

Pengembangan *Scrapbook* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Kelas III SD N Candirejo

Ika Andriyani^{1*}, Siwi Utaminings², Ratri Shinta Wardhani³

^{1,2,3}PGSD IKIP PGRI Wates, Indonesia

Email: andriyaniika58@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan *scrapbook* pada penelitian ini di fokuskan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran IPAS, yang difokuskan pada peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas III SD N Candirejo. Dengan menerapkan kerangka kerja R&D, menggunakan lima langkah dari model ADDIE. Data dikumpulkan melalui instrumen validasi untuk para ahli, kuesioner respon peserta didik, serta angket motivasi belajar. Temuan penelitian ini mengungkapkan bahwa *scrapbook* tergolong memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk diterapkan pada pembelajaran IPAS. Hal ini berdasarkan pada skor validasi ahli materi yang mencapai 95% serta ahli media sebesar 88,75%, persentase hasil tersebut berada dalam kategori “Sangat Layak”. Tanggapan peserta didik mengenai penggunaan media ini juga sangat baik, ditunjukkan dengan perolehan skor 4,5 pada uji coba skala kecil dan meningkat menjadi 4,65 pada uji coba skala besar. Analisis keefektifan media menggunakan uji t-berpasangan menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,002 ($< 0,05$) yang membuktikan adanya peningkatan signifikan pada motivasi belajar sebelum dan setelah menggunakan *scrapbook*.

Kata Kunci : *IPAS, Motivasi belajar; Scrapbook; Sekolah Dasar.*

ABSTRACT

The development of scrapbooks in this study focused on supporting tools in science learning, which focused on increasing the learning motivation of third grade students at Candirejo Elementary School. By implementing the R&D framework, using five steps from the ADDIE model. Data were collected through validation instruments for experts, student response questionnaires, and learning motivation questionnaires. The findings of this study revealed that scrapbooks are classified as having a very high level of feasibility for application in science learning. This is based on the validation score of material experts reaching 95% and media experts at 88.75%, the percentage of results is in the "Very Feasible" category. Student responses regarding the use of this media were also very good, indicated by the acquisition of a score of 4.5 in small-scale trials and increasing to 4.65 in

large-scale trials. Analysis of media effectiveness using a paired t-test produced a significance value of 0.002 (<0.05) which proves a significant increase in learning motivation before and after using scrapbooks.

Keywords : *Science and Social Studies; Learning motivation; Scrapbook; Elementary School*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar guna mengembangkan potensi diri serta meningkatkan kualitas hidup. Pendidikan berperan penting dalam keberlangsungan kehidupan, baik pada tingkat individu maupun masyarakat. Senada dengan hal tersebut, Brameld (Husamah, et al. 2019) berpendapat bahwa pendidikan memiliki peran krusial dalam melindungi dan mengubah kehidupan masyarakat. Pendidikan juga dipahami sebagai usaha sadar yang dilakukan oleh berbagai pihak untuk mempersiapkan individu melalui kegiatan pengajaran agar mampu berperan secara tepat dalam kehidupan di masa mendatang (Triwiyanto 2021). Atas dasar tersebut, pendidikan dipandang sebagai fondasi utama dalam mencetak sumber daya manusia yang berkompeten. Tujuan utama pendidikan adalah memacu perkembangan potensi peserta didik demi mewujudkan pribadi yang kreatif, mandiri, kritis, dan demokratis. Dengan demikian, pendidikan memiliki peran strategis dalam menciptakan generasi unggul yang mampu berkontribusi terhadap kemajuan bangsa.

Dalam konteks pendidikan, pembelajaran menjadi inti utama dalam upaya meraih tujuan yang telah ditentukan. Pembelajaran secara esensial dimaknai sebagai proses interaktif yang melibatkan berbagai elemen sistem pembelajaran dengan tujuan akhir pada manifestasi capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam prosesnya, peserta didik dengan guru berinteraksi secara edukatif guna mencapai tujuan yang telah ditentukan (Azizah, et al. 2024). Keberhasilan pembelajaran ditentukan berdasarkan pada dua faktor utama, meliputi faktor intern serta faktor ekstern. Faktor intern terdiri atas beberapa aspek seperti bakat, minat, kondisi fisik, kesehatan, kecerdasan dan motivasi belajar. Sedangkan untuk faktor ekstern berhubungan dengan kondisi lingkungan belajar (Hapudin 2021). Di antara faktor tersebut, motivasi belajar berperan krusial dalam memastikan kesuksesan peserta didik selama proses pembelajaran.

