

**PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* PADA PEMBELAJARAN  
IPAS KELAS IV SD MUHAMMADIYAH  
08 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan ( S.Pd.) pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

**PUTRI WULANDARI**  
**NPM.2102090030**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2025**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### **BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 21 April 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Putri Wulandari  
NPM : 2102090030  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( **A** ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

#### **PANITIA PELAKSANA**

Ketua

**Dra. Hj. Svamsuvuraita, M.Pd.**

Sekretaris

**Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.**

#### **ANGGOTA PENGUJI:**

1. Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Putri Wulandari  
NPM : 2102090030  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV  
SD Muhammadiyah 08 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
10 /02-2025	Bimbingan Bab IV Hasil dan pembahasan	
17/02-2025	Bimbingan Bab V kesimpulan dan saran	
24 /02-2025	Bimbingan Lampiran	
27 /02-2025	Bimbingan lembar validasi	
11 /03-2025	Bimbingan lembar Angket	
14 /03-2025	Bimbingan Daftar pustaka	
21 /03 -2025	Acc Sidang Skripsi	

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Maret 2025  
Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Putri Wulandari  
 NPM : 2102090030  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Scrapbook* pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan

Medan, Maret 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Diketahui Oleh:

Dekan

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Putri Wulandari  
NPM : 2102090030  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Scrapbook pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan”** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,



**PUTRI WULANDARI**  
NPM. 2102090030

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## ABSTRAK

### **Putri Wulandari, NPM 2102090030. Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan.**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Namun, penelitian ini hanya sampai pada tahap *Implementation*. (1) Tahap *Analysis* mencakup analisis kebutuhan siswa, karakteristik siswa, serta analisis kurikulum. (2) Tahap *Design* adalah tahap perancangan media *scrapbook*, mulai dari penyusunan desain, materi, hingga instrumen penelitian. (3) Tahap *Development* meliputi validasi media oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain untuk memastikan kevalidan produk. (4) Tahap *Implementation* merupakan uji coba penggunaan media *scrapbook* di kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan, yang melibatkan respon guru dan siswa terhadap kepraktisan media.

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbentuk *scrapbook* yang telah melalui proses validasi dan uji kepraktisan. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 96,67% (*sangat valid*), ahli bahasa 98% (*sangat valid*), dan ahli desain media 84% (*valid*). Hasil uji kepraktisan oleh guru memperoleh skor 100 % (*sangat praktis*), sedangkan respon siswa mencapai 90% (*sangat praktis*). Dengan demikian, media *scrapbook* yang dikembangkan layak digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPAS, khususnya dalam memahami konsep daur hidup hewan di kelas IV SD.

**Kata Kunci : Pengembangan Media, Scrapbook, ADDIE, Pembelajaran IPAS.**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga peneliti dapat diberi kesehatan dan umur yang panjang sehingga mampu untuk menyelesaikan tugas akhir berupa proposal dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan”. Penyusunan proposal ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan proposal ini tidak lepas dari adanya kerja sama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M.Hum.** Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Selaku Dosen Pembimbing Saya.
7. Seluruh dosen validator yang telah membantu memberikan saran dan penilaian kepada peneliti.
8. Seluruh Staf Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Terimakasih Kepada ayah saya **Aliaman** dan Ibu saya **Julita** yang telah kerap memberikan bantuan baik moril maupun materil sehingga saya dapat menyelesaikan proposal penelitian ini sebaik mungkin.
10. Terimakasih Kepada Abang kandung saya **Irgi Ahmad Fahrezi**, yang telah mendoakan sekaligus memberi dukungan kepada adik tercintanya yang sangat luar biasa.
11. Ibu **Risnawelli S.E**,selaku kepala sekolah SD Muhammadiyah 08 Medan dan Ibu **Meidiana Batubara** sebagai walikelas IV E, Serta seluruh pegawai, pendidik Bapak/Ibu Guru di SD Muhammadiyah 08 Medan yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu peneliti ucapkan beribu-ribu terimakasih karena sudah banyak membantu dan menerima peneliti dengan sangat baik

12. Terima kasih peneliti ucapkan kepada teman seperjuangan di bangku kuliah saya **Syabhina Marwah**, yang telah membuktikan bahwasanya pertemanan di bangku perkuliahan tidak menyenamkan yang di katakan diluar sana
13. Untuk diri saya **Putri Wulandari** terimakasih telah kuat sampai detik ini, yang mampu mengendalikan diri dari tekanan luar. Yang tidak menyerah sesulit apapun rintangan kuliah atau dalam proses penyusunan skripsi, yang mampu berdiri tegak ketika dihantam permasalahan yang ada. Terimakasih diriku semoga tetap rendah hati dan tetap semangat.

Akhir kata , peneliti menyadari bahwa proposal ini masi banyak kekurangan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan proposal ini agar lebih baik.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, April 2025  
Penulis

**PUTRI WULANDARI**  
**NPM.2102090030**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah .....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Spesifikasi Produk .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 <i>Media Scrapbook</i> .....	8
2.1.1 <i>Media Scrapbook</i> .....	8
2.1.1.1 Pengertian <i>Media Scrapbook</i> .....	8
2.1.1.2 Manfaat <i>Media Scrapbook</i> .....	9
2.1.1.3 Pembuatan <i>Media Scrapbook</i> .....	10
2.1.1.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Media Scrapbook</i> .....	12
2.1.2 Pembelajaran IPAS .....	14
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran IPAS.....	16
2.1.2.2 Tujuan Pembelajaran IPAS .....	16
2.1.2.3 Karakteristik Pembelajaran IPAS.....	17
2.1.2.4 Daur Hidup Hewan.....	18
2.1.2.5 Model Desain Pembelajaran ADDIE.....	26
2.2 Kerangka Konseptual .....	28
2.3 Hipotesis.....	29
<b>BAB III PROSEDUR PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
3.1 Metode Penelitian .....	30

3.2 Tahapan Penelitian.....	31
1. Lokasi Penelitian.....	31
2. Sumber Data Penelitian.....	31
3. Instrumen penelitian.....	32
4. Analisis Data Penelitian.....	38
3.3 Rancangan Produk.....	39
1. Pengujian Internal.....	39
2. Pengujian Eksternal.....	40
3.4 Tahapan Pengembangan.....	41
1. Pembuatan Produk.....	41
2. Pengujian Lapangan.....	43
3.5 Jadwal Penelitian.....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
4.1.....	D
eskripsi Hasil Pengembangan.....	44
4.1.1 Tahap <i>Analysis</i> .....	45
4.1.2 Tahap <i>Design</i> .....	48
4.1.3 Tahap <i>Development</i> .....	54
4.1.4 Tahap <i>Implementation</i> .....	62
4.2.....	P
embahasan.....	66
4.2.1 Proses pengembangan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> .....	67
4.2.2 Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> .....	69
4.2.3 Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> .....	74
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>77</b>
5.1.....	K
esimpulan.....	77
5.2.....	S
aran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN LAMPIRAN.....</b>	<b>93</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Daur Hidup Kucing .....	22
Gambar 2.2 Daur Hidup Ayam. ....	23
Gambar 2.3 Daur Hidup Kupu Kupu .....	24
Gambar 2.4 Daur Hidup Katak.....	25
Gambar 2.5 Daur Hidup Nyamuk. ....	25
Gambar 2.6 Daur Hidup Kecoa.....	26
Gambar 2.7. Daur Hidup Belalang.....	27
Gambar 2.8. Daur Hidup Capung.....	27
Gambar 2.9. Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	28
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual. ....	31
Gambar 4.1 Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> .....	51
Gambar 4.2 Hasil Rekap Validasi.....	65
Gambar 4.3 Kegiatan Uji Coba di Kelas.....	68
Gambar 4.4 Hasil Rekap Kepraktisan.....	71

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan.....	33
Tabel 3.2 Kisi Kisi Angket Materi. ....	34
Tabel 3.3 Kisi Kisi Angket Bahasa .....	35
Tabel 3.4 Kisi Kisi Angket Desain Media .....	36
Tabel 3.5 Kisi Kisi Angket Respon Guru.....	37
Tabel 3.6 Kisi Kisi Angket Respon Siswa. ....	37
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Validitas Media Pembelajaran. ....	39
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Praktikalitas.....	39
Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran .....	47
Tabel 4.2 Revisi Ahli Desain Materi.....	57
Tabel 4.3 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi.....	55
Tabel 4.4 Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	56
Tabel 4.5 Revisi Ahli Desain Media .....	57
Tabel 4.6 Lembar Hasil Validasi Ahli Desain Media.....	57
Tabel 4.7 Sebelum dan Sesudah Revisi Media Pembelajaran .....	59
Tabel 4.8 Hasil Uji Kepraktisan Guru.....	63
Tabel 4.9 Hasil Uji Kepraktisan Siswa. ....	64
Tabel 4.10 Penampakan Hasil Validasi Materi.....	67
Tabel 4.11 Penampakan Hasil Validasi Bahasa.....	69
Tabel 4.12 Penampakan Hasil Validasi Media.....	71

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar .....	93
Lampiran 2 Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka.....	105
Lampiran 3 Lembar Hasil Wawancara.....	107
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi.....	109
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	112
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media .....	115
Lampiran 7 Lembar Angket Respon Guru.....	119
Lampiran 8 Lembar Angket Respon Siswa .....	122
Lampiran 9 Hasil Angket Siswa .....	128
Lampiran 10 K1 .....	130
Lampiran 11 K2 .....	131
Lampiran 12 K3 .....	132
Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan Proposal .....	133
Lampiran 14 Lembar Pengesahan Proposal.....	134
Lampiran 15 Berita Acara Setelah Bimbingan Proposal (Pembahas) .....	135
Lampiran 16 Berita Acara Setelah Bimbingan Proposal (Pembimbing) .....	136
Lampiran 17 Berita Acara Seminar Proposal.....	137
Lampiran 18 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal .....	138
Lampiran 19 Surat Pernyataan Tidak Plagiat .....	139
Lampiran 20 Surat Permohonan Riset .....	140
Lampiran 21 Surat Izin Riset .....	141

Lampiran 22 Surat Balasan Riset.....	142
Lampiran 23 Berita Acara Skripsi.....	143
Lampiran 24 Dokumentasi Observasi awal .....	144
Lampiran 25 Dokumentasi Kegiatan Penelitian .....	145
Lampiran 26 Hasil Cek Turnitin .....	146
Lampiran 27 Daftar Riwayat Hidup.....	147

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu proses yang memiliki tujuan tertentu. Setiap tujuan dalam pendidikan memiliki ukuran keberhasilan yang dapat dievaluasi pada setiap tahap pencapaiannya (Abd Rahman, et al., 2022). Menurut (Rathomi, 2023) Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan.

Tujuan dari pendidikan itu sendiri adalah upaya untuk mencerdaskan peserta didik dalam mengembangkan minat dan bakat yang ada dalam diri peserta didik tersebut agar menjadi insan yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia kreatif, berilmu, mandiri, inovatif, dan dapat berguna bagi bangsa dan negara serta dapat bertanggung jawab dengan apa yang telah diamanahkan kepada peserta didik tersebut. (Lutfiyah Azzahra, 2023)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 20 November 2024 di SD Muhammadiyah 08 Medan, ditemukan bahwa siswa kelas IV masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS yang disampaikan hanya dengan buku teks dan papan tulis. Hal ini terlihat dari rendahnya keterlibatan siswa dalam diskusi kelas serta kurangnya minat mereka terhadap pelajaran tersebut. Beberapa siswa merasa kurang tertarik karena metode pembelajaran yang monoton, yang hanya bergantung pada buku teks dan ceramah dari guru.

Selain itu, media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan tidak dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.

Salah satu solusi untuk membantu pemahaman siswa adalah dengan menggunakan media yang lebih menarik dan interaktif. Media scrapbook sebagai media pembelajaran yang berbasis visual, dapat menjadi alternatif yang efektif. Media ini tidak hanya menampilkan gambar dan tulisan, tetapi juga melibatkan elemen 3D, yang dapat merangsang kreativitas siswa dan membantu mereka dalam memahami konsep-konsep yang sulit melalui pendekatan yang lebih menyenangkan.

Menurut (Drs. Agus Taufiq, 2019) “Pembelajaran yang efektif belum dapat terlaksana secara optimal dan baik karena terkendala berbagai hal. Salah satunya adalah guru kurang kreatif dalam mengembangkan dan membuat media pembelajaran, kurangnya pengembangan media pembelajaran dapat mengakibatkan peserta didik cepat merasa bosan dan kurang aktif selama pembelajaran berlangsung.” Indonesia membutuhkan inovasi dalam aspek pendidikan. Salah satunya adalah pemanfaatan teknologi informasi untuk menunjang keberhasilan kebaruan strategi dan teknik pembelajaran. karena itu, dibutuhkan inovasi yang pesat dalam dunia pendidikan dan menjadi prioritas utama dalam pengembangan sistem pendidikan terutama dalam pembuatan media pembelajaran. (Rahim & Suherman, 2019)

Media merupakan salah satu bentuk alat untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Guru dapat dengan mudah memanfaatkan media gambar atau animasi. Gambar berwarna dapat memfokuskan pandangan dan

mengarahkan perhatian para siswa kepada pelajaran yang akan mereka terima. Hal ini berdampak positif dalam pengaruh terhadap penguasaan materi pelajaran yang lebih baik oleh siswa. Dengan adanya media pembelajaran maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pembelajaran dengan tersedianya media pembelajaran.(Fadilah & Kanya, 2023)

Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar terutama untuk tingkat Sekolah Dasar sangatlah penting. Kehadiran media ini sangat membantu siswa dalam memahami suatu konsep tertentu. Media pembelajaran juga dapat menarik perhatian siswa, menambah semangat belajar dan melatih daya pikir siswa. (Siti Nurhasanah.Tri Arian, 2022).

Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu: (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, (6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran, (8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.Pemilihan suatu jenis media pembelajaran merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran di kelas. Pemilihan jenis media yang tidak tepat dapat menimbulkan berbagai efek dalam proses pembelajaran. Salah satu akibat yang paling sering ditemui adalah tidak maksimalnya proses pembelajaran yang terjadi di kelas.

Hal ini akan menjadi penyebab utama tujuan akhir pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik dan tidak dapat dicapai oleh peserta didik.(Aghni, 2018)

IPAS ialah studi terpadu yang membimbing siswa untuk mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional. Tujuan IPAS pada kurikulum merdeka adalah mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.(Anggita et al., 2023) Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk memperkuat siswa untuk mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks. (Inggit Dyaning Wijayanti, 2023).

IPAS adalah peningkatan literasi sains dan sosial siswa. Literasi sains mencakup pemahaman konsep-konsep ilmiah, kemampuan untuk memahami dan menafsirkan informasi ilmiah. Sementara itu, literasi sosial melibatkan pemahaman tentang struktur sosial, nilai-nilai budaya, dan kemampuan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Maka dengan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan kedua hal ini, siswa dapat mengembangkan literasi sains dan sosial secara bersamaan. (Zakarina, et al .,2024). Pemahaman anak tentang berbagai konsep yang sesuai dengan materi yang mereka pelajari akan membawa anak pada pembelajaran yang berdayaguna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang seharusnya.(Deliany et al., 2019).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memerlukan media yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu topik yang cukup menantang bagi siswa adalah memahami konsep daur hidup hewan. Berdasarkan hasil observasi di SD Muhammadiyah

08 Medan, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep daur hidup hewan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa membayangkan proses daur hidup hewan secara konkret. Akibatnya, siswa cenderung menghafal konsep secara dangkal tanpa memahami urutan dan proses dari setiap tahap perkembangan hewan.

Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa memahami konsep daur hidup hewan secara lebih mendalam dan menarik. Salah satu media yang dapat digunakan untuk memperjelas konsep ini adalah media visual interaktif seperti poster, model tiga dimensi, atau media berbasis teknologi yang dapat menampilkan siklus hidup hewan secara bertahap. Dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat setiap tahapan dalam daur hidup hewan, sehingga meningkatkan pemahaman dan minat belajar mereka dalam materi ini.

Berdasarkan permasalahan diatas , penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Scrapbook* sebagai alat bantu yang membantu siswa kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan dalam memahami pembelajaran IPAS, khususnya pada materi daur hidup hewan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan masalah yang ada di SD Muhammadiyah 08 Medan, terdapat beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPAS sering kali dilakukan dengan metode yang kurang menarik dan monoton.

2. Media pembelajaran yang digunakan belum cukup variatif, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses belajar.
3. Materi IPAS, khususnya tentang daur hidup hewan, membutuhkan media yang mendukung pemahaman visual dan konkret, namun belum tersedia media yang efektif untuk mendukung hal ini.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan, peneliti membatasi masalah yaitu:

Penelitian ini hanya sebatas pada “Pengembangan media *Scrapbook* pada pembelajaran ipas kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan”

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *Scrapbook* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Scrapbook* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan ?
3. Bagaimana Kepraktisan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti dapat mengemukakan sejumlah tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tersebut. Rumusan masalah dan tujuan penelitian harus mempunyai keterkaitan yang jelas dan dapat

memaparkan apa yang menjadi masalah dan apa yang akan dicapai.

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengembangkan media scrapbook pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan.
2. Untuk Mengetahui kevalidan media pembelajaran scrapbook pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan
3. Untuk Mengetahui kepraktisan media pembelajaran scrapbook pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan.

#### **1.6 Spesifikasi Produk**

1. Media *Scrapbook* ini dikembangkan untuk materi Daur Hidup Hewan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) di kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan.
2. Proses pengembangan media *Scrapbook* memanfaatkan bahan-bahan yang mudah diakses dan dapat ditemukan di sekitar seperti kertas cetak berkualitas, kardus sebagai efek timbul, serta berbagai elemen visual yang memperkuat tampilan media.
3. Media *Scrapbook* dirancang dengan konsep interaktif dan bertekstur, di mana ilustrasi yang digunakan tidak hanya berupa gambar datar, tetapi juga memiliki efek timbul yang dihasilkan dari penggunaan kardus, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa.

4. Tampilan media *Scrapbook* dibuat dengan desain yang menarik, penyajian materi yang sistematis, serta ilustrasi yang jelas dan mendukung, sehingga dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep daur hidup hewan dalam pembelajaran IPAS.
5. Target pengguna media ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan, dengan harapan dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar melalui pendekatan visual yang lebih nyata dan interaktif.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1.1 Media *Scarpbook***

##### **2.1.1.1 Pengertian Media *Scarpbook***

Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah penggunaan scrapbook. Scrapbook adalah seni menghias dan mendekorasi foto dengan menggunakan bahan-bahan bekas. Media ini berupa album foto yang menyajikan gambar dan materi pembelajaran yang dihias melalui teknik menempel foto (Kartina et al., 2021).

Scrapbook juga bisa diartikan sebagai seni menempel pada media kertas dan mengubahnya menjadi karya kreatif (Shinta et al., 2023) Media scrapbook sendiri berfungsi sebagai alat yang dapat meningkatkan proses pembelajaran siswa di Sekolah Dasar (SD) dan dapat menjadi pendekatan yang efektif (Rohmah et al., 2024) .

Selain itu, scrapbook dapat memuat potongan catatan penting yang terkait dengan gambar, kata-kata, atau bahkan materi pelajaran. Dengan memanfaatkan media scrapbook yang disusun dalam bentuk buku, yang menggabungkan gambar dan penjelasan, diharapkan dapat menarik perhatian serta meningkatkan keaktifan siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Nurmasitah & Anshor, 2021).

Dari beberapa pengertian para ahli tersebut, dapat di simpulkan bahwa Media scrapbook merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dan

kreatif dalam mendukung proses belajar siswa Sekolah Dasar. Scrapbook tidak hanya sekadar album yang dihias, tetapi juga merupakan seni menempel dan menyusun materi pembelajaran dengan menggabungkan gambar, catatan penting, serta penjelasan yang menarik. Dengan desain visual yang menarik dan pendekatan yang menyenangkan, media scrapbook mampu meningkatkan keaktifan siswa, menarik perhatian, serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

#### **2.1.1.2 Manfaat Media *Scrapbook***

Media scrapbook memiliki berbagai manfaat dalam proses pembelajaran, khususnya di jenjang Sekolah Dasar . Media memiliki peran penting dalam mengatasi keterbatasan alat indera, ruang, dan waktu dalam proses pembelajaran. Kartina et al. (2021) .

