

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *mediun* yang berarti pengantar atau perantara, dalam dunia teknologi informasi media mengacu pada alat yang bisa mengirim dan menerima pesan atau informasi (Saleh et al., 2023). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik (Nasution et al., 2023). Penggunaan media dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi antara guru dan peserta didik yang bertujuan untuk meningkatkan minat serta mendorong peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajar (Hasan et al., 2021).

Melalui penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran bisa membantu peserta didik yang kurang aktif dan menjadikan proses pembelajaran lebih aktif (Fadilah et al., 2023).

b. Manfaat media pembelajaran

Menurut Fadilah et al., (2023) Media pembelajaran memiliki manfaat, yaitu:

1. Membuat pembelajaran lebih menarik. Media yang bisa dilihat atau didengarkan seperti video, gambar , animasi membantu peserta didik memahami pelajaran yang abstrak dengan lebih mudah, sehingga pembelajaran tidak monoton atau hanya berpusat pada menjelaskan guru.
2. Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, dengan memilih media yang tepat , dapat memfasilitasi menyampaikan materi sehingga pembelajaran.
3. Pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja; media pembelajaran dapat menjadi solusi saat ada keterbatasan ruang dan waktu . Media ini dirancang secara digital untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja.

Secara keseluruhan penggunaan media pembelajaran memberikan manfaat bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, menyajikan materi secara jelas dan sistematis , serta mendukung penyampaian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah meningkatkan motivasi dan minat belajar

dalam lingkungan yang menyenangkan, serta mempermudah pemahaman materi secara efektif (Sugiantara et al., 2024)

c. Fungsi media pembelajaran

Menurut Ritonga et al., (2022) dalam proses pembelajaran media memiliki beberapa fungsi yaitu:

1. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran dapat membantu memudahkan penyampaian materi pembelajaran antara guru dan peserta didik.

2. Fungsi Motivasi

Penggunaan media pembelajaran adalah cara untuk meningkatkan semangat dan minat belajar serta mempermudah peserta didik dalam belajar materi pelajaran

3. Fungsi Kebermaknaan

Dengan menggunakan media, pembelajaran tidak hanya terfokus pada penambahan pengetahuan, tetapi juga mendorong kemampuan berpikir analitis dan kreatif. Selain itu, penggunaan media dapat mengembangkan

sikap dan keterampilan peserta didik serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih berarti .

4. Fungsi Penyamaan Persepsi

Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat bantu bagi peserta didik dalam memperoleh pemahaman materi, terutama untuk konsep-konsep yang bersifat abstrak. Penggunaan media pembelajaran membantu penyampaian informasi dengan jelas dan terstruktur sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan guru.

5. Fungsi Individualitas

Media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan belajar, sehingga peserta didik dapat menyesuaikan minat dan gaya belajar sesuai dengan kebutuhannya.

Menurut Astuti et al., (2024), menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki empat fungsi utama yang membuat proses belajar lebih efektif dan menarik yaitu:

1. Media mengubah materi pelajaran yang semula abstrak menjadi jelas dan konkret, serta mengubah teori pembelajaran menjadi praktik yang berguna sehari-hari.
2. Media meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebagai dorongan dari luar, karena penggunaannya membuat pembelajaran lebih menarik dan menarik perhatian.

3. Media pembelajaarn membantu penyampain materi, agar pemahaman dan pengetahuan peserta didik terhadap materi menjadi lebih jelas.
4. Media menyediakan simulasi yang mendorong rasa ingin tahu peserta didik, sehingga dorongan untuk belajar terus muncul.

d. Jenis-jenis media pembelajaran

Menurut Jauza & Albina, (2025), media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis yaitu:

1. Media cetak (*Print media*), media cetak dalam pembelajaran mengarah pada bahan yang digunakan guru sebagai perantara dalam menyampaikan informasi pelajaran, seperti buku teks, buku ajar, buku panduan, jurnal, modul, majalah, serta berbagai bentuk cetakan lainnya yang berisi materi pembelajaran. Media cetak meliputi bahan berbasis kertas seperti buku yang didesain secara seragam dari segi format, struktur, ukuran font yang dicetak.
2. Media suara (*Audio Media*), media audio adalah jenis media pembelajaran yang hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Informasi materi pembelajaran disampaikan melalui simbol auditif baik verbal (kata-kata lisan) maupun non-verbal. Contoh media audio mencakup radio, rekaman suara MP3 yang tidak menampilkan gambar atau video

3. Media Audio Visual, media audio visual adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan elemen suara dan gambar secara bersamaan. Penggabungan kedua elemen suara dan gambar dapat menarik perhatian peserta didik karena media tersebut menampilkan elemen visual dan suara.