Motivasi dipahami sebagai suatu dorongan baik yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik, yang merangsang peserta didik untuk menjalankan aktivitas belajar agar mencapai suatu tujuan tertentu (Uno 2016). Peserta didik dengan tingkat motivasi tinggi umumnya menunjukkan sikap aktif, tekun, serta antusiasme tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sementara itu, rendahnya motivasi belajar sering kali memicu keengganan peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, tidak bersemangat dan kesulitan mengerjakan tugas (Utaminingsyas 2022). Motivasi belajar secara empiris dapat diukur melalui serangkaian indikator, seperti adanya dorongan untuk berhasil, kebutuhan terhadap kegiatan belajar, harapan serta cita-cita di masa mendatang, penghargaan belajar, kegiatan menarik dalam belajar, serta kondisi lingkungan belajar yang kondusif (Uno 2016). Atas dasar tersebut, upaya peningkatan motivasi belajar menjadi aspek krusial dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Permasalahan motivasi belajar sering muncul dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran IPAS. IPAS merupakan bidang kajian yang menelaah mengenai fenomena alam, makhluk hidup, benda mati yang terdapat di alam raya serta interaksi dalam kehidupan sehari-hari (BSKAP 2024). Menurut Hasanah dkk. (Rahmawati et al. 2024) pada pembelajaran IPAS tidak hanya fokus untuk menghafal konsep, namun juga menguasai kemampuan menganalisis informasi, pemecahan masalah, serta memaparkan hasil pemikiran secara rasional. Pembelajaran IPAS seharusnya menekankan pada proses eksplorasi dan investigasi. Pendekatan ini krusial agar peserta didik dapat meraih pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Namun demikian, praktik pembelajaran IPAS masih bersifat konvensional dan didominasi peran guru (*teacher-center*). Kondisi ini berdampak pada kesulitan belajar serta rendahnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Kurangnya inovasi pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya tingkat motivasi belajar. Pembelajaran yang monoton dan kurang variatif dapat menurunkan minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik (Susanti et al. 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bagi guru untuk menyampaikan materi secara terstruktur, sehingga pembelajaran

dapat berjalan secara efektif, efisien, dan mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan (Fadhilah 2017).

Pemilihan media pembelajaran harus berorientasi pada karakteristik perkembangan peserta didik. Pada usia sekolah dasar, peserta didik masih dalam fase perkembangan “operasional konkret” yaitu kondisi ketika proses berfikir masih terfokus pada objek dan peristiwa nyata sehingga, membutuhkan media yang mampu memberikan pengalaman nyata dan dapat dimanipulasi secara langsung (Harefa et al. 2023). Pemanfaatan media yang sesuai mampu memperjelas materi pembelajaran, mendorong peningkatan motivasi, dan keterlibatan peserta didik pada kegiatan pembelajaran (Ismail 2020). Oleh sebab itu, media pembelajaran memiliki peranan krusial dalam menunjang peningkatan efektivitas pembelajaran.

Berlandaskan pada hasil wawancara dan observasi di SD N Candirejo, ditemukan kesenjangan antara teori dengan realita di lapangan. Proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dengan pemanfaatan media yang masih relatif terbatas, yaitu dengan penayangan video pembelajaran. Penggunaan media tersebut belum sepenuhnya mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Akibatnya, peserta didik bersikap pasif, mudah bosan, dan kurang termotivasi untuk belajar. Keadaan ini menandakan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, serta mampu meningkatkan keikutsertaan dan partisipasi aktif peserta didik. *Scrapbook* merupakan alternatif media yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang aktivitas pembelajaran. *Scrapbook* adalah media yang berisikan potongan catatan penting dan disusun secara menarik dalam bentuk buku (Wibiantoro et al. 2021). Penggunaan *scrapbook* memiliki sejumlah manfaat seperti yang dijelaskan oleh Fauziyah (Siregar et al. 2022), di mana pemanfaatan *scrapbook* dapat menjadikan proses belajar menjadi lebih menarik, bervariasi, menumbuhkan motivasi dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan *scrapbook* terbukti memberikan kontribusi positif dan signifikan dalam mengoptimalkan capaian hasil belajar dan keterampilan peserta didik. Meskipun demikian, penelitian terdahulu umumnya masih mengembangkan *scrapbook* dalam bentuk sederhana dan belum mengoptimalkan unsur