Menurut (Fauziah & Norra, 2020) penggunaan media scrapbook memberikan berbagai manfaat bagi peserta didik, antara lain:

1. pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar,
2. metode pengajaran menjadi lebih beragam dan tidak hanya bergantung pada komunikasi verbal dari guru,
3. peserta didik lebih aktif dalam proses belajar melalui kegiatan seperti mengamati dan melakukan sesuatu, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru.

Menurut (Zaenah & Darma, 2019) scrapbook memiliki sejumlah kelebihan, seperti mendorong kreativitas peserta didik, menjadi media untuk menyalurkan hobi, berfungsi sebagai alat dokumentasi, serta memberikan efek rekreatif dan membantu mengurangi stres.

Dari beberapa pengertian para ahli tersebut, dapat di simpulkan bahwa Media scrapbook merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dan bermanfaat dalam proses belajar mengajar di jenjang Sekolah Dasar. Penggunaan media ini dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Scrapbook mendorong motivasi belajar siswa, memperkaya metode pengajaran, serta meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik. Selain itu, scrapbook juga dapat menjadi sarana untuk menyalurkan hobi, mendokumentasikan pembelajaran, serta memberikan efek rekreatif yang dapat membantu mengurangi stres siswa.

### **2.1.1.3 Pembuatan Media *Scrapbook***

Pembuatan media scrapbook merupakan kegiatan mendesain media pembelajaran berbentuk buku tempel yang berisi materi, ilustrasi, dan ornamen menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Proses ini melibatkan kreativitas guru dan memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui tampilan yang tidak monoton.. Sadiman,(2018)

Pembuatan media scrapbook dapat dilakukan dengan dua metode, yaitu secara manual dan digital. Untuk pembuatan secara manual, bahan- bahan yang dibutuhkan meliputi double tip, gambar, lem, gunting, cutter, pensil, dan

penggaris. Sementara itu, pembuatan secara digital dilakukan dengan mendesain latar belakang dan gambar yang diperlukan (Triatmini & Maria Zulfiati Heri, 2023).

Berikut adalah beberapa langkah dalam membuat media scrapbook:

1. Mendesain scrapbook dimulai dengan menentukan tema atau bahan yang akan digunakan.
2. Membuat desain isi halaman dengan menambahkan hiasan berupa gambar.
3. Memotong karton sesuai ukuran yang telah ditentukan, dan memotong kertas hias sesuai bentuk yang diinginkan.
4. Menentukan desain sampul dan isi scrapbook dengan menambahkan hiasan serta aksesoris yang memuat teori pembelajaran.
5. Menggunakan variasi gambar pada setiap halaman dan memilih warna kontras agar materi mudah dipahami peserta didik.
6. Menempelkan kertas dan hiasan yang telah dipotong pada setiap halaman scrapbook.
7. Menghias scrapbook dengan cara yang menarik sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik dan menarik untuk digunakan (Saputra, 2024).

Dari beberapa pengertian para ahli tersebut, dapat di simpulkan bahwa pembuatan media scrapbook merupakan metode yang kreatif dan efektif dalam mendesain media pembelajaran yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Media ini memadukan materi, ilustrasi, dan ornamen menarik yang mendorong keterlibatan aktif

siswa. Pembuatan scrapbook dapat dilakukan secara manual atau digital, dengan bahan yang mudah didapat seperti gambar, lem, dan kertas, atau dengan bantuan desain digital. Langkah-langkah pembuatan scrapbook mencakup pemilihan tema, desain isi, penggunaan variasi gambar dan warna kontras, serta penempelan hiasan yang dapat memperjelas materi pembelajaran. Dengan demikian, media scrapbook dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa melalui tampilan yang tidak monoton dan lebih interaktif.

#### **2.1.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Media *Scrapbook***

Kelebihan media adalah berbagai aspek positif yang dimiliki suatu alat atau sarana pembelajaran, yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. (Hery Setiyawan, 2020)

Menurut (Sadiman, 2018) kelebihan media scrapbook dalam pembelajaran antara lain:

- Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Scrapbook membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui gambar, ilustrasi, dan desain yang menarik. Ini membantu siswa untuk lebih fokus dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

- Meningkatkan Kreativitas

Pembuatan media scrapbook melibatkan elemen kreatif dari siswa maupun guru, karena mereka harus merancang dan memilih gambar serta elemen

visual lainnya yang sesuai dengan materi. Hal ini merangsang kreativitas dan imajinasi mereka.

- **Membuat Pembelajaran Menyenangkan**

Scrapbook yang dihias dengan berbagai gambar dan ornamen menarik dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih antusias untuk belajar.

- **Memudahkan Pemahaman Materi**

Dengan tampilan visual yang menarik dan desain yang terstruktur, scrapbook membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Gambar dan ilustrasi memperjelas konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami hanya dengan teks.

Menurut (Siregar et al., 2022) media scrapbook memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- Bersifat menarik karena memadukan berbagai foto atau gambar dengan catatan penting.
- Realistis dalam menyajikan pokok bahasan, memungkinkan objek terlihat nyata melalui gambar atau foto.
- Membantu mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- Mudah dibuat dengan cara menyusun dan memadukan gambar, catatan, dan hiasan.
- Bahan untuk membuat scrapbook mudah ditemukan.
- Dapat dirancang atau didesain sesuai keinginan pengguna.

Kekurangan media merupakan berbagai keterbatasan atau sisi negatif dari

penggunaan alat bantu pembelajaran tertentu, yang dapat memengaruhi efektivitas proses belajar-mengajar. Kelemahan ini dapat berupa keterbatasan waktu, biaya, atau kesulitan dalam pembuatan maupun penggunaannya, serta potensi untuk mengalihkan perhatian dari inti pembelajaran jika tidak digunakan dengan bijak (Mukaramah & Kustina, 2020).

Adapun beberapa kekurangan media scrapbook, yaitu:

1. Pembuatan scrapbook memerlukan waktu yang cukup lama, tergantung tingkat kerumitan desain dan penyusunannya. Semakin kompleks rancangan, semakin banyak waktu yang dibutuhkan.
2. Penggunaan gambar yang terlalu kompleks atau berlebihan dapat mengurangi fokus pada materi utama, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif (Cholifah et al., 2019).

Menurut (Raiman et al., 2018) media scrapbook memiliki beberapa kekurangan, antara lain:

- Biaya Produksi.

Biaya pembuatan media scrapbook bisa lebih tinggi jika menggunakan bahan-bahan berkualitas atau melakukan desain yang rumit. Selain itu, untuk pembuatan secara manual, diperlukan banyak peralatan seperti gunting, lem, dan karton, yang dapat mempengaruhi anggaran pembelajaran

- Kesulitan dalam Pemeliharaan

Media scrapbook yang dibuat secara manual memiliki kemungkinan untuk cepat rusak atau tidak terawat dengan baik, seperti sobek, lusuh, atau

hilang. Ini dapat mengurangi efektivitasnya dalam jangka panjang.

Menurut (Raiman et al., 2018) media scrapbook memiliki beberapa kekurangan, antara lain :

- Beban pada Pengelolaan dan Penyimpanan

Scrapbook, terutama jika berisi banyak materi, bisa memakan ruang yang cukup besar untuk disimpan. Selain itu, pengelolaannya juga bisa menjadi beban, terutama dalam memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan scrapbook mereka yang telah dibuat atau diubah.

#### **2.1.1.5 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)**

Menurut (Septiana & Winangun<sup>2</sup>, 2023) salah satu inovasi dalam Kurikulum Merdeka yang membedakannya dari kurikulum sebelumnya adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPAS merupakan bidang ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya, serta mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Penerapan pola pendidikan IPAS ini bertujuan untuk mendorong siswa mengembangkan rasa ingin tahu terhadap berbagai fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa memahami bagaimana alam semesta bekerja dan bagaimana interaksi di dalamnya terjadi (Putu et al., 2022).

Pembelajaran IPAS memiliki peranan penting bagi siswa karena bertujuan untuk membantu mereka mengenal diri sendiri, menghargai alam, dan menjaga kelestarian lingkungan. Oleh karena itu, IPAS tidak hanya dianggap sebagai mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk membentuk karakter siswa serta meningkatkan kesadaran mereka terhadap lingkungan di sekitarnya (Emi, 2021).

Dari beberapa pengertian para ahli tersebut, dapat di simpulkan bahwa IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan salah satu inovasi dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena alam dan kehidupan sosial, serta membantu mereka memahami interaksi antara alam semesta dan kehidupan manusia. Selain itu, IPAS berperan penting dalam mengenalkan siswa pada diri mereka sendiri, mengajarkan penghargaan terhadap alam, dan menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan. Oleh karena itu, IPAS bukan hanya sebagai mata pelajaran wajib, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk karakter siswa.

#### **2.1.1.6 Tujuan Pembelajaran IPAS**

Menurut (Palupi & Husamah, 2023) Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mengembangkan minat, rasa ingin tahu, serta pemahaman konsep pada peserta didik.

Pembelajaran IPAS bertujuan untuk mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka dapat memahami makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya,

serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar. (Septiana & Winangun.,2023)

Tujuan lainnya adalah melatih keterampilan inkuiri, memahami diri sendiri dan lingkungannya, serta memperluas pengetahuan dan konsep yang relevan dalam pembelajaran. Pembelajaran IPAS juga dirancang untuk membantu siswa meningkatkan rasa ingin tahu terhadap berbagai fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Oleh karena itu, penelitian ini akan menguraikan bagaimana penerapan Kurikulum Merdeka dilakukan dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar.(Nuryani et al., 2023)

Dari beberapa pengertian para ahli tersebut, dapat di simpulkan bahwa pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mengembangkan minat, rasa ingin tahu, dan pemahaman konsep siswa, serta mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini juga bertujuan untuk melatih keterampilan inkuiri, meningkatkan pemahaman diri dan lingkungan, serta memperluas pengetahuan yang relevan, dengan fokus pada fenomena yang terjadi di sekitar siswa.

#### **2.1.1.7 Karakteristik Pembelajaran IPAS**

Menurut (Chandra, 2019) Karakteristik pembelajaran IPAS adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan sosial, fokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta pemahaman siswa terhadap fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitar mereka.

Pembelajaran ini mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan mengaitkan konsep-konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar memiliki karakteristik yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Interdisipliner: IPAS mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai bidang, seperti sains, sosial, dan budaya, untuk memberikan pemahaman yang holistik kepada siswa. Hal ini membantu siswa menghubungkan pengetahuan yang didapat dengan konteks kehidupan sehari-hari.
2. Kontekstual dan Relevansi: Pembelajaran IPAS sering kali berfokus pada isu-isu nyata yang relevan dengan lingkungan sekitar siswa. Dengan demikian, materi pelajaran lebih mudah dipahami dan diaplikasikan oleh siswa.
3. Berpusat pada Siswa: Pembelajaran IPAS menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, seperti diskusi, eksperimen, dan kegiatan eksplorasi. Pendekatan ini mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.
4. Berbasis pada Penemuan: Dalam IPAS, siswa didorong untuk menemukan konsep atau pengetahuan baru melalui pengalaman langsung, eksperimen, dan penyelidikan. Hal ini memupuk rasa ingin tahu dan keterampilan investigasi.
5. Mengembangkan Keterampilan :Selain pengetahuan, pembelajaran IPAS juga mengembangkan keterampilan seperti keterampilan berpikir logis, analitis, dan problem-solving. Siswa diajak untuk menganalisis informasi,

membuat keputusan, dan memecahkan masalah.

6. Multimedia dan Teknologi: Pembelajaran IPAS sering kali memanfaatkan berbagai media dan teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar, seperti video, aplikasi, yang membantu siswa lebih memahami konsep yang diajarkan (Firsta, 2024).

Dari beberapa pengertian para ahli tersebut, dapat di simpulkan bahwa Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar memiliki karakteristik yang mengintegrasikan berbagai bidang ilmu untuk memberikan pemahaman yang holistik, relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran ini berpusat pada siswa, mendorong keterlibatan aktif melalui diskusi, eksperimen, dan penemuan, yang mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan memecahkan masalah. Pendekatan kontekstual, berbasis penemuan, serta pemanfaatan teknologi dan multimedia juga memperkaya pengalaman belajar siswa.

## **2.1.2 Daur Hidup Hewan**

### **2.1.2.1 Pengertian Daur Hidup Hewan**

Menurut (Sudirman, 2018) Daur hidup hewan mencakup perubahan bentuk (metamorfosis) yang terjadi pada beberapa jenis hewan, dimana hewan tersebut mengalami transformasi dalam bentuk dan perilaku dari tahap awal hingga tahap dewasa.

Selain berkembang biak, hewan juga menjalani tahapan daur hidup. Daur hidup hewan merupakan rangkaian proses perubahan bentuk yang dialami oleh hewan atau makhluk hidup lainnya selama masa hidupnya. Semua makhluk hidup

pasti menjalani daur hidup, meskipun proses dan bentuknya tidak selalu serupa (Permana & Nourmavita, 2018).

Menurut (Lenggogeni & Roqoyyah, 2021) Daur hidup adalah proses perkembangan makhluk hidup yang dimulai dari lahir, tumbuh menjadi dewasa, hingga mampu menghasilkan keturunan. Pada hewan, daur hidup dibagi menjadi dua jenis, yaitu yang tanpa mengalami perubahan bentuk (ametamorfosis) dan yang mengalami perubahan bentuk (metamorfosis).

Dari beberapa pengertian para ahli tersebut, dapat di simpulkan bahwa Daur hidup hewan merupakan rangkaian proses perubahan bentuk dan perkembangan yang terjadi sejak lahir hingga mencapai tahap dewasa, dengan tujuan untuk berkembang biak. Proses ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu metamorfosis (perubahan bentuk) dan ametamorfosis (tanpa perubahan bentuk), yang bervariasi antar spesies hewan. Semua makhluk hidup, termasuk hewan, menjalani daur hidup meskipun proses dan bentuknya berbeda.

#### **2.1.2.2 Jenis-Jenis Daur Hidup Hewan**

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, setiap hewan memiliki proses perkembangan yang beragam sesuai dengan perubahan bentuk tubuhnya. Berikut ini adalah penjelasan mengenai jenis-jenis daur hidup hewan, antara lain:

#### **2.1.2.3 Daur Hidup Hewan Tanpa Metamorfosis**

Daur hidup hewan tanpa metamorfosis (ametamorfosis) adalah proses kehidupan hewan yang berlangsung tanpa perubahan bentuk fisik. Perubahan hanya terjadi pada ukuran tubuh, sedangkan bentuk tubuh hewan tetap sama dari kecil hingga dewasa. Misalnya Kucing dan Ayam. Beberapa karakteristik daur

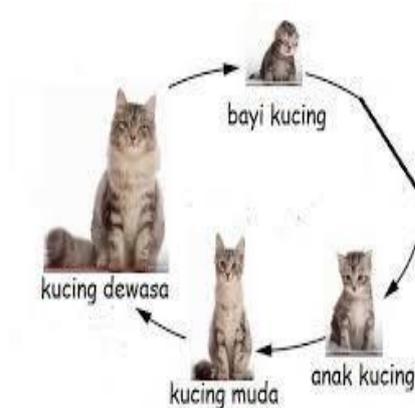
hidup tanpa metamorfosis pada hewan adalah sebagai berikut:

- Bentuk tubuh tidak mengalami perubahan. Bentuk tubuh hewan saat lahir tidak berbeda dengan ketika dewasa.
- Hewan hanya mengalami pertumbuhan ukuran, menjadi lebih besar dan lebih panjang (Rochimah, 2018).

- **Contoh Daur Hidup Hewan Tanpa Metamorfosis**

- a. Daur hidup kucing tanpa metamorfosis adalah proses pertumbuhan yang tidak mengalami perubahan bentuk tubuh yang mencolok dari lahir hingga dewasa. Kucing hanya melewati beberapa tahap perkembangan.

Berikut adalah gambar yang menunjukkan tahapan daur hidup kucing :



**Gambar 2.1. Daur Hidup Kucing (Sumber:Pradani, 2018)**

Daur Hidup Kucing Kucing menghasilkan anak dengan cara beranak (melahirkan) sebelum anaknya lahir, kucing dewasa mengalami masa mengandung selama kira-kira tiga bulan. Setelah itu lahirlah anak kucing yang

belum dapat bergerak dengan lincah. Anak kucing ini belum dapat makan sendiri. Dia menyusu ke induknya setelah umurnya dari sebulan, anak kucing baru dapat memakan makanan lain

- b. Daur hidup ayam Sebagian besar hewan mengalami daur hidup tanpa metamorfosis. Seperti pada hewan ayam dalam daur hidupnya tidak mengalami metamorfosis.



**Gambar 2.2 Daur hidup ayam (Sumber:Ningsih, 2022)**

Telur ayam perlu dierami selama sekitar 21 hari untuk memungkinkan perkembangan embrio di dalamnya hingga sempurna. Setelah periode tersebut, telur menetas dan menjadi anak ayam. Anak ayam yang terus berkembang akan tumbuh menjadi ayam dewasa. Ketika sudah dewasa, ayam akan berkembang biak dan menghasilkan telur kembali.

#### **2.1.6.2 Daur Hidup Hewan Dengan Metamorfosis**

Menurut (Anggraini, 2018) Daur hidup hewan dengan metamorfosis adalah proses perubahan bentuk tubuh yang terjadi secara bertahap dari awal kehidupan hingga mencapai tahap dewasa. Proses ini dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

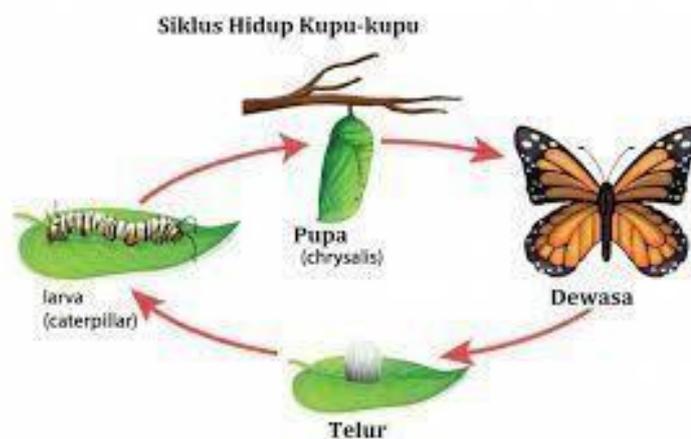
- a. Metamorfosis sempurna adalah proses perkembangan hewan yang

melibatkan perubahan bentuk tubuh secara drastis di setiap tahap

b. hidupnya. Proses ini terdiri dari empat tahap utama, yaitu dimulai dari telur, dilanjutkan ke tahap larva, kemudian menjadi pupa, dan akhirnya mencapai bentuk dewasa. Setiap tahap menunjukkan perbedaan yang sangat mencolok baik dari segi bentuk, fungsi, maupun cara hidupnya (Almiranta, 2018).

- Contoh Hewan Dengan Metamorfosis Sempurna

### 1) Kupu-Kupu



**Gambar 2.3 Daur hidup kupu- kupu (Sumber:Ningsih, 2022)**

Daur hidup kupu-kupu dimulai dari telur yang biasanya ditemukan di permukaan daun. Setelah telur menetas, muncul ulat yang mengandalkan daun sebagai makanannya. Ulat makan dengan rakus, namun seiring waktu, nafsu makannya berkurang dan gerakannya menjadi lebih lambat. Setelah beberapa saat, ulat berhenti makan dan tampak tidak aktif, lalu membungkus tubuhnya dengan benang yang dihasilkan dari air liurnya. Ketika tubuhnya sepenuhnya

terbungkus, ulat berubah menjadi kepompong atau pupa. Di dalam kepompong, ulat berhenti makan dan perlahan berubah menjadi kupu-kupu. Begitu keluar dari kepompong, kupu-kupu dewasa akan bertelur lagi atas daun, melanjutkan siklus kehidupan tersebut (Sitompul, 2018).

