

## Pengembangan Media Scrapbook Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar

oleh

**Azahra Arum Pramesti**

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan/ Universitas Muhammadiyah Surabaya

*azzahraarumpramesti@gmail.com*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *Scrapbook* yang berfokus pada keragaman budaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 4 sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Four D (4D) yang meliputi empat tahap: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* keragaman budaya kelas IV sekolah dasar dapat dikategorikan layak. Hasil tersebut diperoleh melalui proses validasi oleh validator menggunakan lembar validasi dan uji kelayakan oleh subjek penelitian menggunakan angket respon. Presentase nilai yang diberikan oleh ahli media sebesar 93% dengan kriteria “sangat layak” hasil penilaian oleh ahli materi sebesar 92% dengan kriteria “Sangat layak”. Sedangkan hasil olah penilaian angket respon oleh peserta didik sebesar 81% dengan kategori “Praktis” dan hasil olah data angket respon oleh guru sebesar 89% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Media pembelajaran juga efektif digunakan dengan presentase ketuntasan klasikal yang diperoleh sebesar 77%. Dengan demikian didapatkan bahwasanya media pembelajaran Scrapbook keragaman budaya kelas IV sekolah dasar sudah dikategorikan layak dan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif khususnya untuk mata Pelajaran IPAS materi keragaman budaya.

**Kata kunci:** Media pembelajaran , Scrapbook, keragaman budaya

### Abstract

This study aims to develop learning media in the form of Scrapbooks that focus on cultural diversity to improve students' creative thinking skills in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject in grade 4 of elementary school. This study used the Four D (4D) development model which includes four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. The results of the study indicated that the Scrapbook learning media for cultural diversity in grade 4 of elementary school can be categorized as feasible. These results were obtained through a validation process by the validator using a validation sheet and a feasibility test by the research subjects using a response questionnaire. The percentage of values given by media experts was 92% with the criteria of “very feasible” and the result of the assessment by material experts was 93% with the criteria of “Very feasible”. While the result of the questionnaire response assessment by students was 81% with the category of “Practical” and the result of the questionnaire response data processing by teachers was 89% with the criteria of “Very Practical”. Learning media is also effective to be used with a classical completeness percentage obtained of 77%. Therefore, it was found that the Scrapbook learning media for cultural diversity for grade IV of elementary school has been categorized as feasible and can be used to improve creative thinking skills, especially for the subject of science on cultural diversity.

**Keywords:** Learning media, Scrapbook, cultural diversity

## Pendahuluan

Pendidikan memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) karena merupakan alat untuk mengoptimalkan pengembangan bakat, minat, dan kemampuan peserta didik. Ini selaras dengan tujuan pendidikan yakni mengembangkan potensi peserta didik agar dapat bersaing di era global. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 2, standar Nasional Pendidikan ditetapkan untuk mengatur pengembangan

kurikulum, tenaga kependidikan, fasilitas dan infrastruktur pendidikan, manajemen pendidikan, dan pendanaan. Selain itu, tujuan dari pendidikan nasional ialah untuk membentuk peserta didik agar bisa berkembang menjadi individu yang memiliki pengetahuan, iman, dan takwa kepada Tuhan YME. memiliki akhlak yang baik, serta memiliki keterampilan, kreativitas, kemandirian, dan tanggung jawab (Putra, 2020).

Agar dapat mengembangkan potensi peserta didik di dalam suatu pembelajaran, tentunya guru harus memahami standar pendidikan. Junaedi (2019) menjelaskan bahwa Standar proses pendidikan berkaitan dengan pelaksanaan suatu pembelajaran, yang mengisyaratkan bahwa standar tersebut mencakup panduan tentang bagaimana sebaiknya proses pembelajaran itu dilaksanakan. Dalam hal ini, Standar proses pendidikan tersebut dimaksudkan mampu digunakan smenjadi sebuah panduan bagi guru untuk mengelola pembelajaran. Proses pembelajaran adalah dasar sebuah proses Pendidikan. Pembelajaran adalah rangkaian langkah yang diambil oleh guru dan peserta didik dalam suasana edukatif dengan tujuan mencapai hasil tertentu, melalui interaksi dan tindakan yang saling melibatkan.