interaktif yang mampu meningkatkan partisipasi peserta didik secara maksimal. Sehingga, keterbaruan penelitian ini adalah pengembangan *scrapbook* yang tidak hanya berfokus pada penyajian materi dan gambar, namun juga diperlengkap dengan elemen interaktif seperti gambar bongkar-pasang, kuis interaktif, serta lirik lagu edukatif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Di samping itu, penelitian ini secara khusus berfokus pada peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar, yang belum banyak dikaji secara lebih mendalam.

Bersumber pada paparan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pengembangan media pembelajaran *scrapbook* yang bersifat interaktif dan menyenangkan guna mengoptimalkan motivasi belajar peserta didik kelas III SD N Candirejo dalam pembelajaran IPAS. Diharapkan hasil dari penelitian mampu memberikan sumbangan dalam pengembangan media pembelajaran inovatif, kreatif serta menjadi solusi terhadap rendahnya motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar khususnya pada pembelajaran IPAS.

METODE

Research and Development (R&D) dipilih sebagai landasan metode pada penelitian ini, dengan berpedoman pada model ADDIE yang mencakup tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, hingga *Evaluation* (Sugiyono 2017). Metode ini diterapkan untuk menciptakan media *scrapbook* pada materi metamorfosis yang relevan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Penelitian bersifat *longitudinal* dan sistematis mulai dari analisis kebutuhan lapangan melalui observasi dan wawancara, hingga perancangan dan pengembangan produk. Subjek uji coba meliputi validator ahli materi, ahli media, dan uji coba pada peserta didik kelas III yang mencakup uji skala kecil terhadap 10 responden dan uji lapangan utama 22 responden.

Data penelitian dihimpun melalui wawancara, observasi serta kuesioner. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi untuk para ahli, kuesioner respon terhadap media, serta instrumen motivasi belajar yang meliputi *pre-test* dan *post-test*. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif melalui statistik deskriptif guna mengukur kelayakan produk. Penilaian kelayakan tersebut berfokus pada empat aspek utama, yakni

isi, kebahasaan, penyajian dan juga tambilan. Hasil penilaian selanjutnya dikonversi ke dalam bentuk persen dan dihitung dengan mengacu pada kriteria kelayakan yang telah ditetapkan. Selain itu dilakukan juga uji t berpasangan untuk menguji keefektifan media dalam meningkatkan motivasi belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengembangan produk berupa media pembelajaran *scrapbook* yang ditujukan untuk membantu proses pembelajaran IPAS mengenai materi metamorfosis untuk peserta didik kelas III SD N Candirejo. *Scrapbook* ini berukuran A4 (21 cm × 29,7 cm) dibuat menggunakan kertas *art carton* 260 gsm dengan jumlah 10 halaman yang disatukan menggunakan teknik jilid spiral, serta dilengkapi dengan ilustrasi gambar kartun edukatif berwarna yang sesuai dengan materi. Secara struktural, *scrapbook* terdiri atas tiga komponen utama, yang meliputi bagian pendahuluan mencakup kata pengantar, daftar isi, tujuan pembelajaran, *mind mapping*, dan pertanyaan pemantik; bagian inti menyajikan materi metamorfosis sempurna dan tidak sempurna secara interaktif melalui lipatan, gambar lepas pasang, serta urutan siklus yang dilengkapi dengan penjelasannya; dan bagian penutup yang memuat lagu metamorfosis, kuis cari kata, serta soal evaluasi.