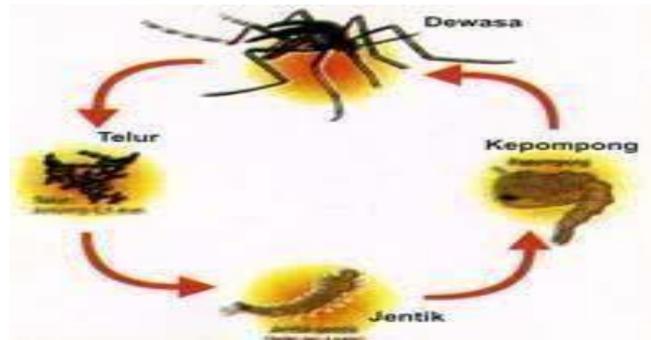
## 2) Katak



**Gambar 2.4 Daur hidup katak(Sumber:Ningsih, 2022)**

Daur hidup katak adalah proses perkembangan atau siklus hidup katak yang melalui beberapa tahap yang berbeda, dimulai dari telur hingga menjadi katak dewasa. Daur hidup katak dimulai dengan telur yang diletakkan di air. Setelah menetas, telur berubah menjadi kecebong, yang bentuknya mirip dengan ikan kecil. Kecebong hidup di air dan bernapas menggunakan insang. Seiring waktu, kecebong tumbuh sepasang kaki belakang dan kemudian kaki depan, lalu berubah menjadi katak muda. Ketika ekornya hilang, katak muda berubah menjadi katak dewasa yang tidak memiliki ekor. Katak dewasa bernapas melalui paru-paru dan kulit, dan dapat hidup baik di air maupun di darat. Katak dewasa bertelur kembali di dalam air, memulai siklus daur hidupnya (Widodo et al. 2020).

### 3) Nyamuk



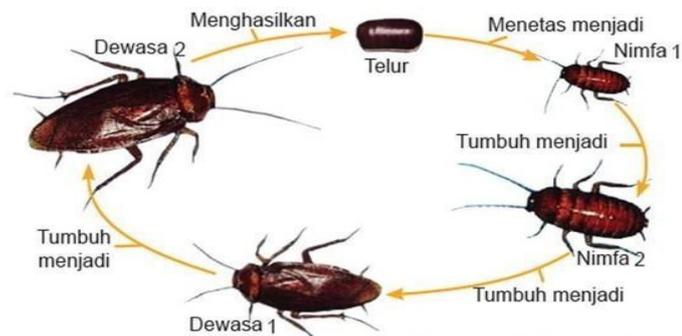
**Gambar 2.5 Daur hidup nyamuk (Sumber:Ningsih, 2022)**

Daur hidup nyamuk dimulai dengan telur yang diletakkan di air. Setelah menetas, telur berubah menjadi jentik-jentik yang hidup dengan cara berenang di air dan mencari makanan di sana. Jentik-jentik terus bergerak di dalam air hingga akhirnya berubah menjadi pupa. Pupa bisa bergerak mengikuti gerakan air. Kemudian, pupa berkembang menjadi nyamuk dewasa yang terbang ke udara. Nyamuk dewasa akan kembali ke air untuk bertelur, memulai siklus hidupnya lagi (Dewantari & Pusung, 2019).

- c. Sebaliknya, metamorfosis tidak sempurna adalah proses perkembangan hewan yang melibatkan perubahan bentuk tubuh secara bertahap tanpa adanya perubahan drastis. Proses ini hanya terdiri dari tiga tahap, yaitu dimulai dari telur, kemudian menjadi nimfa, dan akhirnya berkembang menjadi bentuk dewasa. Pada jenis metamorfosis ini, bentuk tubuh nimfa sudah menyerupai hewan dewasa, tetapi masih belum sepenuhnya berkembang sempurna (Lado et al., 2020).

- Contoh Hewan Dengan Metamorfosis Tidak Sempurna

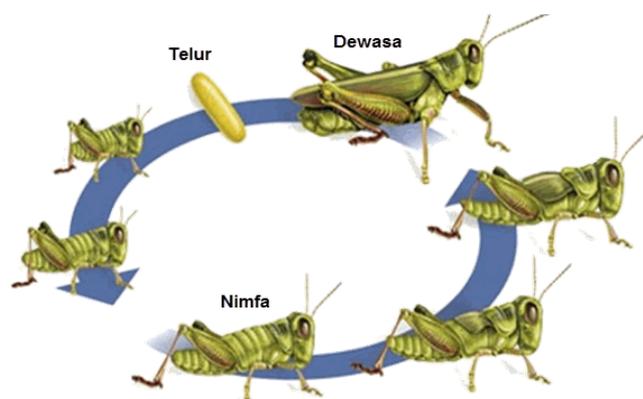
### 1) Kecoak



**Gambar 2.6** Daur hidup kecoak (Sumber:Ningsih, 2022)

Daur hidup kecoa dimulai dari telur yang menetas menjadi kecoa muda. Kecoak muda memiliki bentuk yang mirip dengan kecoa dewasa, namun tanpa sayap. Seiring waktu, kecoa muda tumbuh dan berkembang menjadi kecoa dewasa. Kecoak tidak melewati tahap pupa dalam proses perkembangannya. Kecoak dewasa memiliki sayap dan dapat terbang (Afifah, 2019).

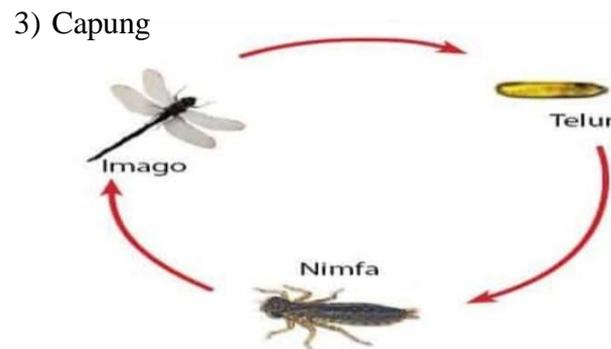
### 2) Belalang



**Gambar 2.7** Daur hidup belalang (Sumber:Ningsih, 2022)

Daur hidup belalang mengalami metamorfosis tidak sempurna, karena

tidak melalui fase kepompong atau pupa. Proses perkembangannya terdiri dari tiga tahap utama, yaitu fase telur, nimfa, dan belalang dewasa. Urutan tahapan metamorfosis belalang dimulai dari telur, kemudian nimfa, dan akhirnya berkembang menjadi belalang dewasa (Fajri, 2018).



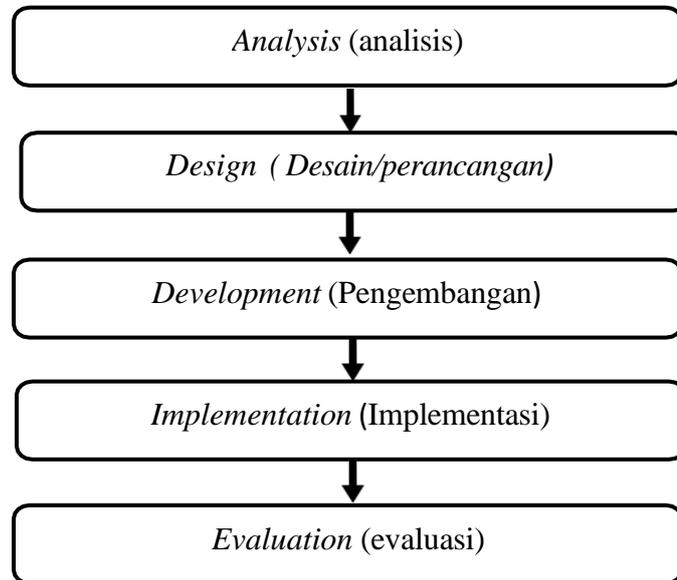
**Gambar 2.8 Daur hidup capung (Sumber:Ningsih, 2022)**

Daur hidup capung melalui metamorfosis tidak sempurna, yang terdiri dari tiga tahap: telur, nimfa, dan imago. Telur capung diletakkan di air, dan setelah menetas, menjadi nimfa yang hidup di dalam air. Nimfa berkembang seiring waktu, dan akhirnya berubah menjadi capung dewasa (imago) yang terbang di udara (Abdillah, 2020).

### **2.1.3 Model Desain Pembelajaran ADDIE**

Menurut (Hidayat et al., 2021) Model desain ADDIE adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan pembelajaran secara sistematis. Pendekatan ini terdiri dari lima tahapan utama: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Tujuan dari model ini adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan efisien dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Model ADDIE membantu dalam menciptakan proses

pembelajaran yang terstruktur dan dapat disesuaikan dengan berbagai situasi.



**Gambar 2.9 Tahap Pengembangan Model Pembelajaran ADDIE**

Masing-Masing langkah pada tahapan di atas dideskripsikan sebagai berikut:

a. Pertama, Analisis.

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik yaitu melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan).

b. Kedua, Desain.

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. Pada tahap desain ini diperlukan perumusan tujuan pembelajaran. Di samping itu, perlu dipertimbangkan pula sumber pendukung lain, seperti lingkungan belajar yang kondusif.

c. Ketiga, Pengembangan.

Pengembangan merupakan proses untuk mewujudkan desain yang dibuat menjadi kenyataan.

d. Keempat, Implementasi.

Implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dibuat. Hal ini berarti bahwa pada tahap ini semua yang telah dikembangkan dan dipersiapkan sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.

e. Kelima, Evaluasi.

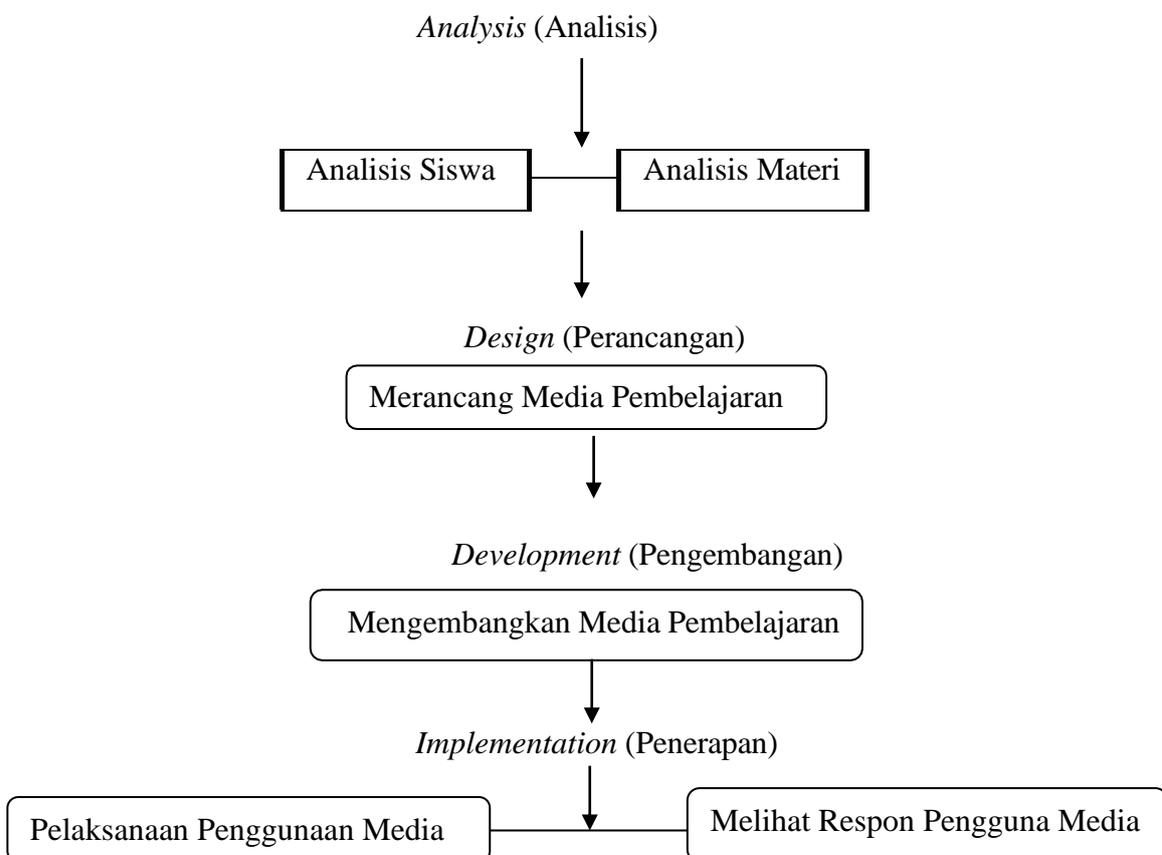
Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah pengembangan yang dibuat berhasil atau tidak, sesuai dengan harapan awal atau tidak (Sari, 2020).

Dari beberapa pengertian para ahli tersebut, dapat di simpulkan bahwa Model desain ADDIE adalah pendekatan sistematis yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Tujuan utamanya adalah menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif dan efisien, sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Setiap tahap saling terkait, dimulai dengan analisis kebutuhan, diikuti dengan perancangan tujuan pembelajaran, pengembangan materi, implementasi pembelajaran, dan akhirnya evaluasi untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran yang telah diterapkan.

## 2.2 Kerangka Konseptual

Menurut (Firsta 2024) Kerangka konseptual menggambarkan secara teoritis bagaimana variabel-variabel dalam penelitian saling berkaitan berdasarkan teori atau pendekatan tertentu. Kerangka konseptual adalah kerangka hubungan antar konsep yang diukur atau diamati dalam penelitian.

Kerangka konseptual harus dapat menunjukkan hubungan antar variabel yang diteliti. Berdasarkan uraian di atas, kerangka konseptual dalam penelitian ini mengarah pada keterkaitan antara teori, fakta, proses pengembangan media, penerapannya di kelas, serta hasil yang diinginkan. Hal ini digambarkan dalam diagram kerangka pemikiran berikut :



**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual**

### 2.3 Hipotesis

Menurut (Taufik,2021) hipotesis merupakan pernyataan sementara yang perlu diuji kebenarannya melalui penelitian. Hipotesis yang baik harus ditulis secara ringkas, menggunakan bahasa yang jelas, serta dapat diuji keabsahannya.

Berdasarkan kerangka pemikiran dan rumusan masalah yang telah disusun,hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Media scrapbook dapat dikembangkan dengan baik dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan.
2. Media scrapbook yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli bahasa dan ahli media.
3. Media scrapbook bersifat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan berdasarkan hasil uji respon guru dan siswa.

## **BAB III**

### **PROSEDUR PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) (Muqdamien et al., 2021). Penelitian pengembangan (R & D) pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.(Slamet, 2019).

Menurut (Sabdarini & Egok, 2021) Penelitian dan pengembangan (R&D) memiliki tujuan untuk menguji dan mengembangkan produk. Validasi produk berarti memastikan bahwa produk yang ada telah teruji dan valid, serta menguji efektivitasnya. Pengembangan produk, dalam konteks yang lebih luas, dapat mencakup perbaikan produk yang sudah ada agar lebih praktis, efektif, dan efisien, atau menciptakan produk baru yang sebelumnya belum tersedia.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE. Model ini merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Namun, penelitian ini hanya sampai tahap Implementasi, sehingga tahap Evaluasi tidak dilakukan. Implementasi dalam penelitian ini merupakan tahap penerapan media scrapbook dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan. Pada tahap ini, media scrapbook digunakan oleh

siswa dan guru serta dievaluasi berdasarkan aspek kepraktisan dan daya tarik melalui angket respon. Karena penelitian ini hanya sampai tahap implementasi, tidak dilakukan evaluasi efektivitas pembelajaran dalam mengukur peningkatan pemahaman siswa.(Muqdamien et al., 2021).

### **3.2 Tahapan Penelitian**

#### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 08 Medan yang beralamat di Jl. Bromo Gg. Santun No. 19, Kelurahan Tegal Sari III, Kec. Medan Area, Kota Medan .

#### **2. Sumber Data Penelitian**

Sumber data dalam penelitian mengacu pada asal informasi yang diperoleh oleh peneliti. Ketika peneliti menggunakan kuesioner, angket, atau wawancara, sumber data disebut sebagai responden, yaitu individu yang memberikan jawaban terhadap pertanyaan penelitian, baik secara tertulis maupun lisan. Penelitian ini melibatkan dua jenis sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Kedua jenis data tersebut dikumpulkan untuk mendukung proses pengambilan kesimpulan dalam penelitian. Meskipun keduanya merupakan sumber informasi, metode pengumpulannya memiliki perbedaan.

Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian atau sumber utama, tanpa melalui perantara. Data ini dikumpulkan secara langsung oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian yang spesifik, Misalnya Hasil wawancara langsung, Angket atau

kuesioner yang diisi oleh responden dan, Observasi langsung terhadap objek penelitian (Pramiyati et al., 2018)

- Ahli Materi: Dosen atau guru dengan latar belakang keahlian di bidang IPAS atau Kurikulum Merdeka.
- Ahli Media: Praktisi atau akademisi yang memiliki keahlian dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya media berbasis visual seperti scrapbook.
- Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan: Responden utama yang memberikan tanggapan mengenai media scrapbook yang telah dikembangkan.

Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber tidak langsung atau dari hasil penelitian sebelumnya. Data ini biasanya telah diolah atau disusun oleh pihak lain dan digunakan kembali oleh peneliti sebagai referensi atau pembandingan.

- Contoh : Buku, Jurnal atau artikel ilmiah. (Jatmiko & Gernowo, 2018)

### **3. Instrumen Penelitian**

Menurut (Supartinah et al., 2023) Instrumen dalam penelitian pengembangan merupakan alat yang dimanfaatkan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam proses pengembangan media pembelajaran, yang dapat berupa tes, angket, wawancara, atau observasi. Dalam penelitian pengembangan R&D, terdapat instrumen untuk mengukur validitas produk dalam bentuk barang dan instrumen untuk penggunaan produk tersebut.

Menurut (Nauval, 2019) Instrumen penelitian merujuk pada alat yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan menyajikan data secara terstruktur dan objektif, dengan tujuan utama untuk memecahkan masalah atau menguji suatu hipotesis. Dengan demikian, semua alat yang mendukung pelaksanaan penelitian dapat dianggap sebagai instrumen penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan meliputi wawancara dan angket.

Lembar angket ini untuk memperoleh informasi dari responden dan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media pembelajaran. Adapun angket penelitian ini adalah skala linkert. Angka skala linkert ini menggunakan 5 jawaban alternatif . masing-masing alternatif jawaban dalam bentuk skor, yaitu :

**Tabel 3.1 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan**

Skala	Kriteria
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Ragu-ragu (RR)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (TST)

**Sumber :** (Sugiyono et al., 2018)

Angket yang digunakan oleh peneliti adalah jenis angket tertutup untuk mengukur apakah Bahan ajar yang telah dikembangkan valid atau tidak valid. Instrument validasi ahli pada penelitian ini terdiri dari 3 macam yaitu:

### a. Instrumen Kevalidan Media Pembelajaran

Instrumen kevalidan media pembelajaran digunakan untuk menilai sejauh mana media scrapbook yang dikembangkan memenuhi kriteria kualitas dan efektivitas sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS (Anindita, 2021). Instrumen ini meliputi angket yang diberikan kepada beberapa validator seperti ahli desain media. Angket yang digunakan peneliti adalah jenis angket tertutup yang digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran yang telah di kembangkan dari segi materi dan media.

#### a). Angket Materi

Instrumen validasi oleh ahli materi berfungsi untuk menilai kelayakan isi, memeriksa validitas materi yang disampaikan dalam bahan ajar, serta memperoleh saran atau masukan dari validator terkait materi dalam bahan ajar yang telah disusun.

