

**PENGEMBANGAN *SCRAPBOOK* DIGITAL SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PEMBELAJARAN IPS DI MTsN
KOTA BATU**

SKRIPSI

Oleh:

MOCH SYARIFUDDIN AKMAL

NIM. 210102110034



JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2025

**PENGEMBANGAN *SCRAPBOOK DIGITAL* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VII DI MTsN
KOTA BATU**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



Oleh:

Moch Syarifuddin Akmal

NIM 210102110034

**PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL FAKULTAS ILMU
TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIMMALANG
2025/2026**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengembangan *Scrapbook Digital* Sebagai Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Di MTsN Kota Batu” oleh Moch. Syarifuddin Akmal ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Telah Disetujui,

Oleh

Dosen Pembimbing



Nur Cholifah, M.Pd

NIP .199203242019032023

Mengetahui,

Ketua Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Univesitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim malang



Dr. Alfiana Yuli Efianti, M.A

NIP.197107102006042001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Moch. Syarifuddin Akmal

NIM : 210102110034

Program Studi : Pendidikan IPS

Judul Skripsi : Pengembangan *Scrapbook Digital* Sebagai Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Di MTsN Kota Batu.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur – unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, 13 Juni 2025

Hormat saya,


Moch. Syarifuddin Akmal

Nim. 210102110034

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Nur Cholifah, M.Pd.

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Moch. Syarifuddin Akmal

Malang, 12 Juni 2025

Lamp: 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamualaikum, Wr.Wb

Sesudah memulai beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Moch. Syarifuddin Akmal

NIM : 210102110034

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul skripsi : Pengembangan *Scrapbook Digital* Sebagai Sumber Belajar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Di MTsN Kota Batu

Walaikumsalam, Wr.Wb

Pembimbing,



Nur Cholifah, M.Pd

NIP .199203242019032023

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “**Pengembangan *Scrapbook Digital* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Di MTsN Kota Batu**” oleh Moch. Syarifuddin Akmal ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 23 Juni 2025

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 197606192005012005



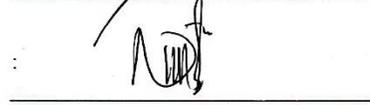
Penguji

Dr. H. Ali Nasith, M.Si, M.Pd.I
NIP. 196407051986031003



Sekretaris

Nur Cholifah, M.Pd
NIP. 199203240219032023



Pembimbing

Nur Cholifah, M.Pd
NIP. 199203240219032023



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 196504031998031002

HALAMAN MOTTO

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

“Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR Muslim).

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Karya ini penulis persembahkan dengan tulus kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ibu Fatma Shofia dan Bapak Moch Choirul Djazak, yang selalu memberikan kasih sayang, bimbingan, perhatian, serta dukungan, doa dan semangat dari beliau berdua menjadi kekuatan terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dosen pembimbing skripsi, Ibu Nur Cholifah, M.Pd, yang dengan penuh kesabaran membimbing dan memberikan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala waktu, ilmu, dan arahannya hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Terima kasih kepada teman – teman PIPS 2021 yang telah memberikan dukungan selama proses perkuliahan berlangsung.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa menyertai, sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi teladan sepanjang masa. Berkat pertolongan Allah dan tuntunan Rasul-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Scrapbook Digital sebagai Media pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran IPS di MTsN Kota Batu.”

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jenjang Strata Satu. terselesaikannya skripsi ini tentunya tidak lepas dari peran berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, dukungan, serta doa dan bantuan dalam berbagai bentuk. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan apresiasi dan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang turut andil dalam proses penyusunan karya ilmiah ini.

Secara khusus, penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sekaligus dosen pembimbing skripsi, atas segala bimbingan, arahan, dan waktu yang telah diberikan selama proses penulisan skripsi ini.
4. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah memberikan ilmu, membimbing, serta mendidik penulis selama menempuh studi.
5. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan moral maupun material dalam proses penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan menjadi amal jariyah dan mendapat balasan terbaik dari Allah SWT.

Akhir kata, penulis hanya dapat mengungkapkan rasa syukur dan terima kasih yang tulus. Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna, sehingga sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 13 Juni 2025

Penulis,

Moch Syarifuddin Akmal
NIM. 210102110034

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan.....	6
E. Spesifikasi Produk.....	8
F. Orisinilitas Penelitian.....	9
G. Definisi Operasional	15
BAB II.....	18
TINJAUAN PUSTAKA	18
A. Kajian Teori.....	18
B. Perspektif Dalam Islam.....	37
C. Kerangka berfikir	39
BAB III	40

METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Model Pengembangan.....	41
C. Prosedur Pengembangan.....	42
D. Uji Produk	47
E. Jenis Data	49
F. Instrumen Pengumpulan Data	49
H. Analisis Data.....	52
BAB IV.....	58
HASIL PENGEMBANGAN.....	58
A. Kelayakan Media pembelajaran <i>Scrapbook</i> Digital Berbantuan <i>Macromedia flash</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII	58
1. Analisis (Analyze)	58
2. Desain (<i>Design</i>)	65
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	69
4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	77
5. Evaluasi (Evaluation).....	81
B. Efektivitas Media pembelajaran <i>Scrapbook</i> Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	82
1. Paparan Data.....	82
2. Analisis Data.....	82
BAB V	87
PEMBAHASAN	87
A. Kelayakan Media pembelajaran <i>Scrapbook</i> Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII.....	87
B. Efektivitas Media pembelajaran <i>Scrapbook</i> Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII.....	93
BAB VI.....	98
PENUTUP	98
A. KESIMPULAN	98
B. SARAN	99
DAFTAR PUSTAKA	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 orisinalitas penelitian	12
Tabel 3.1 penilaian kelayakan produk.....	50
Tabel 4.1 hasil analisis kurikulum dan materi	58
Tabel 4.2 hasil tahapan perancangan desain scrapbook digital	61
Tabel 4.3 hasil penilaian ahli materi	68
Tabel 4.4 kritik dan saran ahli materi	68
Tabel 4.5 penilaian ahli media	70
Tabel 4. 6 kritik dan saran ahli media	70
Tabel 4.7 hasil respon siswa terhadap scrapbook digital	73
Tabel 4.8 hasil respon guru terhadap scrapbook digital	74
Tabel 4.10 hasil uji validitas	77
Tabel 4.11 hasil uji reliabilitas	78
Tabel 4.12 hasil uji normalitas	78
Tabel 4.13 hasil mean paired sample t test	79
Tabel 4.14 paired sample correlation	79
Tabel 4.15 paired sample t test	80

DAFTAR GAMBAR

gambar 2.1 kerangka berpikir	37
gambar 2.2 prosedur pengembangan	40
gambar 4.1 tampilan macromedia flash 8	63
gambar 4.2 menu macromedia flash	64
gambar 4.3 menu layout di dalam macromedia flash	64
gambar 4.4 cara menambahkan gambar dari perangkat	65
gambar 4.5 cara menambahkan background ke layout scrapbook	65
gambar 4.6 cara menambahkan layer	65
gambar 4.7 cara menambahkan tulisan	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Validasi ahli materi	106
Lampiran 2 : Validasi ahli media	109
Lampiran 3 : Revisi produk	112
Lampiran 4 : Hasil Uji Validitas.....	116
Lampiran 5 : Hasil Uji Reliabilitas.....	117
Lampiran 6 : Angket pre test	118
Lampiran 7 : Angket post test	119
Lampiran 8 : Angket respon siswa	120
Lampiran 9 : Angket respon guru.....	121
Lampiran 10: Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	123
Lampiran 11 : Data Angket Pre Test dan Post Test.....	124
Lampiran 12 : Data Angket Respon Siswa.....	125
Lampiran 13 : Foto uji coba.....	126
Lampiran 9 : Foto bersama guru IPS kelas VII-D	127
Lampiran 10 : <i>Scrapbook Digital</i>	128
Lampiran 11 : Surat penelitian.....	148
Lampiran 12 : Sertifikat bebas plagiasi.....	149
Lampiran 12 : Biodata Mahasiswa.....	150

ABSTRAK

Akmal, Moch. Syarifuddin. Pengembangan Scrapbook Digital Sebagai Media pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Di MTsN Kota Batu. Skripsi. Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing : Nur Cholifah, M.Pd.

Kata Kunci : Scrapbook digital, Media pembelajaran interaktif, Motivasi belajar siswa

Penggunaan media pembelajaran yang variatif dan berbasis digital menjadi tuntutan dalam pembelajaran abad ke-21. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa guru masih dominan menggunakan buku teks sebagai satu-satunya media pembelajaran. Di MTsN Kota Batu, hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa karena materi disampaikan secara monoton dan kurang menarik secara visual maupun interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran scrapbook digital berbantuan *Macromedia Flash* sebagai media interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di MTsN Kota Batu. Penelitian ini juga bertujuan mengevaluasi efektivitas scrapbook digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan media, serta dilanjutkan dengan uji coba kepada siswa kelas VII. Instrumen yang digunakan mencakup lembar validasi, angket respon siswa dan guru, serta angket pretest dan posttest motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media scrapbook digital dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan validasi para ahli dan tanggapan siswa. Penggunaan media ini juga terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, scrapbook digital dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dalam pembelajaran IPS.

ABSTRACT

Akmal, Moch. Syarifuddin. The Development of *Digital Scrapbook* as a Learning Medium to Improve Learning Motivation of Grade VII Students in Social Studies Subject at MTsN Kota Batu. Undergraduate Thesis. Department of Social Studies Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Nur Cholifah, M.Pd.

Keywords: Digital scrapbook, Interactive learning resources, Student learning motivation

The use of varied and digital-based learning media has become a demand in 21st-century education. However, in practice, teachers still predominantly rely on textbooks as the sole learning medium. At MTsN Kota Batu, this condition has led to low student motivation, as the material is delivered in a monotonous manner and lacks visual and interactive appeal.

This study aims to develop a digital scrapbook learning media supported by Macromedia Flash as an interactive tool to enhance the learning motivation of seventh-grade students in Social Studies at MTsN Kota Batu. It also seeks to evaluate the effectiveness of the digital scrapbook in improving students' learning motivation.

The method used in this study is Research and Development (R&D) employing the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Validation was conducted by subject matter and media experts, followed by trials involving seventh-grade students. The instruments used consisted of validation sheets, student and teacher response questionnaires, as well as pretest and posttest questionnaires on students' learning motivation.

The results of the study indicate that the digital scrapbook media is considered highly feasible for use in learning, based on expert validation and student responses. The use of this media has also proven effective in enhancing students' learning motivation. Therefore, the digital scrapbook can serve as an interactive and innovative alternative learning media in Social Studies instruction.

ملخص

أكمال، محمّد شريف الدين. تطوير ألبوم القصاصات الرقمي كوسيلة تعليمية لزيادة دافعية التعلّم لدى طلاب كونا باتو. رسالة جامعية، قسم تعليم الدراسات MTsN الصف السابع في مادة الدراسات الاجتماعية بمدرسة الاجتماعية، كلية التربية والتدريب، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانغ. المشرفة: نور خليفة ماجستير في التربية.

الكلمات المفتاحية: ألبوم القصاصات الرقمي، الوسيلة التعليمية التفاعلية، دافعية التعلّم لدى الطلاب

إن استخدام الوسائل التعليمية المتنوّعة والمبنية على التكنولوجيا الرقمية أصبح مطلبًا في التعليم في القرن الحادي والعشرين. ومع ذلك، تُظهر الوقائع في الميدان أن المعلمين لا يزالون يعتمدون بشكل كبير على. ولكن الواقع في الميدان يُظهر أن المعلمين لا يزالون يعتمدون بشكل كبير على الكتاب المدرسي كمصدر وحيد. في كونا باتو، أدى هذا الأمر إلى انخفاض دافعية التعلّم لدى الطلاب، لأن المادة تُقدّم بطريقة MTsN مدرسة رتيبة وتفتقر إلى الجاذبية البصرية والتفاعلية للوسيلة التعليمية

البحث هذا بهدف لتطوير وسائل الإعلام ألبوم قصاصات رقمي بمساعدة ماكروميديا فلاش بصفته وسائل الإعلام مدينة حجر البحث هذا أيضًا بهدف MTsN في IPS في العين درس VII تفاعلي يمكن زيادة الدافع تعلم طالب فصل تقييم فعالية ألبوم قصاصات رقمي في زيادة الدافع تعلم طالب

الذي يشمل مراحل التحليل والتصميم ADDIE باستخدام نموذج (R&D) الطريقة المستخدمة هي البحث والتطوير والتطوير والتنفيذ والتقييم. تم إجراء التحقق من الصحة بواسطة خبراء في المواد والوسائط، ثم تم إجراء اختبار تجريبي، على طلاب الصف السابع. الأدوات المستخدمة تشمل ورقة التحقق من الصحة، واستبيان ردود الطلاب والمعلمين. بالإضافة إلى استبيانات ما قبل الاختبار وبعد الاختبار حول دوافع التعلّم لدى الطلاب

نتائج البحث تظهر أن وسائط السكرابوك الرقمية تعتبر مناسبة جدًا للاستخدام في التعليم بناءً على تقييم الخبراء وردود فعل الطلاب. كما ثبت أن استخدام هذه الوسائط فعال في تحسين دافعية الطلاب للتعلّم. لذلك، يمكن اعتبار السكرابوك الرقمي بديلًا تفاعليًا ومبتكرًا لوسائط التعليم في مادة العلوم الاجتماعية

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	هـ	=	h
د	=	d	ع	=	'	.	=	.

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) Panjang = î

Vokal (u) Panjang = û

C. Vokal Dif

أَوَّ = aw

أَيَّ = ay

أُوَّ = û

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan di era kini, fokus pembelajaran tidak lagi terbatas pada transfer pengetahuan, melainkan juga menuntun peserta didik untuk menguasai kemampuan berpikir kritis, berkreasi, dan berinovasi. Hal tersebut tercantum pada Permendikbudristek nomor 16 Tahun 2022 Pasal 2 ayat 1 tentang standar proses pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah yang berbunyi “Standar Proses digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mengembangkan potensi, prakarsa, kemampuan, dan kemandirian peserta didik secara optimal.”¹ Berdasarkan Permendikbudristek tersebut dapat diartikan standar kegiatan belajar mengajar harus dilaksanakan dengan interaktif, inovatif, inspiratif, dan dapat menginspirasi siswa agar terlibat aktif ketika pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar yang menarik dan interaktif membutuhkan penerapan konsep pembelajaran yang tepat. Strategi pembelajaran yang tepat akan membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif dan membimbing

¹ Permendikbudristek, “Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar Dan Jenjang Pendidikan Menengah,” Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah 1, no. 69 (2022), hlm 3.

siswa agar turut aktif dalam aktivitas belajar .² Pembelajaran interaktif membantu menumbuhkan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga, diperlukan alat bantu yang sifatnya interaktif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, salah satunya pada media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah semua jenis sumber yang berasal baik dari pesan, individu, bahan, alat, metode, dan lingkungan yang dimanfaatkan siswa untuk mendukung aktivitas belajar di kelas dan meningkatkan pengalaman belajar secara kompleks.³ Penggunaan media pembelajaran yang inovatif serta kreatif akan membuat aktivitas pembelajaran lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran penunjang selain buku paket siswa. Media pembelajaran dirancang dan disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik agar mampu menumbuhkan semangat dan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberadaan media pembelajaran memegang peranan strategis dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan observasi awal di MTsN Kota Batu peneliti menemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru khususnya guru IPS masih kurang bervariasi. Media pembelajaran yang digunakan hanya buku paket siswa yang disediakan sekolah saja. Di zaman serba digital dimana teknologi

² Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023), hlm. 287.

³ Supriadi, "Pemanfaatan Media pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran," *Lantanida Journal* 3, no. 2 (2015), hlm. 129

berkembang sangat pesat yang mempengaruhi berbagai sektor kehidupan seperti sektor pendidikan. Dengan perkembangan teknologi yang pesat hendaknya guru digunakan juga media pembelajaran berbasis teknologi sebagai pendukung media pembelajaran utama. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa teknologi digital masih minim dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran karena siswa cenderung merasa bosan dengan media pembelajaran yang terkesan tekstual dan monoton.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis ingin mencoba membuat produk berupa media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk menarik motivasi siswa. Penulis ingin membuat produk berupa *scrapbook* digital. Dengan adanya media pembelajaran *scrapbook* digital diharapkan dapat membuat siswa tertarik dengan materi dan membuat siswa termotivasi untuk mempelajari materi yang dipelajari saat pembelajaran. *Scrapbook* digital memiliki bentuk visual menarik yang berisi gambar, video, animasi, dan informasi terkait materi pembelajaran dapat membuat kegiatan belajar mengajar yang sangat interaktif dan menyenangkan sehingga siswa merasa antusias untuk terlibat dalam pembelajaran.

Scrapbook digital sifatnya mudah diakses dan menyesuaikan kemampuan pemahaman tiap – tiap siswa sehingga *scrapbook* digital lebih fleksibel untuk disesuaikan dengan berbagai tingkat kecepatan belajar siswa. *Scrapbook* digital memiliki tampilan yang menarik segi visual dan audio memungkinkan siswa lebih mudah mengingat materi dan menghubungkan

konsep materi, serta mempercepat pemahaman tentang materi pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran scrapbook memiliki beberapa keunggulan yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang inovatif, aktif, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini mendorong siswa untuk berperan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran karena mereka mengalami pengalaman belajar yang unik dan berbeda dibandingkan biasanya.

Penelitian terkait pengembangan *scrapbook* telah dilakukan sebelumnya dan membuktikan bahwa *scrapbook* digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Fauziyah, Ismail, dan Norra dengan judul “Pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Vertebrata di Kelas X”, penelitian ini dilakukan di MA NU Hasyim Asy’ari 3 Kudus khususnya kelas X. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fauziyah, Ismail, dan Noora menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa scrapbook berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas X. Hal ini ditunjukkan melalui hasil analisis angket motivasi belajar yang memperlihatkan adanya kenaikan sebesar 23%.⁴ Penelitian terkait *scrapbook* lainnya dilakukan oleh Wardani, Prasasti, dan Retno dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Motivasi Belajar Siswa Di Kelas IV MI Ak-Amin”, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan media *scrapbook*

⁴ Shofia Lana Fauziyah, Ismail, and Bunga Ihda Norra, “Pengembangan Media pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Vertebrata Di Kelas X Ma Nu Hasyim Asy’Ari 3 Kudus,” *BIOEDUCA: Journal of Biology Education* 2, no. 1 (2020): 19, <https://doi.org/10.21580/bioeduca.v2i1.5996>.

pada materi daur hidup hewan pada siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *scrapbook* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dibuktikan dengan presentasi sebesar 87,5%.⁵

Penelitian terdahulu tentang *scrapbook* kebanyakan fokus pada pengembangan *scrapbook* sebagai media pembelajaran pada materi IPA masih sedikit penelitian pengembangan *scrapbook* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Di samping itu, sejumlah penelitian sebelumnya mengenai pengembangan media *scrapbook* umumnya masih berbasis manual. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dalam bentuk digital guna menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di era teknologi. Sedangkan pada penelitian memiliki fokus pengembangan *scrapbook* digital sebagai media pembelajaran sekunder yang dapat diterapkan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan uraian di atas penulis ingin melakukan pengembangan *scrapbook* digital sebagai media pembelajaran IPS kelas VII di MTsN Kota Batu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kelayakan *scrapbook* digital sebagai media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN Kota Batu?

⁵ Anieng Kusuma Wardani, Pinkan Amitha Tri Prasasti, and Raras Setyo Retno, "Pengembangan Media pembelajaran Scrapbook Untuk Motivasi Belajar Siswa Di Kelas IV MI Ak-Amin Anieng," *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 5* (2024): 1078–85, <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.25404>.

2. Bagaimanakah efektivitas *scrapbook* digital sebagai media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN Kota Batu?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan *scrapbook* digital sebagai media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN Kota Batu.
2. Untuk mengetahui efektivitas *scrapbook* digital sebagai media pembelajaran berbantuan *macromedia flash* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN Kota Batu.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dan manfaat pada bidang Pendidikan khususnya mata pelajaran IPS dan secara khusus diharapkan dapat menjadi inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran mata pelajaran IPS.

2. Manfaat Teoritis

a. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan kesempatan untuk menuangkan ide dan kreativitasnya dalam mengembangkan produk berupa *scrapbook* digital berbantuan *macromedia flash* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi Guru

Hasil dari pengembangan media *scrapbook* digital ini diharapkan mampu memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien kepada peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi stimulus bagi guru untuk lebih mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* digital diharapkan dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta hasil pengembangan dapat mendorong siswa untuk turut aktif dalam aktivitas belajar mengajar.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk *scrapbook* digital di antaranya :

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran digital berbentuk *scrapbook* yang memuat terdapat materi video, penjelasan dan evaluasi terkait materi pembelajaran.
2. Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah online berupa *scrapbook* digital.
3. Produk yang dikembangkan yakni media pembelajaran tentang materi perubahan potensi sumber daya alam yang terdapat berbagai macam elemen seperti gambar, teks, video dan warna, dengan ukuran layout 800 x 600 cm.
4. Elemen yang dapat menarik siswa diantara lain:
 - a. Gambar terkait materi
 - b. animasi
 - c. Teks
 - d. Video
 - e. Warna
5. Pada media pembelajaran *scrapbook* digital berisi tentang materi semester genap yakni potensi sumber daya alam untuk kelas VII.
6. Produk *scrapbook* digital dirancang mirip dengan e-book seperti album yang berisi gambar – gambar dan catatan penting berisi informasi mengenai gambar.
7. Tahapan implementasi media *scrapbook* digital

- a. Mempersiapkan alat – alat yang mendukung kegiatan pembelajaran menggunakan *scrapbook* digital.
- b. Meminta siswa untuk mengakses media *scrapbook* digital.
- c. Mengenalkan *scrapbook* digital dengan memberi arahan dan informasi terkait *scrapbook* digital.
- d. Menjelaskan materi pembelajaran dengan *scrapbook* digital sebagai acuan.
- e. Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.
- f. Memberikan penjelasan dan kesimpulan materi pembelajaran secara keseluruhan.
- g. Meminta siswa melakukan evaluasi pembelajaran dengan mengisi soal – soal yang sudah tersedia di dalam media *scrapbook* digital.
- h. Pengembangan produk menggunakan *macromedia flash* versi 8.

F. Orisinilitas Penelitian

Beberapa literatur terkait *scrapbook* digital, di antaranya:

- 1) Penelitian skripsi yang ditulis oleh Liawati Permata Sari, Universitas Islam Negeri Raden Intan Bandar Lampung, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, jurusan Ilmu Pendidikan Fisika dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Tata Surya”. Metode penelitian yang digunakan Research and Development (R&D) yang berpedoman pada model Borg and Gall dengan tujuh tahapan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Scrapbook* pada

materi Tata Surya, serta mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* pada materi Tata Surya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *scrapbook* layak digunakan sebagai media pembelajaran karena berdasarkan penilaian termasuk ke dalam kriteria baik.

- 2) Penelitian skripsi oleh Fitri Hishniya Tsani, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam dengan judul “Pengembangan Media pembelajaran *Scrapbook* Berpendekatan Sainifik Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII MTS Al-Ma’arif 01 Singosari”. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall dalam sepuluh tahap. Tujuan peneliti ini yaitu untuk menghasilkan media bantu pembelajaran SKI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengetahui keefektivitasan media pembelajaran *scrapbook* berpendekatan saintifik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *scrapbook* layak dan dinyatakan baik digunakan sebagai media penunjang mata Pelajaran SKI karena dapat memberikan hasil belajar antra sebelum dan sesudah menggunakan media *scrapbook*.
- 3) Penelitian jurnal oleh Mevia, Murjainah, dan Ayurachmawati pada jurnal Kajian, Penelitian, dan Pengembangan Pendidikan dengan judul “Pengembangan Digital *Scrapbook* Berbantuan Aplikasi Canva Untuk pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan digital *scrapbook* berbantuan aplikasi canva untuk pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan

metode Research And Development (R&D) dengan model Hannafin and Peck dengan 3 tahapan. Hasil penelitian ini adalah media *scrapbook* digital dinyatakan sangat valid oleh validator ahli. Produk digital *scrapbook* berbantuan aplikasi canva dinyatakan sangat praktis. Hal tersebut dapat dilihat dari angket respon peserta didik dengan penilaian sebesar 92% yang termasuk ke dalam kategori praktis.

- 4) Penelitian jurnal oleh Sugiyono dan Estiastuti pada Joyful Learning Journal dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Digital Model Problem Based Learning Pada Muatan IPS”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan pada media pembelajaran *Scrapbook* Digital model Problem-Based Learning (PBL) muatan IPS materi manfaat sumber daya alam dalam bidang ekonomi kelas IVB SD Sampangan 01. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D dengan desain pengembangan yakni *one group pretest posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* digital model PBL layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran IPS.
- 5) Penelitian jurnal oleh Wasila, Novallyan, dan Salahuddin pada jurnal EDU-BIO Jurnal Pendidikan Biologi dengan judul “Pengembangan Media pembelajaran *Scrapbook* Biologi Di Sekolah Menengah Atas”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* biologi di SMA. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa

pengembangan *scrapbook* biologi di sekolah menengah atas valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran biologi kelas X IPA.