Pembelajaran yang efektif ialah pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar dengan lancar, merasa senang, serta mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Sutikno dalam Junaedi, 2019). Menurut (Hasan et al., 2021) proses pembelajaran efektif ialah pembelajaran yang menghasilkan kualitas tinggi, ditandai dengan partisipasi aktif dan apresiasi dari peserta didik. Dalam hal ini, media pembelajaran memainkan peran penting dalam mencapai tujuan tersebut.

Seorang guru memiliki peran signifikan dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Sebagai fasilitator guru berperan memberi pelayanan untuk mempermudah aktivitas peserta didik saat pembelajaran. Dalam pembelajaran, media menjadi komponen penting bagi guru untuk memudahkan proses pembelajaran serta untuk mencapai tujuan pembelajaran. Syaiul Bahri Diamarah dan Aswan Zain (dalam Hasan et al., 2021) mengatakan bahwa kehadiran media sangat bermakna dalam pembelajaran. Adanya media sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran, sangat memungkinkan untuk membantu ketidakakuratan materi yang didistribusikan. Media dapat memperjelas beberapa konsep yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata atau kalimat tertentu. Selain itu, media juga memungkinkan representasi visual atau konkret dari materi yang abstrak.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting, terutama dalam mengajar peserta didik Sekolah Dasar yang umumnya berusia antara 7 hingga 12 tahun. Berdasarkan teori pembelajaran Jean Piaget pada rentang usia ini, manusia memasuki tahap operasional konkret, yang ditandai dengan kemampuan berpikir logis yang dibantu oleh benda-benda konkret atau nyata. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, peserta didik memerlukan benda-benda nyata yang dapat membantu mereka berpikir. Media pembelajaran berperan sebagai benda nyata yang mendukung pendidik dalam menyampaikan materi yang memungkinkan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Keberhasilan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif sangat bergantung pada kemamuan guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran bisa memengaruhi serta mendorong minat dan semangat belajar peserta didik, dengan memanfaatkannya secara tepat sesuai dengan isi materi Pelajaran, maka akan memotivasi peserta didik untuk menerima materi pelajaran dengan baik dan tepat. Oleh karenanya, bisa dikatakan bahwa media pembelajaran memegang peran penting sebagai sumber belajar yang penting untuk difokuskan dalam proses pembelajaran (Retnowati, 2017).

Pengembangan media *Scrapbook* menjadi salah satu inovasi untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik karena kemampuan menarik perhatian, meningkatkan kreativitas, dan meningkatkan motivasi belajar. *Scrapbook* dapat menarik perhatian peserta didik karena bentuknya yang menarik dan mengandung unsur-unsur seni rupa seperti warna, gelap terang, tekstur dan bentuk,. Ini sesuai dengan ungkapan (Sari et al., 2020) media *Scrapbook* ialah pengembangan media visual yang bisa mendorong minat dan ketertarikan baru peserta didik dalam menangkap dan mengingat materi, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Hal ini membuat peserta lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. *Scrapbook* juga memungkinkan peserta didik untuk berpikir secara kreatif dengan menggunakan gambar, catatan kecil, dan hiasan, yang memudahkan mereka dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan kreativitas mereka dalam

mengolah informasi. Selain itu, penggunaan media *Scrapbook* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yang berkontribusi pada peningkatan kreativitas mereka. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Asmara at al., 2017) mengungkapkan bahwa media *Scrapbook* yang dikembangkan dapat dijelaskan sebagai media pembelajaran yang bisa meningkatkan daya berpikir kreatif peserta didik dalam memahami dan menerapkan konsep materi pelajaran sehingga didapatkan hasil belajar yang baik.

Pada lampiran Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016, disebutkan bahwa empat aspek penting untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah sikap spiritual, sikap sosial, keterampilan, dan pengetahuan. Di antara aspek keterampilan, kemampuan berpikir kreatif, kritis, produktif, mandiri, dan kolaboratif sangat ditekankan. Keterampilan berpikir kreatif merupakan aspek yang penting untuk ditingkatkan. Dengan menggunakan media *Scrapbook*, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif mencakup kemampuan individu untuk memikirkan dan menemukan solusi yang paling sesuai dalam menangani permasalahan (dalam Afiani & Putra, 2017).

Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV MI Muhammadiyah 08 Bulu. Ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pengajaran mata pelajaran IPAS yaitu keterbatasan penggunaan variasi media dalam pembelajaran, guru hanya menggunakan LKS dan buku paket dalam menjelaskan materi pelajaran. Sehingga dalam pembelajaran tersebut hanya berpusat pada guru dan menyebabkan peserta didik mudah jenuh. Hal ini berdampak pada motivasi yang mana permasalahan ini mempengaruhi kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan dan ketercapaian pembelajaran. Ketika peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, pemahaman terhadap materi yang dijelaskan oleh guru menjadi terbatas. Kompri dalam Rahman, 2021) menyatakan bahwa motivasi menjadi kekuatan pendorong untuk usaha dan capaian prestasi.

Berdasarkan penelitian relevan yang telah dilakukan Peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Shinta, Dkk (2023) dengan judul "Pengembangan Media *Scrapbook* untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran IPA Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 69 Palembang" penelitian tersebut terdapat kesamaan dengan studi penelitian yang akan dikembangkan yakni mengembangkan media *Scrapbook* dengan variabel peningkatan. Namun dalam penelitian tersebut untuk meningkatkan kreativitas. Penelitian yang dilaksanakan Sari et al., (2020) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Peserta didik Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu" dalam penelitian tersebut menjadikan hasil belajar sebagai variabel utama dalam penelitian. Penelitian dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Budaya Palembang Pada Topik Bangun Datar" yang dilakukan oleh Widyasari & Putri (2019) penelitian ini menintregasikan materi dengan budaya daerah Palembang. Dari beberapa penelitian relevan diatas, peneliti akan mengembangkan media *Scrapbook* sesuai dengan konsep dan rancangan yang peneliti buat dengan berpedoman pada hasil observasi sebagai solusi permasalahan yang sebelumnya telah peneliti paparkan.. Maka dari itu untuk memenuhi kebutuhan tersebut peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul. **"Pengembangan Media *Scrapbook* Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Pada Pembelajaran IPAS Kelas 4 SD"**

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau research and development (R&D). Menurut Sugiyono (2017), metode penelitian R&D digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Pendekatan ini mencakup analisis kebutuhan untuk menghasilkan produk yang tepat dan pengujian produk tersebut guna menilai efektivitasnya. Sukmadianata (2013) menjelaskan penelitian pengembangan sebagai pendekatan yang digunakan dalam menciptakan suatu produk baru atau meningkatkan produk yang sebelumnya sudah ada.

Model pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini yaitu Model 4-D yang digunakan untuk mengembangkan berbagai macam media pembelajaran yang meliputi beberapa tahap yaitu *Define* (Definisi), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) (Arkadiantika et al., 2019). Subjek penelitian yang digunakan, penelitian ini adalah peserta didik MI Muhammadiyah 08 Bulu sebagai

populasi penelitian. Adapun subjek penelitian yang peneliti jadikan sebagai sampel, yakni Kelas IV MI Muhammadiyah 08 Bulu.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran scrapbook yang diterapkan pada materi keragaman budaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D, yang meliputi tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah *define*, yang mencakup kegiatan analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis materi. Tahap kedua adalah *design*, di mana dilakukan perancangan dan pembuatan media scrapbook. Tahap ketiga adalah *develop*, yang melibatkan validasi oleh para ahli (media, materi, dan bahasa), revisi produk, serta uji produk. Tahap *dissaminate* (penyebaran). Penelitian ini terbatas hanya sampai pada uji coba akhir produk. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen ahli dan angket respon siswa. Data diolah dengan menghitung skor pada setiap aspek dan indikator dalam angket penilaian media pembelajaran dan angket respon siswa. Selanjutnya, data dari indikator yang berbeda dianalisis untuk menarik kesimpulan mengenai kelayakan media pembelajaran scrapbook untuk digunakan dalam pembelajaran keragaman budaya pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD, khususnya di MI Muhammadiyah 08 Bulu.