Adapun kisi-kisi instrumen untuk validasi ahli materi sebagai berikut :

**Table 3.2 Kisi-Kisi Angket Materi**

No	Indikator	Item
1	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran (TP)	1,2,3
2	Keakuratan materi	4,5,6
3	Kelengkapan materi	7,8,9
4	Kemutakiran materi	10,11,12

**Sumber :** (Prasetiyo & Perwiraningtyas, 2017)

$$\text{Rumus penilaian : Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor maksimum}}$$

b). Angket Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan untuk menilai kevalidan bahasa yang diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran, guna menentukan apakah bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan aspek-aspek kebahasaan, serta untuk mendapatkan masukan atau rekomendasi dari validator terkait bahasa dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut adalah kisi-kisi instrumen untuk validasi ahli bahasa :

**Table 3.3 Kisi-kisi Angket Bahasa**

No	Indikator	Item
1	Ketepatan struktur kalimat	1
2	Keefektifan kalimat	2
3	Kebakuan istilah	3
4	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4,5
5	Kemampuan memotivasi siswa	6
6	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	7
7	Ketepatan bahasa	8,9
8	Ketepatan ejaan	10

**Sumber :** (Prasetyo Perwiraningtyas,2017)

$$\text{Rumus penilaian : Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor maksimum}}$$

- Angket Desain Media

Instrumen validasi ahli desain media berfungsi untuk menilai keabsahan grafis pada media pembelajaran serta mengumpulkan saran dan masukan dari validator mengenai desain media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut adalah kisi-kisi instrumen untuk validasi desain media pembelajaran :

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Desain Media**

No	Indikator	Item
1	Ukuran fisik media pembelajaran	1,2
2	Tata letak media pembelajaran	3,4,5,6
3	Huruf yang digunakan menarik dan mudah di baca	7,8,9
4	Ilustrasi media pembelajaran	10,11
5	Konsistensi tata letak	12,13
6	Unsur Tata Letak harmonis	14,15
7	Unsur Tata Letak Lengkap	16,17
6	Tata letak mempercepat pemahaman	18,19
7	Tipografi media pembelajaran sederhana	20,21
8	Ilustrasi media pembelajaran	22,23,24,25

**Sumber :** (Prasetyo & Perwiraningtyas, 2017)

Rumus penilaian :  $\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$

### a. Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran

Untuk menguji kepraktisan media pembelajaran, peneliti menggunakan instrumen berupa angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk angket tertutup. Instrumen kepraktisan terdiri atas dua jenis, yaitu angket untuk respon guru dan angket untuk respon siswa.

- Angket untuk respon guru, angket ini dirancang khusus untuk diberikan kepada guru selama uji coba langsung terhadap produk. Instrumen ini bertujuan untuk menilai kepraktisan dan manfaat media scrapbook dari perspektif guru. Berikut adalah kisi-kisi angket untuk respon guru:

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Guru**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Item
1	Kemudahan penggunaan	Media scrapbook mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran	1,2,3
2	Penyajian Materi	Materi dalam media disusun secara runtut dan sistematis	4,5
3	Relevansi dengan pembelajaran	Media scrapbook sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan kurikulum	6,7,8
4	Manfaat bagi guru	Media mendukung guru dalam menjelaskan materi dengan lebih efektif	9,10

**Sumber :**(Prasetyo & Perwiraningtyas, 2017)

Rumus penilaian :  $\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$

- Angket respon siswa, Angket ini ditujukan kepada siswa saat uji coba produk dilakukan secara langsung. Instrumen ini digunakan

untuk mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran *scrapbook*.

Berikut adalah kisi-kisi angket untuk respon siswa :

**Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon Siswa**

No	Aspek	Indikator	Item
1	Tampilan	Kejelasan teks	1
		Kejelasan gambar	2,3,4
		Kemenarikan gambar	5
		Kesesuaian materi dengan gambar	6
2	Penyajian materi	Penyajian kalimat	7
		Kejelasan istilah	8
3	Manfaat	Peningkatan motivasi	9,10

**Sumber :** (Prasetyo & Perwiraningtyas, 2017)

$$\text{Rumus penilaian : Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

#### 4. Analisis Data Penelitian

Teknik analisis data adalah metode yang digunakan untuk mengolah data agar menjadi informasi yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan instrumen yang mengacu pada aspek kualitas media pembelajaran, yang mencakup validitas dan kepraktisan., meliputi:

##### a. Validitas Berdasarkan Hasil Validator

kevalidan Media pembelajaran *scrapbook* ditentukan melalui evaluasi hasil lembar angket media pembelajaran yang dilakukan oleh seorang validator. Proses analisis kevalidan dilakukan melibatkan Langkah-langkah berikut:

- Validitas Berdasarkan Hasil Validator : Kevalidan media pembelajaran scrapbook ditentukan melalui evaluasi yang dilakukan oleh validator, yang berperan untuk menilai aspek- aspek penting dalam media pembelajaran. Proses analisis validitas media melibatkan langkah-langkah berikut:

1. Data yang diperoleh dari lembar penilaian media oleh validator, yang terdiri dari seorang dosen ahli media, ditabulasi. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert 1-5, di mana setiap indikator diberikan skor antara 1 hingga 5.
2. Skor yang diperoleh kemudian dikonversi menjadi nilai kualitatif berdasarkan kriteria penilaian. Dengan skor maksimal ideal sebesar 5.

**Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Validitas Media Pembelajaran**

Presentase	Kriteria
90% - 100%	Sangat Valid
80% - 89%	Valid
65% - 79%	Cukup Valid
55% - 64%	Kurang Valid
0% - 54%	Tidak Valid

**Sumber :** (Gunawan et al., 2024)

3. Untuk mengukur validitas media pembelajaran, langkah pertama adalah menentukan skor maksimum pada lembar validasi. Rumus yang digunakan untuk menghitung skor maksimum adalah :  

$$\text{Skor maksimum} = \text{jumlah responden} \times \text{jumlah indikator} \times \text{skor maksimum penilaian}.$$

## b. Menghitung Nilai Kepraktisan

Nilai kepraktisan dihitung berdasarkan skor yang diberikan siswa untuk setiap item dalam angket. Data hasil uji kepraktisan media pembelajaran dianalisis menggunakan persentase (%).

**Tabel 3.8** Krikeria Penilaian Praktikalitas

Presentase	Kriteria
90% - 100%	Sangat Peraktis
80% - 89%	Peraktis
65% - 79%	Cukup Praktis
55% - 64%	Kurang Praktis
$\leq 54\%$	Tidak Praktis

**Sumber :** (Gunawan et al., 2024)

## 3.3 Rancangan Produk

### 1. Pengujian Internal

Dalam penelitian pengembangan (Research and Development atau R&D), proses desain produk memerlukan serangkaian uji coba yang dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan (Sitti Rabiah, 2018). Uji internal merupakan tahap validasi awal yang melibatkan pendapat ahli terhadap rancangan produk yang dikembangkan. Uji ini mencakup penilaian oleh ahli desain dan ahli isi/materi guna memastikan bahwa media yang dikembangkan memiliki kevalidan yang sesuai dengan standar kualitas pembelajaran. Penyusunan instrumen uji kevalidan media scrapbook berdasarkan indikator penilaian yang telah ditetapkan

- a. Pelaksanaan uji kevalidan media oleh ahli desain serta ahli isi atau materi pembelajaran.
- b. Analisis hasil uji kevalidan media dan perbaikan sesuai dengan temuan yang diperoleh.
- c. Konsultasi hasil revisi kepada ahli desain media pembelajaran untuk memastikan kevalidan media.

## **2. Pengujian Eksternal**

Setelah melalui tahap uji internal atau uji kelayakan produk, langkah selanjutnya adalah penerapan media scrapbook dalam pembelajaran untuk mengamati penggunaannya dalam situasi nyata

Penerapan ini melibatkan siswa dan guru sebagai pengguna utama yang memanfaatkan media scrapbook sebagai sumber sekaligus alat bantu pembelajaran. Aspek yang diamati mencakup daya tarik, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan media dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi. Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang telah disusun sebelumnya guna menilai kepraktisan serta kevalidan media dalam proses pembelajaran.

## **3.4 Tahapan Pengembangan**

### **1. Pembuatan Produk**

Pembuatan produk dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan, namun dalam penelitian ini, hanya dibatasi pada tahap implementasi dapat dijabarkan pada Langkah-langkah berikut :

a) Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran IPAS kelas IV di SD Muhammadiyah 08 Medan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami konsep daur hidup hewan akibat kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan solusi berupa pengembangan media scrapbook yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kurikulum yang berlaku.

b) Perancangan (*Design*)

Tahap ini mencakup penyusunan konsep media scrapbook, yang meliputi:

- Format media, seperti cover, daftar isi, kata pengantar, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, lembar kerja peserta didik, rangkuman, ,refleksi dan biodata penulis.
- Materi pembelajaran yang disusun sesuai dengan topik daur hidup hewan, dengan fokus pada kejelasan dan daya tarik visual.
- Instrumen penelitian berupa angket untuk validasi ahli dan uji kepraktisan media oleh guru serta siswa.

c) Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, media scrapbook yang telah dirancang diuji kelayakannya melalui validasi oleh para ahli, yaitu:

- Ahli media, untuk menilai kualitas visual dan desain.

- Ahli materi, untuk menilai kesesuaian dan keakuratan konten.
- Ahli bahasa, untuk menilai kejelasan dan kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa. Hasil validasi digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media sebelum diimplementasikan.

d) Implementasi (*Implementation*)

Media scrapbook yang telah divalidasi diuji coba pada siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 08 Medan. Guru menggunakan media ini dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada topik daur hidup hewan. Tanggapan guru dan siswa terhadap media dikumpulkan melalui angket, dan proses pembelajaran diamati untuk menganalisis kevalidan dan kepraktisan media berdasarkan hasil validasi ahli dan respon pengguna.

## 2. Pengujian Lapangan

Pengujian lapangan ini akan dilakukan di SD Muhammadiyah 08 Medan dengan menggunakan produk yang telah dikembangkan berupa media pembelajaran *scrapbook*. Rancangan pengujian akan dilakukan pada siswa kelas IV (Populasi) dan 28 siswa untuk di jadikan sampel penelitian. Untuk menguji hasil kepraktisan media pembelajaran menggunakan rumus perhitungan yang sudah peneliti siapkan.

### 3.5 Jadwal Penelitian

Jadwal kegiatan ditunjukkan pada tabel berikut ini. Kegiatan penelitian dan pengembangan produk secara keseluruhan memakan waktu 6 bulan dari bulan November 2024 hingga April 2025.

No	Nama Kegiatan	Bulan						
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1	Pengajuan Judul	■						
2	Penyusunan Proposal	■						
3	Bimbingan Proposal		■					
4	Acc Proposal			■				
5	Seminar Proposal			■				
6	Perbaikan Proposal				■			
7	Penelitian					■		
8	Penyusunan Skripsi					■		
9	Acc Sidang Skripsi					■		
10	Sidang Meja Hijau						■	

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsi Hasil Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang berfokus pada perancangan dan pengembangan media pembelajaran scrapbook untuk membantu pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan. Media ini dicetak menggunakan kertas Art Paper dengan desain yang menarik serta interaktif guna mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Kevalidan media scrapbook dinilai oleh dosen ahli di bidang media, bahasa, dan materi, serta ditinjau oleh guru kelas untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran.

Proses pengembangan media ini mengacu pada model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Namun, penelitian ini hanya mencakup tahap Implementasi, sehingga tahap Evaluasi tidak dilakukan. Implementasi dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai kevalidan dan kepraktisan media berdasarkan hasil validasi ahli dan respons pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini tidak mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar siswa, melainkan berfokus pada pengembangan dan penilaian media sebagai alat bantu pembelajaran.

##### **4.1.1 Tahap *Analysis***

Tahap Analysis merupakan langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru di

kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan. Analisis ini mencakup analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum, yang dilakukan melalui wawancara dan diskusi dengan guru kelas serta observasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung.

#### **4.1.1.1 Analisis Kebutuhan**

Pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada kebutuhan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna, sehingga mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, analisis kebutuhan dilakukan guna memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Hasil wawancara dan diskusi dengan guru kelas menunjukkan bahwa dalam materi Daur Hidup Hewan, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep perubahan yang terjadi pada setiap tahap daur hidup karena kurangnya media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Guru menyatakan bahwa penggunaan media konvensional, seperti buku teks dan gambar statis, kurang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media yang lebih visual dan interaktif guna mendukung pemahaman siswa terhadap materi.

Media scrapbook dipilih sebagai alternatif yang diharapkan dapat menyajikan materi dengan lebih menarik dan interaktif. Media ini dirancang untuk menghadirkan konsep daur hidup hewan melalui elemen visual yang lebih dinamis, seperti gambar berlapis, elemen yang dapat dilipat, serta teks yang

dirancang secara sistematis agar memudahkan siswa memahami isi materi. Dengan demikian, pengembangan media scrapbook ini diharapkan dapat membantu pemahaman siswa pada materi IPAS secara lebih efektif.

#### **4.1.1.2 Analisis Karakteristik Siswa**

Analisis karakteristik siswa merupakan langkah yang digunakan peneliti untuk memahami karakteristik siswa, yang menjadi dasar dalam menyusun media pembelajaran scrapbook yang akan dikembangkan. Analisis ini didasarkan pada pengetahuan, keterampilan, dan perkembangan siswa. Media scrapbook yang sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat membantu pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD. Oleh karena itu, guru perlu menyediakan media yang dapat menarik perhatian siswa. Media scrapbook ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

#### **4.1.1.3 Analisis Kurikulum**

Berdasarkan hasil analisis kurikulum yang dilakukan melalui wawancara pada tanggal 10 Maret 2025 di SD Muhammadiyah 08 Medan bersama wali kelas IV E, diketahui bahwa sekolah tersebut menerapkan Kurikulum Merdeka. Analisis ini bertujuan untuk menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam perangkat ajar.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih materi tentang Daur Hidup Hewan sebagai bagian dari pembelajaran IPAS di kelas IV. Selain itu, tahap ini juga dilakukan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dalam Kurikulum Merdeka.

Berikut adalah pemaparan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang ingin dicapai:

**Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran**

No	Tujuan Pembelajaran	Capaian Pembelajaran
1	Melalui media scrapbook, peserta didik dapat mengidentifikasi dan mengurutkan tahapan daur hidup hewan dengan benar.	Pada fase B, peserta didik mampu mengenali dan mengurutkan tahapan daur hidup berbagai jenis hewan menggunakan media scrapbook. Mereka memahami perbedaan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna serta menghubungkannya dengan contoh hewan di sekitar mereka.
2	Melalui diskusi kelompok dan kegiatan membuat scrapbook, peserta didik dapat menyusun informasi tentang daur hidup hewan secara urut dan menarik.	Peserta didik mampu mengumpulkan, mengolah, dan menyusun informasi terkait daur hidup hewan dengan tampilan yang rapi dan kreatif dalam scrapbook. Mereka dapat menjelaskan hasil karyanya kepada teman-teman lain.

3	Melalui presentasi hasil kerja kelompok, peserta didik dapat menjelaskan tahapan daur hidup hewan dengan percaya diri.	Peserta didik menunjukkan pemahamannya dengan mempresentasikan isi scrapbook di depan kelas. Mereka juga bisa memberikan tanggapan terhadap hasil kerja kelompok lain serta merefleksikan pengalaman belajar mereka.
---	--	--

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka agar selaras dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah.

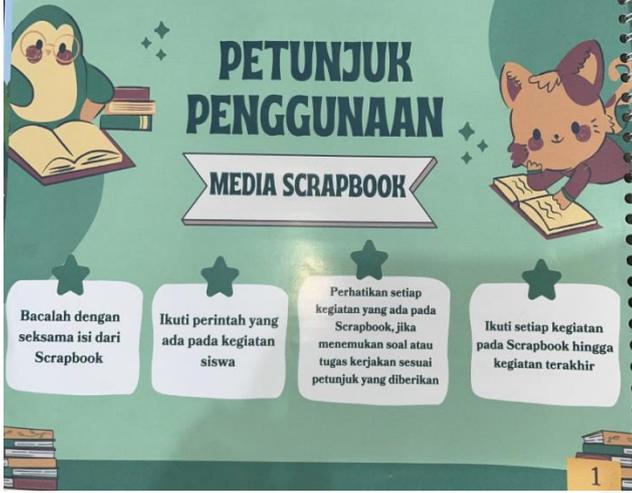
#### 4.1.2 Tahap *Design*

##### 4.1.2.1 Perancangan **Komponen Media Pembelajaran**

Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran dengan menyusun format yang terdiri dari beberapa komponen utama, di antaranya:

Gambar	Keterangan
	Media scrapbook daur hidup hewan ini dirancang menggunakan Canva Premium dan dicetak sebagai media pembelajaran interaktif. Cover

	<p>depan didesain dengan gambar hewan yang terdapat dalam materi daur hidup, sehingga menarik perhatian siswa dan membangun rasa ingin tahu mereka terhadap isi pembelajaran.</p>
	<p>Pada halaman i, kata pengantar yang berisi menjelaskan bagaimana media ini dapat membantu siswa memahami daur hidup hewan dengan cara yang lebih visual dan kreatif. Menggunakan font “Bookmania” dan judulnya menggunakan font” lalita one”</p>
	<p>Pada halaman ii terdapat daftar isi, Bagian ini memuat susunan isi dalam scrapbook, sehingga memudahkan siswa dan guru dalam menemukan materi yang dibutuhkan.</p>

	<p>Pada halaman 1 Petunjuk Penggunaan Media, Bagian ini memberikan panduan bagi siswa dan guru tentang bagaimana cara menggunakan scrapbook ini dalam pembelajaran. Menggunakan font “Bookmania” dan judulnya menggunakan font” Lalita one”</p>
	<p>Pada halaman 2, Peta pikiran ini membantu siswa memahami hubungan antar konsep dalam daur hidup hewan. Menggunakan font “Bookmania” dan judulnya menggunakan font” Lalita one”</p>



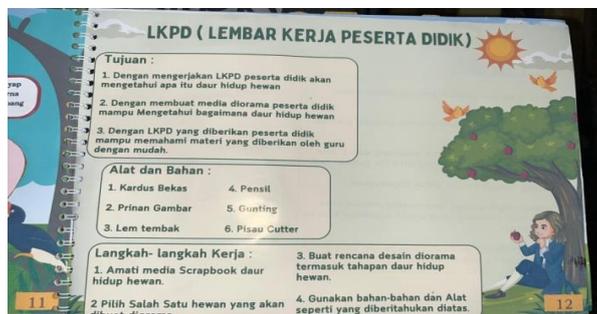
Pada halaman 3, Berisi Pengertian tentang materi daur hidup hewan yaitu : Daur hidup dengan dan tanpa metamorfosis sempurna juga metamorfosis sempurna dan tidak sempurna



Pada halaman 4 – 11, berisi materi tentang daur hidup hewan, yang mencakup proses perkembangan hewan baik yang mengalami metamorfosis sempurna maupun tidak sempurna.



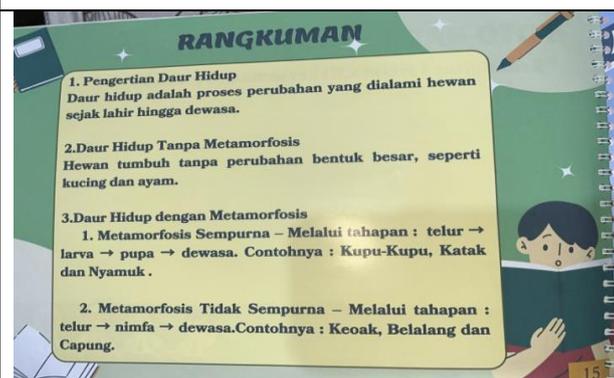
Pada halaman 12, Berisi LKPD membuat diorama daur hidup hewan. LKPD ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih interaktif dan kreatif.



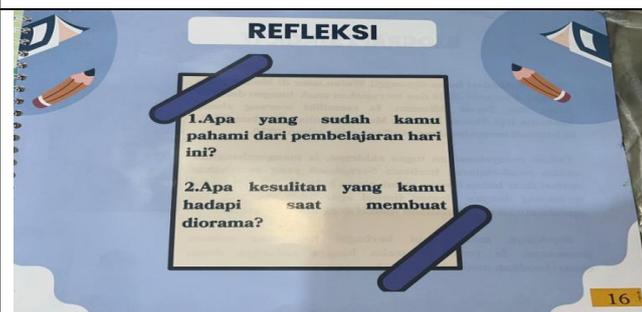
Pada halaman 12, Berisi LKPD membuat diorama daur hidup hewan. LKPD ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih interaktif dan kreatif.