Tabel 1.1 Orisinilitas Penelitian

No.	Nama, Judul penelitian, Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
1	Liawati Permata Sari, "Pengembangan Media <i>Scrapbook</i> Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Tata Surya", Universitas Islam Negeri Raden Intan Bandar Lampung, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, jurusan Ilmu Pendidikan Fisika, 2017	Menerapkan metode penelitian Research and Development (R&D), mengembangkan sumber media pembelajaran berupa <i>scrapbook</i>	Bentuk <i>scrapbook</i> yang dikembangkan secara manual/offline sedangkan penulis mengembangkan bentuk <i>scrapbook</i> secara digital, Menerapkan model pengembangan Borg and Gall sedangkan penulis menggunakan model pengembangan ADDIE, materi yang dikaji adalah fisika sedangkan penulis mengkaji materi IPS	<ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan media pembelajaran yang interaktif berupa <i>scrapbook</i> digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa - Menggunakan bantuan <i>macromedia flash</i> 8 untuk membuat produk <i>scrapbook</i> digital. - Menerapkan metode penelitian Research and Development dengan model pengembangan ADDIE oleh Sugiyono - Mengkaji materi IPS kelas VII semester genap khususnya potensi SDA
2.	Fitri Hishniya Tsani, "Pengembangan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> Berpendekatan Saintifik Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII MTS Al-Ma'arif 01 Singosari", Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam, 2019	Menggunakan metode penelitian Research and Development pada jenjang MTS, mengembangkan media pembelajaran berupa <i>scrapbook</i>	Menerapkan model pengembangan Borg and Gall sedangkan penulis menggunakan model ADDIE, Materi yang dikaji adalah SKI sedangkan penulis mengkaji IPS, Mengembangkan media pembelajaran <i>scrapbook</i> secara manual/offline sedangkan penulis berbentuk digital.	<ul style="list-style-type: none"> - Mengkaji materi IPS kelas VII semester genap khususnya potensi SDA
3.	Mevia, Murjainah, dan Ayurachmawati dengan judul "Pengembangan Digital <i>Scrapbook</i> Berbantuan Aplikasi Canva Untuk pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar", Jurnal Kajian,	Menerapkan produk berupa <i>scrapbook</i> digital, mengkaji mata pelajaran IPS, menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D)	Mengkaji materi IPS pada peserta didik kelas V SD sedngkan peneliti mengkaji materi IPS kelas VII MTs, menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck sedangkan peneliti	

	Penelitian, dan Pengembangan Pendidikan, 2022		menggunakan model ADDIE oleh Sugiyono, menggunakan bantuan canva untuk mengembangkan dan menghasilkan produk sedangkan penulis menggunakan bantuan <i>macromedia flash</i>
4.	Sugiyono dan Estiastuti dengan judul “Pengembangan Media <i>Scrapbook</i> Digital Model Problem Based Learning Pada Muatan IPS”, pada <i>Joyful Learning Journal</i> , 2022	Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> , mengembangkan dan menghasilkan produk berupa <i>scrapbook</i> digital yang mengkaji materi IPS	Menggunakan model pengembangan oleh Sugiyono dengan 8 tahapan, mengkaji materi IPS kelas IV SD sedangkan penulis mengkaji materi IPS kelas VII MTs
5.	Wasila, Novallyan, dan Salahuddin dengan judul “Pengembangan Media pembelajaran <i>Scrapbook</i> Biologi Di Sekolah Menengah Atas”, Pada jurnal <i>EDU-BIO Jurnal Pendidikan Biologi</i> , 2022	Menerapkan metode penelitian <i>Research and Development</i> , menggunakan model pengembangan ADDIE	Mengembangkan media pembelajaran <i>scrapbook</i> secara manual atau <i>offline</i> , subjek penelitian adalah siswa di sekolah menengah atas, bidang yang dikaji adalah biologi sedangkan pada penelitian ini mengkaji bidang IPS.

Berdasarkan tabel 1.1 orisinilitas menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *scrapbook* masih sedikit dilakukan terutama pengembangan pada *scrapbook* berbasis digital. Pada penelitian terdahulu *scrapbook* lebih banyak dijadikan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Evaluation*). Pada penelitian ini melakukan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII di MTsN Kota Batu. Untuk

mengembangkan dan membuat produk *scrapbook* digital menggunakan aplikasi berupa *macromedia flash* 8. Pada penelitian ini mengkaji materi IPS kelas VII semester genap khususnya potensi Sumber Daya Alam Di Indonesia.

G. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran *scrapbook* digital berbantuan *macromedia flash*

Media pembelajaran merupakan suatu bahan yang dibuat untuk menyampaikan suatu pesan berupa materi pelajaran kepada siswa secara terstruktur sehingga memungkinkan terjadi kegiatan belajar yang efektif dan efisien. Scrapbook digital merupakan salah satu media pembelajaran visual yang menyajikan gambar disertai informasi terkait materi pembelajaran dan diakses melalui internet. Macromedia Flash adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi interaktif, grafik, ilustrasi vektor, bitmap, dan elemen multimedia lainnya.

2. Motivasi belajar

Motivasi belajar dimaknai sebagai dorongan yang berasal dalam diri manusia untuk melakukan aktivitas belajar. Motivasi belajar artinya usaha seseorang yang menimbulkan keinginan mengikuti kegiatan belajar dengan harapan tercapainya suatu tujuan yang dikehendaki. Indikator motivasi belajar menurut Uno B. Hamzah diantaranya:⁶

⁶ Hamzah. B Uno, *Teori Motivasi Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011).

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
 - b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
 - c. Adanya harapan dan cita – cita masa depan
 - d. Adanya penghargaan dalam belajar
 - e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
 - f. Adanya lingkungan belajar menarik dalam belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan lingkungan seseorang siswa dapat belajar dengan baik
3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata Pelajaran yang mencakup berbagai bidang ilmu sosial yakni sejarah, geografi, sosiologi, dan ekonomi. IPS mengintegrasikan cabang-cabang ini untuk memberikan pemahaman komprehensif tentang dinamika Masyarakat. Penelitian ini secara khusus mengkaji topik terkait potensi sumber daya alam.

H. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan, pada bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas penelitian, definisi istilah, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka, pada bab ini berisi tinjauan teoritis yang berkaitan dengan penelitian. Berisikan kajian teori tentang media pembelajaran, *scrapbook* digital, *macromedia flash 8*, motivasi belajar, dan pembelajaran IPS.

BAB III Metode Penelitian, pada bab ini menguraikan metode yang digunakan dalam penelitian

BAB IV Hasil Pengembangan, pada bab ini menguraikan tentang proses pengembangan produk, penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk

BAB V Pembahasan, pada bab ini membahas tentang analisis dari hasil pengembangan produk yang telah dilakukan

BAB VI Penutup, pada bab ini menguraikan kesimpulan secara keseluruhan terkait skripsi ini dan memberikan saran untuk pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

(1) Pengembangan Media pembelajaran *Scrapbook* Digital Berbantuan Macromedia Flash

a. Media pembelajaran

Media beradal dari kata “medium” yang berarti sesuatu yang dapat dijadikan perantara komunikasi. Kata “medium” juga diartikan sebagai sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan kepada penerima pesan. Sedangkan pembelajaran merupakan proses komunikasi yang insentif kemudian menghasilkan sebuah hasil belajar yang diwujudkan dalam perubahan perilaku baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Jadi, media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan oleh guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.⁷

Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) mendefinisikan media pembelajaran merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan. Sedangkan menurut Hamka, media pembelajaran ialah alat bantu berupa fisik dan non fisik yang disengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan

⁷ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran, Badan Penerbit UNM*, Cetakan pe (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022).

peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif, efisien, dan menarik minat siswa untuk belajar.⁸

Berdasarkan beberapa pengertian mengenai media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah segala bentuk alat, baik fisik maupun non fisik, yang digunakan sebagai perantara dalam proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Tujuannya adalah untuk membantu penyampaian pesan secara efektif, efisien, serta menarik minat siswa, sehingga dapat mendukung tercapainya perubahan perilaku dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa kategori, meliputi:⁹

- 1) Audio: kaset audio, siaran radio, CD, telepon, MP3
- 2) Cetak: buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar, photo
- 3) Audio-cetak: kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4. Proyeksi visual diam: *over heard transparent* (OHT), slide
- 4) Proyeksi audio visual diam: slide bersuara
- 5) Visual gerak: film bisu
- 6) Audio visual gerak: video/VCD/televisi

⁸ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

⁹ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran, Teori & Aplikasi*, ed. Ar-Ruzz Media (Yogyakarta, 2013).

- 7) Objek fisik: benda nyata, model
- 8) Manusia dan lingkungan: Guru, pustakawan, laboran
- 9) Komputer

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Puji Rahayuningsih, dkk media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:¹⁰

- 1) Untuk membantu memudahkan siswa belajar dan memudahkan pengajaran bagi guru
- 2) Penggunaan media pembelajaran memberikan pengalaman yang lebih nyata
- 3) Media pembelajaran penting dalam menarik perhatian siswa lebih besar agar jalannya pembelajaran tidak membosankan
- 4) Penggunaan media pembelajaran membuat semua indra murid diaktifkan
- 5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar
- 6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

¹⁰ Puji Rahayuningsih et al., "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Education* 2, no. 1 (2022): 5–7, <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>.

d. *Scrapbook Digital*

1) *Pengertian Scrapbook Digital*

Istilah scrapbook berasal dari kata “scrap” yang berarti potongan atau sisa, dan “book” yang berarti buku. Dengan demikian, scrapbook dapat diartikan sebagai sebuah buku yang disusun menggunakan potongan-potongan bahan bekas. Secara esensial, scrapbook merupakan bentuk seni visual yang menitikberatkan pada keterampilan merangkai dan mendesain gambar maupun elemen lainnya dari bahan sisa menjadi karya yang memiliki nilai estetis dan informatif.¹¹ *Scrapbook* merupakan media yang memuat gambar-gambar dan informasi. *Scrapbook* tidak hanya berisi gambar – gambar saja melainkan berisi catatan – catatan penting atau informasi terkait gambar yang ditempelkan. Sedangkan, secara terminologi digital menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti berhubungan maupun berkaitan dengan komputer atau internet.¹² Jadi, *scrapbook* digital adalah buku memuat gambar ataupun foto – foto disertai informasi mengenai gambar yang dalam penggunaannya menggunakan internet atau komputer.

¹¹ Kartina, Akrom, dan Oman Farhurohman, “Pengembangan Media pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Budaya Lokal Pada Mata Pelajaran IPS,” *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar* 13, no. 2 (2021), hlm. 120.

¹² Roudotul Mufidah dan Siti Sulaikho, “Pengembangan Media pembelajaran *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Pemerolehan Mufrodad Siswa Kelas IV MI Sunan Bonang Mojokerto,” *Al-Lahjah : Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, dan Kajian Linguistik Arab* 3, no. 2 (2022), hlm. 206.

Scrapbook digital dapat digunakan dalam bidang pendidikan khususnya pembelajaran. *Scrapbook* digital dalam konteks dunia pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang berisi buku yang berisi gambar – gambar yang diperoleh dari website maupun internet yang disusun semenarik dan sekreatif mungkin. *Scrapbook* digital menyajikan konten pembelajaran dalam format visual, seperti ilustrasi atau gambar yang selaras dengan topik yang dibahas, sehingga mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi secara lebih efektif dan mudah dicerna.¹³ *Scrapbook* digital merupakan media visual yang menyajikan gambar untuk memperkuat pemahaman siswa dan memperkuat ingatan siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik seperti *scrapbook* digital dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

2) Karakteristik *Scrapbook* Digital

Karakteristik *scrapbook* digital sebagai media pembelajaran antara lain:

- (1) Berbasis digital.
- (2) Tema diambil dari tujuan pembelajaran.
- (3) Berisikan gambar – gambar yang berhubungan dengan pembelajaran disertai gambar animasi agar tampilannya terlihat menarik dan indah *scrapbook* digital.

¹³ I Gede Wahyu Suwela Antara, Ketut Suma, and Desak Putu Parmiti, “*Scrapbook* Digital: Konstruksi Media pembelajaran Bermuatan Soal-Soal Higher Order Thinking Skills,” *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (2022), hlm. 16.

- (4) Berisikan informasi maupun penjelasan dari gambar – gambar yang dimasukkan dalam *scrapbook* digital terkait materi pembelajaran.
- (5) *Scrapbook* digital dilengkapi dengan video yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
- (6) Berisikan soal – soal yang disusun sebagai evaluasi kegiatan belajar mengajar.

Beerdasarkan karakteristik yang telah diuraikan di atas mengenai *scrapbook* digital diharapkan mampu memberikan gambaran awal mengenai media ini sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, yang berpotensi mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

3) Kelebihan dan Kekurangan *Scrapbook* Digital

Beberapa kelebihan dan kekurangan *scrapbook* digital adalah sebagai berikut:¹⁴ Kelebihan *scrapbook* digital di antaranya:

- 1) Memiliki desain visual yang menarik, *scrapbook* digital yang tersusun dari gambar – gambar, gambar animasi, catatan berisi informasi dan beberapa hiasan untuk menghias *scrapbook* digital.

¹⁴ Maita Damayanti and Ulhaq Zuhdi, "Pengaruh Media *Scrapbook* (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat Di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar," *JPGSD* 5, no. 3 (2017), hlm. 806

- 2) Gambar yang disajikan bersifat realistis dalam menggambarkan materi pembelajaran dengan harapan siswa dapat lebih mudah untuk mengenali dan mengingat.
- 3) *Scrapbook* digital sebagai solusi mengatasi keterbatasan waktu dan ruang dalam menyajikan gambar dan informasi dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Elemen-elemen yang dipakai untuk pengembangan *scrapbook* mudah diperoleh seperti gambar maupun foto dapat diambil dari website ataupun internet.
- 5) Dapat didesain sesuai dengan keinginan pembuat seperti dengan menambahkan animasi, suara – suara yang mendukung media pembelajaran, pemilihan warna dan tulisan, dan sebagainya.

Adapun kekurangan dari *scrapbook* digital, di antaranya:

- 1) Pengembangan *scrapbook* digital memerlukan waktu yang cukup lama tergantung dari kerumitan desain dan rancangan., sehingga semakin rumit desain *scrapbook* digitalnya maka waktu yang dibutuhkan juga semakin lama.
- 2) Pemilihan gambar harus tepat agar tidak mengganggu fokus siswa dalam memahami materi yang ada dalam *scrapbook* digital. Penempatan gambar yang tidak tepat akan berdampak pada mengurangnya

pemusatan perhatian siswa dalam menggunakan media *scrapbook* digital.

3) Menggunakan jaringan internet untuk mengakses *scrapbook* digital.

4) **Integrasi Islam**

Scrapbook digital memiliki integrasi keislaman dengan ayat Al-Qur'an yakni Qur'an Surat An-Najm ayat 15 – 18 terkait perjalanan Nabi Muhammad ke Sidratul Muntaha, yang berbunyi:

﴿١٥﴾ الْمَأْوَىٰ جَنَّةٌ عِنْدَهَا
يَعْتَشَى ﴿١٦﴾ مَا السِّدْرَةُ يَعْتَشَى إِذْ
﴿١٧﴾ طَغَىٰ وَمَا الْبَصَرُ رَاغٍ مَا
﴿١٨﴾ الْكُبْرَىٰ رَبِّهِ آيَاتٍ مِنْ رَأَى لَقَدْ

Artinya:

Di dekatnya ada surga tempat tinggal. Ketika Sidratul Muntaha diliputi oleh sesuatu yang meliputinya. Penglihatan (Nabi Muhammad) tidak berpaling dan tidak melampaui (batas). Sungguh, dia telah melihat Sebagian tanda – tanda (kebesaran) Tuhannya yang paling besar.

QS. An-Najm ayat 15–18 menggambarkan peristiwa Isra' Mi'raj, yakni ketika Nabi Muhammad SAW menyaksikan Sidratul Muntaha dan sebagian dari tanda-tanda kebesaran Allah SWT. Pengalaman spiritual ini menjadi simbol puncak kedekatan hamba dengan Tuhannya, serta bentuk penghargaan atas kesungguhan dan konsistensi dalam menempuh jalan ilmu dan iman.

Surat An-Najm ayat 15-18 menunjukkan mengenai pentingnya melaksanakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Scrapbook digital dikembangkan sebagai sarana agar pembelajaran yang dilaksanakan menjadi bermakna. Scrapbook digital tidak hanya berfungsi sebagai media visual dalam menyampaikan materi pembelajaran semata namun juga sebagai media untuk menyampaikan nilai – nilai dalam pembelajaran dengan menyenangkan dan interaktif.

Pembelajaran yang interaktif melalui media scrapbook digital ditunjukkan dengan menggabungkan elemen gambar, video, animasi, dan game di dalamnya. Dengan media pembelajaran yang interaktif dapat menarik perhatian siswa dan termotivasi untuk mengikuti serangkaian pembelajaran dengan baik. Integrasi ini juga selaras dengan tujuan pendidikan Islam yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk akhlak dan menumbuhkan kesadaran spiritual. Dengan demikian, media scrapbook digital tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menjadi sarana mendidik siswa.

e. *Macromedia flash*

1) *Pengertian Macromedia flash*

Macromedia flash atau juga dikenal dengan *adobe flash* merupakan salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk merancang grafik animasi, membuat logo, mengembangkan animasi, membuat navigasi pada situs website, banner, tombol animasi, menu interaktif, *screen server* dan

mengembangkan aplikasi berbasis website lainnya.¹⁵ *Macromedia flash 8* merupakan aplikasi yang dapat merancang gambar – gambar, vector, bitmap, dan animasi. *Macromedia flash 8* memberikan banyak tool editing objek sebagai keleluasaan penggunaannya. *Macromedia flash 8* juga merancang *interface* sehingga dapat memudahkan pengguna khususnya dalam bidang animasi.

Perkembangan *macromedia flash 8* banyak diminati dan banyak digunakan salah satunya dalam dunia pendidikan sebagai pendukung pembelajaran di kelas. *Macromedia flash* dapat membantu dalam pembelajaran di kelas karena dapat menampilkan grafik bergerak, animasi – animasi yang menarik, serta dapat didesain sesuai dengan yang diinginkan. Dengan menggunakan *macromedia flash* dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, sekaligus mendorong motivasi mereka dalam mengikuti aktivitas pembelajaran serta menumbuhkan motivasi belajar.

2) Kelebihan dan Keterbatasan *Macromedia flash*

Macromedia flash sebagai perangkat lunak memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Menurut Anggara Yuda Ramadianto menyatakan kelebihan *macromedia flash* di antaranya:

¹⁵ Heni Kusnita Sari and Yupianti Yupianti, “Pemanfaatan *Macromedia flash 8* Sebagai Media pembelajaran Mata Kuliah Bahasa Inggris Pada Fkip Universitas Dehasen Bengkulu,” *Jurnal Media Infotama* 16, no. 1 (2020), hlm. 55.

- (1) Seseorang yang baru mempelajari desain dan animasi akan lebih mudah mempelajari dan memahami tanpa harus memiliki pengetahuan yang mendalam tentang desain dan animasi.
- (2) *Macromedia Flash* memberikan fleksibilitas bagi pengguna dalam merancang desain dan animasi secara bebas sesuai dengan preferensi dan kebutuhan masing-masing, sehingga mendukung proses kreasi media pembelajaran yang interaktif dan menarik.
- (3) *Macromedia flash* menghasilkan file dengan ukuran yang relatif kecil karena menggunakan animasi berbasis vector sehingga cocok digunakan pada website tanpa memerlukan waktu loading yang lama.
- (4) *Macromedia flash* dapat menghasilkan file tipe FLA yang sifatnya fleksibel karena dapat dikonversikan ke berbagai format bertipe .swf, .html, .gif, jpg, png, .exe, .mov. Dengan demikian, pengguna *macromedia flash* dapat menyesuaikan jenis file yang paling sesuai dengan kebutuhan.¹⁶

Adapun kekurangan dari *macromedia flash* Menurut Taharudin di antaranya:

- 1) Pembuatan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* membutuhkan waktu dan usaha yang tidak sedikit.
- 2) Grafis pada *macromedia flash* masih kurang lengkap.

¹⁶ Anggara Yuda Ramadianto, *Membuat Gambar Vektor dan Animasi Atraktif dengan Macromedia flash Professional 8* (Bandung: Yrama Widya, 2008).

- 3) Login yang memerlukan waktu karena sedikit lambat.
- 4) Menu yang ada pada *macromedia flash* tidak *user friendly*.
- 5) Memerlukan banyak referensi tutorial.
- 6) Untuk animasi 3D masih kurang karena pembuatan animasi 3D cukup sulit.
- 7) Bahasa pemrograman yang cukup sulit.
- 8) Belum memiliki template di dalamnya untuk digunakan oleh pengguna.¹⁷

(2) Motivasi

a. Pengertian Motivasi Belajar

Kata motivasi dimaknai dengan kemauan, alasan, dan dorongan. Motivasi mengacu pada dorongan yang meningkatkan dan mengarahkan individu. Motivasi bukan berasal dari tindakan eksternal melainkan berasal dari kondisi internal yang dirasakan secara tidak langsung, namun hal tersebut dapat berpengaruh terhadap perilaku. Motivasi dapat diinterpretasikan melalui perilaku verbal dan non verbal.¹⁸ Menurut Charnis dan Goleman, motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan internal seseorang untuk mencapai tujuan tertentu melalui antusiasme dan komitmen dalam menjalani proses pembelajaran. Di sisi lain, Bandura mengemukakan bahwa motivasi merupakan konstruksi kognitif yang

¹⁷ Taharudin, "Pengaruh Penggunaan *Macromedia flash* Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Mata Diklat Las Burus Di SMKN 2 Pengasih", Skripsi. (Jurusan Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012) hlm 12.

¹⁸ Syarifan Nurjan, *Psikologi Belajar* (Ponorogo: Wade Group, 2016).

bersumber dari dua faktor utama, yaitu keyakinan terhadap kemungkinan keberhasilan serta imajinasi mengenai pencapaian di masa depan. Kedua faktor ini terbentuk melalui akumulasi pengalaman individu dalam merumuskan dan mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan..¹⁹

Belajar menurut Howard L. Kingskey adalah suatu proses dimana perilaku (dalam arti luas) dikembangkan atau diubah melalui latihan atau pelatihan. Proses belajar akan menciptakan atau memodifikasi perilaku melalui letihan dan pelatihan yang berulang-ulang yang dikenal dengan pembelajaran.²⁰ Dengan demikian, motivasi belajar dapat diartikan sebagai suatu dorongan internal maupun eksternal yang mengarahkan individu untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dengan tujuan mencapai hasil yang optimal sesuai dengan sasaran yang telah ditetapkan.

b. Aspek – aspek Motivasi Belajar

Chermes dan Goleman mengungkapkan ada beberapa aspek motivasi belajar yakni:²¹

- a. Dukungan untuk berprestasi inilah kondisi masyarakat yang berjuang untuk meningkatkan diri dan mencapai standar yang ingin dicapai dalam belajar.
- b. Siswa berpartisipasi dalam kelas dan bertanggung jawab menyelesaikan tugas individu dan kelompok dalam proses pembelajaran. Tentu saja,

¹⁹ Alwisol, *Psikologi Kepribadian, Universitas Muhammadiyah Malang* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018).

²⁰ Afi Parnawi, *Psikologi Belajar Pendidikan* (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020).

²¹ Goleman Daniel, *Emotional Intelligence* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2001).

anda juga dapat memutuskan tugas mana yang akan selesaikan terlebih dahulu. Siswa yang dibebani kewajiban adalah siswa yang dibebani pembelajaran.

- c. Inisiatif merupakan salah satu jenjang kemahasiswaan yang dapat dilihat dari perspektif kompetensi profesional. Siswa yang menunjukkan kemandirian adalah siswa yang mempunyai pemahaman serta konsep tersendiri, dan melakukan sesuatu sesuai dengan peraturan yang ada. Saat siswa mengerjakan tugasnya, mereka mempunyai kesempatan untuk memperluas wawasan dan melakukan hal – hal yang lebih bermanfaat.

c. Faktor – faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Menurut slameto motivasi belajar dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu.²²

- a. Kebutuhan kognitif, mengacu pada keinginan dalam memperoleh pengetahuan, memahami konsep, serta memecahkan permasalahan. Dorongan ini muncul saat siswa terlibat dengan tugas ataupun permasalahan.
- b. Harga diri berfungsi sebagai salah satu faktor motivasional yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Motivasi ini tidak hanya didasarkan pada keinginan memperoleh pengetahuan atau keterampilan, melainkan juga berkaitan dengan

²² Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya / Slameto* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

upaya untuk meraih pengakuan, penghargaan, serta peningkatan status sosial di lingkungan sekitarnya.

- c. Kebutuhan untuk memiliki, yaitu kebutuhan yang mencerminkan keinginan untuk menguasai materi atau belajar dengan tujuan mendapatkan persetujuan dari orang lain, misalnya teman sebaya. Kebutuhan ini terkait dan sering kali tumpang tindih dengan pencarian harga diri.

d. Indikator Motivasi Belajar

Pada hakikatnya, motivasi belajar merupakan kekuatan pendorong yang menggerakkan siswa untuk melakukan perubahan perilaku sebagai respons terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Adapun indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno yang terdiri dari:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Semangat dan tekad yang kuat untuk meraih keberhasilan merupakan salah satu indikator motivasi belajar yang merefleksikan dorongan intrinsik individu dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Antusiasme dan tekad tersebut menjadi dasar dari motivasi belajar karena mendorong siswa untuk tekun dan berjuang meraih tujuan meskipun harus menghadapi berbagai tantangan.

- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Siswa perlu merasakan urgensi serta kebutuhan untuk belajar, baik memperoleh pengetahuan baru maupun mengembangkan

keterampilan khusus yang penting untuk dikembangkan. harus merasakan dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Siswa perlu memiliki visi dan aspirasi yang terarah mengenai masa depannya sebagai landasan dalam menentukan langkah-langkah belajar yang strategis dan bermakna. Harapan ini dapat menjadi mendorong siswa untuk bekerja keras dan tetap berkomitmen untuk terus belajar.

d. Adanya penghargaan dalam belajar

Siswa harus menyadari nilai dan manfaat dari suatu pembelajaran yang dilakukannya. Rasa penghargaan ini dapat beradal dari prestasi hasil belajarnya ataupun pengakuan dari orang lain.

e. Adanya kegiatan belajar yang menarik

Kegiatan belajar mengajar harus merangsang dan menarik bagi peserta didik. Hal ini dapat melalui metode pengajaran yang menarik, penyampaian materi pembelajaran dengan menarik, dan menjaga minat dan antusiasme siswa.