## Hasil dan Pembahasan

Tahap pertama yaitu *define*, media scrapbook keragaman budaya dikembangkan berdasarkan analisis yang dilakukan dengan cara wawancara dan hasil observasi kebutuhan siswa yang dilakukan di MI Muhammadiyah 08 Bulu. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Masalah-masalah yang ditemukan kemudian dianalisis dengan merujuk pada standar kompetensi, kompetensi dasar, serta indikator yang dikembangkan dari kompetensi dasar. Hasil analisis tersebut selanjutnya digunakan oleh peneliti sebagai dasar dalam merancang desain.

Tahap selanjutnya yaitu *design*, dalam pengembangan media Scrapbook untuk pembelajaran IPAS mencakup beberapa langkah penting. Pertama, penyusunan tes dilakukan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif dan efektivitas media. Kedua, pemilihan media Scrapbook dipilih karena daya tarik visualnya yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang sering merasa bosan. Ketiga, pemilihan format Scrapbook difokuskan agar sesuai dengan materi dan menarik, mencakup teks, gambar, dan kolase yang dapat langsung dikerjakan peserta didik. Terakhir, rancangan awal media divalidasi oleh para ahli untuk memastikan efektivitas sebelum uji coba ke peserta didik.

Tahap yang ketiga ialah *development*, dalam tahapan ini peneliti menyusun serta menghasilkan atau menciptakan produk media *Scrapbook* yang akan dipergunakan dalam pembelajaran kelas IV MI Muhammadiyah 08 Bulu. Kegiatan selanjutnya yaitu melakukan validasi media, kemudian melakukan revisi dan langkah terakhir uji coba. Validasi pada ahli materi dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap isi materi media yang dipakai. Dosen yang menjadi ahli materi adalah Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd., Dosen prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Surabaya. Validasi pada ahli media dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap media yang dipakai. Dosen yang menjadi ahli media adalah Debio Pararta Wiguna, S.Ds., M.I.Kom., Dosen prodi DKV Universitas Muhammadiyah Surabaya. Hasil validasi ahli media dan ahli materi dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek penilaian	Indikator soal	Skor
Tampilan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	28
	9, 10	8
Efek media	11, 12	7
Kelayakan isi dan bahasa	13, 14, 15	12
Jumlah		55
Skor maks		60
Presentase nilai		92%

Berdasarkan penghitungan presentase kelayakan materi dari ahli media *Scrapbook* tersebut sebesar 92% maka materi pada media *Scrapbook* tersebut dikatakan “Sangat Layak”

**Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek penilaian	Indikator soal	Skor
Materi	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	26
Tampilan	8, 9, 10	11
Efek media	11, 12, 13	11
Kelayakan isi dan bahasa	14, 15	8
Jumlah		56
Skor maks		60
Presentase nilai		93%

Berdasarkan penghitungan presentase kelayakan materi dari ahli materi media *Scrapbook* tersebut sebesar 93% maka materi pada media *Scrapbook* tersebut dikatakan “Sangat layak”.

Setelah melakukan validasi, selanjutnya adalah melakukan uji coba produk pada peserta didik kelas IV MI Muhammadiyah 08 Bulu yang berjumlah 13 peserta didik. Peneliti mengembangkan media *Scrapbook* pada materi keragaman budaya mata Pelajaran IPAS. Langkah pertama dalam melakukan uji coba produk adalah dengan melakukan pretest terlebih dahulu, yaitu peneliti memberikan soal tes sebelum pembelajaran dengan media *Scrapbook* dilakukan. Setelah *Scrapbook* selesai diuji cobakan, peneliti membagikan lembar posttest untuk dikerjakan oleh peserta didik untuk mengetahui adanya perbedaan hasil sebelum dan sesudah menggunakan media *Scrapbook* dalam pembelajaran. Peneliti juga memberikan uji coba angket respon guru dan peserta didik untuk mengetahui tanggapan mereka serta mengevaluasi kepraktisan penggunaan media *Scrapbook*. Hasil uji validitas angket respon guru dan peserta didik adalah sebagai berikut:

**Tabel 4 Hasil Analisis Tingkat Kepraktisan dan Keefektifan**

Aspek yang dinilai	Sasaran	Hasil
Kepraktisan I	Guru	89%
Kepraktisan II	Peserta didik	81%