Pengembangan *scrapbook* ini mengikuti tahapan dari model ADDIE. Dalam tahap analisis peneliti mengidentifikasi rendahnya motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS dikarenakan minimnya penggunaan media pembelajaran. Selain itu pembelajaran yang bersifat konvensional, turut menjadi faktor penyebab minimnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya permasalahan tersebut, diperlukan media yang menarik agar dapat meningkatkan motivasi belajar. Tahap desain mencakup perancangan materi, tampilan, serta instrumen penelitian. Instrumen penilaian untuk ahli dikembangkan dengan berpedoman pada empat aspek utama meliputi isi, kebahasaan, penyajian dan juga tambilan. Sedangkan instrumen respon media oleh peserta didik berfokus pada aspek kemenarikan media, manfaat, bahasa, tampilan dan

kemudahan penggunaan. Instrumen motivasi belajar berpedoman pada enam indikator motivasi belajar yang diungkapkan oleh Uno.

Indikator tersebut meliputi adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan serta kebutuhan untuk belajar, harapan dan cita-cita di masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan pembelajaran yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Pengukuran dilakukan menggunakan instrumen angket yang terdiri atas 16 butir pernyataan yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar. Setiap butir pernyataan diukur menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5, di mana skor yang lebih tinggi menunjukkan tingkat motivasi belajar yang semakin tinggi. Dengan demikian, hasil pengukuran dapat digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik secara lebih objektif sesuai dengan persepsi dan pengalaman mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah *development*, berfokus pada pembuatan produk berdasarkan pada rancangan yang telah disusun sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan melakukan validasi untuk memperoleh masukan terkait tampilan dan isi materi. Setelah proses validasi selesai dilakukan, langkah berikutnya adalah melaksanakan uji coba awal yang melibatkan 10 orang responden dengan tujuan untuk mendapatkan umpan balik dan melakukan perbaikan. Tahap implementasi terdiri dari uji coba lapangan utama dengan melibatkan 22 orang responden untuk mengetahui respon dan peningkatan motivasi belajar. Tahap terakhir adalah evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk menilai kualitas produk dan menyempurnakan media agar layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk menilai kualitas produk secara menyeluruh, dilakukan melalui dua jenis pengujian utama, meliputi uji kelayakan dan uji keefektifan. Uji kelayakan bertujuan untuk menilai kesesuaian isi, aspek kebahasaan, penyajian materi serta tampilan produk berdasarkan pada hasil penilaian ahli materi dan ahli media. Sementara itu, uji keefektifan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dampak dari penggunaan *scrapbook* terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik yang dibuktikan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji kelayakan dan uji keefektifan tersebut selanjutnya akan dipaparkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Kelayakan

Validator	Skor rata-rata	Kategori
Ahli materi	95%	Sangat Layak
Ahli media	88,75%	Sangat Layak

Berdasarkan informasi dalam Tabel 1, terlihat bahwa media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan yang sangat tinggi, baik ditinjau dari hal konten materi maupun media. Tingkat kelayakan yang unggul ini tercermin dari hasil penilaian para ahli, di mana pada aspek materi memperoleh skor 95% dan aspek media mendapatkan skor 88,75%. Penilaian dari ahli bidang materi menyoroti pada keselarasan isi konten materi dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik. Di samping itu, penilaian juga menekankan pada aspek keluasan cakupan materi serta penggunaan bahasa.

Adapun penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa *scrapbook* yang dikembangkan memiliki tampilan visual yang menarik dengan penyajian materi yang runtut, susunan rapi dan ilustrasi yang sesuai dengan tema materi. Selain itu *scrapbook* juga bersifat kokoh dan mudah untuk digunakan oleh peserta didik. Ini menandakan bahwa produk tidak hanya memenuhi syarat kelayakan dari aspek isi, namun juga dari segi tampilan dalam menarik motivasi belajar peserta didik. Dengan perolehan skor pada kategori sangat layak, maka media tersebut dapat dianggap layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan melakukan beberapa revisi untuk menyempurnakan produk sesuai dengan masukan validator.