(3) Pembelajaran IPS

a. Pengertian Pembelajaran IPS

Pembelajaran diartikan sebagai suatu proses yang dirancang untuk mengarahkan dan memfasilitasi siswa agar terdorong secara intrinsik dan terlibat aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Pembelajaran diartikan sebagai proses mengarahkan dan mendukung siswa melalui

aktivitas pembelajaran yang terstruktur. Menurut Trianto, pembelajaran merupakan suatu bentuk upaya sadar yang dilakukan oleh pendidik untuk mendukung proses belajar siswa melalui bimbingan terhadap interaksi mereka dengan berbagai media pembelajaran, guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dengan demikian, pembelajaran dapat dipahami sebagai proses komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik yang dirancang untuk memfasilitasi tercapainya hasil belajar secara optimal. Pembelajaran adalah kegiatan pemberdayaan potensi siswa menjadi kompetensi.²³

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kajian yang diajarkan mulai dari sekolah dasar yang mengeksplorasi fenomena, peristiwa, gagasan, dan generalisasi yang memiliki keterkaitan dengan masalah sosial. Merupakan bidang interdisipliner yang mengintegrasikan berbagai cabang ilmu sosial, seperti sejarah, ekonomi, geografi, politik, hukum, dan budaya, dengan konten yang disesuaikan untuk tujuan pendidikan. Di sekolah dasar dan menengah, ilmu sosial berfokus pada mempelajari hubungan manusia dan mendorong pengembangan keterampilan sosial siswa. Pengembangan kemampuan sosial melalui kajian hubungan antar manusia bertujuan untuk mencapai keselarasan dalam kehidupan bermasyarakat.²⁴ Dari pengertian tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran IPS adalah proses proses

²³ Ubabuddin, "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar," IAIS Sambas 1, no. 1 (2019): hlm. 21.

²⁴ Abdul Karim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, vol. CV. Surya (Pati, 2015).

membimbing dan mengarahkan siswa melalui kegiatan pengajaran yang terfokus pada mata pelajaran IPS. Proses ini mencakup kegiatan eksploratif terhadap fakta, peristiwa, konsep, serta generalisasi yang memiliki keterkaitan erat dengan berbagai permasalahan sosial.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk menumbuhkan warga negara yang memiliki pemahaman mendalam tentang masyarakat dan bangsanya, sekaligus mewujudkan kualitas seperti religiusitas, kejujuran, demokrasi, kreativitas, berpikir kritis, dan kemampuan analitis. Melalui IPS, individu diharapkan dapat mengembangkan pola pikir belajar sepanjang hayat, rasa ingin tahu, dan komitmen peduli terhadap permasalahan sosial dan lingkungan. Selain itu, bertujuan untuk menumbuhkan kontribusi terhadap pertumbuhan aspek kehidupan sosial, budaya, komunikatif, dan produktif.. Sedangkan pada Permendikbud no. 68 tahun 2013 adalah memberikan penekanan pada pemahaman tentang bangsa, semangat nasionalisme, cinta tanah air, dan partisipasi aktif dalam kegiatan perekonomian dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).²⁵

Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mendorong peserta didik mengembangkan rasa kepedulian terhadap kondisi masyarakat dan

²⁵ Musyrofah, Abdurrahman Ahmad, dan Nasobi Niki Suma, *Konsep Dasar IPS*, ed. oleh Depict Pristine Adi, *Kamojoyo Press*, I (Caturtunggal: Kamojoyo Press, 2021).

membekali siswa dengan kemampuan mengatasi permasalahan yang ada secara kritis, analitis, dan bertanggung jawab. Hal ini bertujuan untuk melatih *critical thinking* dan sistematis, serta bersikap dan bertindak sedemikian rupa sehingga mampu beradaptasi dengan kehidupan sosial. IPS di sekolah juga berupaya membentuk warga negara Indonesia yang kompeten, mempunyai pemikiran yang kuat dan keterampilan praktis, menunjukkan kesadaran dan kepedulian sosial yang tinggi, serta berkontribusi positif sebagai anggota komunitas, bangsa, dan masyarakat global..²⁶

c. Karakteristik Pembelajaran IPS

Adapun karakteristik pembelajaran IPS antara lain:²⁷

- 1) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang kajian yang mengintegrasikan berbagai unsur dari disiplin ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan, dan sosiologi, serta mencakup pula aspek-aspek dari ilmu humaniora, pendidikan, dan agama.
- 2) Kompetensi inti IPS diturunkan dari kerangka dasar keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang disusun berdasarkan topik tertentu.
- 3) Kompetensi inti IPS mengatasi beragam permasalahan sosial dengan menggunakan pendekatan interdisiplin dan multidisiplin

²⁶ *Ibid*, hlm 5.

²⁷ Riska Aulia and Rora Rizki Wandini, "Karakteristik Mata Pelajaran IPS," *Indonesian Research Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 4037, <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.449>.

- 4) Kompetensi dalam mata pelajaran IPS diarahkan pada pemahaman terhadap dinamika sosial dan perubahan yang terjadi di dalamnya, melalui penerapan berbagai prinsip seperti hubungan sebab-akibat, kewilayahan, adaptasi dalam pengelolaan lingkungan, penyelesaian masalah sosial, pemenuhan kebutuhan manusia, serta aspek kekuasaan, keadilan, dan keamanan.
- 5) Kompetensi IPS menggunakan tiga dimensi untuk menganalisis fenomena sosial dan kehidupan masyarakat secara komprehensif.

B. Perspektif Dalam Islam

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١)

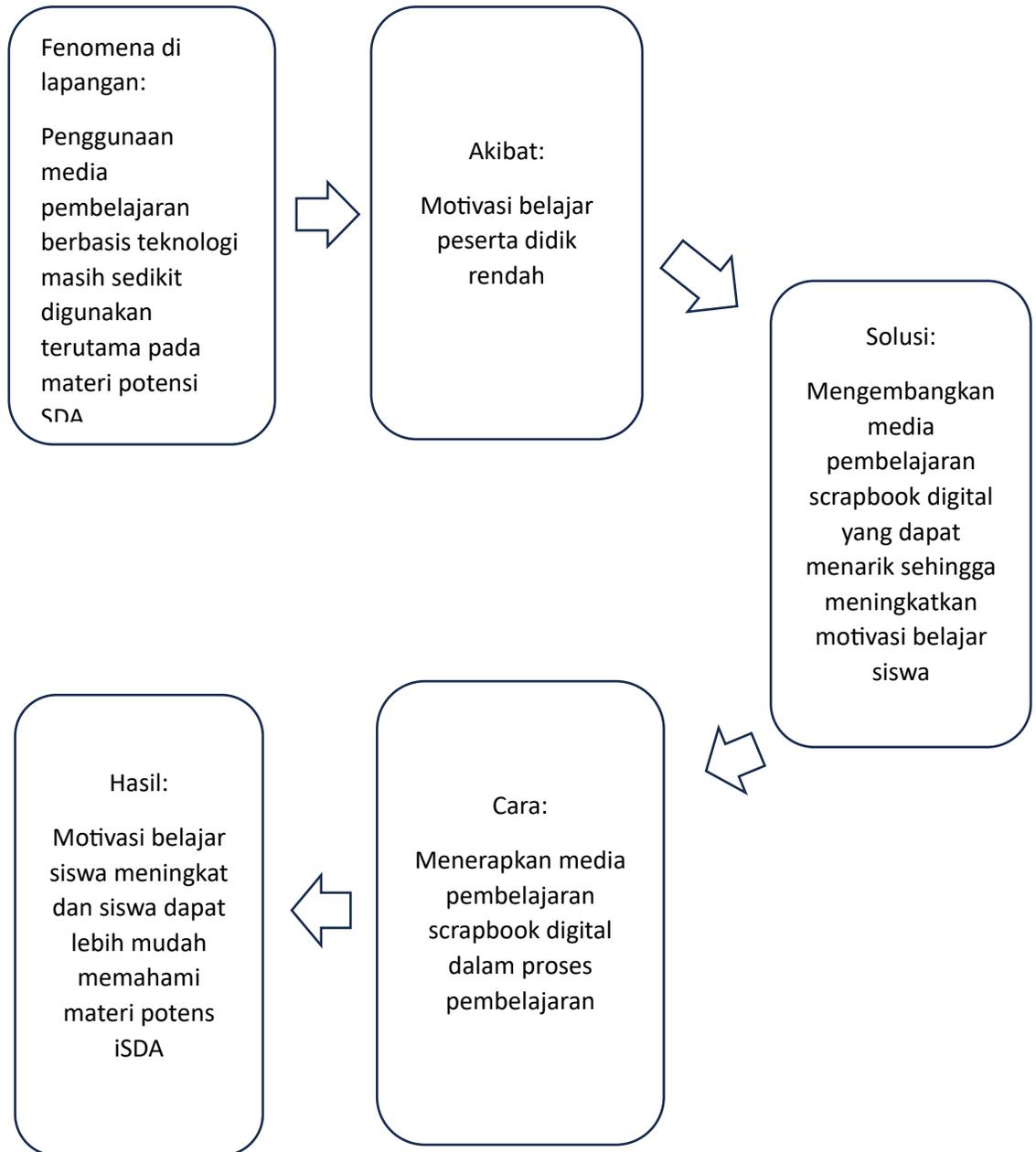
Artinya : (1) Bacalah dengan menyebut nama tuhanmu yang menciptakan.

Pentingnya kegiatan belajar mengajar dan mencari pengetahuan ditunjukkan pada Q.S Al-Alaq ayat 1. Pada surat Al-Alaq 1 Allah S.W.T memuliakan manusia dengan memberikan pengetahuan dan mengajarnya untuk membaca dan menulis. Dengan demikian, manusia yang mulia adalah manusia yang memiliki pengetahuan yang didapatkan dengan cara belajar. Untuk memudahkan proses belajar diperlukan suatu media untuk mempermudah seseorang memperoleh pengetahuan.²⁸ Media pembelajaran yang dapat membantu manusia untuk lebih mudah memperoleh pengetahuan salah satunya adalah *scrapbook* digital. *Scrapbook* digital memanfaatkan teknologi untuk menyalurkan pengetahuan dalam proses belajar mengajar.

²⁸ Ayilzi Putri et al., "Perintah Belajar dan Mengajar dalam Q. S. Al-'Alaq Ayat 1-5 Menurut Tafsir Ath-Thabari," *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam dan Keagamaan* 7, no. 3 (2023), hlm. 158

Dalam konteks pendidikan, *scrapbook* digital berfungsi sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih efektif. *Scrapbook* dipandang sebagai media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan gambar, teks, dan video sehingga tercipta hubungan antara elemen-elemen tersebut. Penggunaan *scrapbook* digital dapat dipandang sebagai media visualisasi yang merepresentasikan materi pembelajaran secara menarik. Selain mempermudah pemahaman siswa terhadap isi materi. Selain itu, sebagai media penyampaian materi, *scrapbook* turut berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar dan mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

C. Kerangka berfikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk merancang dan menghasilkan produk tertentu melalui serangkaian tahapan, mulai dari identifikasi permasalahan, perancangan, hingga pengembangan produk guna memberikan solusi terhadap permasalahan. Menurut Sugiyono, metode R&D digunakan tidak hanya untuk menciptakan produk, tetapi juga untuk menguji tingkat keefektifan produk tersebut dalam menyelesaikan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya.²⁹ Penelitian *Research and Development* (R&D) memiliki karakteristik yang bersifat bertahap, karena melalui serangkaian proses berkelanjutan dari perancangan hingga evaluasi. Dalam ranah pendidikan, pendekatan ini diterapkan untuk merancang, mengembangkan, serta memvalidasi produk-produk edukatif guna menjamin efektivitas dan kesesuaiannya dengan kebutuhan pembelajaran.³⁰

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013).

³⁰ Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, ed. Rindra Risdiantoro (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022).

B. Model Pengembangan

Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE sebagai acuan dalam merancang dan menghasilkan produk. Model pengembangan ADDIE diterapkan guna merancang sebuah desain produk pembelajaran. Model ADDIE memiliki pendekatan sistematis yang efektif dan efisien sekaligus mendorong terciptanya keterlibatan yang sifatnya interaktif antara siswa dengan guru serta lingkungan belajar.³¹ Model ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Molenda pada tahun 1990-an yang berfungsi sebagai pedoman dalam mengembangkan infrastruktur program pembelajaran yang efektif dan mudah beradaptasi. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *scrapbook* digital yang dibuat menggunakan *macromedia flash 8*. Tahapan pada penelitian pengembangan ini dilakukan mengacu pada langkah-langkah model pengembangan ADDIE. Materi yang dikaji adalah materi IPS kelas VII tema 3 yang membahas terkait potensi sumber daya alam. Peneliti memilih model pengembangan ADDIE dikarenakan tahapannya terstruktur karena dilakukan revisi pada setiap langkahnya sehingga produk yang dihasilkan dapat menjadi produk yang teruji kebenarannya dan

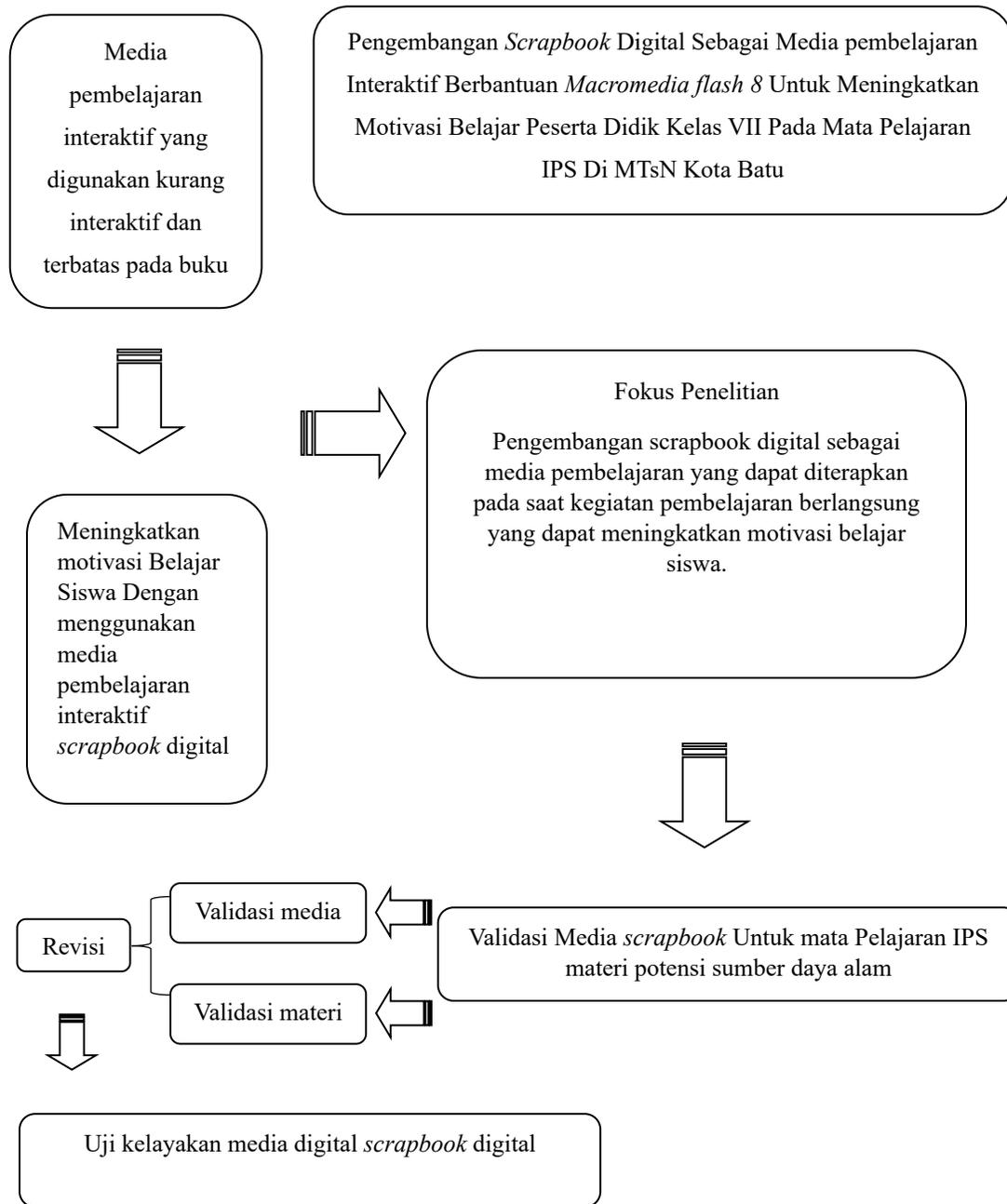
³¹ Fitria Hidayat and Muhammad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2021), hal.29.

efektif. Model pengembangan ADDIE menyediakan model perancangan pembelajaran yang sistematis dalam merancang media pembelajaran sehingga cocok digunakan untuk pembelajaran secara offline maupun online.³²

C. Prosedur Pengembangan

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran *scrapbook* digital menggunakan model ADDIE dengan lima tahap yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Berdasarkan kelima tahapan di atas akan dijelaskan lebih rinci melalui prosedur pengembangan sebagai berikut:

³² Dwi Ariyanti, Mustaji, and Harwanto, "Multimedia Interaktif Berbasis ISpring Suite 8," *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan* 8, no. 2 (2020), hlm. 383



Gambar 2.2 Prosedur Pengembangan

1. Analysis (Analisis)

Pada tahapan analisis meliputi 3 analisis yaitu analisis kinerja, analisis siswa, dan analisis kurikulum dan materi. Analisis kinerja bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengkategorikan permasalahan di sekolah terkait dengan penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran, lalu menemukan solusi dengan cara mengembangkan suatu media pembelajaran baru. Analisis peserta didik berfokus pada penentuan media pembelajaran yang disesuaikan oleh siswa dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk berpartisipasi dalam aktivitas belajar mengajar. Analisis kurikulum dan materi dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan di MTsN Kota Batu, kemudian dilakukan analisis materi guna menentukan materi yang akan digunakan sebagai materi media pembelajaran berupa *scrapbook* digital.

2. Design (Desain)

Pada tahapan ini, dilakukan perencanaan dan pemenuhan kebutuhan yang telah diidentifikasi pada fase analisis. Proses pengembangan produk yang dirancang untuk mendukung efektivitas pembelajaran mulai diimplementasikan secara sistematis. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *scrapbook digital*, yang dirancang menggunakan *Macromedia*

Flash 8, melalui serangkaian langkah pengembangan sebagai berikut:

a. Persiapan

Persiapan diawali dengan mencari dan mengumpulkan semua hal yang dibutuhkan untuk menghasilkan scrapbook digital. Peneliti melakukan pengumpulan beberapa referensi yang digunakan untuk mengembangkan isi dari media scrapbook digital. Referensi utama diambil dari buku paket siswa kelas VII mata pelajaran IPS dan sumber-sumber tambahan yang dianggap relevan dengan materi yang digunakan dalam mengembangkan media scrapbook digital. Peneliti mencari dan menggolongkan beberapa gambar dan video yang digunakan untuk menarik minat siswa dalam menggunakan media pembelajaran scrapbook digital.

b. Penyusunan kerangka awal *scrapbook* digital

Pada langkah penyusunan kerangka dasar dilakukan dengan membuat kerangka sebagai dasar mengembangkan media *scrapbook* digital yang menggunakan *macromedia flash* sebagai aplikasi untuk membuat media pembelajaran *scrapbook* digital.

3. Development (Pengembangan)

Langkah pengembangan adalah langkah untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan rencana awal.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan meliputi pembuatan produk scrapbook digital dengan menggunakan Macromedia Flash 8. Setelah produk *scrapbook* digital selesai dibuat akan dilakukan tahapan review dan validasi dari segi desain dan segi materi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan tanggapan dari para validator media dan materi dilakukan revisi media pembelajaran sesuai dengan saran perbaikan sehingga terdapat perbedaan media di awal pengembangan dan media sesudah dilakukan perbaikan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Media pembelajaran yang telah dirancang kemudian diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Uji coba dilakukan kepada peserta didik guna memperoleh gambaran mengenai respons mereka serta untuk mengevaluasi efektivitas media tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, media pembelajaran scrapbook digital ditinjau dan disempurnakan. Perbaikan akhir dilakukan terhadap produk berdasarkan masukan dan saran perbaikan dari siswa dan guru selama implementasi media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

D. Uji Produk

Uji coba produk dilakukan guna menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan segimedia dan segi materi. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran dilakukan uji ahli (validator ahli) dan uji coba, untuk penjelasan rincinya adalah sebagai berikut:

a. Uji Ahli (validasi ahli)

(1) Desain uji ahli

Validasi produk dilakukan oleh ahli ataupun pakar yang memiliki kompetensi di bidang media dan materi terhadap produk scrapbook digital. Ahli memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan serta memberikan revisi terhadap produk. Ahli dapat memberikan saran mengenai kekurangan dari produk yang dikembangkan, sehingga dapat dilakukan revisi dan perbaikan agar produk yang dihasilkan dapat lebih maksimal.

(2) Subjek uji ahli

Pada penelitian ini, subjek uji ahli terbagi menjadi dua kategori, yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli media merupakan dosen yang memiliki keahlian dalam bidang desain pembelajaran pada Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pemilihan ahli ini didasarkan pada pertimbangan kompetensi yang dimiliki dalam pengembangan media, sehingga diharapkan dapat memberikan penilaian serta umpan balik

yang objektif dan konstruktif terhadap produk *scrapbook digital* yang dikembangkan.

Subyek ahli materi dalam penelitian ini adalah seorang dosen yang ahli pada bidang geografi pada jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pemilihan ahli materi ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa beliau memiliki kompetensi akademik dan pedagogik yang memadai dalam bidang geografi, sehingga diharapkan dapat memberikan penilaian yang akurat serta saran yang konstruktif terhadap isi materi dalam media pembelajaran *scrapbook digital*.

b. Uji Coba

(1) Desain uji coba

Uji coba terhadap produk *scrapbook digital* dilaksanakan pada peserta didik kelas VII dalam pembelajaran IPS di MTsN Kota Batu. Kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba dilakukan setelah produk melalui tahap telaah dan validasi oleh para validator. Apabila media pembelajaran dinyatakan memiliki tingkat validitas yang memadai, maka uji coba dapat dilaksanakan pada subjek siswa. Namun demikian, sebelum tahap implementasi tersebut, produk perlu direvisi berdasarkan masukan dan rekomendasi perbaikan dari ahli media dan ahli materi.

(2) Subjek uji coba

Subyek uji coba terdiri dari guru IPS kelas VII yakni Anis Maisaroh M.Pd dan siswa kelas VII MTsN Kota Batu sebanyak 28 siswa. Kelas yang dipilih berdasarkan tingkat kemampuan siswa yang beragam agar dapat menguji keefektifan media pembelajaran *scrapbook* digital pada semua tingkat kemampuan siswa.

E. Jenis Data

Penelitian ini memanfaatkan dua jenis data, yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui saran, tanggapan, serta respons terhadap produk scrapbook digital, yang digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam melakukan revisi produk sebelum tahap uji coba dilaksanakan. Data ini dikumpulkan melalui wawancara dengan guru dan peserta didik. Di sisi lain, data kuantitatif dikumpulkan melalui skor lembar validasi, angket respons siswa, hasil evaluasi pembelajaran, serta angket yang diisi oleh guru mata pelajaran IPS.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini di antaranya:

a) Instrumen wawancara

Instrumen wawancara berisikan panduan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber. Instrumen wawancara juga digunakan untuk mengumpulkan tanggapan, komentar, maupun saran dari guru dan

siswa setelah mengimplementasikan media pembelajaran scrapbook digital dalam proses pembelajaran.

b) Lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti sebagai lembar menuliskan hasil observasi selama pembelajaran menggunakan scrapbook digital sebagai media pembelajaran. Pada lembar observasi dapat digunakan untuk menulis hasil pengamatan terhadap respon siswa pada saat melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan scrapbook digital. Lembar observasi juga digunakan peneliti untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *scrapbook* digital pada proses pembelajaran.

c) Lembar angket

Angket adalah instrument untuk mengumpulkan data dengan menyajikan beberapa pertanyaan kepada responden. Pada penelitian ini memberikan angket kepada validator untuk mendapatkan penilaian terhadap produk yang dibuat, dan kepada guru serta siswa untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran. Angket menggunakan skala bertingkat yakni skala likert 1-5 terhadap setiap pertanyaan yang dilampirkan. Selain itu, pada lembar angket diberikan kotak untuk komentar dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

d) Tes

Tes merupakan alat yang digunakan untuk menilai kemampuan siswa. Instrumen tes berfungsi untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa

menggunakan media scrapbook digital ditinjau dari hasil pengerjaan soal evaluasi.