Berdasarkan penilaian kepraktisan yang diberikan maka dapat dikatakan “sangat praktis” dengan perolehan sebesar 89%. Berdasarkan penilaian kepraktisan yang diberikan maka dapat dikatakan “Praktis” dengan perolehan sebesar 81%. Adapun hasil perolehan pre-tes dan post-tes peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Nama	KKM	Pre-Tes	Ket	Post-Tes	Ket
1	HZA	75	40	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
2	FHW	75	50	Tidak Tuntas	75	Tuntas
3	DSN	75	35	Tidak Tuntas	55	Tidak Tuntas
4	RAL	75	75	Tuntas	85	Tuntas
5	AAP	75	47	Tidak Tuntas	77	Tuntas
6	MFA	75	40	Tidak Tuntas	75	Tuntas
7	CAS	75	37	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
8	AF	75	77	Tuntas	88	Tuntas
9	ENA	75	50	Tidak Tuntas	78	Tuntas

10	KOS	75	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
11	MAK	75	47	Tidak Tuntas	75	Tuntas
12	NTAA	75	40	Tidak Tuntas	77	Tuntas
13	IZA	75	77	Tuntas	90	Tuntas
Rata-rata			52		76	
Ketuntasan			23%		77%	

Pada tabel penilaian skor pretest dan posttest di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 52 dan rata-rata nilai posttest sebesar 76, yang berarti adanya peningkatan yang cukup besar dalam hasil belajar siswa saat menggunakan media Scrapbook. Hasil data uji keefektifan berdasarkan hasil belajar sebanyak 11 peserta didik dari 13 peserta didik yang dikatakan tuntas karena peserta didik memenuhi KKM dengan presentase 77% dari satu kelas, maka media *Scrapbook* keragaman budaya dikatakan “Efektif” dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV MI Muhammadiyah 08 Bulu pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya.

Media scrapbook yang dikembangkan ini telah melewati tahap Fout-D yaitu *Define, Design* serta *Development*. Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka pengembangan media Scrapbook telah memenuhi tiga kreiteira yaitu valid, praktis dan efektif. Hal ini ditunjukkan dai hasil penilain ahli yang melputi dua aspek yaitu kualitas media dan materi yang termuat dalam media. Hasil yang didapatkan aspek media dengan skor 92% kategori “Sangat Layak” dan aspek materi dalam media dengan skor 93% kategori “Sangat Layak” sehingga produk tervalidasi untuk layak digunakan. Kepraktisan produk dilihat dari respon guru dan peserta didik terhadap produk dan penerapannya dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penerapan produk, skor angket dari respon guru sebesar 89% dengan kategori sangat baik. Sedangkan respon peserta didik didapatkan skor 81% dengan kategori sangat baik. Dengan dua hasil ini maka dapat dikatakan bahwa media scrapbook praktis digunakan dalam pembelajaran. berdasarkan hasil perbedaan nilai pre-tes dan post-tes dapat dilihat bahwa nilai rata-rata peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan media scrapbook meningkat menjadi 76, sedangkan ketuntasan yang diperoleh menjadi 77%. Ini membuktikan bahwasanya adanya media scrapbook dapat membantu peserta didik dalam memahami materi Pelajaran. Ini sejalan dengan pernyataan Wina (2014) bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Diharapkan dengan menggunakan media ini, peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam proses belajar. Pengembangan media pembelajaran tidak hanya mempertimbangkan unsur artistik, tetapi juga memudahkan peserta didik dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan semangat belajar mereka.

Selain itu, media juga memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan pesan-pesan yang sulit untuk digambarkan secara lisan. Media menjelaskan beberapa konsep materi abstrak yang mana media dapat menggambarkannya secara lebih jelas. Milawati (2020) mengemukakan mengenai kegunaan praktis media yaitu Media pembelajaran memudahkan guru untuk mengkomunikasikan pesan dengan lebih jelas dan mudah yang membuat peserta didik lebih responsive dan mengarah pada hasil belajar yang baik Mengutip dari Supriyono (2018) menyatakan bahwa peserta didik pada tingkat ini cenderung berpikir konkret, sehingga media membantu mereka memvisualisasikan materi abstrak dengan lebih nyata.