Revisi dilakukan untuk mengoptimalkan berbagai aspek dalam media *scrapbook*, meliputi materi, penggunaan bahasa, alur penyajian, serta aspek visual agar selaras dengan karakteristik peserta didik. Melalui proses revisi tersebut, diharapkan *scrapbook* yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan dan efektivitas yang lebih tinggi, serta siap diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Tabel 2. Hasil Respon Peserta Didik

Responden	Skor rata-rata	Kategori
Uji coba skala kecil	4,5	Sangat Baik
Uji coba skala besar	4,65	Sangat Baik

Berdasarkan data hasil respon media yang ditampilkan pada Tabel 2, terlihat bahwa media pembelajaran *scrapbook* memperoleh reaksi positif dikalangan peserta didik. Pada tahap uji coba skala kecil yang melibatkan 10 responden, media ini mendapatkan skor 4,5 dengan predikat sangat baik. Capaian tersebut membuktikan bahwa media memiliki tingkat kemenarikan, keterbacaan, serta kemudahan penggunaan yang tinggi. Selanjutnya, dalam uji coba skala besar dengan 22 responden, skor meningkat menjadi 4,65 dalam kategori sangat baik. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa *scrapbook* tidak hanya memudahkan peserta didik memahami materi metamorfosis secara kognitif, namun juga mampu menstimulasi semangat dan keaktifan belajar melalui penyajian materi dan bahasa yang komunikatif. Dengan demikian, media *scrapbook* dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran, baik ditinjau dari segi media maupun materi.

Keefektifan dari media pembelajaran ditentukan melalui uji hipotesis yang bertujuan untuk menilai apakah terdapat peningkatan motivasi belajar setelah penggunaan media tersebut. Sebuah media dinilai efektif apabila terdapat perbedaan signifikan secara statistik antara kondisi sebelum dan sesudah penggunaan media. Sehingga, diperlukan analisis yang sistematis untuk memastikan akurasi hasil dan menjamin bahwa peningkatan tersebut murni disebabkan oleh penggunaan media.

Sebelum uji hipotesis dilakukan, data penelitian harus dipastikan telah memenuhi persyaratan statistik, yaitu berdistribusi normal dan memiliki tingkat homogenitas yang memadai. Pemenuhan kedua syarat ini penting agar hasil uji hipotesis yang didapatkan bisa diandalkan dan memiliki validitas yang tinggi. Setelah data dinyatakan memenuhi kriteria tersebut, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan teknik uji-t berpasangan untuk memastikan ada atau tidaknya perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

Sebagai tahap awal pada pengujian, dilakukan uji normalitas untuk memastikan apakah sebaran data penelitian telah memenuhi asumsi distribusi normal. Pengujian pada penelitian ini menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, yang dikenal memiliki tingkat akurasi tinggi untuk sampel berukuran kecil. Merujuk pada kriteria yang dipaparkan oleh Santoso

(Setyaedhi 2025), data diklasifikasikan berdistribusi normal jika memiliki nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$. Sebaliknya, nilai di bawah ambang batas tersebut, menandakan bahwa data tidak berdistribusi normal. Terpenuhiya asumsi normalitas ini merupakan prasyarat mutlak sebelum melanjutkan ketahap analisis lanjutan. Secara rinci, perolehan nilai signifikansi dari hasil perhitungan statistik uji normalitas ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.938	22	.183
Posttest	.948	22	.287

Berdasarkan *output* uji normalitas yang dapat diamati pada Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) data *pre-test* sebesar 0,183 serta data *post-test* sebesar 0,287. Sesuai dengan kaidah pengambilan keputusan dalam statistika, sebuah distribusi data dikategorikan normal apabila nilai signifikansinya melampaui ambang batas 0,05. Mengingat kedua kelompok data perolehan nilai signifikansi lebih besar dari standar yang ditetapkan, maka dapat disimpulkan secara valid bahwa data motivasi belajar peserta didik memiliki sebaran yang normal.

