

BAB II

KAJIAN PUSTKA

A. Kajian Teori

1. Media *Scrapbook digital*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" ini berasal dari bahasa Latin, yakni *medius*, yang memiliki arti sebagai tengah, perantara, atau penghubung. Media pembelajaran dalam konteks pendidikan berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara sumber belajar dan peserta didik. Media pembelajaran jadi sarana penting pada kegiatan belajar mengajar. Mengingat bentuknya yang beragam, guru perlu memilih media yang tepat dan teliti agar dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa.

Hasan et al., (2021) berpendapat mengenai media merujuk pada alat ataupun sarana yang ditetapkan dalam proses pembelajaran. Secara umum, media ini adalah alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk merekam, memproses, atau menyusun informasi dalam bentuk visual dan verbal. Media pembelajaran mencakup beragam alat atau perangkat fisik yang dimanfaatkan dalam proses penyampaian materi pelajaran, antara lain buku, alat pemutar kaset, kamera video, pemutar film, slide, foto, gambar, grafik, serta perangkat komputer.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai sarana yang dimanfaatkan untuk mentransfer informasi dalam kegiatan belajar. Pemilihan media yang sesuai dan mampu menarik perhatian siswa berperan penting dalam mendorong motivasi belajar, serta menjadikan proses pembelajaran lebih efisien, menyenangkan, dan penuh makna.

b. Manfaat media pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memainkan peran krusial dalam mendorong minat dan motivasi siswa untuk belajar. Media tersebut berfungsi sebagai sarana pendukung dalam proses pengajaran yang dapat mempengaruhi atmosfer, situasi, serta lingkungan pembelajaran yang diatur oleh guru. Media pembelajaran memiliki peran penting tidak hanya bagi siswa, tetapi juga sebagai alat bantu bagi guru dalam mengoptimalkan proses belajar mengajar. Pemanfaatan media yang sesuai menjadi salah satu strategi yang efektif dalam upaya peningkatan mutu pendidikan, terutama pada jenjang sekolah dasar (Karomah et al., 2024).

Rohani (2020), mengungkapkan beberapa manfaat dari penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut yaitu:

1. Materi dalam pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih seragam. Media pembelajaran dapat membantu menghindari perbedaan interpretasi antara pendidik, serta mengurangi perbedaan informasi antara siswa, tanpa memandang lokasi mereka.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik dengan adanya media yang mampu menyampaikan informasi melalui kombinasi suara, visual, gerakan, serta warna, baik secara nyata maupun hasil rekayasa. Hal ini memungkinkan guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup, variatif, dan jauh dari kesan membosankan.
3. Kegiatan belajar jadi lebih interaktif. Penggunaan media memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah yang aktif, sementara tanpa media, pembelajaran sering kali bersifat satu arah, dengan guru yang dominan berbicara.

Kesimpulannya, media pembelajaran memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas serta efektivitas proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar di sekolah dasar mempermudah siswa dalam memahami materi. Ketika siswa merasa terbantu dalam belajar, hal ini secara otomatis dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi mereka mampu mencapai hasil belajar yang lebih optimal (Karomah et al., 2024).

Guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif dengan memanfaatkan berbagai jenis media, seperti visual, audio, maupun audiovisual. Pemanfaatan media pembelajaran turut berkontribusi dalam memperdalam pemahaman siswa. Tampilan visual yang informatif dan interaksi yang menarik memudahkan peserta didik dalam menangkap serta mengerti konsep-konsep yang sebelumnya terasa abstrak atau sulit dipahami.