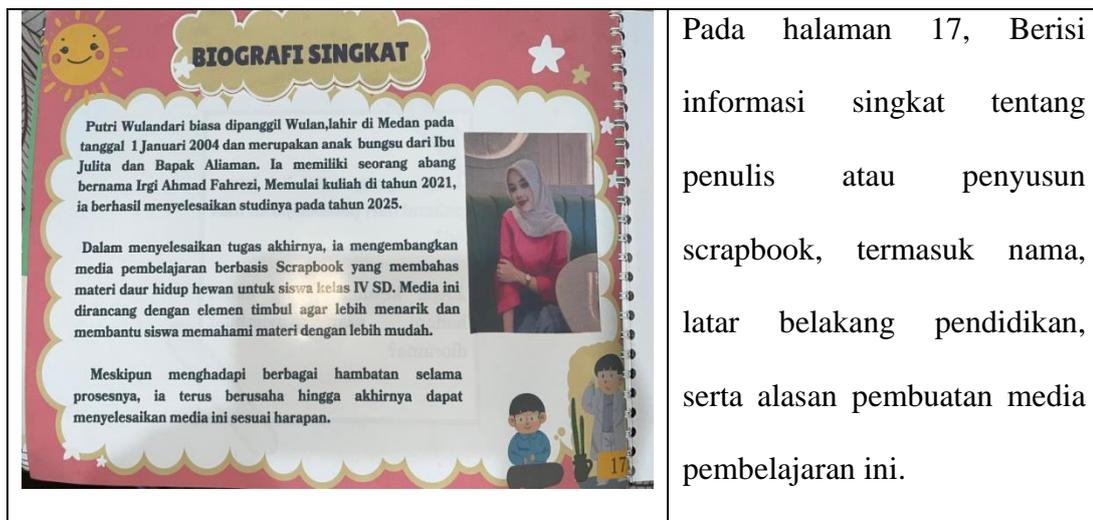
Pada halaman 14, Berisi dokumentasi hasil kerja siswa dalam mengerjakan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) tentang daur hidup hewan. Foto ini menunjukkan kreativitas siswa dalam memahami materi melalui kegiatan yang telah dilakukan.



Pada halaman 15, Berisi ringkasan materi yang memuat poin-poin utama tentang daur hidup hewan,. Disajikan secara singkat dan jelas agar mudah diingat oleh siswa.



Pada halaman 16, Berisi pertanyaan untuk mendorong siswa berpikir kembali tentang materi yang telah dipelajari



Pada halaman 17, Berisi informasi singkat tentang penulis atau penyusun scrapbook, termasuk nama, latar belakang pendidikan, serta alasan pembuatan media pembelajaran ini.

**Gambar 4.1 Media Pembelajaran *Scrapbook***

#### **4.1.2.2 Penyusunan Materi Media Pembelajaran**

Materi dalam media pembelajaran scrapbook ini dirancang agar sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka dan membantu siswa memahami daur hidup hewan dengan lebih menarik dan interaktif.

Berikut isi materi dalam scrapbook daur hidup hewan:

- Pengertian daur hidup hewan, termasuk perbedaan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.
- Tahapan perkembangan hewan, dengan contoh kucing, ayam, kupu-kupu, katak, nyamuk, kecoak, belalang, dan capung.
- Gambar ilustrasi yang membantu siswa memahami proses perubahan setiap hewan dalam daur hidupnya.
- Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) yang digunakan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi.
- Foto hasil pengerjaan LKPD, sebagai dokumentasi aktivitas belajar siswa.
- Refleksi, berupa pertanyaan sederhana untuk membantu siswa mengingat

kembali apa yang telah mereka pelajari.

- Rangkuman, berisi poin-poin utama dari materi yang telah disampaikan

#### **4.1.2.3 Perancangan Instrumen**

Instrumen dalam pengembangan scrapbook daur hidup hewan disusun untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran ini.

Instrumen yang digunakan adalah angket, yang terdiri dari dua jenis, yaitu angket validasi dan angket kepraktisan.

- Angket validasi, digunakan untuk memastikan bahwa media scrapbook telah sesuai dengan standar yang ditetapkan, meliputi:
  - a) Validasi ahli materi, untuk menilai kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran.
  - b) Validasi ahli desain media, untuk menilai tampilan visual, tata letak, dan keterbacaan scrapbook.
  - c) Validasi ahli bahasa, untuk memastikan penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD.
- Angket kepraktisan, digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media, meliputi:
  - a) Respon guru, untuk menilai apakah scrapbook dapat membantu dalam proses pembelajaran.
  - b) Respon siswa, untuk melihat apakah siswa dapat memahami isi scrapbook dengan baik dan apakah mereka tertarik dengan tampilannya.

### **4.1.3 Tahap *Development***

Pada tahap ini, dijelaskan tiga aspek utama mengenai validitas bahan ajar, yaitu : (1) Validasi oleh ahli materi, (2) validasi oleh ahli bahasa, dan (3) Validasi oleh ahli desain. Ketiga data tersebut disajikan secara sistematis.

#### **4.1.3.1 Validasi Ahli Materi**

Proses validasi terhadap isi materi dilakukan oleh seorang ahli, yakni dosen dari Program Studi PGSD FKIP UMSU. Validasi ini bertujuan untuk menilai kesesuaian materi dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen berupa angket dengan skala penilaian lima tingkat, yaitu: SS = 5 (Sangat Setuju), S = 4 (Setuju), RR = 3 (Ragu-Ragu), TS = 2 (Tidak Setuju), dan STS = 1 (Sangat Tidak Setuju).

Validasi terhadap media scrapbook yang dikembangkan dilakukan melalui dua tahap pertemuan bersama validator. Pada pertemuan pertama, validator melakukan peninjauan awal terhadap media yang telah disusun dan memberikan sejumlah catatan serta masukan untuk penyempurnaan. Masukan tersebut mencakup berbagai aspek penting yang berkaitan dengan kualitas bahan media yang digunakan. Selain itu, tampilan desain visual juga menjadi sorotan, di mana validator menilai bahwa komposisi gambar dan teks masih perlu disesuaikan agar lebih menarik serta mudah dipahami oleh peserta didik.

Tidak hanya itu, validator juga memberikan masukan mengenai pemilihan warna yang digunakan dalam scrapbook. Beberapa bagian dinilai memiliki warna yang terlalu mencolok atau kurang serasi, sehingga dapat mengganggu fokus siswa saat membaca isi media.

Berikut ini adalah tabel rangkuman revisi yang disarankan oleh validator materi :

**Tabel 4.2 Revisi Ahli Materi**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Keterangan Awal</b>	<b>Revisi yang Disarankan</b>	<b>Perbaikan</b>	<b>Pertemuan</b>
Bahan Media	Menggunakan kardus	Diganti dengan hasil cetak agar lebih rapi	Media dicetak untuk meningkatkan kualitas tampilan	1
Desain Tampilan	Tidak memiliki efek timbul	Dibuat timbul agar lebih menarik	Diperbarui dengan efek timbul	1
Pemilihan Warna	Warna kurang cerah, tampak pucat	Disarankan menggunakan warna yang lebih cerah	Skema warna diperbaiki agar tampil lebih hidup dan menarik perhatian	1

Sebagai bentuk tindak lanjut atas masukan tersebut, peneliti segera melakukan perbaikan media pembelajaran. Upaya perbaikan yang dilakukan meliputi:

1. Mengganti bahan media dari kardus menjadi hasil cetak untuk menghasilkan tampilan yang lebih bersih, rapi, dan profesional.

2. Menambahkan efek timbul pada desain *scrapbook* untuk meningkatkan estetika serta menarik minat peserta didik.
3. Memperbaiki skema warna agar tampak lebih cerah dan menarik perhatian, sesuai dengan saran validator.

Setelah perbaikan dilakukan, peneliti kembali mengajukan media pembelajaran untuk divalidasi pada pertemuan kedua. Pada tahap ini, validator menilai bahwa media *scrapbook* sudah memenuhi kriteria kelayakan dengan hasil “sangat valid”.

Berikut adalah hasil validasi akhir dari ahli materi :

**Tabel 4.3 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi**

<b>Nama validator</b>	<b>Skor</b>	<b>Skor Maksimum</b>	<b>Presentase Kinerja</b>	<b>Kriteria</b>
Suci Perwita Sari,S.Pd., M.Pd	58	60	96.67%	Sangat valid

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{58}{60} \times 100\% = 96.67\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, diperoleh bahwa materi yang disajikan mencapai tingkat validitas sebesar 96.67%, yang tergolong dalam kategori “sangat valid.” Dengan demikian, materi yang

dikembangkan dalam media ini telah memenuhi kriteria kevalidan dan efektif digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Rincian hasil validasi dan penilaian oleh ahli materi dapat ditemukan pada lampiran di halaman 101.

#### 4.1.3.2 Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa ini melibatkan seorang ahli, yaitu dosen dari program studi Bahasa Indonesia FKIP UMSU. Tujuan validasi ini adalah untuk menilai kesesuaian isi materi pada mediapembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan menggunakan instrumen berupa angket dengan skala penilaian skala 5 dimana “SS=5”, “S=4”, “RR=3”, 54 “TS=2” dan, “STS=1”.

Hasil penilaian dari ahli bahasa, yang di peroleh melalui angket, menunjukkan bahwa media pembelajaran untuk scrapbook dinyatakan layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi.

**Tabel 4.4 Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa**

<b>Nama validator</b>	<b>Skor</b>	<b>Skor Maksimum</b>	<b>Presentase Kinerja</b>	<b>Kriteria</b>
Amin Basri,S.Pd., M.Pd	49	50	98%	Sangat valid

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa, diperoleh bahwa penggunaan bahasa dalam media ini mencapai persentase nilai sebesar 98%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Dengan demikian, bahasa yang digunakan telah memenuhi standar yang ditetapkan dan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Hasil dari pengecekan dan penilaian oleh ahli bahasa pembelajaran dapat ditemukan pada lampiran di halaman 104

#### 4.1.3.3 Validasi Ahli Desain Media

Validasi ahli desain media dilakukan oleh seorang dosen dari Program Studi PGSD FKIP UMSU untuk menilai kesesuaian desain dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Proses validasi ini menggunakan instrumen berupa angket dengan skala penilaian lima tingkat, yaitu “SS = 5”, “S = 4”, “RR = 3”, “TS = 2”, dan “STS = 1”. Validasi berlangsung dalam dua pertemuan, di mana pada pertemuan pertama validator memberikan masukan dan revisi terkait desain media pembelajaran *Scrapbook*. Setelah dilakukan perbaikan, media pembelajaran tersebut kembali dinilai hingga dinyatakan sesuai dan siap untuk diuji coba.

**Tabel 4.5 Revisi Ahli Desain Media**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Keterangan Awal</b>	<b>Revisi yang Disarankan</b>	<b>Perbaikan</b>	<b>Pertemuan</b>
Warna dan Visual	Warna kurang menarik	Gunakan warna cerah dan konsisten	Menggunakan warna cerah agar lebih menarik	1

			perhatian siswa	
Ukuran Huruf	Huruf terlalu kecil dan sulit dibaca	Perbesar ukuran huruf agar mudah dibaca	memperbesar huruf untuk meningkatkan keterbacaan	1

Sebagai bentuk upaya peningkatan kualitas media pembelajaran, revisi dilakukan berdasarkan masukan dari ahli materi pada tahap validasi awal.

1. Perbaikan dimulai dengan mengganti kombinasi warna yang sebelumnya kurang menarik dengan warna-warna cerah dan konsisten agar media tampil lebih hidup dan mampu menarik perhatian siswa.
2. Selain itu, ukuran huruf yang sebelumnya terlalu kecil dan sulit dibaca juga diperbesar agar informasi dalam media lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Kedua perbaikan ini dilakukan pada pertemuan pertama.

Upaya revisi tersebut memberikan dampak positif terhadap tampilan dan keterbacaan media. Hal ini terlihat dari hasil validasi tahap kedua oleh ahli materi yang menunjukkan peningkatan kualitas media scrapbook secara keseluruhan. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi tahap kedua oleh ahli materi yang menyatakan bahwa media scrapbook termasuk dalam kategori “ valid”

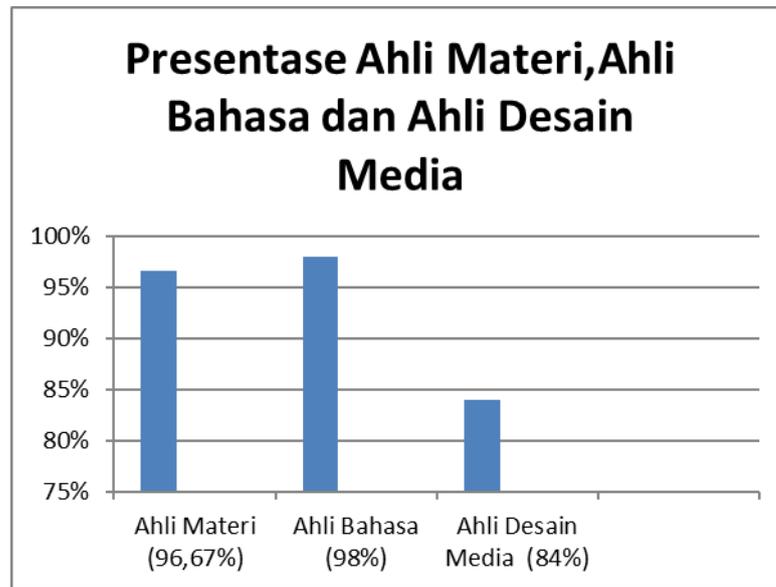
**Tabel 4.6 Lembar Hasil Validasi Ahli Desain Media**

Nama validator	Skor	Skor Maksimum	Presentase Kinerja	Kriteria
Raysyah Putri Sitanggang,S.Pd., M.Pd	105	125	84%	Valid

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor maksimum}}$$

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{105}{125} \times 100\% = 84\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli desain media, diperoleh bahwa desain yang disajikan memiliki persentase nilai sebesar 84%, yang tergolong dalam kategori “valid”. Oleh karena itu, desain media yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini dinyatakan berhasil memenuhi tujuannya dan layak digunakan. Rincian hasil evaluasi serta penilaian dari ahli desain media dapat dilihat pada lampiran di halaman 107.

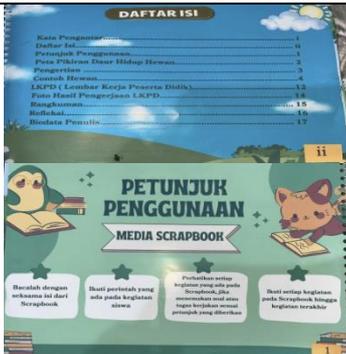


**Gambar 4.2 Hasil Rekap Validasi**

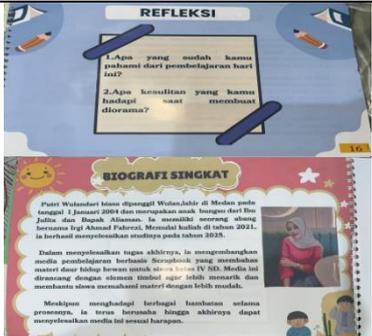
Dari gambar 4.2 menunjukkan bahwa presentase kelayakan berdasarkan aspek validasi oleh ahli materi mencapai rata-rata 96,6%, yang dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Validasi oleh ahli bahasa memperoleh rata-rata 98% dikategorikan layak untuk digunakan. Sementara itu, validasi oleh ahli desain media menunjukkan rata-rata 84% yang juga termasuk sangat layak untuk digunakan.

**Tabel 4.7 Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi Media Pembelajaran**

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1		

<p>1</p>		
<p>2</p>		
<p>3</p>		

		
<p>4</p>		
<p>5</p>		

6		 <p><b>FOTO HASIL Pengerjaan LKPD</b> "Kreativitas Tercipta, Keberagaman Terabadikan"</p> <p><b>RANGKUMAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian Daur Hidup Daur hidup adalah proses perubahan yang dialami hewan sejak lahir hingga dewasa.</li> <li>2. Daur Hidup Tanpa Metamorfosis Hewan tumbuh tanpa perubahan bentuk besar, seperti keong dan ayam.</li> <li>3. Daur Hidup dengan Metamorfosis       <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metamorfosis Sempurna - Melalui tahapan : telur → larva → pupa → dewasa. Contohnya : Kupu-Kupu, Katak, dan Nyamuk.</li> <li>2. Metamorfosis Tidak Sempurna - Melalui tahapan : telur → nimfa → dewasa. Contohnya : Keoak, Belalang dan Capung.</li> </ol> </li> </ol>
7		 <p><b>REFLEKSI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang mudah kamu pahami dari pembelajaran hari ini?</li> <li>2. Apa kesulitan yang kamu hadapi saat membuat diorama?</li> </ol> <p><b>BIOGRAFI SINGKAT</b></p> <p>Putri Wulandari lahir di tanggal 10 Januari di Medan pada tanggal 1 Januari 2004 dan merupakan anak bungsu dari Ibu Julia dan Bapak Adnan. Ia memiliki seorang abang bernama Fajri Ahmad Fahrul. Menjalani kuliah di tahun 2021. Ia berhasrat menyelesaikan studinya pada tahun 2025.</p> <p>Dalam menyelesaikan tugas Abkraya, ia menggunakan media pembelajaran berbasis Scrapbook yang membuat materi dan belajar hewan menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan desain yang lebih menarik dan membuat siswa memahami materi dengan lebih mudah.</p> <p>Melalui pengalaman belajar ini, ia terus berusaha hingga akhirnya dapat menyelesaikan media ini sesuai harapan.</p>

#### 4.1.4 Tahap *Implementation*

Pada tahap ini, Pelaksanaan pengembangan media scrapbook dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan dilakukan pada Senin, 10 Maret 2025. Kegiatan ini dimulai pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran ( $2 \times 35$  menit), yaitu pukul 09.00 hingga 11.00 WIB. Materi yang disampaikan berfokus pada Daur Hidup Hewan dalam topik

yang telah ditentukan. Proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tahapan dalam modul ajar yang telah disusun sebelumnya, dengan integrasi media scrapbook sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep daur hidup hewan secara interaktif dan menarik.



**Gambar 4.3** Kegiatan Uji Coba di Kelas

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah implementasi media pembelajaran. Implementasi bertujuan menguji kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Beberapa tahap implementasi produk sebagai berikut:

1. Uji coba produk yang mencakup uji kepraktisan bagi pendidik dengan satu responden dari guru kelas.
2. Uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden 28 siswa kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan.

Adapun hasil dari instrumen uji coba kepraktisan adalah sebagai berikut:

#### **4.1.4.1 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru**

Uji coba kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh satu orang guru, yaitu wali kelas IV E. Hasil uji coba Kepraktisan oleh pendidik terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrumenn berupa angket, sebagai berikut :

**Tabel 4.8 Hasil Uji Kepraktisan Guru**

<b>Nama</b>	<b>Skor</b>	<b>Skor Maksimum</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
Meidiana Batubara	50	50	100%	Sangat Praktis

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor maksimum}}$$

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil respons yang diberikan oleh guru, media scrapbook memperoleh persentase nilai 100%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis". Dengan demikian, pengembangan media scrapbook ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu mendapatkan respons positif dari guru untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan. Hasil dari penilaian oleh guru dapat ditemukan pada lampiran di halaman 111.

#### **4.1.4.2 Hasil Uji coba Kepraktisan Siswa**

Pada tahap uji coba produk, dilakukan pengujian dengan melibatkan 28 siswa kelas IV E SD Muhammadiyah 08 Medan. Uji coba ini bertujuan untuk menilai

sejauh mana media scrapbook dapat digunakan dalam pembelajaran. Pelaksanaannya disesuaikan dengan materi yang telah ditetapkan dalam modul pembelajaran, yaitu mengenai daur hidup hewan, dengan durasi  $2 \times 35$  menit.