Terpenuhiya asumsi normalitas ini merupakan prasyarat krusial sebelum melanjutkan ke tahap analisis berikutnya, yakni uji homogenitas. Pengujian ini dilakukan untuk memverifikasi bahwa varians data pada kelompok yang dibandingkan bersifat seragam atau homogen, sehingga hasil analisis selanjutnya memiliki tingkat akurasi dan reliabilitas yang tinggi (Fitri, Kuryanto, and Pratiwi 2024). Kriteria pengujian menetapkan bahwa data dianggap homogen apabila nilai signifikansi melebihi 0,05. Rincian mengenai hasil perhitungan homogenitas tersebut dapat dicermati pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

	F	df ₁	df ₂	p
skor	1.511	1	42	0,226

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas, didapatkan nilai signifikansi (*p-value*) 0,226. Dalam kriteria uji homogenitas, data dianggap memiliki varians yang seragam (homogen) apabila nilai signifikansi melampaui ambang batas 0,05. Dengan demikian, hasil $0,226 > 0,05$ mengindikasikan bahwa data *pre-test* dan *post-test* bersifat homogen. Hal ini menegaskan bahwa perbedaan yang muncul nantinya bukan disebabkan oleh perbedaan variasi dasar kelompok, melainkan oleh perlakuan yang diberikan.

Terpenuhinya asumsi normalitas pada tahap sebelumnya dan homogenitas merupakan syarat mutlak untuk melakukan analisis statistik lanjutan. Karena kedua prasyarat tersebut telah terpenuhi, maka penelitian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis untuk mengukur efektivitas produk secara mendalam. Metode yang digunakan untuk menguji efektivitas media *scrapbook* adalah uji-t berpasangan. Pemilihan metode didasarkan pada tujuan penelitian yang ingin melakukan komparasi rata-rata dari dua sampel yang saling berpasangan. Dalam hal ini, pengujian difokuskan pada perhitungan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah pengimplementasian media guna mengidentifikasi adanya signifikansi perubahan secara statistik.

Tabel 5. *Descriptives Statistics*

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre_test	22	55.909	11.702	2.495
	Post_test	22	64.545	8.268	1.763

Berdasarkan pada Tabel 5 menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *scrapbook* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik hal ini ditunjukkan dari peningkatan nilai rata-rata *pre test* dan *post test*. Dimana rata-rata skor motivasi belajar peserta didik meningkat dari 55,909 menjadi 64,545 setelah penggunaan media *scrapbook*. Adanya kenaikan skor rata-rata sebesar 8,636 poin tersebut menunjukkan bahwa media *scrapbook* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis *Paired Sample T test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2 -	
Mean		Std.	Std.	95% Confidence				tailed)	Cohen's
		Deviation	Error	Interval of the					d
			Mean	Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1	Pretest - Posttest	-8.636	11.168	2.381	-13.588 -3.685	-3.627	21	.002	-0,773

Berdasarkan analisis data pada Tabel 6, pengujian menggunakan uji-t berpasangan memperlihatkan adanya perbedaan signifikan secara statistik antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Signifikansi ini terlihat dari perolehan nilai t_{hitung} sebanyak 3,627 yang melebihi nilai dari t_{tabel} 1,721. Adapun, perolehan nilai signifikansi sebesar 0,002 menunjukkan bahwa nilai tersebut berada dibawah 0,05. Secara statistik, perolehan ini menunjukkan bahwa hipotesis nol tidak diterima dan terdapat pengaruh nyata dari perlakuan yang diberikan. Rata-rata peningkatan skor sebesar 8,63 poin di mana nilai *pre-test* lebih rendah dibandingkan nilai *post-test*. Hasil ini mencerminkan bahwa implementasi media *scrapbook* berhasil menstimulasi motivasi belajar peserta didik secara signifikan pada materi metamorfosis dalam pembelajaran IPAS.

Selain itu, nilai *effect size* (Cohen's d) sebesar 0,773 menunjukkan bahwa penggunaan media *scrapbook* memberikan pengaruh pada kategori sedang menuju besar terhadap motivasi belajar peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa media *scrapbook* tidak hanya efektif secara statistik, tetapi juga memiliki pengaruh yang cukup kuat dalam meningkatkan motivasi belajar.

Pembahasan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran IPAS dalam materi metamorfosis merupakan media yang sangat layak dan efektif untuk mengoptimalkan motivasi belajar. Kelayakan dari *scrapbook* ini telah teruji melalui validasi ahli materi dan ahli media, dengan kategori "sangat layak". Validasi ahli media menunjukkan bahwa tampilan, penyajian materi, susunan gambar dan ilustrasi telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Sementara validasi ahli

materi menunjukkan bahwa keselarasan isi konten materi dan penggunaan bahasa sudah sesuai dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik.

Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa media *scrapbook* pada materi metamorfosis memperoleh respon positif dari peserta didik, dengan perolehan skor 4,5 pada uji skala kecil dan 4,65 pada uji skala besar dimana keduanya berada pada kategori “sangat baik”. Adapun efektivitas dari *scrapbook* dapat terlihat melalui kenaikan skor sebesar 8,63 poin, yang didukung dengan hasil uji-t berpasangan. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,002 < 0,05$ menegaskan bahwa peningkatan tersebut bukan merupakan kebetulan, melainkan hasil nyata dari penggunaan media *scrapbook*. Temuan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar yang sebelumnya rendah karena kurang terlibatnya peserta didik pada proses pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penggunaan media interaktif.

Selain itu, perhitungan *effect size* memperoleh nilai sebesar 0,773 yang termasuk dalam kategori sedang menuju besar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar yang terjadi tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki makna praktis yang cukup kuat. Dengan demikian, media *scrapbook* dapat dikatakan memberikan pengaruh yang besar terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Besarnya pengaruh tersebut berkaitan dengan karakteristik media *scrapbook* yang dilengkapi berbagai fitur interaktif.

Adanya fitur-fitur interaktif dalam *scrapbook*, seperti gambar bongkar-pasang, kuis interaktif, dan lagu edukatif, mampu mempengaruhi motivasi belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Melalui penggunaan gambar bongkar-pasang, peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam memahami materi. Selain itu, keberadaan kuis interaktif dapat menumbuhkan rasa ingin tahu sekaligus memberikan tantangan yang mendorong peserta didik untuk berpikir dan menemukan jawaban secara mandiri. Lagu edukatif juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, mengurangi kejenuhan, serta membantu peserta didik mengingat materi dengan lebih mudah. Berbagai aktivitas interaktif tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat konkret, visual, dan melibatkan elemen bermain.

Dengan demikian, penggunaan fitur-fitur interaktif dalam *scrapbook* dapat meningkatkan perhatian, antusiasme, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan motivasi belajar mereka.

Temuan penelitian sejalan dengan sejumlah penelitian terdahulu, seperti penelitian dari (Wardani et al. 2023) serta (Jamilah and Amin 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *scrapbook* merupakan media yang memiliki tingkat kelayakan serta keefektifan yang tinggi untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran guna mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar. Lebih lanjut, penggunaan *scrapbook* mampu menciptakan ekosistem belajar yang lebih aktif, kreatif, serta rekreatif, sehingga selaras dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Aziz et al. 2025). Sehingga secara keseluruhan hasil penelitian ini membuktikan bahwa *scrapbook* layak untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran IPAS dalam upaya mendorong motivasi belajar peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran *scrapbook* pada materi metamorfosis kelas III SD Negeri Candirejo dinyatakan sangat layak dan efektif. Tingkat kelayakan produk dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi yang mencapai 95% serta dari ahli media sebesar 88,75%, sehingga keduanya termasuk dalam kategori “sangat layak”. Selain itu, respon peserta didik pada uji coba skala kecil maupun besar menunjukkan hasil yang sangat memuaskan dengan kategori “sangat baik”. Selain itu, hasil uji keefektifan menggunakan uji-t berpasangan memperlihatkan nilai signifikansi 0,002 ($< 0,05$). Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, diperkuat oleh peningkatan rata-rata skor motivasi belajar sebanyak 8,636 poin. Dengan demikian, pengembangan media *scrapbook* ini berhasil memenuhi standar kelayakan sekaligus terbukti secara nyata mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS secara komprehensif serta mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan rekreatif.