c. *Scrapbook digital*

a) Pengertian *Scrapbook digital*

Scrapbook merupakan buku yang memiliki perbedaan dibandingkan buku biasa, karena di dalamnya mempunyai seni menyusun foto atau gambar pada kertas dan menghiasnya agar menjadi sebuah karya kreatif. Didalam buku terdapat catatan yang disusun dengan cara yang sederhana, menggunakan kertas dan desain yang unik agar mudah dipahami oleh siswa (Septia et al., 2022). *Scrapbook* merupakan media dua dimensi Kenangan, foto, gambar, catatan, Seperti yang dirangkai menjadi karya kreatif dengan teknik menempel. *Scrapbook* juga tidak hanya digunakan dalam bentuk fisik saja dengan teknik menempel. Selain itu, Nurpratama et al., (2023) berpendapat, *Scrapbook* ini juga bisa berbentuk Digital dimana pembuatan dan penerapannya melalui teknologi, dalam pemanfaatan media pembelajaran

mengikuti perkembangan zaman yang dimana sudah banyak teknologi untuk aktivitas. Selain itu, Antara et al., (2022), mengatakan bahwa *Scrapbook digital* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang berbentuk *e-book*, yang berisi informasi maupun penjelasan mengenai materi pelajaran dan disajikan dengan gambar atau dekorasi yang dapat menarik perhatian para peserta didik dan dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi.

Scrapbook digital dapat dipahami sebagai buku elektronik atau *e-Book* yang berisi gambar-gambar menarik serta kata-kata yang ditempel di atas kertas sebagai elemen dekoratif untuk membuatnya lebih menarik. Media ini dapat diakses menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, tablet, maupun ponsel pintar. Gambar dan kata-kata dalam *Scrapbook digital* bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan membantu menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran.

Sebagai media visual, *Scrapbook digital* menyajikan informasi dalam bentuk gambar, foto, dan grafik. Penggunaan media ini dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa karena desainnya yang menarik, yang mempermudah siswa untuk melihat dan membaca konten. Selain itu, *Scrapbook digital* dapat melibatkan imajinasi siswa, menumbuhkan minat dan rasa

ingin tahu, serta membantu mereka lebih fokus pada materi yang disampaikan selama kegiatan belajar.

Scrapbook digital dapat menjadi alternatif bagi guru untuk mengajar dan membuat pelajaran lebih menarik. Pemanfaatan media pembelajaran *Scrapbook digital* diharapkan mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, karena media ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama terhubung dengan internet. Siswa dapat belajar di rumah, di sekolah, atau bahkan saat bepergian selain itu, Media pembelajaran *Scrapbook digital* mudah untuk dirancang hanya dengan mengatur dan menggabungkan gambar, catatan, serta dekorasi dengan cara yang kreatif. *Scrapbook digital* juga bisa disusun atau disesuaikan sesuai dengan preferensi.

b) Karakteristik *Scrapbook digital*

Scrapbook digital memiliki beberapa karakteristik yang menjadikannya media pembelajaran yang efektif, yaitu:

1. Memiliki format buku
2. Tema yang digunakan harus sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran.
3. Konten yang disertakan harus berfokus kepada materi yang akan diajarkan.

4. Tidak berlebihan dalam dekorasi, karena berfokus sebagai alat bantu pembelajaran (Damayanti, 2017).

Keempat karakteristik ini diharapkan dapat menjadi panduan dalam membuat *Scrapbook digital* agar sesuai dengan tujuan penggunaan media dalam pembelajaran.

c) Kelebihan dan Kekurangan Media *Scrapbook digital*

Kelebihan dari media *Scrapbook digital* menurut Damayanti, (2017) yaitu :

1) Menarik

Media *Scrapbook digital* dirancang dengan template menarik, font variatif, dan warna cerah yang disesuaikan dengan tema pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2) Mampu mengatasi kendala waktu dan tempat

Dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama ada koneksi internet, memungkinkan siswa belajar secara fleksibel.

3) Mudah dibuat

Penggunaan platform seperti *Canva* memudahkan pembuatan *Scrapbook digital* dengan berbagai elemen kreatif.

4) Bahan yang dipakai mudah didapatkan

Gambar, teks, dan elemen lainnya dapat diperoleh dari berbagai sumber digital yang tersedia

Selain mempunyai kelebihan *Scrapbook digital* juga mempunyai kekurangan, yaitu :

1) Waktu pembuatan yang lama

Proses pembuatan *Scrapbook digital* memerlukan waktu yang cukup lama, terutama dalam pemilihan desain dan pengeditan elemen.