Dalam proses uji coba, siswa diberikan media scrapbook untuk diamati dan dipelajari. Selain itu, mereka juga diminta untuk membuat diorama sebagai bagian dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) guna memperkuat pemahaman terhadap konsep daur hidup hewan. Setelah itu, siswa mengisi angket untuk menilai aspek kemenarikan dan kepraktisan media tersebut. Hasil dari uji coba kepraktisan ini disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 4.9 Hasil Uji Kepraktisan Siswa**

<b>Nama</b>	<b>Skor</b>	<b>Skor Maksimum</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
Siswa Kelas IV E	1.260	1.400	90%	Sangat Praktis

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor maksimum}}$$

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{1.260}{1.400} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan hasil respon siswa yang telah diberikan, bahan ajar memperoleh presentase nilai 90% dalam katagori “sangat praktis”. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar berhasil mencapai tujuannya, yakni mendapatkan respon positif dari siswa untuk digunakan sebagai media dalam

proses belajar mengajar di kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan. Hasil dari pengecekan dan penilaian oleh siswa dapat ditemukan pada lampiran di halaman 113.



**Gambar 4.1 Hasil Rekap Kepraktisan**

Dengan demikian kelayakan ditinjau dari aspek respon guru memperoleh rata-rata 100% dikategorikan sangat praktis untuk digunakan. Sedangkan respon siswa terhadap bahan ajar rata-rata 90% dikategorikan sangat praktis untuk digunakan.

#### **4.2 Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 08 Medan, yang berlokasi di Jln. Bromo Gang Santun, No.19, Kelurahan Tegal Sari III, Kecamatan Medan Area, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa scrapbook pada materi Daur Hidup Hewan dengan kriteria valid dan praktis. Pada bagian ini dibahas mengenai hasil penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Media pembelajaran yang digunakan adalah scrapbook, yang dirancang

secara kreatif untuk membantu siswa memahami konsep daur hidup hewan dengan lebih menarik dan interaktif. Materi dalam scrapbook mencakup tahapan-tahapan daur hidup berbagai jenis hewan, disertai ilustrasi yang jelas dan informasi yang disusun secara sistematis. Selain itu, dalam scrapbook juga terdapat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang mengajak siswa untuk membuat diorama sebagai bentuk representasi nyata dari konsep yang dipelajari.

Tujuan dari pengembangan media ini adalah untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi serta meningkatkan pemahaman siswa melalui pendekatan visual. Desain scrapbook yang unik, penuh warna, dan diperkaya dengan ilustrasi menarik membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Dengan adanya kombinasi antara materi, gambar, dan tugas kreatif seperti pembuatan diorama, media ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

#### **4.2.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook***

Pada tahap pengembangan media pembelajaran scrapbook, digunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada sifatnya yang sistematis dan terstruktur, sehingga memudahkan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Selain itu, model ini telah banyak diterapkan dalam berbagai penelitian dan terbukti efektif dalam menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas.

Dalam penelitian ini, proses pengembangan dibatasi hingga tahap *Implementation* atau uji coba lapangan. Pembatasan ini dilakukan karena adanya

keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Dengan demikian, pengujian hanya dilakukan sampai tahap implementasi guna menilai kepraktisan dan kebermanfaatan media scrapbook dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi daur hidup hewan.

Pada tahap analisis (*analysis*), dilakukan observasi langsung dan wawancara dengan wali kelas IV E untuk mengidentifikasi kendala dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi daur hidup hewan. Analisis ini mencakup analisis kebutuhan, karakteristik siswa, serta keterkaitan dengan kurikulum. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa keterbatasan media pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu faktor yang memengaruhi pemahaman siswa. Media pembelajaran yang tersedia di sekolah masih terbatas, sehingga siswa belum memiliki sumber belajar yang variatif dan menarik untuk mendukung pemahaman konsep daur hidup hewan secara optimal. Oleh karena itu, dikembangkan media scrapbook sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif dan visual agar siswa lebih mudah memahami materi melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Tahap perancangan (*design*) meliputi penyusunan materi, desain tampilan, serta pengembangan instrumen pembelajaran. Media scrapbook dirancang menggunakan aplikasi Canva agar tampilannya menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Isi scrapbook mencakup berbagai komponen, seperti : (1) Cover, (2) Daftar isi, (3) Petunjuk penggunaan, (4) Materi, (5) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), (6) Foto hasil pengerjaan LKPD, (7) Rangkuman, (8) Refleksi, serta (9) Biodata Penulis.

Pada tahap pengembangan (*development*), dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain media untuk memastikan kualitas serta kelayakan media sebelum diterapkan. Validator memberikan saran perbaikan yang kemudian diterapkan guna menyempurnakan media scrapbook ini.

Setelah revisi selesai, tahap implementasi (*implementation*) dilakukan dengan mengujicobakan media kepada siswa kelas IV E SD Muhammadiyah 08 Medan. Siswa diperlihatkan media scrapbook untuk dipelajari, kemudian mereka mengerjakan LKPD berupa pembuatan diorama sebagai bentuk pemahaman terhadap konsep daur hidup hewan. Setelah kegiatan tersebut, siswa mengisi angket guna menilai aspek kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

#### 4.2.2 Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Proses validasi media pembelajaran scrapbook melibatkan tiga validator, yaitu validator materi, validator bahasa, dan validator desain media. Validasi ini bertujuan untuk menguji tingkat kevalidan media pembelajaran, sehingga dapat diketahui kelayakannya untuk digunakan. Penilaian dari para ahli dilakukan sebelum media pembelajaran scrapbook yang telah dikembangkan diuji coba.

**Tabel 4.10 Penampakan Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Indikator Penilaian	Jumlah Item	Skor yang Diperoleh	Skor yang Diharapkan
1	Kesesuaian materi dengan Tujuan	3	15	15

	pembelajaran (TP)			
<b>2</b>	Keakuratan Materi	3	15	15
<b>3</b>	Kelengkapan Materi	3	13	15
<b>4</b>	Kemutakiran materi	3	15	15
<b>Jumlah</b>		<b>12</b>	<b>58</b>	<b>60</b>

Adapun tanggapan hasil validasi dari validator materi yaitu Suci Perwita Sari S.Pd, M.Pd., yang merupakan dosen PGSD FKIP UMSU menunjukkan 96,67 % dengan katagori “sangat valid”. Pada validasi materi peneliti hanya melakukan satu kali pertemuan saja yaitu pada hari Selasa, 25 Februari 2025. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa aspek pertimbangan isi terdiri dari 4 indikator. Indikator pertama, dengan 3 deskripsi mengenai kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran (TP) memperoleh skor 15 dari 15 yang diharapkan. Indikator kedua, dengan 3 deskripsi mengenai keakuratan materi memperoleh skor 15 dari 15 yang diharapkan. indikator ketiga, dengan 3 deskripsi mengenai kelengkapan materi pembelajaran memperoleh skor 13 dari 15. Terakhir, indikator keempat dengan 3 deskripsi mengenai kemutakiran materi memperoleh skor 15 dari 15 yang diharapkan.

**Table 4.11 Penampakan Hasil Validasi Bahasa**

<b>No</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Jumlah Item</b>	<b>Skor yang Diperoleh</b>	<b>Skor yang Diharapkan</b>
<b>1</b>	Ketepatan Struktur Kalimat	1	5	5
<b>2</b>	Keefektifan Kalimat	1	5	5

3	Kebakuan Istilah	1	5	5
4	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	2	10	10
5	Kemampuan memotivasi siswa	1	5	5
6	Keseuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	1	4	5
7	Ketepatan Bahasa	2	10	10
8	Ketepatan Ejaan	1	5	5
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>49</b>	<b>50</b>

Selanjutnya peneliti melakukan validasi bahasa dan mendapatkan tanggapan dari validator yaitu Amin Basri, M.Pd., yang merupakan dosen Bahasa Indonesia FKIP UMSU. Pada validasi ini menunjukkan 98% katagori “sangat valid”. Proses validasi bahasa, peneliti hanya melakukan satu kali pertemuan saja yaitu pada hari selasa, 25 Februari 2025.

Hasil validasi ini menunjukkan bahwa aspek pertimbangan isi terdiri dari 10 indikator. Indikator pertama, dengan 1 deskripsi mengenai ketepatan struktur kalimat memperoleh skor 5 dari 5 yang diharapkan. Indikator kedua, dengan 1 deskripsi mengenai keefektifan kalimat memperoleh skor 5 dari 5 yang diharapkan. Indikator ketiga, dengan 1 deskripsi mengenai kebakuan istilah

memperoleh skor 5 dari 5. Indikator keempat dengan 2 deskripsi mengenai pemahaman terhadap pesan atau informasi memperoleh skor 10 dari 10 yang diharapkan. Indikator kelima, dengan 1 deskripsi mengenai kemampuan memotivasi siswa memperoleh skor 5 dari 5 yang diharapkan. Indikator keenam, dengan 1 deskripsi mengenai kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik memperoleh skor 4 dari 5 yang diharapkan. Indikator ketujuh, dengan 2 deskripsi mengenai ketepatan bahasa memperoleh skor 10 dari 10. Indikator delapan, dengan 1 deskripsi mengenai ketepatan ejaan memperoleh skor 5 dari 5 yang diharapkan.

**Table 4.12 Penampakan Hasil Validasi Desain Media**

No	Indikator Penilaian	Jumlah Item	Skor yang Diperoleh	Skor yang Diharapkan
1	Ukuran fisik media pembelajaran	2	8	10
2	Tata letak media pembelajaran	4	18	20
3	Huruf yang digunakan menarik dan mudah di baca	3	14	15
4	Ilustrasi sampul media	2	9	10
5	Konsistensi tata letak	2	8	10
6	Unsur Tata Letak harmonis	2	8	10
7	Unsur Tata Letak	2	8	10

	Lengkap			
8	Tata Letak mempercepat pemahaman	2	8	10
9	Tipografi media pembelajaran sederhana	2	8	10
10	Ilustrasi isi	4	16	20
<b>Jumlah</b>		<b>25</b>	<b>105</b>	<b>125</b>

Berikutnya validasi desain media dan mendapat tanggapan dari validator yaitu Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd, M.Pd., yang merupakan dosen PGSD FKIP UMSU. Proses validasi desain media dilakukan 2 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada Rabu, 19 Februari 2025, dan pertemuan kedua pada Selasa, 25 Februari 2025. Pada validasi ini menunjukkan 84% katagori “valid”. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa aspek pertimbangan isi terdiri dari 10 indikator. Indikator pertama, dengan 2 deskripsi mengenai ukuran fisik media pembelajaran memperoleh skor 8 dari 10 yang diharapkan. Indikator kedua, dengan 4 deskripsi mengenai tata letak media pembelajaran memperoleh skor 18 dari 20 yang diharapkan. Indikator ketiga, dengan 3 mengenai huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca memperoleh skor 14 dari 15. Indikator keempat, dengan 2 deskripsi mengenai ilustrasi sampul media memperoleh skor 9 dari 10 yang diharapkan. Indikator kelima, dengan 2 deskripsi mengenai konsistensi tata letak memperoleh skor 8 dari 10 yang diharapkan. Indikator keenam, dengan 2 deskripsi mengenai usur tata letak harmonis memperoleh skor 8 dari 10 yang diharapkan. Indikator ketujuh, dengan 2 deskripsi mengenai unsur tata letak

lengkap memperoleh skor 9 dari 10. Indikator delapan, dengan 2 deskripsi mengenai tata letak mempercepat pemahaman memperoleh skor 8 dari 10 yang

diharapkan. Indikator kesembilan, dengan 2 deskripsi mengenai tipografi media pembelajaran memperoleh skor 8 dari 10. Terakhir, Indikator kesepuluh dengan 4 deskripsi mengenai ilustrasi isi memperoleh skor 16 dari 20 yang diharapkan. Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga validator tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* layak digunakan dalam pembelajaran.

#### **4.2.3 Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran *Scrapbook***

Setelah melalui tahap validasi oleh para ahli, media *scrapbook* diuji coba kepada siswa untuk menilai tingkat kepraktisannya. Uji coba ini dilakukan pada siswa kelas IV E SD Muhammadiyah 08 Medan yang berjumlah 28 siswa, terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 10 Maret 2025 dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana media *scrapbook* dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Pengujian ini dilakukan pada tahap implementasi (Implementation).

Selain itu, uji kepraktisan juga melibatkan guru kelas IV E, yaitu Ibu Meidiana Batubara yang turut menilai kemudahan penggunaan media ini dalam pembelajaran IPAS. Hasil uji kepraktisan oleh pendidik menunjukkan persentase sebesar 100% dengan kategori “sangat praktis”. Penilaian ini mencakup 10 aspek, Seluruh aspek penilaian memperoleh skor tertinggi, yaitu 5 (“Sangat Setuju”), yang mengindikasikan bahwa media telah memenuhi standar kepraktisan secara

optimal tanpa ada kekurangan dalam penggunaannya.

Sementara itu, hasil uji coba kepraktisan oleh siswa menunjukkan persentase sebesar 90% dengan kategori “sangat praktis”. Penilaian dilakukan berdasarkan 10 aspek, dengan nilai terendah mendapatkan skor 3 (“Ragu-Ragu”) yang diberikan oleh salah satu siswa atas nama Alvan Pratama. Secara keseluruhan, hasil uji coba dari guru dan siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media scrapbook sebagai bahan ajar dalam pembelajaran IPAS.

Media scrapbook ini tidak hanya berisi materi daur hidup hewan, tetapi juga dilengkapi dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang mengharuskan siswa untuk membuat diorama sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep daur hidup hewan melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji kepraktisan, dapat disimpulkan bahwa media scrapbook ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS. Keunggulan media ini terletak pada fleksibilitas penggunaannya, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik melalui pendekatan visual dan aktivitas berbasis proyek seperti pembuatan diorama.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Veronica, 2019) mengenai pengembangan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran IPA.” Penelitian ini menghasilkan media scrapbook yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman

siswa terhadap konsep-konsep IPA di kelas IV SD. Media ini dikembangkan dengan mempertimbangkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memperoleh skor kevalidan dari ahli media sebesar 92,85% (layak digunakan) dan ahli materi sebesar 90% (layak digunakan). Selain itu, hasil uji kepraktisan mendapatkan respons positif dari guru dengan skor 96,05% dan dari siswa sebesar 94%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat baik dalam membantu siswa memahami materi secara lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, pengembangan media scrapbook ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa serta menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan menarik.

Selanjutnya penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Lukman, 2020) yang berjudul “Pengembangan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 69 Palembang.” Penelitian ini menunjukkan bahwa media scrapbook yang dikembangkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, memudahkan pemahaman materi oleh guru, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Media scrapbook ini mendapatkan penilaian dari ahli materi dengan presentase 85,5% dalam kategori “sangat valid”, dari ahli bahasa dengan presentase 91,5% dalam kategori “sangat valid”, dan dari ahli media dengan presentase 86% dalam kategori “sangat valid”. Untuk uji lapangan, guru menilai media scrapbook ini dengan presentase 88,75% dalam kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media scrapbook yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA di kelas V SD

Negeri 69 Palembang.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media scrapbook dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media *Scrapbook* dikembangkan menggunakan model ADDIE yang hanya menggunakan hingga 4 tahapan yaitu : (*Analysis, Design, Development, Implementation,*) karena pendekatannya yang sistematis. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta analisis kurikulum yang relevan. Pada tahap perancangan, media scrapbook dirancang menggunakan aplikasi Canva dan diperkaya dengan elemen cetak timbul untuk meningkatkan daya tarik visual. Perancangan ini meliputi penyusunan materi tentang daur hidup hewan, LKPD berbasis diorama, serta perancangan instrumen penilaian. Tahap pengembangan melibatkan validasi oleh ahli materi, bahasa, dan desain media, yang menunjukkan bahwa media scrapbook layak digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap implementasi, media ini diuji coba di kelas dengan melibatkan guru dan siswa.
2. Validitas media scrapbook diperoleh melalui hasil validasi pada tahap pengembangan. Validasi dilakukan oleh ahli materi, bahasa, dan desain media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media scrapbook sangat layak

digunakan tanpa perlu revisi. Validasi dari ahli materi menunjukkan tingkat validitas sebesar 96,6%, dari ahli bahasa sebesar 98%, dan dari ahli desain media sebesar 84%. Dengan demikian, media scrapbook yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran.

3. Kepraktisan media scrapbook diketahui dari hasil uji coba pada tahap implementasi, yang melibatkan penilaian dari guru dan respon siswa. Hasil angket yang diberikan kepada guru menunjukkan bahwa media scrapbook sangat praktis dengan rata-rata skor 100%. Sementara itu, respon siswa (28 siswa) juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan skor 90%. Berdasarkan hasil ini, media scrapbook yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti Selanjutnya Disarankan untuk mengembangkan media scrapbook dengan pendekatan yang lebih inovatif, memperluas cakupan materi, serta memperkaya desain dengan elemen yang lebih menarik agar semakin meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
2. Bagi Guru dan Pihak Sekolah Diharapkan agar guru dapat mengembangkan dan menggunakan media scrapbook sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS. Dengan memanfaatkan media ini, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik,

interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

3. Bagi Pengambil Kebijakan di Sekolah Sekolah diharapkan dapat mendukung inovasi media pembelajaran seperti *scrapbook* dengan menyediakan fasilitas dan sumber daya yang memadai. Dukungan ini dapat berupa pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif serta penyediaan bahan dan alat yang diperlukan untuk produksi media pembelajaran yang lebih berkualitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abd rahman, sabhayati asri munandar, andi fitriani, andi fitriani, a. F. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al urwatul wutsqa: kajian pendidikan islam*, 2(1), 1–8.
- Abdillah, m. M. (2020). Inventarisasi jenis dan studi komposisi pada capung kampung baru , desa tambak sumur , kecamatan waru ,. *Jurnal penelitian pendidikan biologi dan biologi*, 3, 328–334.
- Abdullah, d. S., hadi, r. N., suryandari, m., kunci, k., pembelajaran, m., pembelajaran, p. M., & modern, p. (2024). Peran media pembelajaran dalam konteks pendidikan modern. *Sindoro cendikia pendidikan*, 4(1), 91–101.
- Adam, a. (2023). Pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Journal of contemporary issue in elementary education (jciee)*, 1, 29–37.
- Afifah, r. (2019). Pengaruh pemberian ekstrak daun kenikir (*cosmos caudatus*) terhadap aktivitas kecoa amerika (*periplaneta americana*) dan implementinya sebagai media edukasi kepada masyarakat. *Jurnal ilmiah profesi pendidikan*, 2, 5–27.
- Aghni, r. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi functions and types of learning media in accounting learning. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, xvi(1), 98–107.
- Agustira, s., & rina, r. (2022). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tingkat sd. *Jurnal pendidikan ibtidaiyah*, 4(1), 72–80.
- Alfat, k., khosiah, n., & fadilah, y. (2024). Pengembangan media pembelajaran dalam. *Jurnal pendidikan guru madrasah ibtidaiyah*, 5, 87–93.
- Almiranta. (2018). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran picture pada pembelajaran ipas. *Jurnal nasional pendidikan*, 7–26.
- Amalia, m., pratama, m. V., pratiwi, n. A., & fujiarti, a. (2024). Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa. *Jurnal jendela pendidikan*, 4(01), 39–47.
- Anggita, a. D., subekti, e. E., prayito, m., & prasetiawati, c. (2023). Analisis minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran ipas di kelas 4 sd n panggung lor pendahuluan. *Jurnal pendidikan sekolah dasar*, 7(1), 78–84.