G. Teknik Pengumpulan Data

a) Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas atau proses yang sedang berlangsung di lapangan. Dalam konteks penelitian ini, observasi dilakukan untuk memantau secara langsung jalannya proses pembelajaran yang menggunakan media scrapbook digital, dengan tujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana minat dan keterlibatan siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Kegiatan observasi dilakukan pada siswa kelas VII di MTsN Kota Batu.

b) Wawancara

Wawancara adalah teknik pengambilan data dari subjek penelitian yang dinamakan informan atau narasumber. Kegiatan wawancara dilakukan dengan pewawancara memberikan pertanyaan terkait penelitian kepada narasumber. Wawancara pada penelitian ini tergolong wawancara terstruktur yang mana peneliti menyusun daftar wawancara dalam instrument wawancara. Adapun narasumber dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII dan guru IPS Kelas VII.

c) Angket

Angket digunakan oleh peneliti untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media scrapbook digital dalam pengimplementasian di kelas VII mata Pelajaran IPS. Angket pada penelitian ini ditujukan untuk validator ahli media dan ahli materi, guru, dan juga siswa.

d) Tes

Penelitian pengembangan ini, instrumen tes digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media scrapbook digital. Indikator motivasi tersebut dianalisis melalui hasil evaluasi pembelajaran yang mencerminkan pencapaian nilai peserta didik setelah menggunakan media tersebut.

e) Dokumentasi

Pada penelitian ini kegiatan dokumentasi digunakan sebagai pendukung dari data yang dikumpulkan melalui teknik-teknik yang digunakan sebelumnya. Dokumentasi dilakukan dengan menganalisis dokumen – dokumen yang diperlukan dalam penelitian. Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dari dokumen – dokumen yang berkaitan dengan fokus penelitian. Pada teknik dokumentasi peneliti menggunakan bantuan dari kamera ponsel untuk menyalin dokumen – dokumen yang akan diamati.

H. Analisis Data

Data pada penelitian ini dianalisis menggunakan beberapa teknik di antaranya:

a) Uji kelayakan

Untuk mengetahui kelayakan suatu media diperlukan penilaian dari validator ahli yang dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang dianalisis berupa saran perbaikan yang menjadi dasar untuk merevisi produk agar lebih layak. Sedangkan, untuk data kuantitatif dilakukan penilaian produk oleh validator menggunakan lembar validasi. Dalam penelitian ini butir instrument menggunakan skala likert yang setiap indikator diukur skala 1-5.³³ Untuk mengukur tingkat kevalidan produk dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = nilai kevalidan

$\sum x$ = jumlah total skor validator

$\sum xi$ = jumlah total maksimal

³³ Iis Ernawati and Totok Sukardiyono, "Uji Kelayakan Media pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server," *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2, no. 2 (2017), hlm. 207

Tabel 3.1 Penilaian kelayakan produk

Rentang	Klasifikasi
5	Sangat baik/sangat layak
4	Baik/layak
3	Kurang baik/kurang layak
2	Tidak baik/ tidak layak
1	Sangat tidak baik/ sangat tidak layak

b) Uji Efektifitas

A. Uji Prasyarat

1. Uji validitas

Pada penelitian ini dilakukan uji validitas guna mengetahui kevalidan instrument yang digunakan dalam penelitian. Untuk menguji validitas digunakan SPSS 22 untuk menganalisis data. Uji validitas menggunakan rumus Korelasi Person (*Bivariate Pearson*) dengan rumus:³⁴

$$r_{xy} = \frac{N(xy) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N(\sum X^2) - (\sum X)^2(N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

R_{xy} : Korelasi person

³⁴ Rokhmad Slamet and Sri Wahyuningsih, "Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker," *Aliansi : Jurnal Manajemen Dan Bisnis* 17, no. 2 (2022), hlm. 52

- N : Jumlah responden
- ΣX : Jumlah skor butir soal
- ΣY : Jumlah skor total soal
- ΣX^2 : Jumlah skor kuadrat butir soal
- ΣY^2 : Jumlah skor total kuadrat butir soal

Kriteria pengujian untuk validitas apabila nilai R hitung > R tabel, maka item dinyatakan valid.

2. Uji realibilitas

Uji realibilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi suatu alat ukur. Uji realibilitas merupakan suatu uji untuk mengetahui ketepatan dan keajegan suatu tes. Uji realibilitas pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 22. Uji realibilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach's, sebagai berikut:³⁵

$$a = \left\{ \frac{k}{(k - 1)} \right\} \left(1 - \frac{\sum s^2 b}{s^2 t} \right)$$

Keterangan

- a : reliabilitas soal
- k : banyak item
- $\sum s^2 b$: total varian per item
- $S^2 t$: total varian

³⁵ *ibid*, hlm. 53

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji realibilitas adalah sebagai berikut:

- (1) Apabila nilai Alpha Cronbach's $> 0,60$, maka item dinyatakan realibel.
- (2) Apabila nilai Alpha Cronbach's $< 0,60$, maka item dinyatakan tidak realibel.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah proses perhitungan statistic untuk mengetahui suatu data berdistribusi secara normal atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas yakni *saphiro wilk* yang dihitung dengan bantuan SPSS tipe 22. Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji normalitas menggunakan SPSS versi 22 dengan standar signifikansi 5% atau 0,05 sebagai acuan.

- a. Nilai dari signifikansi $> 0,05$, maka data memiliki distribusi normal.
- b. Nilai dari signifikansi $< 0,05$, maka data memiliki distribusi tidak normal.

B. Uji Hipotesis

1. *Paired sample t-test (One sample t-test)*

Pengujian mean *one sample* digunakan untuk mengetahui nilai tengah atau rata-rata populasi dengan nilai tertentu. One sample t-test memiliki rumus sebagai berikut:

$$t_{hit} \frac{(\bar{X} - \mu_0)}{S/\sqrt{n}}$$

\Keterangan

t : nilai t hilang

\bar{X} : rata rata *sample*

μ_0 : nilai parameter

S : standart deviasi sample

n : jumlah sample

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Kelayakan Media pembelajaran *Scrapbook* Digital Berbantuan

Macromedia flash Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas

VII

Scrapbook digital sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII dikembangkan menggunakan bantuan *macromedia flash* dengan metode pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, and evaluation*). Adapun tahapan pengembangan *scrapbook* digital menggunakan metode pengembangan ADDIE, di antaranya:

1. Analisis (Analyze)

Pada tahap awal pelaksanaan penelitian, dilakukan identifikasi permasalahan untuk merumuskan solusi yang paling tepat dalam mengatasi permasalahan tersebut. Proses ini mencakup tiga jenis analisis utama, yaitu: analisis kinerja, analisis kebutuhan, serta analisis terhadap kurikulum dan materi pembelajaran. Ketiga analisis ini dilaksanakan melalui kegiatan observasi langsung, studi literatur, dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Negeri Kota Batu, yaitu Ibu Anis Maisaroh, S.Pd, M.Pd. Berikut hasil analisis yang telah dilakukan:

a) Analisis Kinerja

Analisis kinerja dalam konteks ini merujuk pada upaya untuk mengevaluasi strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru selama proses belajar mengajar. Aspek-aspek yang dianalisis meliputi model pembelajaran, metode yang digunakan, serta media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Anis Maisaroh, guru mata pelajaran IPS kelas VII-D, diperoleh informasi bahwa guru menerapkan beragam metode dan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi ajar. Meskipun demikian, metode ceramah dengan beberapa variasi masih menjadi pendekatan dominan dalam proses pembelajaran. Di samping itu, guru juga menerapkan metode lainnya, seperti *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning*, dan sebagainya.

Guru lebih sering menerapkan model ceramah dalam menyampaikan pembelajaran dikarenakan banyak materi IPS yang harus disampaikan secara lisan. Hal tersebut karena beberapa materi IPS perlu dijelaskan secara lebih detail dibandingkan hanya penjelasan dari buku paket yang dimiliki siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, media pembelajaran utama yang digunakan sebagai panduan adalah buku teks yang dipinjam dari sekolah, yaitu buku paket Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) edisi revisi Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ditemukan bahwa siswa kurang termotivasi untuk mengikuti tahapan pembelajaran dari awal hingga akhir. Hal ini disebabkan karena waktu pembelajaran IPS yakni siang hari sehingga siswa merasa bosan dan mengantuk ketika pembelajaran berlangsung. Di samping itu, siswa juga kurang termotivasi untuk membaca materi yang terdapat di dalam buku paket karena dirasa tidak menarik bagi siswa. Media pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik terbatas pada buku paket IPS Kurikulum Merdeka edisi revisi, tanpa disertai dengan keberagaman media atau bahan ajar lain yang bersifat interaktif maupun menarik. Sehingga perlunya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan interaktif guna meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran IPS. Salah satu inovasi tersebut adalah penggunaan scrapbook digital, yaitu media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menggabungkan materi pembelajaran dengan gambar, video, serta kuis berbasis *game*.

b) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan proses awal dalam mengidentifikasi informasi terkait kebutuhan peserta didik selama proses pembelajaran. Tahap ini mencakup pemahaman terhadap cara siswa menyerap materi serta hambatan yang mereka alami selama mengikuti kegiatan belajar. Guna memperoleh data yang akurat, peneliti

melakukan observasi guna mengidentifikasi karakteristik siswa dan gaya belajar yang paling dominan. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan strategi yang tepat untuk mendukung peningkatan motivasi belajar siswa secara optimal.

Pada tahapan analisis kebutuhan juga dilakukan wawancara kepada guru IPS kelas VII-D dan siswa kelas VII-D di MTsN Kota Batu. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas guru hanya mengandalkan buku paket yang disediakan sekolah yakni buku paket mata pelajaran IPS kurikulum Merdeka edisi revisi. Ibu Anis Maisaroh selaku guru IPS menyatakan bahwa belum pernah menggunakan tambahan media pembelajaran lain, namun terdapat keinginan menggunakan media pembelajaran tambahan dikarenakan terbatasnya penjelasan atau uraian materi yang terdapat di buku paket IPS kurikulum Merdeka edisi revisi. Buku paket yang diberikan oleh sekolah didominasi oleh uraian materi dan penjelasan. Hanya terdapat beberapa gambar sebagai pelengkap penyajian materi, namun kebanyakan didominasi oleh uraian materi. Sedangkan, siswa kelas VII-D lebih menyukai media pembelajaran yang lebih interaktif dengan banyak gambar – gambar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, peneliti menyimpulkan bahwa siswa tidak tertarik dan termotivasi untuk membaca materi dari buku paket yang disediakan sekolah yakni buku paket IPS kurikulum merdeka edisi revisi. Siswa lebih menyukai media

pembelajaran dengan tampilan visual menarik dan banyak gambar. Kondisi tersebut dapat mengurangi motivasi belajar siswa, hal ini juga berdampak pada kesulitan memahami materi terutama untuk materi dengan uraian yang cukup panjang.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan untuk memahami pembelajaran dengan materi dengan uraian yang panjang. Beberapa siswa juga menyatakan bahwa tidak terlalu tertarik membaca materi dari buku paket karena dinilai membosankan. Beberapa siswa menyatakan bahwa lebih termotivasi memahami materi pembelajaran apabila terdapat tampilan – tampilan menarik seperti gambar, video, dan *game*.

c) Analisis Kurikulum dan Materi

Tabel 4.1 Hasil analisis kurikulum dan materi

Kurikulum	Merdeka
Tema	3 (Potensi Ekonomi Lingkungan)
Materi	Perubahan Potensi Sumber Daya Alam
Sub Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Potensi Sumber daya alam di Indonesia 2. Penyebab perubahan potensi sumber daya alam
Kesesuaian tujuan Pembelajaran dengan pembelajaran	<p>Pada materi perubahan potensi sumber daya alam terdapat dua tujuan pembelajaran yakni :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menganalisis potensi sumber daya alam yang ada di Indonesia 2. Siswa mampu menjelaskan penyebab terjadinya perubahan potensi sumber daya alam
Kesesuaian bahan ajar dengan tujuan pembelajaran	<p>Buku paket IPS kelas VII kurikulum Merdeka edisi revisi. Namun, buku paket yang diberikan kepada siswa jumlahnya terbatas, sehingga untuk dua orang siswa mendapatkan satu buku paket. Sehingga belum bisa mengembangkan kemampuan belajar siswa secara maksimal dan kurang termotivasi untuk belajar.</p>

Berdasarkan tabel 4.1 pembelajaran di kelas dilakukan dengan menjelaskan materi pembelajaran. Selain itu, guru lebih cenderung menerapkan ceramah bervariasi. Namun, guru tetap menyisipkan media pembelajaran berupa power point dan video dari youtube. Kegiatan pembelajaran seperti demikian hanya akan membuat siswa sekedar memahami materi saja, namun untuk menganalisis dan menjelaskan

diperlukan strategi pembelajaran lainnya. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kurang bervariasi sehingga kurang dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal.

Scrapbook digital yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karena isi materi disusun sistematis berdasarkan submateri yang ada dalam kurikulum merdeka dan disajikan secara visual untuk mempermudah pemahaman siswa. Produk ini juga dilengkapi dengan ilustrasi, video pembelajaran, dan evaluasi kuis yang mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, peneliti mengembangkan scrapbook digital yang dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Bahan ajar utama yang digunakan dalam pembelajaran sebelumnya adalah buku paket Ilmu Pengetahuan Sosial edisi revisi Kurikulum Merdeka, yang bersifat tekstual dan kurang menarik dari segi visual. Sebagai solusi alternatif, media scrapbook digital dihadirkan untuk menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual, serta lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik jenjang SMP yang membutuhkan alat pendukung pembelajaran yang visual dan menyenangkan. Inovasi ini tidak hanya memperkuat pemahaman materi secara lebih mendalam, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip

Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya kemandirian belajar, relevansi materi, serta eksplorasi dalam proses pembelajaran.

2. Desain (*Design*)

Pada tahapan desain pengembangan dilakukan dengan melakukan 2 kegiatan yakni

1. Langkah awal yang dilakukan peneliti dalam merancang scrapbook digital adalah menetapkan konsep dasar, pemilihan gambar, serta skema warna yang sesuai dengan kebutuhan pada tahap pengembangan. Adapun tahapan perancangan media scrapbook digital disusun secara sistematis sebagaimana diuraikan berikut ini.

Tabel 4.2 Hasil tahapan perancangan desain scrapbook digital

<p>Tahapan perancangan scrapbook digital</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan <i>macromedia flash</i> sebagai sarana membuat <i>scrapbook</i> digital yang akan dikembangkan. 2. Membuat cover awal <i>scrapbook</i> digital 3. Tampilan depan atau <i>cover</i> dari <i>scrapbook</i> dirancang agar memiliki tampilan yang menarik perhatian siswa untuk membaca. Dengan menggabungkan komponen – komponen dipadukan warna yang selaras akan membuat siswa tertarik akan pembelajaran. 4. Merancang lembar atau <i>slide scrapbook</i> seperti menentukan background, warna, komponen gambar, hiasan pendukung, dan sebagainya. 5. Mempersiapkan uraian materi tentang potensi sumber daya alam yang akan dimasukkan ke dalam <i>scrapbook</i> digital. 6. Mempersiapkan video – video dari <i>youtube</i> untuk dimasukkan di dalam <i>scrapbook</i> digital sehingga media pembelajaran yang dikembangkan menjadi interaktif. 7. Penyusunan game kuis untuk dimasukkan ke dalam <i>scrapbook</i> digital. 8. <i>Finishing</i> dilakukan dengan menyempurnakan hasil dari <i>scrapbook</i> digital yang telah selesai dikembangkan.
<p>Susunan scrapbook digital</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cover / opening 2. Judul materi 3. Menu isi scrapbook digital 4. Tujuan pembelajaran 5. Video terkait materi pembelajaran yakni tentang potensi SDA di Indonesia 6. Materi pembelajarn terdiri dari 4 sub materi yakni konsep sumber daya alam dapat diperbarui, konsep sumber daya alam tidak dapat diperbarui, potensi sumber daya alam di Indonesia, dan penyebab perubahan potensi sumber daya alam. 7. Kesimpulan materi 8. Link evaluasi pembelajaran (link Kahoot) 9. Penutup 10. Daftar pustaka

Berdasarkan tabel 4. 2 pada tahap desain pengembangan media scrapbook digital, dilakukan perancangan konsep visual dan isi materi menggunakan Macromedia Flash. Desain meliputi penyusunan cover, slide materi, penyisipan video pembelajaran, dan kuis interaktif. Scrapbook digital disusun secara sistematis mulai dari cover, tujuan pembelajaran, video, materi, evaluasi hingga penutup. Media ini dirancang agar menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami materi potensi sumber daya alam.

2. Penyusunan instrumen penelitian

Pada penelitian pengembangan scrapbook digital terdapat 4 instrumen penelitian, yakni instrument untuk validator ahli media dan materi, instrument untuk motivasi belajar, instrument untuk respon siswa dan guru. Keempat instrument penilaian tersebut berbentuk angket dengan skala likert (1-5). Untuk menilai hasil kelayakan pengembangan produk yang telah dilakukan peneliti menyusun instrument untuk validasi ahli media dan materi. Lembar instrument validasi ahli media terdiri dari 11 pertanyaan dan 1 kotak kolom untuk saran dan masukan produk yang dikembangkan. Pada instrumen untuk penilaian dari segi media terdiri dari 3 aspek yakni kepraktisan, teks, dan tampilan. Sedangkan, untuk angket ahli materi terdiri atas 11 pertanyaan dengan 1 kotak saran dan

masukan. Pada instrumen angket untuk penilaian dari ahli materi mencakup 3 aspek yakni materi, kebahasaan, dan penyajian.

Peneliti juga merancang instrumen berupa angket pre-test dan post-test untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan produk scrapbook digital yang dikembangkan. Penyusunan angket motivasi belajar ini mengacu pada indikator yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno, yang meliputi: hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan serta cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, serta daya tarik dalam proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menyusun angket respon yang ditujukan kepada guru dan siswa guna mengevaluasi efektivitas dari media scrapbook digital sebagai media pembelajaran interaktif.

3. Pengembangan (*Development*)

(a) Tahapan Pengembangan *Scrapbook* digital

(1) Buka aplikasi *macromedia flash* versi 8 untuk membuat *scrapbook* digital.



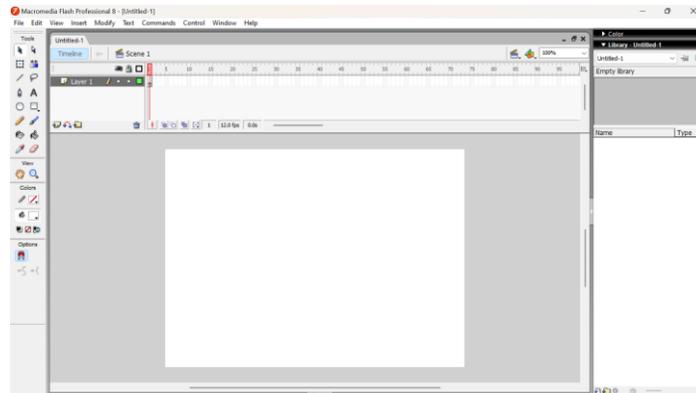
Gambar 4.1 tampilan *macromedia flash* 8

(2) Pilih menu *create new* lalu tekan *flash document*



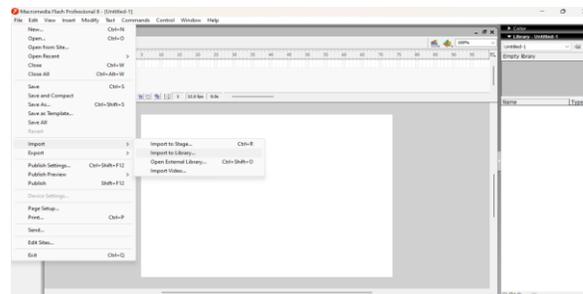
Gambar 4.2 menu *macromedia flash* 8

(3) Tampilan menu pada *macromedia flash* untuk membuat *scrapbook*



Gambar 4.3 menu *layout* di dalam *macromedia flash*

(4) Memilih menu *File* yang terletak di pojok kiri atas antarmuka perangkat lunak, kemudian memilih opsi *Import*, dilanjutkan dengan memilih perintah *Import to Library*



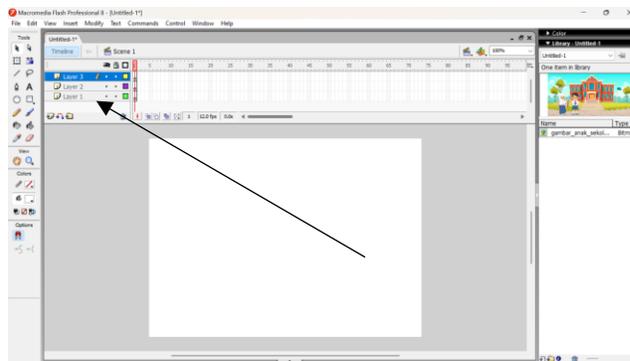
Gambar 4.4 cara menambahkan gambar dari perangkat

- (5) Pilih gambar yang akan dijadikan *background scrapbook*, lalu tekan *open*.



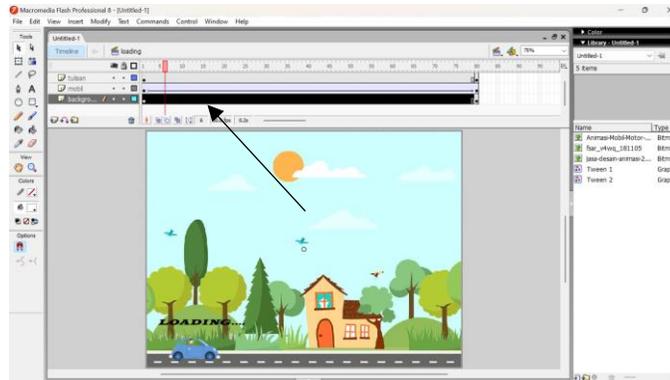
Gambar 4.5 cara menambahkan *background* ke layout *scrapbook*

- (6) Tambahkan *layer* yang ada di sebelah *tools*



Gambar 4.6 cara menambahkan *layer*

- (7) Pindah gambar yang berada di pojok kanan atas ke dalam halaman, lalu atur ukuran gambar sesuai dengan ukuran halaman. Selanjutnya, tambahkan kotak tulisan pada bagian *layer 3*.



Gambar 4.7 cara menambahkan tulisan

- (8) Ulangi tahapan – tahapan di atas untuk membuat *slide* berikutnya.

Tahapan – tahapan di atas ialah tahapan pembuatan scrapbook digital berbantuan *macromedia flash* versi 8. Scrapbook digital yang dikembangkan oleh peneliti terdiri dari 4 bagian yakni pembukaan, isi atau inti, penutup, dan daftar Pustaka. Adapun pada bagian pembukaan berisikan judul materi yang akan dibahas di dalam scrapbook digital. Selanjutnya, pada bagian pembukaan berisi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Pada bagian pembukaan juga dilengkapi dengan menu yang disediakan di dalam scrapbook digital.

Pada bagian isi atau inti pada scrapbook digital berisikan uraian materi. Pada bagian ini disertai dengan video dan gambar- gambar terkait materi. Selanjutnya pada bagian penutup pada scrapbook digital berisikan kuis berbasis game. Kuis ini dijadikan sebagai bahan evaluasi dari pembelajaran yang telah dilakukan. Dan pada bagian akhir scrapbook berisikan daftar Pustaka yang berisikan rujukan – rujukan yang digunakan peneliti dalam membuat scrapbook digital.

(b) Validasi Ahli

Peneliti menetapkan pihak validator sebagai penilai untuk melakukan validasi terhadap produk pengembangan. Validator yang dipilih mencakup ahli di bidang media dan ahli di bidang materi. Peran utama validator adalah melakukan penilaian secara objektif serta memberikan saran konstruktif guna menyempurnakan kualitas produk yang dikembangkan. Peneliti menentukan Bapak Dr. Saiful Amin, M.Pd sebagai ahli materi dikarenakan beliau seorang dosen dan pakar materi dengan keahlian dalam bidang geografi. Hal ini sesuai dengan materi yang terdapat pada *scrapbook* digital. Dan peneliti menentukan Ibu Lusty Firmantika, M.Pd sebagai ahli media. Berikut hasil dari validasi ahli materi dan ahli media:

(1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan penilaian produk yang dikembangkan oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi di dalam *scrapbook* digital. Penilaian dilakukan oleh Bapak Dr. Saiful Amin, M.Pd. selaku dosen UIN Malang di bidang geografi. Berikut penilaian dari ahli materi mengenai *scrapbook* digital:

Tabel 4.3 Hasil penilaian ahli materi

No.	Aspek	$\sum X$	$\sum X_i$	P (%)	Tingkat kelayakan
1.	Materi	23	25	92	Sangat layak
2.	Kebahasaan	15	15	100	Sangat layak
3.	Penyajian	15	15	100	Sangat layak
Total		53	55	96	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 4.3, hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan skor sebesar 96%. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan, yaitu *scrapbook* digital, termasuk dalam kategori sangat layak. Selain menilai, ahli materi juga memberikan masukan dan saran untuk penyempurnaan produk. Berikut hasil kritik dan saran dari ahli materi:

Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Materi

Nama Validator Ahli Materi	Kritik dan Saran
Bapak Dr. Saiful Amin, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada tampilan awal, diberikan icon play atau icon continue saja. Jangan diberi icon back. 2. Huruf pada judul dibuat kapital semua 3. Tata letak dan kerapian tulisan diperhatikan, proporsi tulisan dan gambar harus matching. 4. Gambar Kawasan suaka alam hilang. 5. Video tidak dapat ditampilkan. 6. Menu evaluasi pembelajaran tidak bisa dibuka. 7. Tambahkan daftar Pustaka

Berdasarkan tabel 4.4, menunjukkan bahwa media pembelajaran masih memerlukan beberapa perbaikan, khususnya dalam aspek desain dan kelengkapan isi. Tampilan awal disarankan hanya menampilkan ikon play atau continue, tanpa ikon back, agar lebih sederhana dan tidak membingungkan pengguna. Format penulisan judul sebaiknya menggunakan huruf kapital seluruhnya untuk konsistensi. Tata letak tulisan dan gambar perlu diperhatikan agar lebih rapi dan proporsional. Selain itu, terdapat beberapa kekurangan teknis seperti hilangnya gambar kawasan suaka alam, video yang tidak dapat ditampilkan, serta menu evaluasi yang tidak dapat diakses. Hal ini perlu segera diperbaiki agar media dapat berfungsi dengan optimal. Terakhir, penambahan daftar pustaka juga penting dilakukan untuk memperkuat landasan ilmiah dari materi yang disajikan. Masukan ini sangat membantu dalam

menyempurnakan isi dan tampilan media agar lebih efektif dan informatif. Hasil revisi produk untuk lebih detail dapat dilihat pada lampiran.