2) Harus terhubung dengan internet

Keterbatasan akses internet di daerah tertentu dapat menjadi kendala dalam penggunaan media ini.

3) Gambar yang terlalu rumit kurang efektif dalam proses pembelajaran

Penggunaan gambar yang kompleks dapat mengalihkan perhatian siswa dari materi utama.

Beberapa solusi dapat diterapkan untuk mengatasi kelemahan pada media *Scrapbook digital* adalah sebagai berikut:

1) Mendesain *Scrapbook digital* dengan cara yang sederhana namun tetap menarik perhatian.

2) Menggunakan gambar yang relevan dengan materi, tanpa menambahkan dekorasi yang berlebihan (Damayanti, 2017).

2. ASEAN

a. Pengertian ASEAN

ASEAN (*Association of Southeast Asian Nations*) adalah sebuah organisasi kawasan yang dibentuk oleh negara-negara Asia Tenggara dengan tujuan mempererat kerja sama dan hubungan antaranggota. Negara-negara yang tergabung dalam ASEAN memiliki latar belakang yang beragam, baik dari segi etnis, bahasa, agama, maupun sejarah yang saling terkait. Organisasi ini terdiri dari 10 negara di kawasan Asia Tenggara, yaitu Indonesia, Brunei Darussalam, Kamboja, Laos, Malaysia, Myanmar, Filipina, Singapura, Thailand, dan Vietnam. ASEAN secara resmi didirikan pada tanggal 8 Agustus 1967.

b. Tujuan terbentuknya ASEAN

Tujuan pendirian ASEAN sudah tercantum pada Deklarasi Bangkok, yang mencakup hal-hal berikut:

- 1) Meningkatkan pertumbuhan ekonomi, kemajuan masyarakat, dan pengembangan budaya di kawasan ASEAN melalui upaya bersama yang didasari semangat persahabatan, dengan tujuan memperkuat fondasi komunitas negara-negara Asia Tenggara yang sejahtera dan damai.
- 2) Perdamaian dan stabilitas kawasan dapat diperkuat dengan menghormati keadilan dan ketertiban hukum di negara-negara

ASEAN serta mengikuti prinsip-prinsip yang terkandung dalam Piagam PBB.

- 3) Memperkuat kerjasama aktif dan saling mendukung dalam menghadapi isu-isu bersama di berbagai bidang, seperti ekonomi, sosial, budaya, teknologi, ilmu pengetahuan, dan administrasi.
- 4) Memberikan kontribusi dalam bentuk fasilitas pelatihan dan penelitian di bidang pendidikan, keahlian profesional, teknologi, serta administrasi.
- 5) Meningkatkan kerjasama yang lebih efektif dalam mengembangkan sektor pertanian dan industri, memperluas perdagangan barang internasional, memperbaiki infrastruktur transportasi dan komunikasi, serta meningkatkan kualitas hidup masyarakat.
- 6) Menjaga hubungan kerjasama yang lebih erat dan bekerja sama dengan organisasi internasional dan regional lainnya untuk mengeksplorasi peluang kolaborasi yang lebih intensif di antara mereka.

c. Struktur organisasi ASEAN

- 1) Konferensi Tingkat Tinggi (KTT) ASEAN merupakan forum pertemuan tertinggi yang mempertemukan para kepala negara atau pemerintahan dari negara-negara anggota ASEAN.
- 2) Dewan Koordinasi ASEAN (*ASEAN Coordinating Council*) adalah forum yang terdiri dari para menteri luar negeri negara

anggota ASEAN dan berperan sebagai penghubung koordinasi antara Dewan Masyarakat ASEAN.