2. Media *scrapbook* terintegrasi *google sites*

a. Pengertian *Scrapbook*

Scrapbook didefinisikan sebagai seni menempelkan gambar pada kertas, kemudian dihias untuk menghasilkan karya yang kreatif. *Scrapbook* merupakan buku tempel yang berisi sekumpulan gambar, foto, dan catatan yang dibuat dirancang secara menarik dalam sebuah album atau *handmade book* (Muktadir et al., 2020). *Scarpbook* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang menyajikan kumpulan gambar, *taks*, serta elemen visual lainnya yang disusun secara menarik. Penggunaan media *scrapbook* yang dikemas dan dirancang secara menarik memungkinkan peserta didik untuk mempelajari materi secara ringkas melalui gambar yang disajikan, sehingga memperkuat pemahaman terhadap materi pembelajaran (Nurdian et al., 2024)

Menurut Vebrianto et al., (2023) media pembelajaran digital *scrapbook* muncul sebagai alternatif inovatif yang dapat digunakan sebagai sarana belajar efektif, sekaligus meningkatkan keterampilan kreatif. Menurut (Antara et al., 2022) media pembelajaran digital *scrapbook* merupakan media pembelajaran

berbasis digital yang berwujud buku elektrotik (*e-book*), media *scrapbook* digital merupakan gabungan teks, gambar, animasi, serta video dalam satu *platform* multimedia interaktif.. Media ini membantu menjelaskan materi pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar atau elemen menarik lainnya, sehingga dapat meningkatkan perhatian peserta didik serta memfasilitasi pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran.

b. Karakteristik media *scrapbook* digital

Damayanti (dalam Tanjung & Maisarah, 2024) *Scrapbook* digital mempunyai karakteristik sebagai media pembelajaran yaitu:

1. Berbentuk buku digital yang dapat diakses secara daring tanpa batasan waktu dan tempat.
2. Menggabungkan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, animasi, video, serta elemen interaktif untuk menyampaikan materi secara visual dan menarik.
3. Memiliki desain yang estetik dengan elemen dekoratif dan variasi serta tema yang dirancang secara kreatif selaras dengan tujuan pembelajaran.

c. Kelebihan media *scrapbook* digital

Menurut Noer et al., (2022), media pembelajaran *scrapbook* digital memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Menyajikan konten pembelajaran yang beragam sehingga dapat menunjang pemahaman peserta didik.

2. Menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas serta dapat digunakan sebagai pilihan media ketika guru mengalami keterbatasan dalam akses dan metode pengajaran.
3. Mempermudah proses pembelajaran sekaligus mendorong kreativitas dan inovasi melalui penyajian materi yang interaktif dan komunikatif.

d. Kekurangan media *scrapbook* digital

Menurut Cholifah & Fauziah, (2021), selain kelebihan media digital *scrapbook* juga memiliki beberapa keterbatasan yaitu:

1. Proses pembuatan *scrapbook* memerlukan waktu yang relatif lama, terutama apabila desain dan penyusunan media dibuat secara kompleks. Semakin rumit perancangannya, semakin banyak waktu yang diperlukan saat pembuatan.
2. Penggunaan gambar yang terlalu kompleks dan berlebihan cenderung kurang efektif dalam pembelajaran karena dapat mengalihkan perhatian peserta didik dari materi utama, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang optimal.
3. Penggunaan media ini memerlukan akses internet dan kuota data, sementara tidak seluruh wilayah di Indonesia memiliki jaringan internet yang memadai.