(2) Validasi Ahli Media

Penilaian produk *scrapbook* digital pada aspek media akan dinilai oleh Ibu Lusty Firmantika, M.Pd yang merupakan dosen dari Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Malang. Berikut hasil penilaian produk dari segi media:

Tabel 4.5 Penilaian ahli media

No.	Aspek	$\sum X$	$\sum Xi$	P (%)	Tingkat kelayakan
1.	Kepraktisan	14	15	93	Sangat layak
2.	Teks	15	15	100	Sangat layak
3.	Tampilan	22	25	88	Sangat layak
Total		51	55	90	Sangat layak

Berdasarkan tabel 4.5, hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan skor sebesar 90 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan yakni *scrapbook* digital dikategorikan sangat layak. Dari hasil penilaian ahli media, produk yang dikembangkan tidak hanya mendapatkan skor penilaian tetapi juga menerima kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media. Berikut hasil kritik dan saran dari ahli media.

Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Media

Nama Validator Ahli Media	Kritik dan saran
Ibu Lusty Firmantika, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada beberapa bagian terlalu banyak komponen hiasan, sebaiknya dikurangi agar tidak terlalu ramai 2. Bagian penjelasan/uraian tidak perlu di bold 3. Gambar bisa disesuaikan agar tidak terlalu kecil 4. Pada bagian video dan evaluasi dapat diganti link, alternatif apabila loading di dalam <i>scrapbook</i> terlalu lama.

Berdasarkan tabel 4.6, diperoleh beberapa masukan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas tampilan dan fungsionalitas media. Komponen hiasan yang terlalu banyak perlu dikurangi agar tidak mengganggu fokus pengguna. Penjelasan yang dicetak tebal dinilai tidak perlu dan sebaiknya menggunakan format penulisan yang lebih sederhana. Ukuran gambar juga perlu disesuaikan agar lebih jelas dan mudah dilihat. Selain itu, link untuk video dan evaluasi disarankan untuk diperbarui atau diberikan alternatif guna mengantisipasi kendala loading saat dibuka melalui *scrapbook*. Masukan ini sangat bermanfaat untuk penyempurnaan produk yang lebih efektif dan efisien dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil revisi produk untuk lebih detail dapat dilihat pada lampiran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas *scrapbook* digital yang telah dikembangkan

terhadap siswa kelas VII MTs Negeri Kota Batu setelah menggunakan scrapbook digital dalam proses pembelajaran. Produk berupa scrapbook digital yang telah dirancang dan dikembangkan diterapkan kepada siswa setelah melalui proses revisi berdasarkan kritik dan saran dari para ahli. Sebelum implementasi dilakukan dalam skala besar terhadap 28 siswa, terlebih dahulu dilakukan uji coba dalam skala kecil terhadap kelompok terbatas yang terdiri dari 10 siswa. Uji coba ini dilaksanakan di kelas VII-D MTs Negeri Kota Batu dengan durasi pembelajaran selama tiga jam.

Pembelajaran dengan menerapkan *scrapbook* digital dilaksanakan dengan beberapa langkah, di antaranya:

- (1) Membuka kelas dengan salam, doa, dan mengabsesnsi siswa.
- (2) Menyampaikan judul materi yang akan dipelajari.
- (3) Meminta siswa mengerjakan *pre test* berupa angket untuk menilai motivasi belajarnya.
- (4) Peneliti menghimbau siswa untuk mengeluarkan device yang akan digunakan baik handphone maupun laptop.
- (5) Peneliti meminta siswa membuka file berisi *scrapbook* digital yang telah dibagikan melalui whatsapp.
- (6) Peneliti memperkenalkan siswa untuk membuka *scrapbook* digital dan belajar bersama terkait materi yang terdapat dalam *scrapbook* digital.
- (7) Setelah proses penyampaian materi dan diskusi pembelajaran selesai dilaksanakan, peneliti mengarahkan peserta didik untuk menyelesaikan soal evaluasi yang telah terintegrasi dalam media *scrapbook* digital.

- (8) Peneliti meminta siswa mengisi *post test* berupa angket terkait motivasi belajar sesudah menggunakan *scrapbook* digital dan angket respon siswa
- (9) Peneliti merefleksikan siswa.
- (10) Peneliti menutup kelas dengan doa salam.

Implementasi *scrapbook* digital dilaksanakan berdasarkan tahapan – tahapan di atas. Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan *scrapbook* digital selesai dilaksanakan diperoleh penilaian produk pengembangan dari hasil respon siswa. Adapun hasil dari respon siswa terkait produk *scrapbook* digital:

Tabel 4.7 Hasil respon siswa terhadap *scrapbook* digital

Produk	$\sum X$	$\sum X_i$	Hasil	Tingkat kelayakan
<i>Scrapbook</i> digital	1.440	1.740	82,75 %	Sangat layak

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} X 100\%$$

$$P = \frac{1440}{1740} X 100\%$$

$$P = 82,75 \%$$

Berdasarkan tabel 4.7, dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* digital memperoleh kelayakan sebesar 82,75% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil respons siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa *scrapbook* digital mendapatkan tanggapan positif dan dianggap layak untuk mendukung proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa produk *scrapbook* digital yang telah

dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media scrapbook digital terbukti efektif dalam mendorong peningkatan motivasi belajar serta memperkuat keterlibatan aktif siswa sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Produk ini juga dinilai oleh guru mata pelajaran IPS kelas VII, yaitu Ibu Anis Maisaroh, S.Pd., M.Pd. Berikut hasil respon guru mata pelajaran IPS kelas VII terhadap produk pengembangan *scrapbook* digital:

Tabel 4.8 Hasil respon guru matpel IPS terhadap *scrapbook* digital

Produk	$\sum X$	$\sum Xi$	Hasil	Tingkat kelayakan
<i>Scrapbook</i> digital	69	75	92 %	Sangat layak

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} X 100\%$$

$$P = \frac{69}{75} X 100\%$$

$$P = 92 \%$$

Berdasarkan Tabel 4.8, diketahui bahwa *scrapbook* digital juga dinilai oleh guru mata pelajaran IPS kelas VII, yaitu Ibu Anis Maisaroh, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan hasil tanggapan yang diberikan, diperoleh skor sebesar 92% yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Dari tabel 4.8 menunjukkan bahwa media *scrapbook* digital tidak hanya memiliki daya tarik visual, tetapi juga mampu menyajikan materi pembelajaran secara terstruktur dan selaras dengan ketentuan

kurikulum yang berlaku. Guru menilai bahwa penggunaan media ini dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dalam mata pelajaran IPS secara lebih konkret dan relevan dengan konteks kehidupan mereka.

Berdasarkan hasil respon siswa dan guru dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* digital merupakan media pembelajaran yang sangat layak untuk digunakan. Penilaian dari guru dapat menjadi aspek penting dalam validasi produk, karena menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan pembelajaran di kelas dan dapat diimplementasikan secara praktis oleh pendidik dalam proses pembelajaran

5. Evaluasi (Evaluation)

Pada model pengembangan ADDIE, evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam pengembangan. Tahapan evaluasi dilakukan untuk membenahi kualitas dari produk yang telah dikembangkan. Langkah – Langkah pada tahapan evaluasi bertujuan untuk memperbaiki produk *scrapbook* digital agar dapat digunakan dengan lebih optimal dan efisien oleh guru dan siswa. Tahapan evaluasi dilakukan berdasarkan hasil implementasi di kelas VII-D MTsN Kota Batu. Proses evaluasi dilakukan berdasarkan kritik dan saran yang diterima. Berdasarkan kritik dan saran tersebut, dilakukan perbaikan terhadap produk pengembangan *scrapbook* digital guna meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Namun

demikian, secara keseluruhan produk scrapbook digital dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil penilaian.

B. Efektivitas Media pembelajaran *Scrapbook Digital* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

1. Paparan Data

. Uji coba produk scrapbook digital dilaksanakan pada siswa kelas VII-D MTsN Kota Batu yang berjumlah 28 orang. Pengujian dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pelaksanaan pembelajaran menggunakan *scrapbook digital*.

2. Analisis Data

a. Uji Prasyarat

(1) Uji Validitas

Penelitian ini melibatkan pengujian validitas guna mengevaluasi tingkat ketepatan instrumen yang digunakan. Instrumen yang dilakukan pengujian kevalidan adalah angket motivasi belajar sebanyak 15 butir pertanyaan. Semua instrument penelitian dilakukan pengujian kevalidan menggunakan spss dengan hasil seluruh butir pertanyaan pada angket motivasi belajar dan teruji valid. Dengan demikian, instrument penelitian dapat digunakan untuk penelitian terkait penggunaan *scrapbook digital* dalam

meningkatkan motivasi belajar. Berikut hasil pengujian validitas angket motivasi belajar.

Tabel 4.10 Hasil Uji Validitas

Item Soal	R hitung	R tabel	Kevalidan
Soal No.1	0,842	0,374	Valid
Soal No. 2	0,693	0,374	Valid
Soal No. 3	0,727	0,374	Valid
Soal No. 4	0,755	0,374	Valid
Soal No. 5	0,675	0,374	Valid
Soal No. 6	0,705	0,374	Valid
Soal No. 7	0,862	0,374	Valid
Soal No. 8	0,704	0,374	Valid
Soal No. 9	0,764	0,374	Valid
Soal No. 10	0,821	0,374	Valid
Soal No. 11	0,707	0,374	Valid
Soal No. 12	0,838	0,374	Valid
Soal No. 13	0,886	0,374	Valid
Soal No. 14	0,810	0,374	Valid
Soal No. 15	0,768	0,374	Valid

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui bahwa semua item soal memiliki nilai r hitung $>$ r tabel (0,374). Hal ini menunjukkan bahwa semua butir soal dinyatakan valid. Dengan demikian, instrumen yang digunakan telah dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

(2) Uji realibilitas

Uji realibilitas merupakan suatu uji untuk mengetahui ketepatan dan keajegan suatu tes. Uji realibilitas pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 22. Hasil pengujian instrumen penelitian menggunakan spss diperoleh hasil bahwa instrumen penelitian dinyatakan realibel dengan nilai sebesar 0,935. Hal

tersebut menunjukkan bahwa nilai cronbach's Alpha >0,60. Dengan demikian, instrumen motivasi belajar dinyatakan realibel dan dapat digunakan dalam penelitian. Berikut hasil pengujian reliabilitas menggunakan SPSS:

Tabel 4.11 Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of items
0,935	15

Berdasarkan tabel 4. 11 diketahui bahwa hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai sebesar 0,935, yang termasuk dalam kategori sangat reliabel. Dengan demikian, instrumen penelitian ini terbukti valid dan reliabel, serta dapat digunakan sebagai alat ukur yang konsisten dan akurat dalam mengumpulkan data penelitian.

(3) Uji Normalitas

Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas

Nilai <i>pre test</i> dan <i>post test</i>	Kelas	<i>Shapiro Wilk</i>		
		Statistic	df	Sig.
	<i>Pre test</i>	0.945	28	0.145
	<i>Post test</i>	0.974	28	0.687

Berdasarkan tabel 4.12, diketahui data signifikan *pre test* sebesar 0,145 sedangkan *post test* sebesar 0,687. Keputusan ini diambil berdasarkan ketentuan apabila tingkat signifikansi >0,05 maka data berdistribusi normal Dengan demikian, data dalam penelitian ini teruji berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

(1) *Paired Sample T-Test*

Tabel 4.13 Hasil *Paired Sample T-Test*

Pair 1	Kelas	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
	<i>Pre test</i>	55.68	28	4.372	0.826
	<i>Post test</i>	64.04	28	4.316	0.816

Berdasarkan Tabel 4.13, hasil analisis uji t berpasangan menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test sebesar 55,68 lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata post-test sebesar 64,04. Data ini diperoleh dari satu kelas yang terdiri dari 28 siswa. Selisih antara nilai rata-rata pre-test dan post-test adalah sebesar 8,36. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan scrapbook digital.

Tabel 4.14 *Paired Sample Correlations*

Pair 1	N	correlation	sig
<i>Pre test dan post test</i>	28	0.273	0.159

Berdasarkan Tabel 4.14, hasil analisis korelasi antara nilai pre-test dan post-test menunjukkan korelasi sebesar 0,273 dengan nilai signifikansi sebesar 0,159. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat korelasi yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test, karena nilai signifikansi sebesar $0,159 > 0,05$.

Tabel 4.15 *Paired Sample T-Test*

Pair 1	Kelas	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
	<i>Pretest – post test</i>	-8357	-8.445	28	0.000

Berdasarkan tabel 4.15, paired sample t- test di atas, hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini memuktikan bahwa penggunaan *scrapbook* digital dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kelayakan Media pembelajaran *Scrapbook* Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII

Scrapbook digital sebagai media pembelajaran dikembangkan dengan berbantuan macromedia flash yang menggabungkan antara materi pembelajaran, gambar – gambar, video, dan evaluasi seperti kuis berbasis game. Pengembangan media scrapbook digital diarahkan untuk menciptakan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan inovatif, dengan tujuan utama meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal ini sejalan dengan pendapat Syachtiyani dan Trisnawati yang mengungkapkan bahwa setiap lembaga pendidikan dituntut untuk terus berinovasi dalam merancang dan mengembangkan perangkat pembelajaran, guna mendorong tumbuhnya motivasi belajar serta menjaga semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran secara berkelanjutan..³⁶

Scrapbook digital dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan Macromedia Flash, menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks materi, gambar, video, serta evaluasi berbentuk kuis berbasis permainan. Media pembelajaran ini didesain agar siswa dapat

³⁶ Wulan Rahayu Syachtiyani and Novi Trisnawati, "Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19," *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 1 (2021): 90–101, <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>.

merasakan pengalaman belajar yang inovatif dan menyenangkan, dengan tujuan utama meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widiastari dan Puspita. Pada penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan perangkat digital yang interaktif pada proses pembelajaran dapat meningkatkan antusias siswa dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.³⁷

Berdasarkan penilaian dari ahli media, scrapbook digital dinilai layak dari segi desain. Desain dari scrapbook digital berperan dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi. Scrapbook digital yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan Macromedia Flash 8, yang memungkinkan penciptaan tampilan yang interaktif dengan animasi, visual, dan fitur navigasi yang fleksibel. Scrapbook digital didesain dengan tampilan yang interaktif yang mengintegrasikan teks, gambar, video, icon, elemen. mengemukakan bahwa produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki karakteristik tampilan yang secara umum menyerupai media pembelajaran konvensional. Namun, isinya memuat berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan sejumlah elemen yang mendukung kemudahan navigasi dan keterlibatan pengguna.³⁸

³⁷ Ni Gusti Ayu Putu Widiastari and Ryan Dwi Puspita, "Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambaru," *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 4, no. 4 (2024): 215–222.

³⁸ Agung Budi Santoso, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif," *Journal IAIN Manado*, 2020, hal 9.

Desain pada scrapbook digital dibuat dengan mengikuti prinsip – prinsip multimedia interaktif. Desain scrapbook digital telah mengikuti standar prinsip multimedia oleh Mayer yang menekankan bahwa pembelajaran lebih efektif apabila disajikan melalui kombinasi teks, gambar audio, dan video.³⁹ Scrapbook digital ini dirancang tidak hanya sebagai penyalur materi, namun juga sebagai alat bantu belajar yang merangsang keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Produk ini dirancang dengan navigasi yang sederhana dan tampilan visual yang menarik serta konsisten. Teks disajikan dengan keterbacaan yang baik, gambar relevan ditempatkan dekat dengan materi, dan video ditambahkan untuk memperkuat pemahaman konsep. Secara keseluruhan, desain scrapbook digital mampu mendukung proses belajar yang interaktif, efisien, dan menyenangkan bagi siswa.

Scrapbook digital dinilai layak dari segi materi atau isi. Isi merupakan komponen utama dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan ini, scrapbook digital dirancang berdasarkan kurikulum merdeka untuk. Berdasarkan penilaian ahli materi menunjukkan bahwa isi materi dalam scrapbook digital telah sesuai dengan standar isi pembelajaran tingkat SMP. Isi materi disusun secara sistematis dan logis, dimulai dari konsep dasar sumber daya alam, klasifikasinya (dapat dan tidak dapat diperbarui), potensi sumber daya alam yang dimiliki Indonesia, hingga faktor-faktor

³⁹ Suprihatien et al., "Penggunaan Cerita Bergambar Sebagai Alat Bantu Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia Kelas Rendah Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 8, no. 6 (2024): 4655–56, <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>.

perubahan potensi sumber daya alam. Sejalan dengan Kumalasari et al, yang mengemukakan bahwa alat pembelajaran seperti media pembelajaran yang menyajikan materi secara faktual dan relevan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.⁴⁰

Scrapbook digital membagi isi materi menjadi beberapa poin yang terstruktur. Susunan isi materi diawali dengan pembuka dan tujuan pembelajaran, penjelasan konsep, ilustrasi gambar, video sebagai pendukung materi, kuis interaktif, kesimpulan, dan evaluasi. Penyajian materi tersebut bertujuan agar materi akan lebih mudah ketika terbagi menjadi bagian – bagian kecil.. Selain itu, penyajian materi dalam scrapbook digital mengandung aspek *edutainment* menggabungkan pendidikan dengan hiburan – melalui integrasi gambar, animasi, dan video. Sebagaimana penelitian oleh Widiastari dan Puspita yang menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui media digital interaktif menunjukkan tingkat keterlibatan dan pemahaman yang tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan sumber konvensional saja seperti buku teks.⁴¹

Scrapbook digital sebagai media pembelajaran interaktif memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan scrapbook lainnya. Kelebihan yang pertama ialah berbasis digital dengan bantuan macromedia flash 8 dalam

⁴⁰ Devi Eka Kumalasari, M Rudy Sumiharsono, and Syamsul Hidayat, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Siswa Kelas Xi Mapel Bahasa Indonesia the Effect of the Use of Interactive Media on Learning Motivation and Student Learning Results Student Activities on Grade Xi On," *Journal of Education Technology and Inovation* 3, no. 2 (2020): 1–7.

⁴¹ Widiastari and Puspita, "Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa....hal.220"

mengembangkan. Scrapbook pada penelitian lain lebih sering dikembangkan secara manual. Sedikit penelitian yang mengembangkan scrapbook digital berbasis online, meskipun demikian banyak scrapbook berbasis online yang dikembangkan melalui aplikasi canva bukan *macromedia flash version 8*. Selanjutnya, keunggulan scrapbook ialah menyajikan materi secara visual dan menarik. Scrapbook digital memadukan berbagai elemen seperti teks, gambar, video, serta komponen interaktif lainnya yang disajikan dalam format visual yang menarik. Penyajian visual tersebut berperan penting dalam memfasilitasi pemahaman konsep oleh siswa sekaligus meningkatkan minat mereka untuk membaca dan mengeksplorasi isi materi secara lebih mendalam.

Kelebihan dari scrapbook digital ialah dapat memicu keterlibatan aktif siswa. Dengan fitur navigasi, tombol menu, dan evaluasi berbentuk kuis, scrapbook digital mendorong siswa untuk aktif berinteraksi, bukan hanya menjadi penerima pasif informasi. Interaktivitas ini memperkuat keterlibatan dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi. Scrapbook digital ini dapat diakses terus menerus dan berulang – ulang. Hal ini menjadi kelebihan scrapbook digital karena siswa dapat menyesuaikan kecepatan belajarnya.

Scrapbook digital sebagai edutainment juga menjadi salah satu kelebihan dibandingkan dengan penelitian lain. Scrapbook ini memadukan unsur hiburan berupa game berbasis kuis dengan pembelajaran. Scrapbook digital dapat menjadi solusi dalam mengatasi kebosanan saat pembelajaran IPS yang biasanya dilakukan secara ceramah dan bersifat tekstual. Berdasarkan beberapa kelebihan tersebut, scrapbook digital sebagai media pembelajaran

interaktif memiliki karakteristik dan keunggulan dibandingkan pengembangan lainnya.

Penelitian ini menunjukkan bahwa scrapbook digital yang dirancang sebagai media pembelajaran interaktif dinilai layak digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Kesimpulan ini diperoleh berdasarkan hasil penilaian yang menunjukkan kelayakan dan efektivitas *scrapbook digital* dalam mendukung kegiatan belajar. Kelayakan tersebut diperoleh berdasarkan hasil penilaian dari berbagai aspek yang menunjukkan bahwa scrapbook digital memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran interaktif yang layak digunakan. Hasil penelitian ini didukung oleh Wasila et al, yang menyatakan bahwa bahwa scrapbook sebagai media pembelajaran memiliki kevalidan tinggi dari sisi materi, bahasa, dan desain, serta praktikalitas tinggi. Penelitian wasila menunjukkan bahwa scrapbook mampu mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional seperti buku teks yang minim ilustrasi dan kurang memfasilitasi pemahaman konsep.⁴² Sejalan dengan hasil penelitian ini, scrapbook digital layak digunakan sebagai pendukung peran buku paket yang terbatas. Scrapbook digital dikembangkan sebagai suatu media pembelajaran yang valid, praktis, dan kontekstual.

⁴² Wasila, Devie Novallyan, dan Salahuddin, "Pengembangan Media pembelajaran Scrapbook Biologi Di Sekolah Menengah Atas," *EDU-BIO Jurnal Pendidikan Biologi* 5, no. 1 (2022): 17–33.

B. Efektivitas Media pembelajaran *Scrapbook* Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran scrapbook digital. Hal ini dibuktikan melalui uji t berpasangan yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Temuan ini sejalan dengan penelitian Santoso dan Harjono yang menyatakan bahwa produk digital interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa melalui integrasi berbagai elemen seperti teks, gambar, video, dan tombol interaktif.⁴³

Penelitian lain juga mengemukakan bahwa media digital interaktif yang dilengkapi dengan elemen visual dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini dapat membuat siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, yang berdampak langsung pada peningkatan motivasi belajar siswa.⁴⁴ Dengan demikian, penggunaan berbagai elemen dalam scrapbook digital efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Keefektifan ini tidak terlepas dari desain dan penyajiannya yang interaktif serta menarik. Integrasi gambar, video, teks, dan kuis berbasis permainan, sehingga mendorong semangat dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPS.

⁴³ Gabriella Rena Santoso and Nyoto Harjono, "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Materi Organ Gerak Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri Harjosari 01 Bawen," *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 11 (2022): 5025–31, <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1119>.

⁴⁴

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media scrapbook digital berfungsi sebagai bahan ajar interaktif yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII-D pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Media pembelajaran ini dirancang secara adaptif terhadap tuntutan pembelajaran di era digital, yang memerlukan inovasi dalam penyajian materi agar lebih menarik serta mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil ini sejalan dengan studi terdahulu yang menekankan bahwa e-scrapbook merupakan bentuk media inovatif yang memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, dibandingkan dengan pendekatan konvensional.⁴⁵

Keefektifitasan penggunaan scrapbook digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dikaitkan dengan lima indikator motivasi belajar menurut Hamzah B.Uno yakni pertama, adanya keinginan berhasil yang tercermin dari tercapainya nilai minimum dalam kegiatan evaluasi. Pencapaian nilai minimum menunjukkan adanya dorongan dari dalam diri siswa yang tumbuh ketika diberikan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran yang menarik membuat siswa terdorong untuk memahami materi dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan penelitian Budiarto dan Jazuli yang menunjukkan

⁴⁵ Intan Dewi Mawardini and Iflahathul Chasanah, "E-Scrapbook As An Innovation Media For Learning The History Of Islamic Culture At MI In The Digital Era," *Jurnal Ibries: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 9, no. 2 (2024): 129–35.

bahwa multimedia interaktif yang dikombinasikan elemen visual akan mendorong siswa meningkatkan pemahaman materi pembelajaran.⁴⁶

Indikator motivasi belajar yang kedua ialah dorongan dan kebutuhan dalam belajar, hal ini muncul karena scrapbook digital mampu memenuhi kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang tidak hanya tekstual seperti buku paket, namun juga visual dan interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran dengan elemen gambar video, dan permainan kuis yang semuanya telah tergabung di dalam scrapbook digital. Sejalan dengan penelitian sebelumnya, pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa seperti multimedia interaktif dapat secara efektif mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.⁴⁷

Indikator harapan dan cita-cita masa depan berkaitan dengan keinginan siswa memahami materi. Dengan demikian, scrapbook digital mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab dan memotivasi siswa untuk belajar lebih serius karena memiliki visi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai demi meraih cita-cita di masa depan. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan alat pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yang berorientasi ke masa

⁴⁶ Fariz Budiarto and Akhmad Jazuli, "Interactive Learning Multimedia Improving Learning Motivation Elementary School Students," *EAI : Innovating Research*, 2021, <https://doi.org/10.4108/eai.19-7-2021.2312497>.