- 3) Dewan Masyarakat ASEAN (*ASEAN Community Council*) adalah pertemuan yang melibatkan para menteri yang bertanggung jawab atas tiga pilar utama ASEAN, yakni bidang politik dan keamanan, ekonomi, serta sosial dan budaya.
- 4) Pertemuan Badan-badan Sektoral Tingkat Menteri (*ASEAN Sectoral Ministerial Bodies*) merupakan forum antarmenteri yang mengurus bidang-bidang kerja sama ASEAN sesuai sektor masing-masing.
- 5) Pertemuan Pejabat Senior ASEAN adalah forum yang melibatkan pejabat senior dari negara anggota, termasuk menteri dan staf terkait, yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan program kerja sama ASEAN di berbagai bidang.
- 6) Sekretariat ASEAN berfungsi sebagai institusi yang mengelola dan memperkuat koordinasi antarlembaga dan komite ASEAN, termasuk dengan mitra eksternal seperti organisasi internasional, guna memastikan kegiatan serta proyek ASEAN dapat dijalankan secara optimal dan efisien.

3. Pendekatan *STEM* (*Science, Technology, Engineering, dan Mathematics*)

a. Konsep Pendekatan *STEM* (*Science, Technology, Engineering, dan Mathematics*)

Pendekatan STEM merupakan strategi pembelajaran yang menyatukan berbagai bidang ilmu seperti sains, teknologi, teknik, dan matematika untuk menyusun kegiatan belajar yang berorientasi pada permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari (Anggraini et al., 2017). Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk menghubungkan materi yang dipelajari di sekolah dengan situasi dan tantangan yang mereka temui di dunia nyata. Pendekatan ini bertujuan menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, logis, dan sistematis, untuk memenuhi standar kualitas dan menghadapi tantangan global yang semakin kompleks.

Pemilih pendekatan pembelajaran yang tepat akan berpengaruh pada keberhasilan dari proses belajar mengajar tersebut. Selain itu, pemilihan pendekatan pembelajaran yang efektif dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan dan juga efektif. Farwati, (2021) berpendapat bahwa Pendekatan multidisiplin yang menggabungkan sains, teknologi, teknik, dan matematika (STEM) sangat cocok diangkat dalam isu-isu lingkungan, karena dapat dilaksanakan dengan efektif dan

memungkinkan penerapan literasi lingkungan serta pengembangan kreativitas.

Pendekatan STEM dalam pendidikan menggabungkan sains, teknologi, teknik, dan matematika untuk memecahkan masalah sehari-hari dan profesional. Pendekatan ini mengajarkan peserta didik cara mengintegrasikan konsep-konsep STEM dalam mengembangkan produk, proses, dan sistem yang bermanfaat bagi masyarakat.

Menurut NRC dalam Bahrum et al., (2017) menjelaskan aspek-aspek STEM beserta fungsinya :

- 1) *Science* adalah pengetahuan yang diperoleh melalui penelitian ilmiah dan verifikasi yang teliti, yang menghasilkan pemahaman baru. Sains memainkan peran penting dalam memberikan wawasan tentang proses perancangan teknik.
- 2) *Technology* adalah sistem yang mencakup organisasi, pengetahuan, proses, dan alat yang menghasilkan objek yang dapat berfungsi. Teknologi yang dikembangkan oleh manusia untuk mempermudah berbagai tugas merupakan hasil dari sains dan teknik.
- 3) *Engineering* adalah kumpulan pengetahuan yang berkaitan dengan perancangan dan pembuatan objek buatan manusia, serta proses penyelesaian masalah. Teknik ini memanfaatkan konsep-konsep sains, matematika, dan alat teknologi.

- 4) *Mathematic* merupakan ilmu yang mempelajari pola yang berhubungan dengan bilangan, besaran, dan ruang. Disiplin ini digunakan secara luas dalam berbagai cabang ilmu pengetahuan, teknologi, serta bidang rekayasa.

Pendekatan STEM ialah metode pembelajaran terpadu yang menggabungkan sains, teknologi, rekayasa, dan matematika ke dalam kegiatan belajar siswa (Ekasari et al., 2024). Pendekatan ini menghubungkan konsep pembelajaran di kelas dengan penerapannya dalam kehidupan nyata, mencakup empat bidang utama: Sains, teknologi, teknik, dan matematika merupakan empat bidang utama yang tergabung dalam konsep STEM. Selain itu, menurut Aulia et al., (2023), STEM adalah singkatan dari *Science, Technology, Engineering, dan Mathematics*. Pendekatan pembelajaran ini mengintegrasikan pengetahuan serta keterampilan secara simultan untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam konteks pendidikan, model pembelajaran STEM dirancang untuk membekali siswa dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam mengenali berbagai persoalan kehidupan, memahami fenomena alam, serta membuat rancangan dan menyimpulkan temuan berdasarkan bukti lintas disiplin ilmu.

