mi al—Munawwarah kota jambi*. 01, 26–38.
- Sistiasih, V. S. (2019). Pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar penjasorkes. *PHEDHERAL*, 16(1), Article 1. <https://doi.org/10.20961/phduns.v16i1.51463>
- Ummah, S. K., In'am, A., & Azmi, R. D. (2019). Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Journal on Mathematics Education*, 10(1), 93–102.