⁴⁷ Saepuloh, Rudi Priyadi, and Nani Ratnaningsih, "The Development of Interactive Learning Media to Improve Students' Motivation on Trigonometry," *Inomatika* 4, no. 2 (2022): 171–89, <https://doi.org/10.35438/inomatika.v4i2.327>.

depan. Selain itu, siswa yang memiliki orientasi masa depan yang kuat juga cenderung memiliki motivasi akademik yang tinggi.⁴⁸

Indikator penghargaan dalam pembelajaran tercermin melalui integrasi kuis berbasis permainan dalam scrapbook digital. Kuis yang disisipkan dalam pembelajaran tidak hanya berperan sebagai instrumen evaluatif, tetapi juga berfungsi sebagai bentuk apresiasi terhadap capaian belajar siswa secara langsung dan dengan cara yang menyenangkan. Pendekatan ini mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran secara lebih optimal. Penelitian sebelumnya menegaskan bahwa kuis berbasis permainan tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memberikan insentif atas upaya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran..⁴⁹

Scrapbook digital berpotensi menghadirkan pengalaman belajar yang atraktif melalui integrasi beragam elemen, seperti teks, gambar, video, animasi, serta permainan edukatif. Kombinasi ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Pemanfaatan berbagai komponen multimedia tersebut juga terbukti mampu menstimulasi keterlibatan aktif dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa scrapbook digital dapat mengurangi

⁴⁸ Sulis Winurini, "Pengembangan Skala Orientasi Masa Depan Pendidikan Pada Remaja Indonesia," *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial* 12, no. 2 (2021): 179–93, <https://doi.org/10.46807/aspirasi.v12i2.2495>.

⁴⁹ Nurul Oktarina, Rusdy A Siroj, and Luvi Antari, "Pengembangan Game Kuis Menggunakan Adobe Flash Untuk Instrumen Evaluasi Hasil Belajar Siswa Materi Statistik," *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2017): 156–65.

kejenuhan belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa melalui konten visual yang kaya dan interaktif, sehingga menciptakan suasana kelas yang lebih menarik.⁵⁰ Dengan demikian, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa media scrapbook digital secara efektif memenuhi lima indikator motivasi belajar oleh Hamzah B. Uno. Hal ini menjadikan scrapbook digital sebagai salah satu media pembelajaran yang sangat potensial dalam mendorong peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Dengan demikian, scrapbook mampu meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan.⁵¹

Hasil dari penelitian ini yang mengembangkan scrapbook digital dengan tampilan menarik dan interaktif, serta penyusunan materi yang sistematis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang merupakan aspek utama dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa.

⁵⁰ Rian Vebrianto, Silvina Efendi, and Radeswandri, "Scrapbook Digital: Media Pengajaran Dan Penilaian Berkualitas," *Edupedia* 7, no. 1 (2023): 76–86, <https://doi.org/10.24269/ed.v7i1.1937>.

⁵¹ Vebrianto, Efendi, and Radeswandri.

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

1. Scrapbook digital dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penilaian ahli materi sebesar 96%, ahli media sebesar 90%, serta hasil respon siswa sebesar 82,75% dan guru sebesar 92%. Media ini dikembangkan dengan prinsip interaktif dan visual melalui gabungan teks, gambar, video, dan kuis edukatif yang disusun secara sistematis. Scrapbook digital sesuai dengan karakteristik siswa dan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran dalam kurikulum merdeka.
2. Scrapbook digital terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang dibuktikan melalui hasil uji paired sample t-test dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Dengan nilai post-test lebih tinggi dari pre-test, menunjukkan peningkatan motivasi belajar secara signifikan. Scrapbook digital berhasil memenuhi lima indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno, yakni keinginan berhasil, dorongan belajar, harapan masa depan, penghargaan dalam belajar, dan kegiatan belajar yang menarik. Media ini menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

B. SARAN

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan produk scrapbook digital sebagai pendukung media pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik, visual, dan interaktif.

2. Bagi Siswa

Siswa disarankan untuk menggunakan scrapbook digital sebagai bahan belajar tambahan yang menyenangkan dan mudah diakses. Dengan tampilan yang menarik dan interaktif, siswa dapat belajar secara mandiri dan lebih memahami materi secara mendalam.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mendukung pengembangan dan penggunaan alat bantu pembelajaran yang inovatif seperti scrapbook digital. Selain itu, sekolah dapat juga memberikan dukungan dalam bentuk pelatihan guru terkait pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih inovatif dan interaktif.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan scrapbook digital pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, dapat menambahkan fitur interaktif agar scrapbook digital semakin menarik dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. *Psikologi Kepribadian. Universitas Muhammadiyah Malang*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018.
- Antara, I Gede Wahyu Suwela, Ketut Suma, and Desak Putu Parmiti. “Scrapbook Digital: Konstruksi Media Pembelajaran Bermuatan Soal-Soal Higher Order Thinking Skills.” *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (2022): 11–20.
- Ariyanti, Dwi, Mustaji, and Harwanto. “Multimedia Interaktif Berbasis ISpring Suite 8.” *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan* 8, no. 2 (2020): 383. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1727>.
- Aulia, Riska, and Rora Rizki Wandini. “Karakteristik Mata Pelajaran IPS.” *Indonesian Research Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 4037. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.449>.
- Budiarto, Fariz, and Akhmad Jazuli. “Interactive Learning Multimedia Improving Learning Motivation Elementary School Students.” *EAI : Innovating Research*, 2021. <https://doi.org/10.4108/eai.19-7-2021.2312497>.
- Damayanti, Maita, and Ulhaq Zuhdi. “Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat Di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar.” *JPGSD* 5, no. 3 (2017): 803–12.
- Daniel, Goleman. *Emotional Intelligence*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2001.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep

- Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 287. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- . "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Ernawati, Iis, and Totok Sukardiyono. "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server." *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2, no. 2 (2017): 207. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>.
- Fauziyah, Shofia Lana, Ismail, and Bunga Ihda Norra. "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Vertebrata Di Kelas X Ma Nu Hasyim Asy' Ari 3 Kudus." *BIOEDUCA : Journal of Biology Education* 2, no. 1 (2020): 19. <https://doi.org/10.21580/bioeduca.v2i1.5996>.
- Hidayat, Fitria, and Muhammad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 28–37.
- Karim, Abdul. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Vol. CV. Surya. Pati, 2015.
- Kartina, Akrom, and Oman Farhurohman. "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Budaya Lokal Pada Mata Pelajaran IPS." *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar* 13, no. 2 (2021): 119–30.

- Kumalasari, Devi Eka, M Rudy Sumiharsono, and Syamsul Hidayat. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Siswa Kelas Xi Mapel Bahasa Indonesia the Effect of the Use of Interactive Media on Learning Motivation and Student Learning Results Student Activities on Grade Xi On." *Journal of Education Technology and Inovation* 3, no. 2 (2020): 1–7.
- Mawardini, Intan Dewi, and Iflahathul Chasanah. "E-Scrapbook As An Innovation Media For Learning The History Of Islamic Culture At MI In The Digital Era." *Jurnal Ibries: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 9, no. 2 (2024): 129–35.
- Mufidah, Roudotul, and Siti Sulaikho. "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Pemerolehan Mufrodad Siswa Kelas Iv Mi Sunan Bonang Mojokerto." *Al-Lahjah : Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, Dan Kajian Linguistik Arab* 3, no. 2 (2022): 384–97.
<https://doi.org/10.32764/allahjah.v3i2.2484>.
- Musyrofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma. *Konsep Dasar IPS*. Edited by Depict Pristine Adi. *Kamojoyo Press*. I. Caturtunggal, Depok, Sleman: Kamojoyo Press, 2021.
- Nurjan, Syarifan. *Psikologi Belajar*. Ponorogo: Wade Group, 2016.
- Oktarina, Nurul, Rusdy A Siroj, and Luvi Antari. "Pengembangan Game Kuis Menggunakan Adobe Flash Untuk Instrumen Evaluasi Hasil Belajar Siswa Materi Statistik." *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2017):

156–65.

Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM*. Cetakan pe. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.

Parnawi, Afi. *Psikologi Belajar Pendidikan*. Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020.

Permendikbudristek. “Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar Dan Jenjang Pendidikan Menengah.” *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah 1*, no. 69 (2022): 5–24.

Putri, Ayilzi, Muhammad Alfiansyah, Siti Aisyah Panjaitan, Alde Rizky Pratama Siregar, and Aloken Marwahta Br Ginting. “Perintah Belajar Dan Mengajar Dalam Q. S. Al-‘Alaq Ayat 1-5 Menurut Tafsir Ath-Thabari.” *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan 7*, no. 3 (2023): 158.
<https://doi.org/10.47006/er.v7i3.16141>.

Rahayuningsih, Puji, Wahyu Hidayah, Cindy Nuhaliza Primar, and Nurmelia. “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.” *Education 2*, no. 1 (2022): 5–7.
<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>.

Ramadianto, Anggara Yuda. *Membuat Gambar Vektor Dan Animasi Atraktif Dengan*

Macromedia Flash Professional 8. Bandung: Yrama Widya, 2008.

Saepuloh, Rudi Priyadi, and Nani Ratnaningsih. "The Development of Interactive Learning Media to Improve Students' Motivation on Trigonometry." *Inomatika* 4, no. 2 (2022): 171–89. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v4i2.327>.

Santoso, Agung Budi. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif." *Journal IAIN Manado*, 2020, 9.

http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbe.co.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SYSTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.

Santoso, Gabriella Rena, and Nyoto Harjono. "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Materi Organ Gerak Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri Harjosari 01 Bawen." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 11 (2022): 5025–31. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1119>.

Sari, Heni Kusnita, and Yupianti Yupianti. "Pemanfaatan Macromedia Flash 8 Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Bahasa Inggris Pada Fkip Universitas Dehasen Bengkulu." *Jurnal Media Infotama* 16, no. 1 (2020): 54–60. <https://doi.org/10.37676/jmi.v16i1.1122>.

Slamet, Fayrus Abadi. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Edited by Rindra Risdiantoro. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.

Slamet, Rokhmad, and Sri Wahyuningsih. "Validitas Dan Reliabilitas Terhadap

Instrumen Kepuasan Ker.” *Aliansi : Jurnal Manajemen Dan Bisnis* 17, no. 2 (2022): 51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>.

Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya / Slameto*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.

https://elibrary.stikesghsby.ac.id/index.php?p=show_detail&id=1879&keywords
=.

Supriadi. “Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran.” *Lantanida Journal* 3, no. 2 (2015): 132. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>.

Suprihatien, Alan Surya Utami, Vindi Novi Ardani, enanda Meta Y, and Sifrael Burdam. “Penggunaan Cerita Bergambar Sebagai Alat Bantu Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia Kelas Rendah Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 8, no. 6 (2024): 4655–56. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.

Suprihatiningrum, Jamil. *Strategi Pembelajaran, Teori & Aplikasi*. Edited by Ar-Ruzz Media. Yogyakarta, 2013.

Syachtiyani, Wulan Rahayu, and Novi Trisnawati. “Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19.” *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 1 (2021): 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>.

Taharudin. “Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Motivasi Dan

- Prestasi Belajar Mata Diklat Las Burus Di SMKN 2 Pengasih.” Universitas Negeri Yogyakarta, 2012.
- Ubabuddin. “Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *IAIS Sambas* 1, no. 1 (2019): 21.
- Uno, Hamzah. B. *Teori Motivasi Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Vebrianto, Rian, Silvina Efendi, and Radeswandri. “Scrapbook Digital: Media Pengajaran Dan Penilaian Berkualitas.” *Edupedia* 7, no. 1 (2023): 76–86. <https://doi.org/10.24269/ed.v7i1.1937>.
- Wardani, Anieng Kusuma, Pinkan Amitha Tri Prasasti, and Raras Setyo Retno. “Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Motivasi Belajar Siswa Di Kelas IV MI Ak-Amin Anieng.” *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 5* (2024): 1078–85. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.25404>.
- Wasila, Devie Novallyan, and Salahuddin. “Pengembangan Sumber Belajar Scrapbook Biologi Di Sekolah Menengah Atas.” *EDU-BIO Jurnal Pendidikan Biologi* 5, no. 1 (2022): 17–33.
- Widiastari, Ni Gusti Ayu Putu, and Ryan Dwi Puspita. “Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambaru.” *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 4, no. 4 (2024): 215–22.
- Winurini, Sulis. “Pengembangan Skala Orientasi Masa Depan Pendidikan Pada

Remaja Indonesia.” *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial* 12, no. 2 (2021):
179–93. <https://doi.org/10.46807/aspirasi.v12i2.2495>.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Scrapbook Digital Sebagai Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Di MTsN Batu

Validator : Dr. Saiful Amin, M.Pd

Hari, tanggal : Selasa, 7 Januari 2025

Petunjuk pengisian :

1. Lembar validasi ini bermaksud untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai ahli materi tentang kualitas produk yang sedang dikembangkan yakni *scrapbook digital*
2. Saran perbaikan dan kritik yang diberikan oleh bapak/ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan peningkatan kualitas produk *scrapbook digital*
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya bapak/ibu dapat memberikan tanda cek list (✓) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom ini skala 1,2,3, dan 4.
4. Atas kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi saya ucapkan terima kasih.

Skala	Deskripsi
1	Sangat tidak layak
2	Tidak layak
3	Cukup layak
4	Layak
5	Sangat layak

No.	Aspek penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Pembahasan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2.	Sumber belajar scrapbook digital memiliki pembahasan serta gambar yang relevan dengan capaian dan tujuan pembelajaran				✓	
3.	Materi yang digunakan sesuai indikator pembelajaran					✓
4.	Keakuratan konsep dan isi materi					✓
5.	Kelengkapan materi yang disajikan				✓	
6.	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu					✓
7.	Kemutakhiran materi yang digunakan					✓
8.	Mendorong siswa untuk mencari informasi yang lebih lanjut					✓
9.	Materi memiliki sistematika penyajian yang menarik					✓

10.	Penyajian materi dapat menarik motivasi siswa					✓
Kritik dan saran						
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada tampilan awal, diberikan icon play atau icon continue saja. Jangan diberi icon back. Huruf pada judul dibuat kapital semua atau Besar Kecil (huruf besar di awal). 2. Setiap gambar atau video (jika ada) perlu ditampilkan sumbernya. 3. Tata letak dan kerapian tulisan diperhatikan, proporsi tulisan dan gambar harus matching. 4. Gambar Kawasan suaka alam hilang. 5. Video tidak dapat ditampilkan. 6. Menu evaluasi pembelajaran tidak bisa dibuka. 7. Tambahkan daftar Pustaka. 						

Malang, 7 Januari 2025

Validator,



Dr. Saiful Amin, M.Pd

Lampiran 2 : Validasi Ahli media

Angket Validasi Ahli Media

Judul : Pengembangan Scrapbook Digital Sebagai Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Di MTsN Batu

Validator : Lusy Firmanka, M.Pd

Hari, tanggal : Selasa, 7 Januari 2025

Petunjuk pengisian :

1. Lembar validasi ini bermaksud untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media tentang kualitas produk yang sedang dikembangkan yakni *scrapbook digital*
2. Saran perbaikan dan kritik yang diberikan oleh bapak/ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan peningkatan kualitas produk *scrapbook digital*
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya bapak/ibu dapat memberikan tanda cek list (✓) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom ini skala 1,2,3, dan 4.
4. Atas kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi saya ucapkan terima kasih.

Skala	Deskripsi
1	Sangat tidak layak
2	Tidak layak
3	Cukup layak
4	Layak
5	Sangat layak

No.	Aspek penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Pemakaian scrapbook digital mudah dan tidak membingungkan				✓	
2.	Kepraktisan sumber belajar scrapbook				✓	
3.	Penempatan judul dan sub judul tepat			✓		
4.	Kesesuaian materi sumber belajar scrapbook digital dengan capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan tujuan pembelajaran				✓	
5.	Materi disajikan secara runtut serta gambar yang sesuai dengan materi			✓		
6.	Tulisan yang digunakan jelas dan tidak buram			✓		
7.	Pemilihan font tulisan dan ukurannya				✓	
8.	Kesesuaian ukuran gambar yang digunakan				✓	
9.	Komposisi tata letak (judul, ilustrasi, logo, dsb)				✓	

10.	Keseluruhan tema, ilustrasi, dan pembahasan materi menarik					✓
11.	Pemilihan warna dan penempatan unsur tata letak proporsional				✓	
Kritik dan saran						
<p>1. Pada beberapa bagian terlalu banyak komponen hiasan, sebaiknya dikurangi agar tidak terlalu ramai</p> <p>2. Bagian penjelasan/uraian tidak perlu di bold</p> <p>3. Gambar bisa disesuaikan agar tidak terlalu kecil</p> <p>4. Pada bagian video dan evaluasi dapat di ganti link, alternatif apabila loading di dalam Scrapbook terlalu lama</p>						

Malang,

2025

Validator,

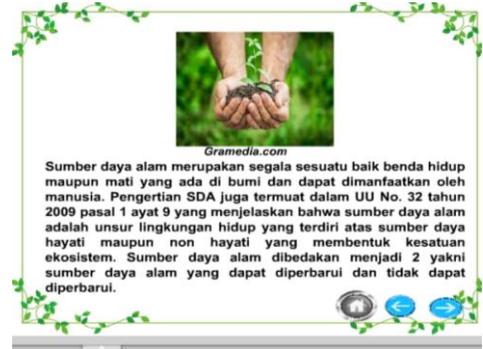
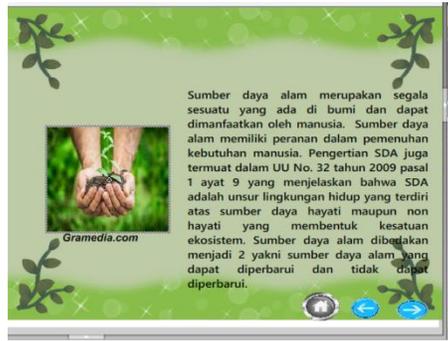


Lusty Firmantika, M.Pd

Lampiran 3 : Revisi Produk

Sebelum Di Revisi	Sesudah Di Revisi
<p data-bbox="505 386 932 457">1. Menambahkan icon play sebelum judul materi</p> 	
<p data-bbox="505 854 932 968">2. Setiap gambar atau video (jika ada) perlu ditampilkan sumbernya</p> 	

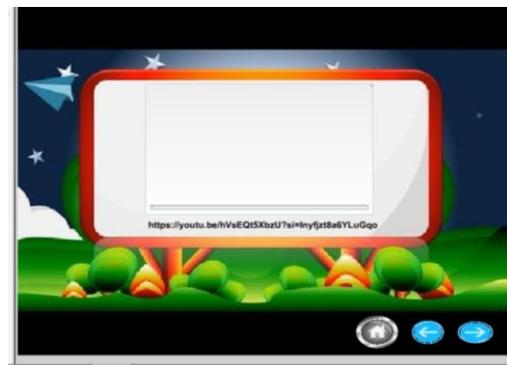
3. Tata letak dan kerapian tulisan diperhatikan, proporsi tulisan dan gambar harus matching.



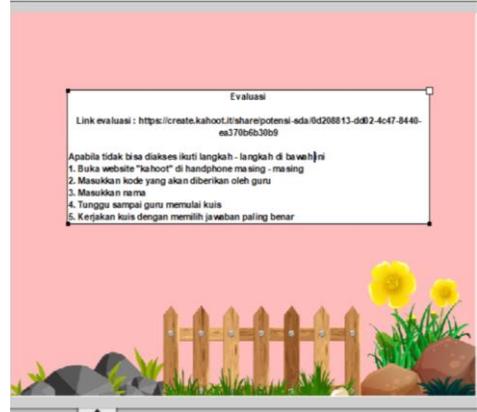
4. Gambar Kawasan suaka alam hilang.



5. Video tidak dapat ditampilkan.



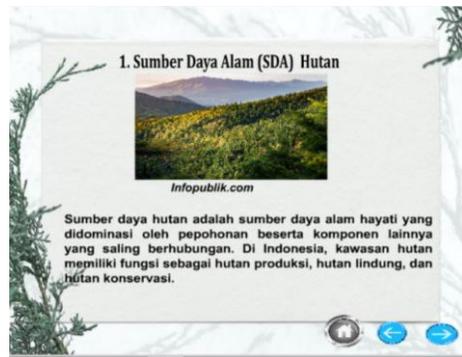
6. Menu evaluasi pembelajaran tidak bisa dibuka.



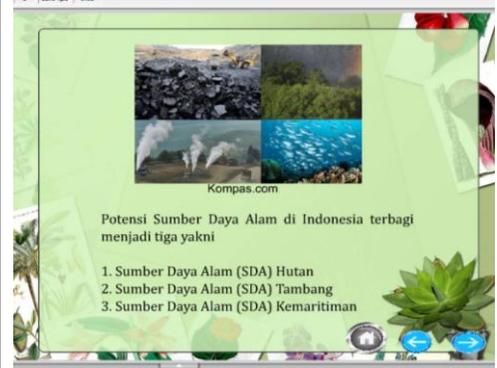
7. Tambahkan daftar Pustaka di akhir scrapbook



8. Mengurangi elemen – elemen yang tidak perlu agar background tidak terlalu ramai dan mencolok



9. Bagian penjelasan materi tidak perlu di bold maupun italic



Lampiran 4 : Hasil uji validitas

		Correlations															
		No.1	No.2	No.3	No.4	No.5	No.6	No.7	No.8	No.9	No.10	No.11	No.12	No.13	No.14	No.15	Total
No.1	Pearson Correlation	1	.526**	.420	.399	.497**	.495**	.700**	.620**	.817**	.637**	.410	.688**	.680**	.679**	.624**	.842**
	Sig. (2-tailed)		.005	.029	.039	.008	.009	.000	.001	.000	.000	.034	.000	.000	.000	.001	.000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
No.2	Pearson Correlation	.526**	1	.683**	.441*	.493**	.501*	.664**	.656**	.454*	.392	.211	.440	.603**	.386*	.464*	.693**
	Sig. (2-tailed)	.005		.000	.019	.008	.007	.000	.000	.015	.039	.282	.019	.001	.042	.013	.000
	N	27	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
No.3	Pearson Correlation	.420	.683**	1	.610**	.330	.626**	.544**	.559**	.319	.506**	.446*	.507**	.637**	.414*	.728**	.727**
	Sig. (2-tailed)	.029	.000		.001	.086	.000	.003	.002	.099	.006	.017	.006	.000	.028	.000	.000
	N	27	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
No.4	Pearson Correlation	.399	.441*	.610**	1	.706**	.493**	.670**	.365	.329	.645**	.675**	.580**	.667**	.548**	.595**	.755**
	Sig. (2-tailed)	.039	.019	.001		.000	.008	.000	.056	.088	.000	.000	.001	.000	.003	.001	.000
	N	27	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
No.5	Pearson Correlation	.497**	.493**	.330	.706**	1	.397*	.578**	.276	.511**	.417	.459	.559**	.642**	.582**	.326	.675**
	Sig. (2-tailed)	.008	.008	.086	.000		.037	.001	.155	.005	.027	.014	.002	.000	.001	.091	.000
	N	27	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
No.6	Pearson Correlation	.495**	.501**	.626**	.493**	.397*	1	.574**	.314	.468*	.462*	.538**	.545**	.585**	.595**	.517**	.705**
	Sig. (2-tailed)	.009	.007	.000	.008	.037		.001	.104	.012	.013	.003	.003	.001	.001	.005	.000
	N	27	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
No.7	Pearson Correlation	.700**	.664**	.544**	.670**	.578**	.574**	1	.534**	.683**	.750**	.544**	.638**	.693**	.809**	.573**	.862**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.003	.000	.001	.001		.003	.000	.000	.003	.000	.000	.000	.001	.000
	N	27	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
No.8	Pearson Correlation	.620**	.656**	.559**	.365	.276	.314	.534**	1	.579**	.635**	.404*	.577**	.585**	.374*	.614**	.704**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.002	.056	.155	.104	.003		.001	.000	.033	.001	.001	.050	.001	.000
	N	27	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
No.9	Pearson Correlation	.817**	.454*	.319	.329	.511**	.468*	.683**	.579**	1	.693**	.443*	.649**	.635**	.770**	.472**	.764**
	Sig. (2-tailed)	.000	.015	.099	.088	.005	.012	.000	.001		.000	.018	.000	.000	.000	.011	.000
	N	27	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
No.10	Pearson Correlation	.637**	.392	.506**	.645**	.417*	.462*	.750**	.635**	.693**	1	.763**	.691**	.701**	.653**	.558**	.821**
	Sig. (2-tailed)	.000	.039	.006	.000	.027	.013	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.002	.000
	N	27	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
No.11	Pearson Correlation	.410	.211	.446*	.675**	.459	.538**	.544**	.404*	.443*	.763**	1	.741**	.553**	.482**	.478**	.707**
	Sig. (2-tailed)	.034	.282	.017	.000	.014	.003	.003	.033	.018	.000		.000	.002	.009	.010	.000
	N	27	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
No.12	Pearson Correlation	.688**	.440*	.507**	.580**	.559**	.545**	.638**	.577**	.649**	.691**	.741**	1	.739**	.691**	.564**	.838**
	Sig. (2-tailed)	.000	.019	.006	.001	.002	.003	.000	.001	.000	.000	.000		.000	.000	.002	.000
	N	27	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
No.13	Pearson Correlation	.680**	.603**	.637**	.667**	.642**	.585**	.693**	.585**	.635**	.701**	.553**	.739**	1	.730**	.729**	.886**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000	.000	.000	.001	.000	.001	.000	.000	.002	.000		.000	.000	.000
	N	27	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
No.14	Pearson Correlation	.679**	.386*	.414*	.548**	.582**	.595**	.809**	.374*	.770**	.653**	.482**	.691**	.730**	1	.595**	.810**
	Sig. (2-tailed)	.000	.042	.028	.003	.001	.001	.000	.050	.000	.000	.009	.000	.000		.001	.000
	N	27	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
No.15	Pearson Correlation	.624**	.464*	.728**	.595**	.326	.517**	.573**	.614**	.472*	.558**	.476*	.564**	.729**	.595**	1	.768**
	Sig. (2-tailed)	.001	.013	.000	.001	.091	.005	.001	.001	.011	.002	.010	.002	.000	.001		.000
	N	27	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
Total	Pearson Correlation	.842**	.693**	.727**	.755**	.675**	.705**	.862**	.704**	.764**	.821**	.707**	.838**	.886**	.810**	.768**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	27	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 5 : Hasil uji reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.935	15