Siswa dapat melihat bagaimana konsep – konsep saling terkait dan diterapkan dalam kehidupan nyata dengan penggunaan pendekatan STEM. Dimana pendekatan STEM membantu siswa

mengembangkan keterampilan yang sangat dibutuhkan, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Selain itu, penggunaan pendekatan STEM memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif di kelas. Implementasi STEM dalam proses pembelajaran dapat memotivasi peserta didik untuk merancang, mengembangkan, serta menggunakan teknologi, serta mengembangkan keterampilan kognitif dan afektif mereka, sekaligus mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki. Pembelajaran berbasis STEM juga melatih siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam merancang solusi untuk permasalahan yang berhubungan dengan lingkungan melalui pemanfaatan teknologi.

b. Karakteristik pendekatan STEM

Melalui STEM, siswa dilatih untuk memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis, sintesis, dan evaluasi, serta kemampuan untuk dapat bekerja secara kolaboratif dalam tim. Handayani et al., (2020) menyatakan bahwa STEM memiliki sejumlah karakteristik sebagai berikut:

1. Membimbing siswa untuk menyelesaikan masalah siswa diajarkan menjadi aktif dalam mencari solusi terhadap persoalan yang dihadapi.

2. Meningkatkan kemampuan siswa dalam merancang desain: siswa didorong untuk mengasah kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, dan keterampilan visualisasi.
3. Membangun kepekaan peserta didik terhadap isu-isu dunia nyata, dimana peserta didik diajak memahami penerapan sains, teknologi, teknik, dan matematika dalam menyelesaikan berbagai persoalan nyata.
4. Mengikutsertakan siswa dalam kerja sama tim yang produktif: siswa belajar untuk bekerja sama, berbagi gagasan, dan mencapai tujuan bersama dalam kelompok.
5. Melibatkan siswa dalam pembelajaran berbasis inkuiri: siswa didorong untuk bertanya, mengeksplorasi, dan menemukan jawaban secara mandiri.
6. Mengarahkan siswa untuk menerapkan pengetahuan STEM: siswa dilatih untuk menggunakan pemahaman STEM dalam kehidupan sehari-hari atau proyek nyata.
7. Melatih siswa agar mampu berkomunikasi secara efektif dan mempresentasikan hasil karya mereka kepada orang lain.

Tujuh karakteristik pendekatan STEM di atas menawarkan sebuah paradigma baru dalam pembelajaran yang sangat menekankan pada relevansi, keterlibatan siswa, dan pengembangan keterampilan abad 21. Dengan mengintegrasikan ilmu pengetahuan, teknologi, teknik, dan matematika, STEM berhasil menciptakan lingkungan

belajar yang lebih menarik dan menantang. Pendekatan STEM ini memiliki kelebihan dari yaitu:

- 1 Membangun pemahaman mengenai keterkaitan pada prinsip dan konsep, dan keterampilan domain di disiplin tertentu.
- 2 Menumbuhkan rasa ingin tau peserta didik dan memicu imajinasi kreatif mereka dan berpikir kritis.
- 3 Membimbing peserta didik dalam memahami dan menjalani tahapan penelitian ilmiah.
- 4 Meningkatkan kerja sama dalam pemecahan masalah dan membangun saling ketergantungan dalam tim.
- 5 Mengembangkan pengetahuan secara aktif dan memperkuat ingatan melalui proses pembelajaran mandiri.
- 6 Membangun koneksi antara berpikir, bertindak, dan belajar.
- 7 Meningkatkan antusiasme siswa, keterlibatan mereka, serta memperbaiki tingkat kehadiran.