Adanya media dalam pembelajaran ialah bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Diharapkan dengan menggunakan media ini, peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam proses belajar. Pengembangan media pembelajaran tidak hanya mempertimbangkan unsur artistik, tetapi juga memudahkan peserta didik dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan semangat belajar mereka (Wina, 2014). Dengan media yang tepat, siswa diharapkan lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu siswa mengatasi kebosanan, meningkatkan minat, dan mendorong mereka untuk belajar dengan lebih antusias. Dengan demikian, media pembelajaran yang efektif dapat berfungsi sebagai alat untuk memperbaiki kualitas pembelajaran serta meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa.

Dalam penerapan media scrapbook ini peserta didik dituntut untuk membangun informasi mengenai materi keragaman budaya yang termuat dalam scrapbook. Hal ini memacu siswa untuk secara aktif, mandiri, serta kreatif dalam pembelajaran. peserta didik juga harus menyelesaikan beberapa pertanyaan yang ada dalam scrapbook tersebut. Ini memacu peserta didik untuk dapat Menyusun informasi secara tepat untuk menemukan, memecahkan atau memberikan solusi sebagai suatu jawaban. Berpikir kreatif memiliki arti kemampuan untuk merumuskan solusi atau jawaban atas suatu masalah dengan menggunakan informasi yang ada, serta mampu menemukan berbagai pendekatan yang efektif dan beragam dalam menyelesaikan masalah tersebut. (S. Dewi et al., 2019).

## Simpulan

Media pembelajaran *Scrapbook* keragaman budaya dinilai telah valid, praktis, dan efektif dalam proses pengembangannya. Hasil validasi oleh dua validator menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan menunjukkan kategori “Sangat Layak” serta telah dilakukannya perbaikan atau revisi, serta mendapatkan nilai kepraktisan menunjukkan kategori “Sangat Layak”. Hasil dari pre tes dan post tes yang dilakukan menunjukkan bahwa media *Scrapbook* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Adapun rincian hasil yang telah diperoleh dari kedua tahap uji validasi ini diantaranya validator pertama yaitu validator ahli materi sebesar “93%” dengan kategori “sangat baik” dan validator kedua yaitu validator media sebesar “92%” dengan kategori “sangat baik”. Kemudian peroleh nilai oleh praktisi mendapatkan sebesar “89%” dengan kategori “Sangat Baik”. Adapun keefektifan produk mendapatkan nilai ketuntasan sebesar 77% yang mana dapat dikatakan bahwa media scrapbook keragaman budaya ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

## Referensi

- Afiani, K. D. A., & Putra, D. . (2017). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Peserta didik Kelas III SD Melalui Pembelajaran Berbasis Pengajuan Masalah. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 1(1), 38–47.
- Arkadiantika I, Ramansyah W, Effindi MA, Dellia P. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *J Dimens Pendidik dan Pembelajaran*. 8(SEMNASDIKJAR2019):29–36. doi:10.24269/dpp.v0i0.2298.
- Asmara, R., Susantini, E., & Rahayu, Y. S. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Biologi Berorientasi Pendekatan Tasc (Thinking Actively in Social Contexts) Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta didik. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 5(1), 855. <https://doi.org/10.26740/jpps.v5n1.p855-891>
- Dewi, S., Mariam, S., & Kelana, J. B. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Ipa Peserta didik Sekolah Dasar Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 02(06), 235–239.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Haviz M. 2013. Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna. *Ta'dib*. 16(1):28. doi:10.31958/jt.v16i1.235
- Putra, D. A. (2020). Pengembangan Software Computer Based Test Untuk Mahapeserta didik Pgsd Fkip Universitas Muhammadiyah Surabaya. *Proceeding Umsurabaya*.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *GORONTALO*, 25 NOVEMBER 2021 ISBN 978-623-98648-2-8. 289-302
- Retnowati. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Punggur Kabupaten Lampung Tengah

- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sari, I. P., Yuliantini, N., & Tarmizi, P. (2020). Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Peserta didik Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(3), 1–8. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/juridikdasunib/article/view/1>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik. *Pendidikan Dasar*, II, 43–48.
- Shinta, N., Hakim, L., & Yuliani, E. (2023). Pengembangan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 69 Palembang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 133–143.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Widyasari & Putri. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Budaya Palembang Pada Topik Bangun Datar. *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5 (1), 2019, 92-98