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
No.1	54.59	99.712	.812	.927
No. 2	54.59	105.481	.534	.934
No. 3	54.41	106.558	.568	.933
No. 4	54.26	102.276	.666	.931
No. 5	54.30	100.447	.646	.932
No. 6	54.63	101.088	.631	.932
No. 7	54.26	102.353	.807	.928
No. 8	54.59	104.635	.553	.934
No. 9	54.04	97.652	.749	.929
No. 10	54.11	103.564	.739	.929
No. 11	54.30	104.447	.596	.933
No.12	54.26	101.430	.742	.929
No. 13	54.19	103.003	.816	.928
No. 14	54.30	98.601	.756	.928
No. 15	54.30	104.986	.630	.932

Lampiran 6 : Angket *Pre test*

Nama : Wais Aisyah Faradiba

Kelas : 1D

Petunjuk pengisian :

1. Bacalah dengan teliti !
2. Beri tanda centang (✓) sesuai dengan jawaban yang dipilih !

Keterangan :

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak setuju

3 = Cukup setuju

4 = Setuju

5 = Sangat setuju

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Saya selalu merasa semangat untuk belajar				✓	
2.	Saya berusaha menyelesaikan tugas sekolah dengan maksimal			✓		
3.	Saya selalu menyimak ketika guru menjelaskan materi			✓		
4.	Saya merasa lebih giat untuk belajar ketika teman saya mendapatkan nilai yang bagus	✓				
5.	Saya merasa lebih giat belajar apabila teman menyepelekan kemampuan saya					✓
6.	Saya selalu fokus ketika pembelajaran dilaksanakan			✓		
7.	Saya lebih senang belajar bersama teman-teman			✓		
8.	Saya selalu bersungguh-sungguh belajar ketika ujian					✓
9.	Saya berusaha menggapai cita-cita mulai dari sekarang			✓		
10.	Saya lebih termotivasi belajar karena mendapatkan nilai lebih dari KKM			✓		
11.	Saya selalu termotivasi untuk lebih giat belajar apabila guru memberikan penghargaan					✓
12.	Saya selalu antusias apabila kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak monoton				✓	
13.	Kegiatan pembelajaran yang unik dan menarik akan meningkatkan motivasi saya untuk aktif dalam pembelajaran		✓			
14.	Ketika kondisi kelas tenang saya merasa lebih nyaman dan fokus terhadap pembelajaran					
15.	Fasilitas yang ada di dalam kelas membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	✓				

Lampiran 7 : Angket *Post Test*

Nama : Syifa Afia

Kelas : 7D

Jenis kelamin :

Petunjuk pengisian :

1. Bacalah dengan teliti !
2. Beri tanda centang (✓) sesuai dengan jawaban yang dipilih !

Keterangan:

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak setuju

3 = Cukup setuju

4 = Setuju

5 = Sangat setuju

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Saya selalu antusias untuk belajar			✓		
2.	Saya selalu mengerjakan tugas sekolah dengan sungguh-sungguh				✓	
3.	Saya selalu memperhatikan dan mencatat penjelasan dari guru				✓	
4.	Saya selalu termotivasi untuk belajar ketika teman saya mengalami keberhasilan			✓		
5.	Ketika saya diremehkan teman saya menjadi lebih termotivasi untuk belajar				✓	
6.	Saya selalu berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung			✓		
7.	Saya merasa senang berdiskusi terkait materi dengan teman – teman				✓	
8.	Saya merasa ulangan membuat saya lebih giat untuk belajar			✓		
9.	Saya merasa bahwa cita – cita harus diusahakan mulai sekarang melalui belajar dengan giat					✓
10.	Saya selalu termotivasi untuk lebih giat belajar apabila memiliki nilai yang bagus			✓		
11.	Saya merasa bahwa pujian dari guru maupun teman membuat saya lebih giat belajar			✓		
12.	Saya merasa pembelajaran yang bervariasi akan membuat saya lebih termotivasi belajar			✓		
13.	Saya termotivasi belajar karena adanya kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif			✓		
14.	Saya dapat berkonsentrasi saat pembelajaran apabila suasana kelas kondusif				✓	
15.	Saya merasa nyaman dengan fasilitas yang diberikan sekolah untuk mendukung proses pembelajaran				✓	

Lampiran 8:Angket respon siswa

Angket Respon Siswa Terhadap Scrapbook Digital

Nama : Risquita Alya Nuraisyah

Kelas : VII - D

No. Absen : 28

Petunjuk :

1. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberikan tanda (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan :

- 1 : Sangat Baik 4 : Kurang
 2 : Baik 5 : Sangat Kurang
 3 : Cukup

2. Jawaban yang diberikan tidak akan mempengaruhi nilai atau hal lain yang dapat merugikan.

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kemudahan penggunaan scrapbook digital melalui perangkat seperti handphone atau laptop		✓			
2.	Tampilan yang dimiliki oleh scrapbook digital menarik	✓				
3.	Terdapat hubungan antara sumber belajar scrapbook digital dengan pembelajaran	✓				
4.	Kesesuaian materi yang disediakan dalam scrapbook digital dengan tujuan pembelajaran	✓				
5.	Kesesuaian sumber belajar dengan materi pembelajaran		✓			
6.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dimengerti	✓				
7.	Penyajian materi dalam scrapbook digital menarik		✓			
8.	Kemenarikan gambar, font, penyusunan dan komponen lainnya		✓			
9.	Ketersediaan evaluasi dalam scrapbook digital					
10.	Scrapbook digital membuat saya lebih tertarik untuk belajar		✓			
11.	Scrapbook digital membantu saya lebih mudah mempelajari materi	✓				
12.	Scrapbook digital dapat membuat saya termotivasi untuk belajar		✓			

Lampiran 9: Angket respon guru

ANGKET RESPON GURU TERHADAP SCRAPBOOK DIGITAL

Nama : Anis Maisaroh, S.Pd, M.Pd.

Petunjuk :

1. Pilihlah jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan :

- 1 : Sangat kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat baik

2. Komentar dan saran disediakan pada bagian akhir angket.

3. Mohon diberikan tanda tangan pada bagian yang telah disediakan pada akhir angket.

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam scrapbook digital dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran					√
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam scrapbook digital dengan kebutuhan siswa					√
3.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam scrapbook digital dengan bahan ajar					√
4.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam scrapbook digital dengan karakteristik siswa				√	
5.	Kemudahan penggunaan bahasa dalam scrapbook digital				√	
6.	Kemudahan dalam penyajian konsep materi					√
7.	Kejelasan topik pembelajaran					√
8.	Cakupan materi yang terdapat dalam scrapbook digital					√

9.	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan scrapbook digital					√
10.	Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan scrapbook digital					√
11.	Penggunaan jenis dan ukuran font dalam scrapbook digital				√	
12.	Ketepatan layout dan tata letak yang dimiliki scrapbook digital					√
13.	Penggunaan gambar dan komponen lainnya yang menarik				√	
14.	Tampilan yang dimiliki scrapbook digital menarik				√	
15.	Sumber belajar scrapbook digital memiliki sistematika yang baik				√	
<p>Kritik dan saran perbaikan</p> <p>Sumber belajar scrapbook digital sangat mendukung untuk kegiatan belajar mengajar di kelas. Untuk ke depannya dapat dibuatkan sumber belajar scrapbook yang lebih inovatif yang dapat digunakan pada semua media/alat pembelajaran.</p>						

Batu, 21 Januari 2025
Guru Mata Pelajaran IPS



Anis Maisaroh, S.Pd, M.Pd
NIP. 197605162009032004

Lampiran 10: Nilai *Pre Test* dan *Post Test*

No.	Nama	Pre Test	Post Test
1.	Affa Raykenzo	69	69
2.	Anindya eiuyra	54	57
3.	Arya Dwi	56	61
4.	Asalia Kinanti	58	62
5.	Aulian Farah	63	62
6.	Bima Mirza	57	55
7.	Dhaifullah Adi	70	72
8.	Fachriza Aziz	70	74
9.	Fawnia Hemas	73	75
10.	Galang	44	61
11.	Gavin	60	65
12.	Hafeeza Ifang	26	60
13.	Heitha Javaz	49	65
14.	Laila Zahra	66	64
15.	M. Alfi	24	62
16.	M. Azzam	59	66
17.	M. Rizki	63	61
18.	M. Zuhair	58	66
19.	N. Ghaita	67	74
20.	Nabila Khoirunnisa	73	65
21.	Putri Azizah	69	63
22.	Radika Fauzan	58	65
23.	Rendra	51	65
24.	Risquita Alya	62	68
25.	Samuel	54	56
26.	Syifa Afiqo	53	68
27.	Wais Aisyah	52	61
28.	Yusuf Dzaki	38	65

Lampiran 11: Data Angket Pre Test dan Post Test

1. Pre-Test

Affa Raykenzo Alfarizzi	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	3	4	69
Anindya Euyra Pratisto	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	54
Arya dwi putra	4	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	3	3	3	56
asalia kinanti puri safitri	4	4	4	3	3	4	3	4	5	4	4	4	5	3	4	58
aulian farah r	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	3	63
bima mirza m	3	3	4	5	5	4	4	1	3	4	5	5	4	4	3	57
dhani fallah adi pratama	4	3	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	70
Fachrizza Aziz Maulana	4	3	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	70
Fawnia Hemas C.A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	73
galang	1	5	5	4	3	3	3	4	1	3	3	2	3	1	3	44
gavin	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
hafeeza ifang kahyena	1	1	2	3	2	1	2	1	1	3	3	1	2	1	2	26
heitha javaz	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	49
laila zahra novitasari	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	66
m alif bachtiar. A		1	1	2	3	2	2	1	3	2	2	1	1	2	1	24
m azzam vivekananda	4	3	4	4	3	1	4	5	5	5	4	4	4	4	5	59
m rizki syahputra	5	5	5	4	4	5	4	4	4	3	3	4	4	4	5	63
m zuhair akif shohib	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	3	3	4	4	4	58
n gaitsha n.s	4	4	3	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	67
nabila khorunnisa	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	73
putri azizah	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	69
radika fauzan hakim	3	4	3	3	4	5	4	3	5	4	4	4	4	5	3	58
rendra	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	51
risquita alya nuraisyah	4	4	3	4	5	3	5	4	5	4	4	5	4	5	3	62
Samuel	3	2	4	4	1	5	4	3	3	4	5	4	3	4	5	54
Syifa Afiqo	3	4	4	3	4	3	4	3	5	3	3	3	3	4	4	53
wais aisyah faradiba	3	3	3	5	5	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	52
yusuf dzaki	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	38

2. Post-Test

affa raykenzo	5	5	4	3	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	69
anindya euyra	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57
arya dwi putra	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	4	4	61
asaliya kinanti	4	5	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	62
aulian farah	4	4	4	4	3	4	5	4	4	5	5	4	4	5	3	62
bian mirza	3	4	4	5	5	4	3	3	4	5	3	3	3	3	3	55
dhaifullah adi pratama	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	72
fahriza aziz	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	74
fawnia hemas	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
galang	4	4	4	3	3	4	4	3	5	5	4	5	3	5	5	61
ghafin	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	5	65
heitha javaz	5	5	5	4	4	3	4	4	4	3	4	5	4	3	3	60
laila zahra novitasari	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	3	4	5	4	65
m alif bachtiar	3	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	64
m azzam vivekananda	5	4	4	3	3	4	5	5	4	5	4	4	4	5	3	62
m rizqi syahputra	4	4	3	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	66
m zuhair akif	4	4	4	4	5	4	4	3	4	5	5	4	4	4	3	61
n gaitsha n.s	4	5	3	5	5	4	5	4	5	5	5	3	5	5	3	66
nabila khorunnisa	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
putri azizah	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	65
Rendra	3	4	4	4	3	5	5	5	5	4	4	3	4	5	5	63
ridika fauzan hakim	3	5	5	3	5	4	5	5	4	5	5	3	5	5	3	65
rizquita alya nuraisyah	4	4	4	5	4	3	4	5	4	5	5	5	5	4	65	
samuel	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	68
syifa afiqo	3	3	3	4	5	3	3	4	5	4	4	4	3	4	4	56
wais aisyah	4	3	3	4	5	5	5	5	3	4	3	5	5	4	3	61
yusuf dzaky	3	3	3	3	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	65

Lampiran 12 : Data Angket Respon Siswa

affa raykenzo alfarizzi	3	4	5	4	3	4	4	3	5	4	4	4	47
anindya eiuyra pratisto	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	3	52
Arya dwi putra m	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	3	3	50
asalia kinanti puri safitri	3	3	4	4	4	4	5	5	3	3	4	3	45
aulian farah r	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	55
bian mirza m	3	4	5	5	5	3	3	4	4	4	3	4	47
dhaifullah adi pratama	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
Fachriza Aziz maulana	3	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	54
Fawnia Hemas C.A	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	58
galang	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	52
gavin	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	51
hafeeza ifang kahyena	4	4	4	5	5	4	5	5	3	5	4	3	51
heitha javaz	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	40
laila zahra novitasari	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	45
m alif bachtiar. A	5	3	5	4	5	5	5	5	4	3	5	4	53
m azzam vivekananda	4	5	4	4	4	5	3	4	5	4	4	3	49
m rizki syahputra	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	53
m zuhair akif shohib	4	3	4	3	4	3	5	5	5	5	3	3	47
n gaitsa n.s	3	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	55
nabila khoirunnisa	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	55
putri azizah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
radika fauzan hakim	3	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	52
rendra	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	3	55
risquita alya nuraisyah	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	54
Samuel	4	3	5	3	5	3	4	4	4	3	5	5	48
Syifa Afiqo	4	3	4	4	4	5	4	5	4	3	4	3	47
wais aisyah faradiba	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	3	51
yusuf dzaki	5	3	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	54

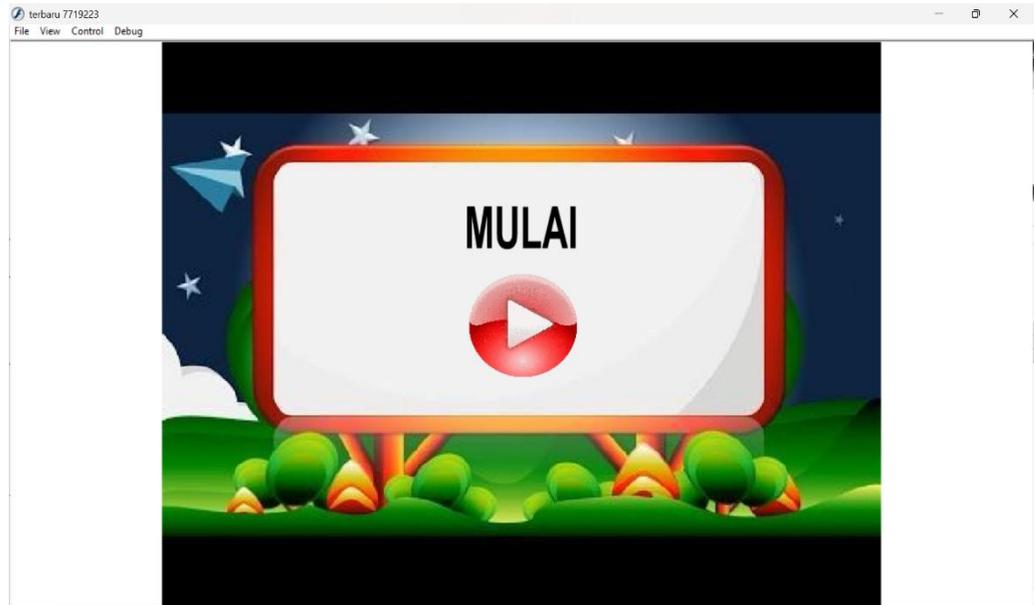
Lampiran 13 : Dokumentasi Uji Coba

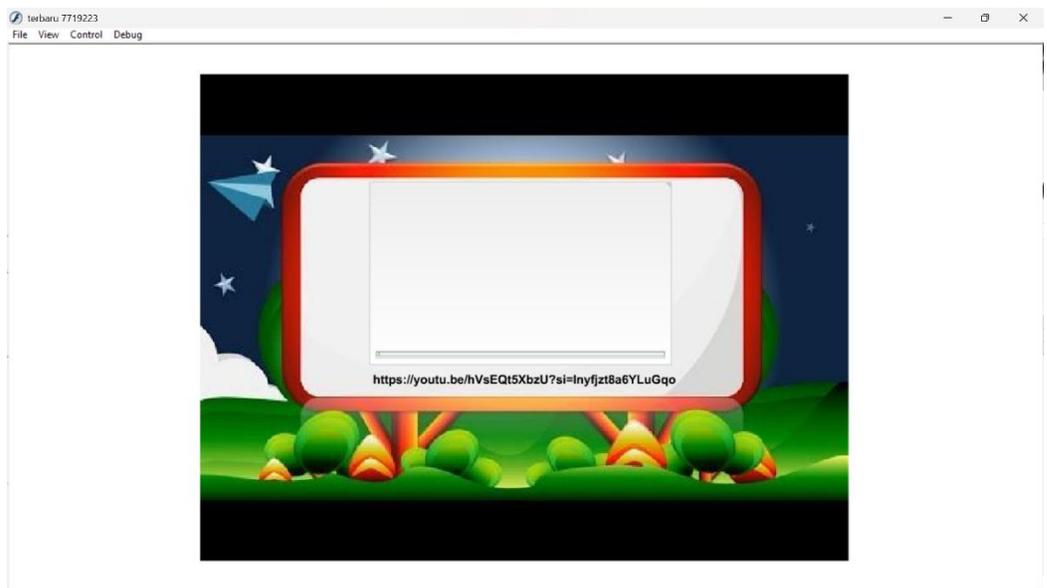
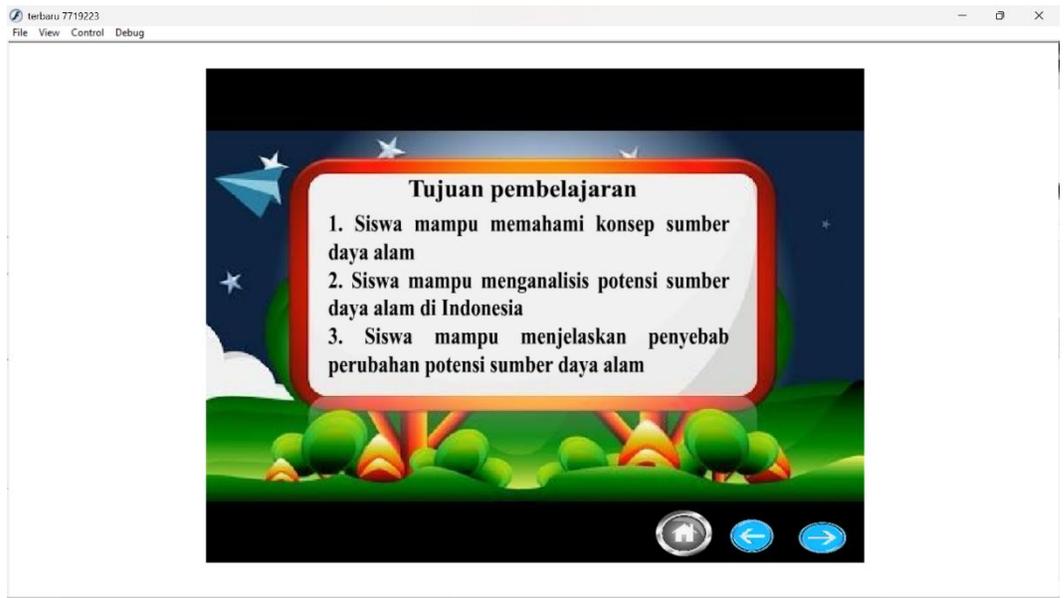


Lampiran 14 : Foto dengan Ibu Anis Maisaroh, S.Pd, M.Pd selaku guru IPS Kelas VII



Lampiran 15: Scrapbook digital





terbaru 7719223
File View Control Debug



Gamedia.com

Sumber daya alam merupakan segala sesuatu baik benda hidup maupun mati yang ada di bumi dan dapat dimanfaatkan oleh manusia. Pengertian SDA juga termuat dalam UU No. 32 tahun 2009 pasal 1 ayat 9 yang menjelaskan bahwa sumber daya alam adalah unsur lingkungan hidup yang terdiri atas sumber daya hayati maupun non hayati yang membentuk kesatuan ekosistem. Sumber daya alam dibedakan menjadi 2 yakni sumber daya alam yang dapat diperbarui dan tidak dapat diperbarui.



terbaru 7719223
File View Control Debug

Sumber daya alam dapat diperbarui



<https://www.kompas.com/>

Sumber Daya Alam (SDA) dapat diperbarui (Renewable Resources) merupakan sumber daya alam yang terus dapat diperbarui meskipun terus menerus digunakan apabila tidak dieksploitasi berlebihan. Contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah air, udara, matahari, angin, tanah, tumbuhan, hewan dan sebagainya.



terbaru 7719223
File View Control Debug

Sumber Daya Alam Tidak Dapat Diperbarui



Kompas.com

Sumber Daya Alam (SDA) tidak dapat diperbarui (*Non Renewable Resources*) merupakan sumber daya yang persediannya terbatas karena penggunaannya lebih cepat daripada proses pembentukannya dan jika digunakan terus menerus akan habis. Contoh sumber daya alam tidak dapat diperbarui adalah gas, minyak bumi, timah, batu bara, dan lain sebagainya.



terbaru 7719223
File View Control Debug



Kompas.com

Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia terbagi menjadi tiga yakni

1. Sumber Daya Alam (SDA) Hutan
2. Sumber Daya Alam (SDA) Tambang
3. Sumber Daya Alam (SDA) Kemaritiman



terbaru 7719223
File View Control Debug

1. Sumber Daya Alam (SDA) Hutan



Infopublik.com

Sumber daya hutan adalah sumber daya alam hayati yang didominasi oleh pepohonan beserta komponen lainnya yang saling berhubungan. Di Indonesia, kawasan hutan memiliki fungsi sebagai hutan produksi, hutan lindung, dan hutan konservasi.



terbaru 7719223
File View Control Debug

Contoh Hutan Lindung



Kompas.com



<https://indonesia.go.id/>

Gambar di atas merupakan salah satu hutan lindung di Indonesia yakni hutan lindung Sungai Wain yang terletak di Kalimantan Timur. Hutan ini dilindungi karena terdapat satwa langka seperti orang utan, bekantan , dan juga tumbuhan endemik.



terbaru 7719223
File View Control Debug

Hutan Produksi



<https://lcdi-indonesia.id/> <https://mutucertification.com/>

Hutan produksi adalah wilayah hutan yang dikelola dan dimanfaatkan secara intensif untuk menghasilkan komoditas tertentu, seperti kayu dan produk non-kayu. Hasil kayu seperti kayu rotan, kayu jati, kayu mahoni, dsb. Sedangkan hasil non kayu seperti getah karet, buah, daun, madu, kopi, dsb. Meskipun fungsi utamanya adalah produksi, namun dalam prosesnya, keberlanjutan dan keseimbangan ekosistem hutan tetap menjadi prioritas



terbaru 7719223
File View Control Debug

Hutan Konservasi



<https://www.geologinesia.com/>

Hutan konservasi adalah the wise use of natural resource (pemanfaatan sumberdaya alam secara bijaksana). Konservasi juga dapat dipandang dari segi ekonomi dan ekologi. Hutan konservasi dibagi mejadi 2 yaitu Kawasan suaka alam seperti cagar alam dan suaka margasatwa dan kawasan pelestarian alam seperti taman nasional, taman hutan rakyat, taman wisata alam



terbaru 7719223
File View Control Debug

kawasan suaka alam



Kompasiana.com

Kawasan suaka alam merupakan kawasan yang memiliki ciri khas tersendiri, serta memiliki fungsi pokok sebagai kawasan untuk melindungi keanekaragaman tumbuhan dan satwa. Kawasan suaka alam terbagi menjadi 2 yakni suaka margasatwa dan cagar alam. Suaka margasatwa merupakan kawasan suaka alam untuk beragam jenis satwa. Suaka margasatwa berfungsi untuk melindungi dan membina satwa agar kelangsungan hidupnya terjamin. Cagar alam adalah kawasan suaka alam dengan ciri khas berupa tumbuhan, satwa, serta ekosistemnya yang perlu dilindungi sehingga kelangsungan hidupnya terjadi secara alami.



terbaru 7719223
File View Control Debug

Contoh Suaka Margasatwa



<https://dorangadget.com>

Taman Nasional Ujung Kulon adalah Suaka Margasatwa bagi satwa badak jawa. Kawasan ini terletak di ujung Selatan Pulau Jawa. Ujung Kulon adalah Taman Nasional pertama dan utama di Indonesia, yang dirancang sebagai cagar alam sejak tahun 1921.



terbaru 7719223
File View Control Debug

Contoh Cagar Alam



<https://id.renovablesverdes.com/> <https://lestari.kompas.com/>

Cagar Alam Kawah Ijen
Merupakan Kawasan cagar alam yang berada di daerah Kabupaten Bondowoso dan Kabupaten Banyuwangi, Jawa timur. Cagar alam kawah ijen memiliki berbagai jenis flora dan fauna. Cagar alam ini memiliki 94 jenis flora seperti cemara gunung, edelweiss, dan pohon manisrejo. Dan fauna seperti burung cekaka jawa, macan kumbang, kijang, luwak, dan lain-lain.



terbaru 7719223
File View Control Debug

Kawasan Pelestarian Alam



<https://www.idntimes.com/>

Kawasan pelestarian alam merupakan suatu kawasan hutan yang memiliki ciri khas dengan fungsi pokok memberi perlindungan terhadap sistem penyangga kehidupan, pengawetan keanekaragaman jenis tumbuhan dan satwa, serta memanfaatkan sumber daya hayati dan ekosistemnya secara lestari. Kawasan pelestarian alam dibagi menjadi tiga bagian yaitu taman nasional, taman wisata alam, serta taman hutan raya.



terbaru 7719223
File View Control Debug

Macam - Macam Kawasan Pelestarian Alam

1. Taman nasional adalah Kawasan pelestarian alam untuk melindungi ekosistem asli. Taman ini dimanfaatkan untuk tujuan penelitian dan ilmu pengetahuan.
2. Taman wisata alam merupakan kawasan pelestarian alam yang dimanfaatkan untuk rekreasi dan pariwisata.
3. Taman hutan rakyat (tahura) merupakan Kawasan yang dilestarikan dengan tujuan mengoleksi tumbuhan dan satwa yang dimanfaatkan bagi ilmu pengetahuan, penelitian, Pendidikan, rekreasi, dan pariwisata.



terbaru 7719223
File View Control Debug

Contoh Taman Hutan Rakyat



Tahura Raden Soeryo secara administrasi pemerintahan terletak di Desa Tulungrejo, Kota Batu. Taman Hutan Raya R. Soeryo merupakan sebagian besar hutan lindung dan Cagar Alam, memiliki potensi yang khas dan bersifat endemik untuk kawasan hutan pegunungan di Propinsi Jawa Timur. Keadaan flora dan kawasan Tahura R. Soeryo didominasi tumbuhan jenis cemara, Saren, Pasang, dan padi-padian.