Selain kelebihannya, terdapat beberapa kekurangan dalam penerapan model pembelajaran STEM, yaitu:

- 1 Proses penyelesaian masalah memerlukan waktu yang cukup lama.
- 2 Siswa yang kurang mampu dalam eksperimen dan pengumpulan data akan menghadapi kesulitan.
- 3 Ada kemungkinan beberapa peserta didik kurang aktif dalam kegiatan kerja kelompok.

- 4 Jika setiap kelompok mengerjakan topik yang berbeda, siswa mungkin kesulitan untuk memahami topik secara menyeluruh (Izzani, 2019).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian sebelumnya merupakan hasil penelitian yang telah diuji kebenarannya. Sebagai bahan pertimbangan penelitian, peneliti menggunakan beberapa temuan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan judul atau topik yang peneliti ambil. Berikut ini adalah peneliti terdahulu yang sebagai bahan kajian peneliti:

1. Hasil penelitian Septia et al., (2022) yang berjudul "Pengembangan *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar" menggambarkan cara menciptakan media pembelajaran berupa *Digital Scrapbook* berdasarkan kearifan lokal yang sah, praktis, dan efisien untuk pembelajaran IPS di kelas IV. Tujuan penelitian adalah agar mendapatkan pengembangan *digital Scrapbook* yang sesuai dengan kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas pada pembelajaran IPS kelas IV SD. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV SD.
2. Hasil penelitian Erma et al., (2019) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook digital* pada Pembelajaran Tematik" memuat hasil penelitian yang berfokus pada proses pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Scrapbook digital* dalam

konteks pembelajaran tematik. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pencapaian nilai siswa, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi, serta kesulitan yang dialami siswa dalam memahami materi tematik. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran *Scrapbook digital* yang dirancang untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

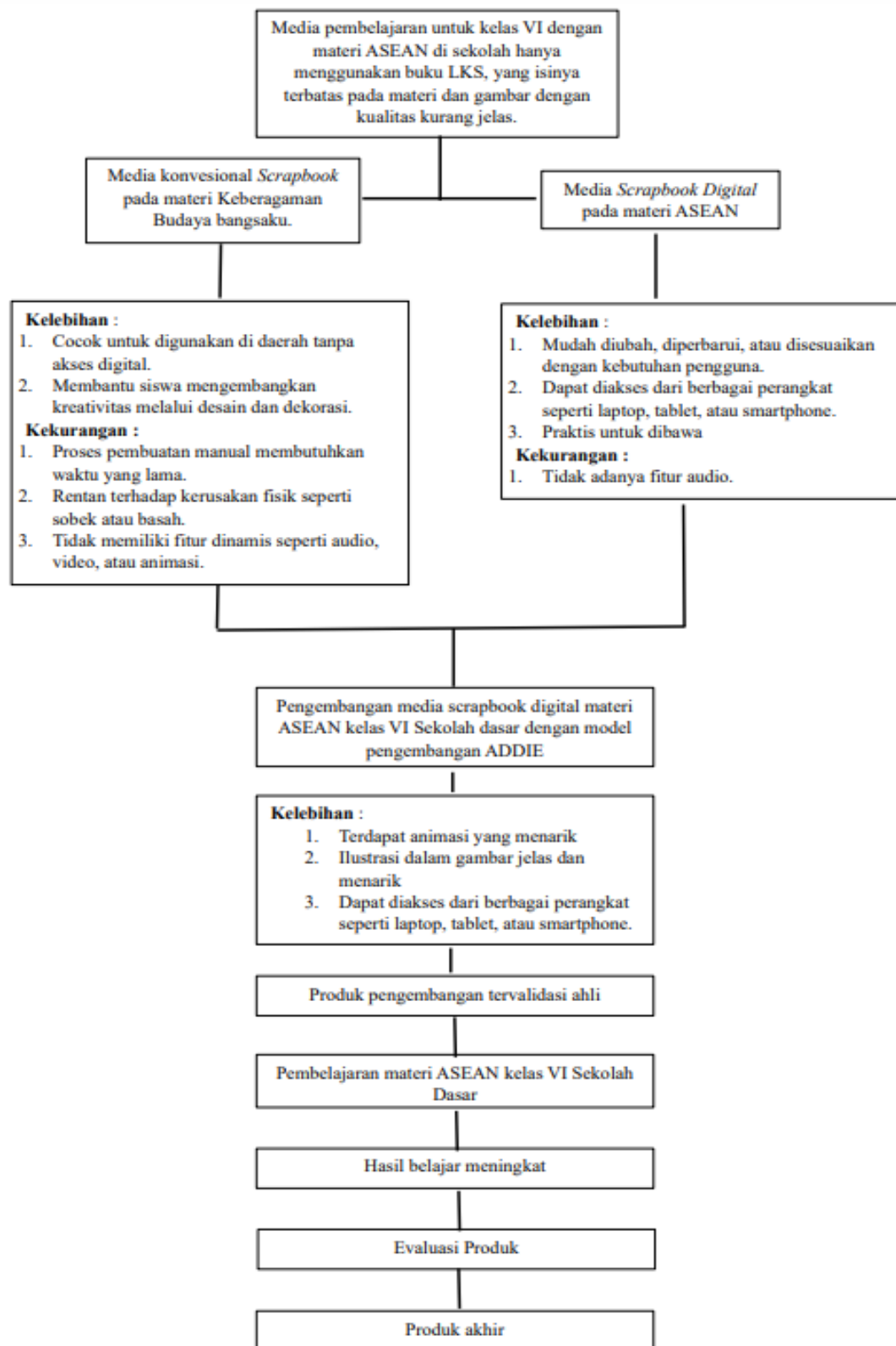
3. Penelitian yang dilakukan oleh Wardhani, (2018) mahasiswa Universitas PGRI Semarang dengan judul "*Pengembangan Media Scrapbook pada Materi Pengelompokan Hewan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*" bertujuan merancang media pembelajaran berbentuk *Scrapbook* yang digunakan dalam pembelajaran IPA, khususnya materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III SD, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun terdapat perbedaan dalam hal subjek, lokasi pelaksanaan, serta mata pelajaran yang diteliti.

Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook*, baik dalam bentuk digital maupun fisik, memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian Septia et al., (2022) menekankan pentingnya integrasi kearifan lokal dalam digital *Scrapbook* untuk pembelajaran IPS kelas IV, yang terbukti valid, praktis, dan efektif. Sementara itu, Rahmawati, (2019) mengembangkan *Scrapbook digital* dalam pembelajaran tematik sebagai solusi atas rendahnya hasil belajar dan keterbatasan media pembelajaran yang

digunakan di kelas, serta menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan. Sedangkan penelitian Wardhani, (2018) memfokuskan pada pengembangan *Scrapbook* fisik untuk materi pengelompokan hewan dalam mata pelajaran IPA kelas III SD dengan model ADDIE, yang berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, berbagai bentuk media *Scrapbook*, baik digital maupun cetak, terbukti mampu meningkatkan keefektifan pembelajaran di jenjang sekolah dasar, khususnya dalam konteks pembelajaran tematik, IPS, dan IPA.

C. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian sebelumnya berbentuk *Scrapbook* konkret. Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti menciptakan media pembelajaran *Scrapbook* berbasis *digital* untuk materi *ASEAN* di kelas VI sekolah dasar. Media *Scrapbook digital* ini dirancang untuk mengoptimalkan penggunaan fasilitas yang tersedia di sekolah serta memudahkan pendidik dalam mengaksesnya kapan saja dan di mana saja tanpa perlu pertemuan langsung. Selain itu, biaya pembuatan media ini lebih hemat dibandingkan *Scrapbook* konvensional.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan penelitian-penelitian yang relevan sebelumnya, hipotesis sementara dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media *Scrapbook digital* melalui tahap analisis kebutuhan, perencanaan, desain, pengembangan, dan evaluasi dapat menghasilkan media pembelajaran IPAS yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VI SD.
2. Produk media *Scrapbook digital* layak digunakan untuk siswa kelas VI SD pada materi ASEAN dengan pendekatan STEM.