Saran

Bagi guru, disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu media yang dapat dipilih oleh guru adalah media *scrapbook*, karena media ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, diharapkan ada penelitian lanjutan yang lebih mendalam serta mampu menyempurnakan berbagai keterbatasan yang masih terdapat pada penelitian ini. Sehingga media *scrapbook* dapat dikembangkan menjadi lebih inovatif dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, N. A., Adelia, W., & Alfiani, F. 2025. "Pengembangan Media *Scrapbook* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN Kelas IV." *Sindoro: Cendikia Pendidikan* 15(8): 131–40. doi:<https://doi.org/10.99534/sykfg648>.
- Azizah, F. N., Trisnani, N., & Wardhani, R. S. 2024. "Peningkatan Pemahaman Konsep Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Melalui Media *Geoboard*." *DIKDASTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-an* 10: 149–58.
- BSKAP. 2024. Jakarta: Kemdikbudristek *Keputusan Kepala BSKAP Nomor 032/H/KR/2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*. https://uploads.belajar.id/document/files/Kepka_BSKAP_Nomor_032-2024_Tentang_Capaian_Pembelajaran_pada_Pendidikan_Anak_Usia_Dini%2C_Jenjang_Pendidikan_Dasar_dan_Jenjang_Pendidikan_Menengah_pada_Kurikulum_Merdeka_01j0qf4dzz8dfwzqtpfkbyzv7.pdf
- Fadhilah, N. U. 2017. *Media Pembelajaran: Definisi, Manfaat dan Jenisnya Dalam Pembelajaran*. <https://bdkdenpasar.kemenag.go.id/artikel/media-pembelajaran>
- Fitri, N. S., Moh. S. K., & Ika, A. P. 2024. "Pengembangan Media *Scrapbook* Materi Warisan Budaya Indonesia pada Pembelajaran IPAS." *Cokroaminoto Journal of Primary Education* 7(2): 291–300. doi:10.30605/cjpe.7.2.2024.4494.
- Hapudin, M. S. 2021. *Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Prenada Media. .
- Harefa, D., Midarwati, G., Nursari, R. S., Murniwati, S., & Kaminudin T. 2023. *Teori Perkembangan Peserta Didik*. Jawa Barat: Jejak. doi:978-623-498-528-3.
- Husamah, Restian, A., & Widodo, R. 2019. *PENGANTAR PENDIDIKAN*. Malang: UMMPress.
- Ismail, M., I. 2020. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher.
- Jamilah, I. I., & Muhammad, A. 2025. "Pengembangan *Scrapbook Digital* Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD." *Jurnal Pendidikan MIPA* 15(3): 1410–22. doi:10.37630/JPM.V15I3.3457.

- Rahmawati, S. R., & Jannah, F. 2024. "Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kerja Sama Peserta Didik Melalui Model LAMPION pada Muatan IPAS." *EDUKASI; Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*: 839–54. doi:<https://doi.org/10.31603/edukasi.v17i2.14644>.
- Setyaedhi, H. S., Rusijono, & Ardhianik. 2025. *Uji T: Uji Komparatif Dua Parameter Rata-Rata*. Klaten: Nas Media Indonesia. <https://share.google/sDaMzN3hGI5N2xFRx>
- Siregar, N., Muhaiminah, J., & Tarisa, J. 2022. "Penerapan Media *Scrapbook* Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Kelas V MI AL - Munawwarah Kota Jambi." *Jurnal Panca Widha* 1(2): 26–38. <https://pwjournal.penerbitgemulun.com/index.php/pwj/article/view/10>
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, S., Fitrah, A., Intan, M. A., Mey, W. A., & Tania, A. 2024. "Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset* 2(2): 86–93. doi:10.65311/PEDAGOGIK.V2I2.529.
- Triwiyanto, T. 2021. "Pengantar Pendidikan". Sleman: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utaminingsyas, S. 2022. "Pengaruh *Blanded Learning Model Flipped Classroom* Melalui Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 5(2): 225–31. doi:10.20961/SHES.V5I2.58342.
- Wardani, A. K., Pinkan, A. T. P., & Raras S. R. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* untuk Motivasi Belajar Siswa di Kelas IV MI Ak-Amin Anieng." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 5: 1078–85. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Wibiantoro, R, Dewi, S., Puan, N. J., Desi, M., & Dwi, S. 2021. *Perancangan Media Inovasi Berbasis Kearifan Budaya Lokal Di SD*. Kediri: Srikandi Kreatif Nusantara. https://www.google.co.id/books/edition/Perancangan_Media_Inovasi_Berbasis_Kearifan_Budaya_Lokal_Di_SD/tuI_EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Perancangan+Media+Inovasi+Berbasis+Kearifan+Budaya+Lokal+di+SD&pg=PA35&printsec=frontcover