Tribunnews.com



terbaru 7719223
File View Control Debug

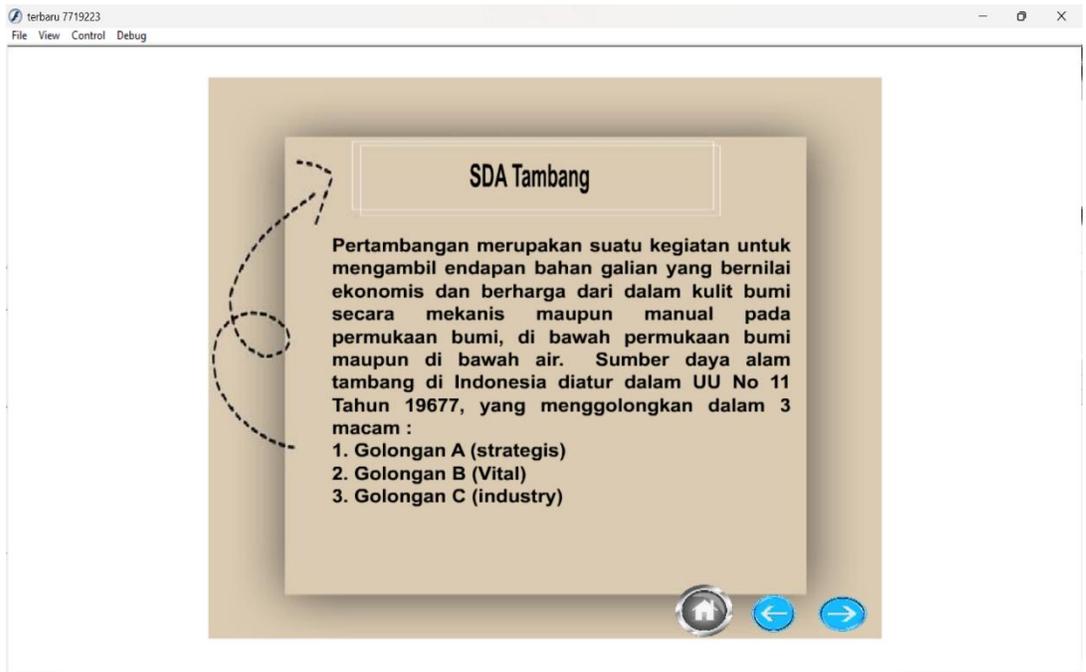
Contoh Taman Wisata Alam Tangkuban Perahu

Merupakan Kawasan taman wisata alam yang terletak di Kecamatan Sagalaherang Kabupaten Subang, Kabupaten Bandung. Kawasan ini memiliki keanekaragaman flora dan fauna seperti kijang, trenggiling, jelarang, tando, dan berbagai spesies burung.



<https://twatangubanparahu.com/>





terbaru 7719223
File View Control Debug



Bahan Galian Golongan A

Golongan bahan galian A ialah bahan galian strategis yang dianggap penting untuk kelangsungan kehidupan negara. Pengelolaan bahan galian golongan A dilakukan oleh pemerintah ataupun bekerja sama dengan pihak swasta, pihak dalam maupun luar negeri. Contoh bahan galian A adalah minyak bumi, gas alam, batu bara, nikel, timah putih, dsb.

← →

terbaru 7719223
File View Control Debug



Minyak Bumi



<https://shasolo.com/>

Nikel



<https://nikel.co.id/>

Batu Bara



<https://www.bareksa.com/>

← →

terbaru 7719223
File View Control Debug



Bahan Galian Golongan B

Merupakan bahan galian vital yang memiliki peranan penting untuk kelangsungan kegiatan perekonomian negara dan dikuasai oleh negara dengan menyertakan rakyat. Bahan galian golongan B digunakan untuk memenuhi hajat hidup orang banyak. Pengelolaan dapat dilakukan oleh Masyarakat dan pihak swasta dengan mendapat izin dari pemerintah. Contoh bahan galian B adalah emas, perak, intan, seng, tembaga, dsb.

← →

terbaru 7719223
File View Control Debug



Intan
<https://www.passionjewelry.co.id/>

Emas dan perak
<https://www.cermati.com/>

Tembaga
<https://id.wikipedia.org/>

← →

terbaru 7719223
File View Control Debug

Bahan Galian Golongan C

Bahan galian golongan C merupakan bahan tambang yang digunakan dalam kegiatan industry dan secara tidak langsung memengaruhi hajat hidup Masyarakat. Bahan galian golongan C ini dikelola oleh Masyarakat. Contoh bahan galian golongan C yaitu batu, pasir, marmer, asbes, dsb.



← →

terbaru 7719223
File View Control Debug



Pasir
<https://readymix.co.id/>

Batu
<https://jualbatualam.com/>

Asbes
<https://www.istockphoto.com/>

← →

Tahapan Kegiatan Pertambangan

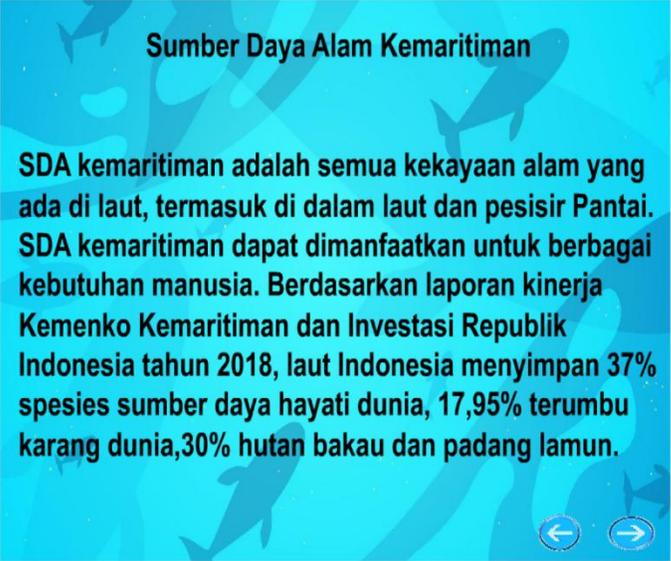
1. **Prospeksi** merupakan kegiatan penyelidikan dan pencarian untuk menemukan endapan bahan galian atau mineral yang berharga.
2. **Eksplorasi** merupakan kegiatan untuk mengetahui ukuran, bentuk, posisi, kadar rata-rata dan besarnya cadangan dari endapan bahan galian atau mineral yang telah ditemukan.
3. **Eksplotasi** adalah kegiatan penambangan yang meliputi aktivitas pengambilan endapan bahan galian atau mineral sampai ke tempat penimbunan dan pengolahan.
4. **Pengolahan** merupakan aktivitas untuk memurnikan atau meninggikan kadar bahan galian dengan jalan memisahkan mineral berharga dan tidak berharga.



terbaru 7719223
File View Control Debug

Sumber Daya Alam Kemaritiman

SDA kemaritiman adalah semua kekayaan alam yang ada di laut, termasuk di dalam laut dan pesisir Pantai. SDA kemaritiman dapat dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan manusia. Berdasarkan laporan kinerja Kemenko Kemaritiman dan Investasi Republik Indonesia tahun 2018, laut Indonesia menyimpan 37% spesies sumber daya hayati dunia, 17,95% terumbu karang dunia, 30% hutan bakau dan padang lamun.



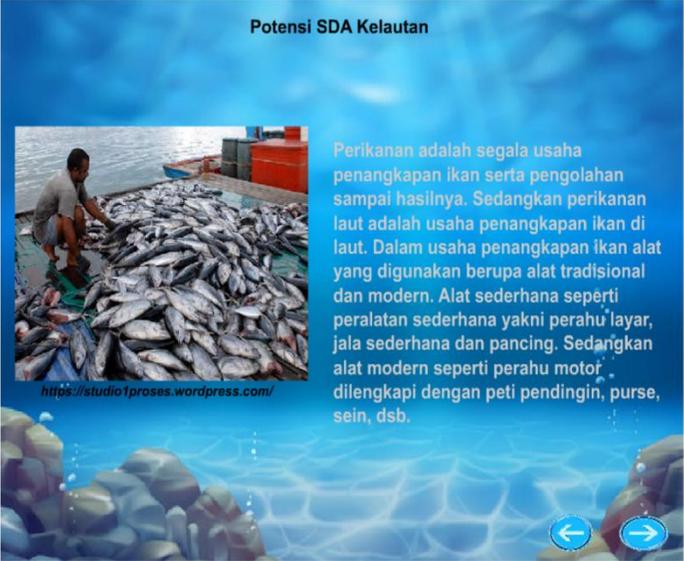
terbaru 7719223
File View Control Debug

Potensi SDA Kelautan



<https://studio1proses.wordpress.com/>

Perikanan adalah segala usaha penangkapan ikan serta pengolahan sampai hasilnya. Sedangkan perikanan laut adalah usaha penangkapan ikan di laut. Dalam usaha penangkapan ikan alat yang digunakan berupa alat tradisional dan modern. Alat sederhana seperti peralatan sederhana yakni perahu layar, jala sederhana dan pancing. Sedangkan alat modern seperti perahu motor dilengkapi dengan peti pendingin, purse, sein, dsb.



terbaru 7719223
File View Control Debug

Energi Kelautan



<https://atoneergi.com/>

Salah satu potensi laut Indonesia adalah energi kelautan. Sebutan bagi energi kelautan adalah energi terbarukan. Energi kelautan terdiri dari energi gelombang (wave power), energi pasang surut (tidal power), energi arus laut (current power), dan energi panas laut (ocean thermal energy conversion).



terbaru 7719223
File View Control Debug

Wisata Bahari

Wisata bahari adalah kegiatan wisata yang memanfaatkan sumber daya dan kehidupan alami di laut. Beberapa contoh wisata bahari di Indonesia adalah:

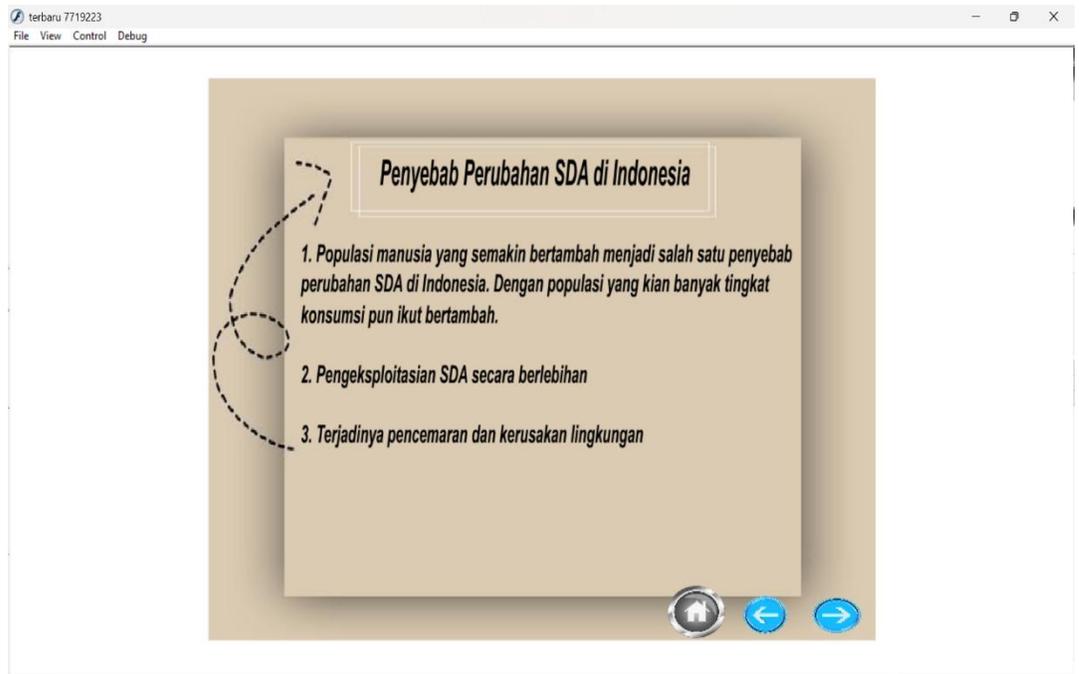
Gili Trawangan, Kepulauan Derawan, Wakatobi, Kepulauan Natuna, Labuan Bajo, Bunaken, Raja Ampat, Nusa Penida, Pulau Putri.

Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam wisata bahari adalah: Berselancar, Berlayar, Menyelam, Memancing, Snorkeling, Wisata satwa penyu, Boat tour.



<https://www.kompas.com/>





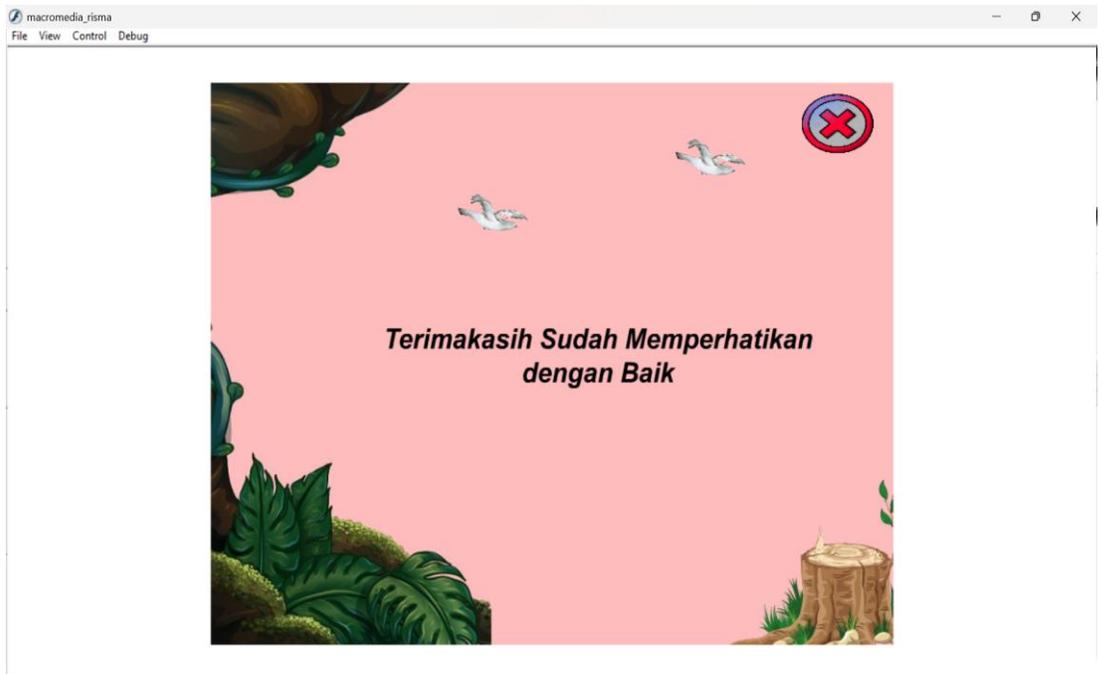
EVALUASI

Link evaluasi: <https://create.kahoot.it/share/potensi-sda/0d208813-dd02-4c47-8440-ea370b6b30b9>

Apabila link tidak dapat diakses ikuti langkah - langkah berikut ini :

1. Buka di google website "kahoot.it"
2. Masukkan kode yang telah diberikan oleh guru
3. Masukkan nama pada kotak yang tersedia
4. Tunggu sampai guru memulai kuis





terbaru 7719223
File View Control Debug

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Irfan, Safinatun Najah, dan Siti Sholikhah. "Literature Review: Potensi Dan Pengelolaan Sumber Daya Hutan Di Kalimantan." *Jurnal Sains Edukatika Indonesia* 4, no. 2 (2022): 38-43.

Dirhamsyah, Rino M, dan Ahmad Yani. "Kajian Pengelolaan Kawasan Taman Wisata Alam (TWA) Gunung Asuansang Kecamatan Sajingan Besar Kabupaten Sambas Provinsi Kalimantan Barat." *Jurnal Hutan Lestari* 4, no. 4 (2016): 672-684.

Handriyadi, Sundck. "Kajian Teknis Tahapan Penambangan Batubara Pada PT. Mega Global Energy Kabupaten Kutai Kartanegara Kalimantan Timur." *JGP (Jurnal Geologi Pertambangan)* 1, no. 2 (2018): 43-57.

Hardy, Tiara Aulia, Rafela Ashyla Zahr, dan H. Isep. H Insan. "Jenis-Jenis Bahan Galian Di Indonesia Ditinjau Menurut Undang- Undang Ri Nomor 11 Tahun 1967 Tentang Ketentuan-Ketentuan Pokok Pertambangan." *Hukum Responsif* 15, no. 1 (2024): 150-55.

Latifah, Ritma, Helmi, Taufik Rahman, Misfa, Lulu Sekar Vidya, dan Kamisah. "Analisis Pengembangan Sumber Daya Alam Dalam Percepatan Pemulihan Ekonomi Pasca Covid-19 Di Desa Sungai Ara." *LANDMARK: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (2023): 11-15. <https://doi.org/10.32520/landmark.v1i1.2488>.

Mariati, Sri, Adriana Klara Pareira, dan Myrza Rahmanita. "Analisis Keberlanjutan Taman Nasional Komodo sebagai Destinasi Wisata Berkelanjutan | Jurnal Ilmiah Pariwisata." *Jurnal Ilmiah Pariwisata* 27, no. 2 (2022): 153-64. <http://jurnalpariwisata.stpirsakti.ac.id/index.php/JIP/article/view/1621>.

- Akbar, Irfan, Safnatun Najah, dan Siti Sholikhah. "Literature Review: Potensi Dan Pengelolaan Sumber Daya Hutan Di Kalimantan." *Jurnal Sains Edukatika Indonesia* 4, no. 2 (2022): 38-43.
- Dirhamsyah, Rino M, dan Ahmad Yani. "Kajian Pengelolaan Kawasan Taman Wisata Alam (TWA) Gunung Asuansang Kecamatan Sajingan Besar Kabupaten Sambas Provinsi Kalimantan Barat." *Jurnal Hutan Lestari* 4, no. 4 (2016): 672-684.
- Handriyadi, Sunde. "Kajian Teknis Tahapan Penambangan Batubara Pada PT. Mega Global Energy Kabupaten Kutai Kartanegara Kalimantan Timur." *JGP (Jurnal Geologi Pertambangan)* 1, no. 2 (2018): 43-57.
- Hardy, Tiara Aulia, Rafela Ashyla Zahr, dan H. Isep. H. Insan. "Jenis-Jenis Bahan Galian Di Indonesia Ditinjau Menurut Undang-Undang Ri Nomor 11 Tahun 1967 Tentang Ketentuan-Ketentuan Pokok Pertambangan." *Hukum Responsif* 15, no. 1 (2024): 150-55.
- Latifah, Ritma, Helmi, Taufik Rahman, Misfa, Lulu Sekar Vidya, dan Kamisah. "Analisis Pengembangan Sumber Daya Alam Dalam Percepatan Pemulihan Ekonomi Pasca Covid-19 Di Desa Sungai Ara." *LANDMARK : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (2023): 11-15. <https://doi.org/10.32520/landmark.v1i1.2488>.
- Mariati, Sri, Adriana Klara Parera, dan Myrza Rahmanita. "Analisis Keberlanjutan Taman Nasional Komodo sebagai Destinasi Wisata Berkelanjutan | Jurnal Ilmiah Pariwisata." *Jurnal Ilmiah Pariwisata* 27, no. 2 (2022): 153-64. <http://jurnalpariwisata.stprisakti.ac.id/index.php/JIP/article/view/1621>.
- Masjhoer, Jussac Maulana, dan Analia Febryane Adhani Mazaya. *Wisata Bahari*, 2024.
- Nikawanti, Gia, dan Rukman Aca. "Ecoliteracy : Membangun Ketahanan Pangan dari Kekayaan Maritim Indonesia." *Jurnal Kemaritiman: Indonesian Journal of Maritime* 2, no. 2 (2021): 149-66. <https://doi.org/10.17509/ijom.v2i2.37603>.
- Nursa'ban, Muhammad, dan Supardi. *Ilmu, Pengetahuan Sosial Edisi Revisi*, 2023.
- Pemerintah RI. "PP No. 28 Thn 2011.pdf." 2011. [https://jdih.esdm.go.id/storage/document/PP No. 28 Thn 2011.pdf](https://jdih.esdm.go.id/storage/document/PP%20No.%2028%20Thn%202011.pdf).
- Rafuiddin, Abdur Rauf, dan Hadu Stanislaus. "Studi Kebijakan Taman Hutan Raya (Tahura) Palu Sulawesi Tengah." *Jurnal Kolaboratif Sains* 6, no. 1 (2023): 1-9. <https://doi.org/10.56338/jks.v6i1.3232>.
- Rahmawati, Novi, Sudarti Sudarti, dan Yushardi Yushardi. "Potensi Sumber Energi Air Laut Di Indonesia Sebagai Alternatif Energi Listrik." *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 6, no. 2 (2022): 217-26. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i2.2217>.
- Ratmanda, dan Ahmad Ismail. "Hutan dan Masyarakat : Keteraturan Sosial dalam Pengelolaan Hutan di Sidrap." *Jurnal Mahasiswa Antropologi* 1, no. 2 (2022): 133-44.
- Safitri, Yuliana, dan Eggy Arya Giofandi. "Pemanfaatan Citra Multi Spektral Landsat Oli 8 Dan Sentinel- 2A Dalam Menganalisis Degradasi Vegetasi Hutan Dan Lahan (Studi Kasus : Cagar Alam Rimbo Panti, Pasaman." *Jurnal Swarnabhumi : Jurnal Geografi dan Pembelajaran Geografi* 4, no. 2 (2019): 115. <https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v4i2.2950>.

Lampiran 16 : Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BATU
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI
Jalan Pronoyudo Nomor 4 Areng-areng Dadaprejo Kec. Junrejo Batu 65323
Telepon (0341) 531400 Faksimile (0341) 531 400
Email: mtsnbatukota@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor : 165/Mts.13.36.01/06/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Buasim,S.Pd., M.Pd
NIP : 197005211997031001
Pangkat / Gol. Ruang : Pembina TK I/ IVb
J a b a t a n : Kepala Madrasah
Alamat Lembaga : Jl. Pronoyudo No 4 Kelurahan Dadaprejo-
Junrejo Kota Batu

Menerangkan dengan sebenarnya :

Nama : Moch Syarifuddin Akmal
NIM : 210102110034
Jurusan/Prodi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melaksanakan kegiatan penelitian di MTsN Kota Batu untuk memenuhi tugas akhir, dengan judul: **PENGEMBANGAN SRAPBOOK DIGITAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN MACROMEDIA FLASH UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PEMBELAJARAN IPS DI MTsN KOTA BATU**

Perlu kami tegaskan bahwa seluruh pelayanan di MTsN Kota Batu TANPA BIAYA, dan Kami dengan tegas menolak segala bentuk GRATIFIKASI, KORUPSI dan PENYUAPAN. Salam Integritas!

Demikian surat keterangan ini agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batu, 13 Juni 2025
Kepala Madrasah



Buasim

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara

Lampiran 17 : Sertifikat Bebas Plagiasi



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING**

Sertifikat Bebas Plagiasi

Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/06/2025

diberikan kepada:

Nama : Moch Syarifuddin Akmal
NIM : 210102110034
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis : PENGEMBANGAN SCRAPBOOK DIGITAL SEBAGAI SUMBER BELAJAR INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PEMBELAJARAN IPS DI MTsN KOTA BATU

Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 18 Juni 2025



Benny Afwadzi

BIODATA PENULIS



A. Data Pribadi

1. Nama : Moch Syarifuddin Akmal
2. NIM : 21012110034
3. Tempat Tanggal Lahir : Pasuruan, 17 Desember 2002
4. Fak./Jur./Prog.Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan / Jurusan Pendidikan IPS/ Program Studi Pendidikan IPS
5. Tahun Masuk : 2021
6. Alamat Rumah : Perum pondok Candra, Gondangwetan, Kab. Pasuruan
7. No, Telp. Rumah/ Hp : 082137058393
8. Alamat Email : akmalponca76@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan Formal

1. 2008-2009 : TK Bina Insan Cendekia
2. 2009-2015 : MI Miftahul Huda
3. 2015-2018 : SMP Negeri 1 Gondangwetan
4. 2018-2021 : SMA Negeri 1 Kejayan
5. 2021- Sekarang : S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Maulana Maling Ibrahim Malang