- Anggraini, a. (2018). *Pengembangan bahan ajar berbasis ensiklopedia dan cd pembelajaran materi daur hidup hewan kelas iv mi bahrul ulum batu*. 80–123.
- Anindita, g. (2021). Efektivitas media scrapbook pada materi suhu dan kalor yang terintegrasi ayat-ayat alquran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas xi sma/ma. *Jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 28–90.
- Chandra, r. (2019). Pengembangan media buku cerita bergambar flipbook untuk peningkatan hasil belajar pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa kelas iv sekolah dasar islam as-salam malang. *Jurnal filsafat indonesia*, 2, 1–124.
- Cholifah, t. N., rad, u. I., & fauziah, w. N. (2019). Pengembangan media scrapbook pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas i sekolah dasar. *Jurnal ilmiah pendidikan guru sekolah dasar*, 14(2), 185–194.
- Chotib, s. H. (2018). Prinsip dasar pertimbangan pemilihan. *Jurnal pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (pgmi)*, 1, 109–115.
- Deliany, n., hidayat, a., & nurhayati, y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep ipa peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran*, 17(2), 90–97.
- Dewantari, a. A., & pusung, g. Z. L. (2019). Pengembangan pop up book dengan materi metmorfosis daur hidup kupu kupu di sd yogyakarta. *Jurnal eksakta pendidikan (jep)*, november.
- Drs. Agus taufiq, m. P. (2019). Hakikat pendidikan di sekolah dasar. *Jurnal pendidikan anak*, 1–37.
- Emi, e. (2024). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v pada mata pelajaran ipas di sdn 03 bengkayang. *Jurnal ilmu pendidikan*, 2(8), 1354–1365.
- Fadilah, a., & kanya, n. A. (2023). Pengertian media , tujuan , fungsi , manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of student research (jsr)*, 1(2), 1–17.
- Fajri, r. (2018). Identifikasi lokasi letak kepompong kupu-kupu ( lepidoptera ) di kawasan ekosistem taman hutan raya pocut meurah intan kecamatan lembah seulawah kabupaten aceh besar. *Jurnal ilmiah mahasiswa fakultas keguruan dan ilmu pendidikan unsyiah*, 2(2).
- Fauziyah, s. L., & norra, b. I. (2020). Media pembelajaran scrapbook untuk

meningkatkan motivasi belajar pada materi vertebrata di kelas x pendidikan biologi , universitas islam negeri walisongo semarang pendahuluan kegiatan belajar mengajar. *Journal of biology education*, 2, 16–27.

Firsta, d. R. S. (2024). Menumbuhkan karakter rasa ingin tahu melalui model project based learning dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial di sekolah dasar. *Jurnal pendidikan*, 09(20), 399–413.

Gunawan, a. S., hunafi, a. A., & handayani, a. D. (2024). Pengembangan media pembelajaran scrapbook pada materi keberagaman budaya indonesia kelas. *Jurnal transformasi pendidikan*, 4, 487–495.

Hery setiyawan. (2020). Pemanfaatan media audio visual dan media gambar pada siswa kelas v. *Jurnal prakarsa paedagogia*, 3(2), 199–203.

Hidayat, f., rahayu, c., barat, k. B., nizar, m., coblong, k., & bandung, k. (2021). Model addie ( analysis , design , development , implementation and evaluation ) in islamic education learning dalam pembelajaran pendidikan agama islam. *Jurnal inovasi pendidikan agama islam*, 1, 28–37.

Ibrahim, m. A., fauzan, m. Lufti y., raihan, p., nuriyah, s., nurhadi, setiawan, u., & destiyani, y. N. (2022). Jenis, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran. *Jurnal pendidikan islam*, 4(2), 106–113.

Inggit dyaning wijayanti, a. E. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran ipas mi/sd. *Jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 08(september), 2100–2112.

Jatmiko, w., & gernowo, r. (2018). Analisis korelasi citra data primer dengan data sekunder menggunakan citra grid analysis and display system ( grads ). *Youngster physics journal*, 2(1), 63–70.

Kartina, akrom, & farhurohman, o. (2021). Pengembangan media pembelajaran scrapbook berbasis budaya lokal pada mata pelajaran ips development of local culture-based scrapbook learning media in. *Jurnal keilmuan dan kependidikan dasar*, 13(02), 119–130.

Kurniasih, r. (2019). Media ular tangga jejak petualang sebagai media. *Pendidikan anak*, 119–125.

Lado, d. K., rosanensi, m., & sumadewa, in. Y. (2020). Media pembelajaran pengenalan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna menggunakan augmented reality. *Jurnal universitas bumi goa*, 02(1), 1–10.

Lenggogeni, l., & roqoyyah, s. (2021). Penggunaan media video animasi berbantuan scratch melalui model pembelajaran picture and picture

terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran ipa materi daur hidup hewan kelas iv. *Journal of elementary education*, 04(02), 249–256.

Lutfiyyah azzahra, d. I. (2023). Pentingnya mengenalkan alqur'an sejak dini melalui pendidikan agama islam. *Jurnal pendidikan indonesia (pjpi)*, vol.1, no., 13–20. <https://doi.org/10.00000/pjpi.xxxxxxxx>

Masitoh, d. (2019). Pengembangan media video tutorial materi sujud pelajaran pai dan budi pekerti di smpn satu atap 1 mentaya hulu kotawaringin timur. *Jurnal inovasi pendidikan agama islammal*, 1, 1–170.

Mufti, n. N., pranata, o. H., m, m. R. W., studi, p., guru, p., dasar, s., pendidikan, u., & kampus, i. (2020). Studi literatur : tangram sebagai media pembelajaran geometri. *Jurnal kajian pendidikan dasar*, 5, 93–99.

Mukaramah, m., & kustina, r. (2020). Menganalisis kelebihan dan kekurangan model discovery learning berbasis audiovisual dalam pelajaran bahasa indonesia. *Jurnal ilmiah mahasiswa pendidikan*, 1(1).

Muqdamien, b., umayah;, juhri;, raraswaty, & puji, d. (2021). Tahap definisi dalam four-d model pada penelitian research & development ( r & d ) alat peraga edukasi ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan sains. *Jurnal intersections*, 6(1), 24–34.

Nauval, m. B. (2019). Pengembangan akun instagram interaktif terintegrasi nilai islami pada materi virus sebagai sumber belajar mandiri siswa kelas x ma miftahul ulum jragung. *Jurnal inovasi pendidikan agama islammal*, 2, 1–129.

Ningsih, t. (2022). *Pengembangan media scrapbook pembelajaran ipa materi daur hidup hewan di kelas iv sd negeri 16 kota bengkulu*.

Notoatmodjo. (2018). Kerangka konsep,teori dan hipotesis penelitian. *Jurnal pendidikan dasar*, 2018–2019.

Nurmasitah, & anshor, a. S. (2021). Pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar pkn kelas i sd negeri 101884. *Jurnal penelitian tindakan kelas dan pengabdian masyarakat*, vol. 1. No, 198–208.

Nuryani, s., maula, l. H., & nurmeta, i. K. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran ipas di sekolah dasar. *Jurnal pendidikan dasar flobamorata*, 4(2), 599–603.

Palupi, m. A., & husamah. (2023). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar ipas siswa kelas 4 sdn sumbersari 2 kota malang. *Jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 08, 4653–

4661.

- Permana, e. P., & nourmavita, d. (2018). Pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran ipa materi mendeskripsikan daur hidup hewan di lingkungan sekitar siswa kelas iv sekolah dasar. *Jurnal ilmiah pendidikan*
- Pradani, e. H. (2018). Perkembangbiakan hewan pada ayam dan kucing (ametamorfosis). *Jurnal pendidikan indonesia*, 78.
- Pramiyati, t., jayanta, & yulnelly. (2018). Peran data primer pada pembentukan skema konseptual yang faktual ( studi kasus : skema konseptual basisdata simbumil ). *Jurnal simetris*, 8(2), 679–686.
- Prasetyo, n. A., & perwiraningtyas, p. (2017). Pengembangan buku ajar berbasis lingkungan hidup pada matakuliah biologi di universitas tribhuwana tunggadewi. *Jurnal pendidikan biologi indonesia*, 19–27.
- Pratiwi, a. R., pratiwi, s. A., halimah, s., & tangerang, u. M. (2022). Penggunaan media dalam pembelajaran pkn sd. *Jurnal pendidikan dan dakwahl*, 2, 386–395.
- Putri, d. N. S., islamiah, f., andini, t., & marini, a. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal pendidikan dasar dan sosial humaniora*, 2(2), 365–376.
- Putu, l., friska, a., bagus, i., & surya, g. (2022). Contextual teaching and learning berbasis tri hita karena dijadikan sebagai model pembelajaran ipas di sd. *Jurnal pendidikan multikultural indonesia*, 5, 80–92.
- Rahim, f. R., & suherman, d. S. (2019). Analisis kompetensi guru dalam mempersiapkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi era revolusi industri 4 . 0. *Jurnal eksakta pendidikan (jep)*, 3(november), 133–141.
- Rathomi, a. (2023). Strategi guru pendidikan agama islam dalam di sekolah luar biasa negeri sambas. *Jurnal lunggi: jurnal literasi unggulan*, 1(3), 571–583.
- Rochimah, n. (2018). Pengembangan bahan ajar berbasis ensiklopedia pada tema perkembangbiakan hewan dan tumbuhan subtema perkembangbiakan dan daur hidup hewan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 3 di mi at – taqwa 01 maarif nu lamongan. *Jurnal pendidikan*, 70–99.
- Rohmah, f. N., risianti, j., & syafiudin, m. A. (2024). Pelatihan media scrapbook dalam meningkatkan kreatifitas guru di desa balongsari. *Jurnal pengabdian masyarakat*, 5(2), 70–75.
- Sabdarini, c., & egok, a. S. (2021). Model pengembangan research and

- development (rnd). *Jurnal basicedu*, 5(5), 3765–3777.
- Santika, i. I. S. M. (2020). *Pengembangan media audio visual pada pembelajaran*
- Saputra, m. W. (2024). Media scrapbook sebagai sarana pemahaman materi sumber daya alam di sekolah dasar. *Jurnal inovasi pendidikan dan pembelajaran sekolah dasar*, 8, 1–11.
- Sari, d. F. (2020). Pengembangan media scrapbook pada mata pelajaran tematik kelas v di mis mutiara insan palangka raya. *Jurnal madrasah ibtidaiyah*, 1–84.
- Septiana, a. N., & winangun2, m. A. (2023). Widyaguna : jurnal ilmiah pendidikan guru sekolah dasar analisis kritis materi ips dalam pembelajaran ipas kurikulum merdeka widyaguna : jurnal ilmiah pendidikan guru sekolah dasar. *Jurnal ilmiah pendidikan guru sekolah dasar*, 1(1), 43–54.
- Shinta, s. N., hakim, l., & yuliani, e. (2023). Pengembangan media scrapbook untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran ipa siswa kelas v sd negeri 69 palembang. *Journal of social science research*, 3, 133–143.
- Siregar, n., jalal, m., jayanti, t., islam, u., sulthan, n., saifuddin, t., islam, u., sulthan, n., saifuddin, t., islam, u., sulthan, n., saifuddin, t., & tematik, p. (2022). Penerapan media scrapbook pembelajaran tematik untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas v mi al - munawwarah. *Jurnal praktik dan kebijakan pendidikan indonesia*, 1(2), 26–38.
- Sitompul, a. (2018). Metamorfosis kupu-kupu : sebuah komposisi musik. *Jurnal pendidikan indonesia (pjpi)*, 5(april), 17–24.
- Sitti rabiah. (2018). Penggunaan metode research and development dalam penelitian bahasa indonesia di perguruan tinggi. *Journal pendidikan*, 1, 1–7.
- Slamet, f. A. (2019). Model penelitian pengembangan. *Jurnal pendidikan indonesia*, 1, 1–90.
- Sugiyono, t., sulistyorini, s., & rusilowati, a. (2018). *Pengembangan perangkat pembelajaran ipa bervisi sets dengan metode outdoor learning untuk menanamkan nilai karakter bangsa abstrak*. 6(1), 8–20.
- Supartinah, a., hendriana, h., & sugandi, a. I. (2023). Pengembangan bahan ajar menggunakan pendekatan saintifik dan kontekstual untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematik. *Jurnal prisma*, 12(1), 58–71. <https://doi.org/10.35194/jp.v12i1.2772>

- Triatmini1, & maria zulfiati heri. (2023). Peningkatan hasil belajar ips materi kegiatan ekonomi melalui model project based blended learning berbantuan scrapbook pada siswa kelas iv sekolah dasar. *Jurnal nasional pendidikan*, 2, 1–10.
- Waruwu, m. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (r&d): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal ilmiah profesi pendidikan*, 9, 1220–1230.
- Widodo, a., indraswati, d., & royana, a. (2020). Analisis penggunaan media gambar berseri untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa disleksia di sekolah dasar. *Jurnal pendidikan guru*, 11, 1–21.
- Zaenah, s., & darma, y. (2019). Pengembangan media scrapbook bermuatan problem posing terhadap kemampuan pemecahan masalah. *Jurnal pendidikan nasional*, september, 7–14.
- Zakarina, uznul, avelya deysi ramadya, rahmawati sudai, a. P. (2024). Kurikulum merdeka . Kurikulum 2013 digantikan oleh kurikulum merdeka meningkatkan kemandirian dan kreativitas peserta didik ( pakaya & hakeu , 2023 ) . *Damhil education journal*, 4, 50–56. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 2

### CAPAIAN PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA

Instusi : SD Muhammadiyah 08 Medan

Mata Pelajaran : IPAS

Kelas : EMPAT (4) Fase B

Tahun Pelajaran : 2024/2025

### CAPAIAN PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)

#### FASE B (UMUMNYA UNTUK KELAS III DAN IV SD/MI/PROGRAM PAKET A)

Pada Fase B peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuanpengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik mengusulkan ide/menalar, melakukan investigasi/ penyelidikan/ percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya.

ELEMEN	DESKRIPSI
Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial)	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan memahami keterkaitan antara berbagai konsep dalam IPAS. Mereka dapat menjelaskan bagaimana konsep-konsep tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana hubungan antara sains dan sosial

	berperan dalam lingkungan sekitar mereka.
Keterampilan Proses	<p><b>1 Mengamati:</b> Peserta didik mengamati fenomena di lingkungan sekitar serta memahami keterkaitannya dengan konsep sains dan sosial.</p> <p><b>2. Mempertanyakan dan Memprediksi:</b> Peserta didik merumuskan pertanyaan dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan sebelumnya untuk memahami konsep lebih dalam.</p> <p><b>3. Merencanakan dan Melakukan Penyelidikan:</b> Peserta didik melakukan investigasi atau percobaan sederhana untuk menguji hipotesis mereka serta mengumpulkan data secara sistematis.</p> <p><b>4. Memproses, Menganalisis Data, dan Informasi:</b> Peserta didik mengorganisasikan dan menyajikan informasi dalam bentuk tabel, grafik, atau media lainnya untuk mempermudah pemahaman.</p> <p><b>5. Mengevaluasi dan Refleksi:</b> Peserta didik meninjau kembali hasil pembelajaran mereka, membandingkan dengan teori yang ada, dan melakukan refleksi terhadap proses yang telah dijalani.</p> <p><b>6. Mengomunikasikan Hasil:</b> Peserta didik mengomunikasikan hasil penyelidikan mereka baik secara lisan maupun tertulis, serta mendiskusikan temuan mereka dengan teman sekelas untuk memperkaya pemahaman.</p>



### Lampiran 3

#### Lembar Hasil Wawancara

- Hari : Rabu 20 November 2024
- Waktu : 09.30 s/d Selesai
- Lokasi : SD Muhammadiyah 08 Medan
- Narasumber : Ibu Meidiana Batubara (Wali Kelas VI)
- E) Topik : Penggunaan Media Pembelajaran
- 
- Peneliti : Assalamualaikum wr.wb. Selamat pagi ibu, sebelumnya saya ucapkan terimakasih karena sudah bersedia meluangkan waktu ibu untuk saya wawancarai.
- Narasumber : Waalaikumsallam wr.wb. Pagi juga wulan, baik silahkan.
- Peneliti : Baik yang pertama kalau boleh tau berapa ya bu jumlah siswa di kelas ini?
- Narasumber : Untuk siswa di kelas IVE ini berjumlah 28 siswa.
- Peneliti : Untuk laki lakinya dan perempuannya jumlahnya berapa ya bu? Narasumber : Laki-lakinya berjumlah 14 dan perempuannya berjumlah 14
- Peneliti : Apakah di sekolah ini sebelumnya sudah pernah menggunakan media scrapbook untuk pembelajaran bu?
- Narasumber : Untuk media pembelajaran scrapbook di kelas IVE belum pernah menggunakan media scrapbook, dikarenakan sekolah ini memang masih menggunakan buku teks saja.
- Peneliti : Apakah wali kelas sudah mempersiapkan Media

pembelajaran Scrapbook ?

Narasumber : untuk Media pembelajaran scrapbook belum dirancang termasuk dikelas ini.

Peneliti : Menurut Ibu, apakah media pembelajaran yang digunakan selama ini sudah efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa?

Narasumber : Media yang digunakan cukup membantu, tetapi saya merasa siswa lebih tertarik jika ada media yang lebih interaktif, seperti media yang dapat disentuh oleh siswa.

Peneliti : Biasanya dalam proses pembelajaran atau penyampaian materi Apa saja kendala yang ibu hadapi?

Narasumber : Kendala yang saya hadapi adalah siswa kurang fokus dalam proses pembelajaran.

Peneliti : Baik bu, saya rasa sudah cukup wawancara dari saya. Saya ucapkan terimakasih kepada ibu atas waktunya.

Narasumber : iya sama-sama wulan.

Link youtube wawancara :

<https://youtu.be/YSCTMDfIIRa?si=w3Y8MvUPyRZyLse0>

**Lampiran 4**

### Lembar Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV  
SD Muhammadiyah 08 Medan

Muatan : IPA

Materi : Daur Hidup Hewan

Penyusun : Putri Wulandari

Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution S.Pd., M.Pd

Validator : Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Hari/Tanggal : Selasa, 21 / 02 / 2024

**A. Petunjuk :**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang media *scrapbook* yang dikembangkan.

2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skala validasi mulai dari "Sangat Setuju" sampai dengan "Sangat Tidak Setuju" dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.

**1 = Sangat Tidak Setuju (STS)**

**2 = Tidak Setuju (TS)**

**3 = Ragu Ragu (RR)**

**4 = Setuju(S)**

**5 = Sangat Setuju (SS)**

3. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya

### B. Aspek Penilaian Ahli Materi

Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran (TP)	1. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
	2. Materi relevan dengan kebutuhan peserta didik	✓				
	3. Materi relevan dengan kebutuhan peserta didik	✓				
Keakuratan materi	4. Materi berdasarkan sumber terpercaya	✓				
	5. Materi sesuai dengan konsep dan fakta	✓				
	6. Materi tersaji secara tepat dan akurat	✓				
Kelengkapan Materi	7. Materi mendukung pencapaian pembelajaran		✓			
	8. Materi dilengkapi dengan contoh yang relevan	✓				
	9. Materi memberikan penjelasan yang memadai		✓			
Kemutakhiran Materi	10. Materi sesuai dengan konteks saat ini	✓				
	11. Materi relevan dengan kebutuhan zaman	✓				
	12. Materi selaras dengan kurikulum	✓				

Setelah mengisi bagian Aspek Penilaian Materi, silahkan memberikan komentar dan saran pada bagian komentar dan saran perbaikan.

### C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....  
*Sedih yang diminta*  
 .....  
 .....

Media pembelajaran *Scrapbook* ini dinyatakan\*) :

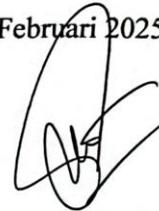
①) Layak diujicobakan dilapangan tanpa ada revisi.

2. Layak diujicobakan dilapangan dengan revisi.

3. Tidak Layak diujicobakan di lapangan.

\*)lingkari salah satu

Medan, 05 Februari 2025



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd  
NIDN : 01011039201

## Lampiran 5

### Lembar Validasi Ahli Bahasa

Judul Penelitian : Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV  
SD Muhammadiyah 08 Medan

Muatan : IPA

Materi : Daur Hidup Hewan

Penyusun : Putri Wulandari

Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Validator : Amin Basri., M.Pd

Hari/ Tanggal : 25 Februari 2025

#### A. Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa tentang media *scrapbook* yang dikembangkan.

2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skala validasi mulai dari “Sangat Baik” sampai dengan “Sangat Kurang” dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.

**1 = Sangat Tidak Setuju (STS)**

**2 = Tidak Setuju (TS)**

**3 = Ragu Ragu (RR)**

**4 = Setuju(S)**

**5 = Sangat Setuju (SS)**

3. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

### B. Aspek Penilaian Ahli Bahasa

Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
Ketepatan struktur kalimat	1. Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan/informasi	✓				
Keefektifan kalimat	2. Menggunakan kalimat yang sederhana dan langsung ke sasaran	✓				
Kebakuan Istilah	3. Sesuai dengan kamus Besar Bahasa Indonesia	✓				
Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4. Informasi disampaikan dengan bahasa yang menarik	✓				
	5. Pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa	✓				
Kemampuan memotivasi siswa	6. Memotivasi siswa untuk membaca dan mendorong mereka untuk mempelajari materi	✓				
	7. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa		✓			
Ketepatan bahasa	8. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat emosional peserta didik	✓				
	9. Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai konteks	✓				
Ketepatan Ejaan	10. Tata kalimat mengacu pada kaidah tata bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓				

Setelah mengisi bagian Aspek Penilaian Bahasa, silahkan memberikan komentar dan saran pada bagian komentar dan saran perbaikan.

### C. Komentar dan Saran Perbaikan

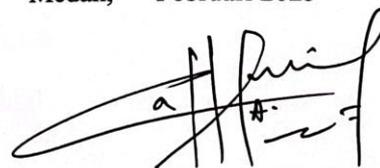
.....  
 .....  
 .....

Media pembelajaran *Scrapbook* ini dinyatakan\*):

- ①.Layak diujicobakan dilapangan tanpa ada revisi.
- 2.Layak diujicobakan dilapangan dengan revisi.
- 3.Tidak Layak diujicobakan di lapangan.

\*)lingkari salah satu

Medan, Februari 2025



Amin Basri., M.Pd

NIDN: 0110098803

## Lampiran 6

### Lembar Validasi Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV  
SD Muhammadiyah 08 Medan

Muatan : IPA

Materi : Daur Hidup Hewan

Penyusun : Putri Wulandari

Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Validator : Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd

Hari/ Tanggal : Selasa 25/02/2025

#### A. Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skala validasi mulai dari “Sangat Setuju” sampai dengan “Sangat Tidak Setuju” dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.

**1 = Sangat Tidak Setuju (STS)**

**2 = Tidak Setuju (TS)**

**3 = Ragu Ragu (RR)**

**4 = Setuju(S)**

**5 = Sangat Setuju (SS)**

3. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya

**B.Aspek Penilaian Ahli Media**

Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
Ukuran fisik media	1.Kesesuaian ukuran media scrapbook dengan standar pembelajaran yang berlaku		✓			
	2.Kesesuaian ukuran dengan materi isi media scrapbook		✓			
Tata Letak sampul Media	3. Komposisi dan ukuran elemen tata letak seperti (judul, ilustrasi, dan logo proporsional dan serasi.)		✓			
	4.Penggunaan huruf yang mudah dibaca dan menarik untuk siswa.		✓			
	5. Kesesuaian ukuran sampul dengan materi isi pembelajaran.	✓				
Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	6. Warna elemen sampul yang mendukung pemahaman dan menarik perhatian siswa	✓				
	7.Ukuran huruf judul scrapbook lebih dominan dan proporsional	✓				
	8.Warna judul media kontras dengan warna latar belakang	✓				
Ilustrasi sampul media	9.Tidak menggunakan terlalu banyak jenis kombinasi huruf		✓			
	10.Menggambarkan isi /materi yang ada didalam scrapbook	✓				
	11.Bentuk,warnaukuran,propori objek sesuai dengan realita		✓			
Konsistensi tata letak	12.Penempatan unsur tata letak konsistensi berdasarkan pola		✓			
	13. pemisahan antarparagrhap		✓			
Unsur tata letak harmonis	14.Bidang cetakdan margin proposional		✓			
	15.Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai		✓			

Ukuran tata lengkap	16. Penempatan judul kegiatan belajar, sub judul kegiatan belajar dan angka halaman tidak mengganggu pemahaman	✓			
	17. Penempatan ilustrasi dan keterangan gambar (caption) tidak mengganggu pemahaman	✓			
Tata letak mempercepat pemahaman	18. Penempatan hias/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks dan angka halaman	✓			
	19. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahama	✓			
Tipografi media sederhana	20. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	✓			
	21. Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan	✓			
Ilustrasi isi	22. Jenjang judul-judulnya jelas, konsisten dan proposional	✓			
	23. Mampu mengungkapkan makna/arti dari objek	✓			
	24. Penyajian ilustrasi serasi keseluruhan	✓			
	25. Kreatif dan dinamis	✓			

Setelah mengisi bagian Aspek Penilaian Media, silahkan memberikan komentar dan saran pada bagian komentar dan saran perbaikan.

### C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....  
*Layak digunakan*  
 .....

Media pembelajaran *Scrapbook* ini dinyatakan\*):

1. Layak diujicobakan dilapangan tanpa ada revisi.
2. Layak diujicobakan dilapangan dengan revisi.
3. Tidak Layak diujicobakan di lapangan.

\*)lingkari salah satu

Medan, Februari 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Raysyah', with a stylized flourish extending downwards and to the right.

Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd

NIDN :2110029101

## Lampiran 7

### ANGKET KEPRAKTISAN RESPON GURU TERHADAP MEDIA SCRAPBOOK KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 08 MEDAN

Nama Mahasiswa : Putri Wulandari  
Materi : Daur Hidup Hewan  
Hari/ Tanggal : Senin 10 Maret 2025

#### A. Petunjuk :

1. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skala validasi mulai dari "Sangat Setuju" sampai dengan "Sangat Tidak Setuju" dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Ragu Ragu (RR)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
Kemudahan penggunaan media scrapbook	1. Media scrapbook muda digunakan dalam pembelajaran	✓				✓
	2. Petunjuk penggunaan media scrapbook jelas dan mudah diikuti	✓				✓
	3. Media scrapbook tidak memerlukan alat yang sulit ditemukan	✓				
	4. Materi dalam media scrapbook tersusun dengan rapih dan urut	✓				
	5. Gambar dan desain pada media scrapbook membantu memahami materi	✓				

Relevansi dengan pembelajaran	6. Media scrapbook sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa	✓				
	7. Media scrapbook relevan dengan kurikulum merdeka yang digunakan	✓				
	8. Media scrapbook mendukung metode pembelajaran yang ada dikelas	✓				
Manfaat bagi guru	9. Media scrapbook membantu guru menjelaskan materi dengan lebih jelas dan menarik	✓				
	10. Mediascrapbook memberikan variasi dalam cara mengajar dikelas	✓				

Setelah mengisi bagian Aspek Penilaian Kepraktisan Media, silahkan memberikan komentar dan saran pada bagian komentar dan saran perbaikan.

### C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....  
 Sangat bagus dan layak untuk dikembangkan  
 .....

## Lampiran 8

Penilaian Tertinggi

### ANGKET KEPRAKTIKAN RESPON SISWATERHADAP MEDIA SCRAPBOOK KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 08 MEDAN

Nama : Dafa Pranaja  
Kelas : IV e  
Hari/ Tanggal : Senin 10 Maret 2020

#### A. Petunjuk :

1. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skala validasi mulai dari "Sangat Setuju" sampai dengan "Sangat Tidak Setuju" dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Ragu Ragu (RR)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

No	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Saya dapat membaca materi pada media scrapbook dengan mudah	✓				
2	Media pembelajaran scrapbook yang digunakan dalam pembelajaran saya menarik	✓				
3	Saya menyukai media pembelajaran scrapbook karena terdapat gambar dan warna warni	✓				
4	Saya sangat senang belajar menggunakan scrapbook	✓				
5	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media scrapbook	✓				
6	Desain tulisan dan tata bahasa dalam scrapbook IPAS menarik	✓				
7	Belajar menggunakan scrapbook merupakan pengalaman baru saya	✓				

8	Materi yang disajikan didalam scrapbook mudah saya pahami	✓				
9	Belajar menggunakan media scrapbook membuat saya lebih semangat belajar	✓				
10	Menggunakan media scrapbook membuat saya mendapatkan pengalaman baru dalam belajar.	✓				

Penilaian Sedang

**ANGKET KEPRAKTISAN RESPON SISWATERHADAP MEDIA  
SCRAPBOOK KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 08 MEDAN**

Nama : Arli2 Fiki Rahman  
Kelas : IV E  
Hari/ Tanggal : Senin 10 Maret 2020

**A. Petunjuk :**

1. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skala validasi mulai dari "Sangat Setuju" sampai dengan "Sangat Tidak Setuju" dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.

**1 = Sangat Tidak Setuju (STS)**

**2 = Tidak Setuju (TS)**

**3 = Ragu Ragu (RR)**

**4 = Setuju (S)**

**5 = Sangat Setuju (SS)**

No	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Saya dapat membaca materi pada media scrapbook dengan mudah	✓				
2	Media pembelajaran scrapbook yang digunakan dalam pembelajaran saya menarik		✓			
3	Saya menyukai media pembelajaran scrapbook karena terdapat gambar dan warna warni	✓				
4	Saya sangat senang belajar menggunakan scrapbook	✓				
5	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media scrapbook		✓			
6	Desain tulisan dan tata bahasa dalam scrapbook IPAS menarik	✓				
7	Belajar menggunakan scrapbook merupakan pengalaman baru saya		✓			

8	Materi yang disajikan didalam scrapbook mudah saya pahami	✓				
9	Belajar menggunakan media scrapbook membuat saya lebih semangat belajar	✓				
10	Menggunakan media scrapbook membuat saya mendapatkan pengalaman baru dalam belajar.	✓				

### Penilaian Rendah

#### ANGKET KEPRAKTISAN RESPON SISWATERHADAP MEDIA SCRAPBOOK KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 08 MEDAN

Nama : Alvin Pratama  
Kelas : IV e  
Hari/ Tanggal : Senin 10 Maret 2020

#### A. Petunjuk :

1. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentang skala validasi mulai dari "Sangat Setuju" sampai dengan "Sangat Tidak Setuju" dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Ragu Ragu (RR)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

No	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Saya dapat membaca materi pada media scrapbook dengan mudah	✓				
2	Media pembelajaran scrapbook yang digunakan dalam pembelajaran saya menarik	✓				
3	Saya menyukai media pembelajaran scrapbook karena terdapat gambar dan warna warni	✓				
4	Saya sangat senang belajar menggunakan scrapbook		✓			
5	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media scrapbook		✓			
6	Desain tulisan dan tata bahasa dalam scrapbook IPAS menarik			✓		
7	Belajar menggunakan scrapbook merupakan pengalaman baru saya		✓			

8	Materi yang disajikan didalam scrapbook mudah saya pahami	✓				
9	Belajar menggunakan media scrapbook membuat saya lebih semangat belajar	✓				
10	Menggunakan media scrapbook membuat saya mendapatkan pengalaman baru dalam belajar.	✓				

## Lampiran 9

### Hasil Angket Siswa

No	Nama	Penilaian										Nilai	Persen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Afia Supriani	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	98%
2	Aisyah Putri Agustina	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	48	96%
3	Alvian Pratama	5	5	5	4	4	3	4	5	5	5	45	90%
4	Anindya Putri Nasution	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	48	96%
5	Arjuna Pratama Marpaung	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	47	94%
6	Askana Shaki Ramadhani	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	48	96%
7	Aulia Fikirahman	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	47	94%
8	Azka Ananda	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	48	96%
9	Dafa Pranaja	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
10	Fahmi Akbar Al Gahfri	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	48	96%
11	Farriz fatihah	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49	98%
12	Hanindya Alisa Khaira	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	48	96%
13	Luthfi	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	48	96%
14	Janier Akram Khairullah	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	98%
15	Kiandra Medayana	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	47	94%

	Panjaitan													
16	Muhammad Fatir Akbar	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	98%	
17	Manisa Ramadhani Putri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	
18	Muhamad Fardhan Khan	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	48	96%	
19	Muhammad Arjuna	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	
20	Naura Pratiya	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	48	96%	
21	Nadya Putri Asra Siregar	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	48	96%	
22	Ok. Muhammad Aufa Gibran	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	48	96%	
23	Putri Aisyah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	
24	Raffa Al fatih	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	47	94%	
25	Rafael Ananda	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	48	96%	
26	Xaviera Sari Kirana Muhadiya	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	48	96%	
27	Zahira Adzana Bahri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	
28	Zahwa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	
Jumlah												1.260	90%	

**Lampiran 10**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: [fkip.umma.ac.id](mailto:fkip.umma.ac.id)

Form : K - 1

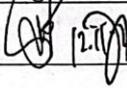
Kepada Yth: Bapak Ketua & Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Putri Wulandari  
 NPM : 2102090030  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,82

Persetujuan Ket/Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media <i>Scrapbook</i> Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan	
	Implementasi Projek Penguatan Profil Pancasila (P5) Dalam Mencegah Perilaku Bullying Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 07 Medan	
	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Project Based Learning (PJBL) Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan jenis Makanan Nya Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 12 November 2024  
 Hormat Pemohon,



Putri Wulandari

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 :- Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)**

**Form K-2**

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

*Assalamu 'alaikum Wr, Wb*

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Putri Wulandari  
NPM : 2102090030  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

**“Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan”**

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak:

**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd**

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 12 November 2024  
Hormat Pemohon,

**Putri Wulandari**

Keterangan  
Dibuat rangkap 3 :

- Untuk Dekan / Fakultas
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3927/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2024  
 Lamp : ---  
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini .:

Nama : **Putri Wulandari**  
 N P M : 2102090030  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : **Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV  
 SD Muhammadiyah 08 Medan**

Pembimbing : **Ismail Saleh Nst, S.Pd.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **10 Desember 2025**

Medan, 09 Jumadil Akhir 1446 H  
 10 Desember 2024 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :  
 1. Fakultas (Dekan)  
 2. Ketua Program Studi  
 3. Dosen Pembimbing  
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan  
**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama : Putri Wulandari  
 NPM : 2102090030  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
12/11-2024	Pengajuan Judul	
	Acc Judul	
19/11-2024	Bimbingan Latar Belakang Masalah	
26/11-2024	Bimbingan Bab 1	
02/12-2024	Bimbingan Bab 2	
09/12-2024	Bimbingan Bab 3	
08/01-2025	Acc Seminar Proposal	

Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Medan, Januari 2025  
 Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL**

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Putri Wulandari  
 NPM : 2102090030  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sd Muhammadiyah 08 Medan

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, Januari 2025

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :  
 Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

**UMSU**  
 Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 JL. KaptenMuchtarBashri No. 3 Medan 20238Telp. (061) 6619056  
 Website. <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari Rabu, Tanggal 15 Januari 2025 di selenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Putri Wulandari  
 NPM : 21020900030  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
 Judul Proposal : Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan

Revisi/Perbaikan

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Sudah perbaiki Bab II Hipotesis
2.	Pengembangan menggunakan model ADDIE hanya sampai pada tahap Implementasi.

Medan, Januari 2025

Proposal dinyatakan Layak/Tidak Layak\* di lanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui  
 Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembahas

Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Rabu, Tanggal 15 Januari 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Putri Wulandari  
NPM : 2102090030  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Sudah perbaiki Bab II Hipotesis
2.	Pengembangan menggunakan model APDIE Hanya sampai tahap Implementasi

Medan, Januari 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mochtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh Mahasiswa/i di bawah ini :

Nama Lengkap : Putri Wulandari  
 NPM : 21020900030  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
 Judul Proposal : Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV  
 SD Muhammadiyah 08 Medan

Pada hari Rabu, tanggal 15 Januari, tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

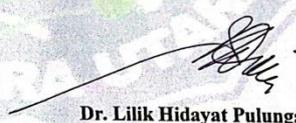
Medan, Januari 2025

Disetujui Oleh

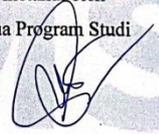
Dosen Pembimbing,

Dosen Pembahas

  
 Ismail Saleh Nasution, S. Pd., M. Pd.

  
 Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

Diketahui oleh  
 Ketua Program Studi

  
 Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



## Lampiran 19



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 JL. KaptenMughtarBashri No. 3 Medan 20238Telp. (061) 6619056  
 Website. <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Putri Wulandari  
 NPM : 21020900030  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
 Judul Proposal : Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV  
 SD Muhammadiyah 08 Medan

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 diatas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang seminar kembali.

Demikian Surat Pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Januari 2025

Hormat

Yang membuat pernyataan

Putri Wulandari

## Lampiran 20

Medan, Januari 2025

Hal : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Dekan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Di  
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalmualaikum Wr. Wb.*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/Riset di Fakultas yang Ibu Pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama Lengkap : Putri Wulandari  
NPM : 21020900030  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Judul Proposal : Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV  
SD Muhammadiyah 08 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin.

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

**\*\*Pertinggal\*\***

## Lampiran 21



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XII/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id) [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

Nomor : 236/II.3-AU/UMSU-02/F/2025 Medan, 22 Rajab 1446 H  
Lamp : --- 22 Januari 2025 M  
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 08 Medan  
di  
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Putri Wulandari  
N P M : 2102090030  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum



**\*\*Penting!!\*\***

Lampiran 22  
Surat Balasan Izin Riset



**PIMPINAN RANTING MUHAMMADIYAH BROMO  
SEKOLAH UNGGULAN  
SD MUHAMMADIYAH – 08**

Alamat : Jl. Bromo Gg. Santun No. 19 Kode Pos 20216 Telp. 061 – 7326713 Medan Sumatera Utara

NSS : 103076001003



NPSN : 10210571

**SURAT KETERANGAN**  
**Nomor : 068/V.0/AU/A/2025**

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SDS Muhammadiyah 08 Medan, Jl. Bromo Gg. Santun No. 19 Medan, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: PUTRI WULANDARI
NIM	: 2102090030
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Angkatan	: 2024/2025

Benar adalah nama tersebut diatas telah mengadakan penelitian dan observasi di SDS Muhammadiyah 08 Medan, Jl. Bromo Gg. Santun No. 19 Medan selama 1 Tahun dengan judul Skripsi disertasi " Pengembangan Media Scrakpbook Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 08 Medan."

Demikianlah surat keterangan ini dikeluarkan dengan sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

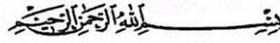


## Lampiran 23 bimbingan skripsi



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Putri Wulandari  
NPM : 2102090030  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV  
SD Muhammadiyah 08 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
10/02-2025	Bimbingan Bab IV Hasil dan pembahasan	
17/02-2025	Bimbingan Bab V kesimpulan dan saran	
24/02-2025	Bimbingan Lampiran	
27/02-2025	Bimbingan lembar validasi	
11/03-2025	Bimbingan lembar Angket	
14/03-2025	Bimbingan Daftar pustaka	
21/03-2025	Acc Sidang Skripsi	

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Maret 2025  
Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

**Lampiran 24**  
**Dokumentasi Observasi Awal**



## Lampiran 25 Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Link Video Kegiatan Penelitian :  
[https://youtu.be/BJtoLPkZvSg?si=414OSfFvzqnd6C\\_u](https://youtu.be/BJtoLPkZvSg?si=414OSfFvzqnd6C_u)

## Lampiran 27

SKRIPSI_PUTRI_WULANDARI_-1742537510718			
ORIGINALITY REPORT			
<b>13%</b>	<b>8%</b>	<b>10%</b>	<b>6%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
<b>1</b>	archive.org Internet Source		<b>3%</b>
<b>2</b>	syifa saputra. "UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SNOWBALL THROWING PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN", Open Science Framework, 2018 Publication		<b>1%</b>
<b>3</b>	repositori.umsu.ac.id Internet Source		<b>1%</b>
<b>4</b>	repository.radenintan.ac.id Internet Source		<b>1%</b>
<b>5</b>	Submitted to Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Student Paper		<b>1%</b>
<b>6</b>	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Student Paper		<b>&lt;1%</b>
<b>7</b>	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia		<b>&lt;1%</b>

**Lampiran 28****DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Putri Wulandari  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Tempat, Tanggal lahir : Medan, 01 Januari 2004  
Alamat : Jl.Cilacap Timur No.03 Belawan  
Email : [aa0862212@gmail.com](mailto:aa0862212@gmail.com)  
No Handphone : 0822-6779-8698

**Pendidikan Formal :**

1. 2010-2016 SD Hangtuh Belawan
2. 2015-2018 SMP Hangtuh Belawan
3. 2018-2021 SMA Hangtuh Belawan