e. Pengertian *google sites*

Google sites adalah salah satu *platform* yang menyediakan fitur *websites* untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara *online*. Situs *website* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara *fleksibel*, di mana saja dan kapan saja (Jubaidah & Zulkarnain, 2020). Salah satu contoh situs *website* yang ada dalam *google* adalah *google sites* yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan kelompok maupun individu. *Google sites* merupakan *platform* yang bermanfaat dalam pendidikan di era modern ini seiring dengan perkembangan IPTEK. Sebagai situs *website* berbasis internet, *google sites* memudahkan akses cepat sehingga guru dapat menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif di dalamnya. *Google sites* merupakan fitur *online* yang disediakan *google* untuk membuat *website* berisikan informasi yang dapat dibagikan sesuai dengan kebutuhan penggunaan (Purba et al., 2024). *Google sites* adalah situs *website* berbasis internet yang mendukung proses pembelajaran dengan memungkinkan akses informasi yang mudah dan cepat, serta dapat menambahkan elemen seperti teks, gambar, audi, dan video di dalamnya.

Google sites yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan proses belajar mengajar, *google sites* dapat diisi berbagai konten dari materi yang relevan sumber

pembelajaran yang akan diajarkan, konten tersebut mencakup teks, gambar, video, serta dokumentasi pendukung seperti presentasi atau lembar kerja peserta didik, materi yang dimasukkan berkaitan dengan topik pembelajaran seperti materi pelajaran, latihan soal, atau modul belajar (Fadillah & Aslam, 2022).

f. Manfaat *google sites*

Menurut (Shobri & Rifqi, 2023) *google sites* memiliki beberapa manfaat yaitu:

1. Mempunyai kemudahan dalam penyusunan situs web tanpa memerlukan keterampilan pemrograman mendalam, sehingga guru dapat menciptakan *platform* pembelajaran interaktif yang mudah diakses peserta didik.
2. *Google Sites* menawarkan *fleksibilitas* sehingga dapat menyajikan materi pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah.
3. *Google Sites* berfungsi sebagai *Learning Management System* (LMS) sederhana, di mana pendidik dapat mengintegrasikan berbagai sumber dan tautan, serta menyajikan soal dan evaluasi bagi peserta didik.

Menurut Rosiyana (2021), manfaat *google sites* bagi peserta didik dan guru sebagai berikut:

1. *Google sites* membantu pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.
2. *Google sites* menyediakan materi pembelajaran yang dapat diunduh, diakses dengan mudah sehingga peserta didik dapat belajar secara fleksibel.
3. *Google sites* dapat menyajikan materi secara lengkap dari awal hingga akhir pertemuan, sehingga peserta didik dapat mengakses ulang materi yang ada didalamnya.

Scrapbook digital terintegrasi *google sites* merupakan inovasi dalam media pembelajara denan memadukan *scrapbook* digital yang merupakan buku digital interaktif berisi teks, gambar, video pembelajaran. Penggabungan kedua media tersebut diperuntukkan agar pembelajaran dapat berlangsung sistematis, *fleksibel*, dan menarik, karena *google sites* dapat diintegrasikan dalam satu *platform* terpadu. *Platform* ini menjadi alat pembelajaran yang menarik karena gratis, mudah digunakan, mendukung kolaborasi.

2. IPAS

a. Pengertian IPAS

Pendidikan IPAS adalah bidang studi, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yang merupakan gabungan dari pelajaran IPA dan IPS. IPAS memiliki dua komponen, yaitu sains dan sosial, yang mencakup pengetahuan tentang interaksi antara makhluk hidup dan

benda mati di alam , serta hubungan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial dengan lingkungan mereka (Rani & Mujiyanto, 2023).

IPA berasal dari bahasa Inggris yaitu *natural science* yang berarti Ilmu Pengetahuan Alam. *Natural* berarti alam atau hal yang berhubungan dengan alam, sedangkan ilmu berarti pengetahuan. Jadi, ilmu pengetahuan alam bisa dianggap sebagai ilmu yang berhubungan dengan alam dan mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.. IPA mempunyai peranan penting untuk diajarkan di sekolah dasar.

Menurut Samatowa (dalam Rani & Mujiyanto, 2023) IPAS yaitu:

1. IPA adalah dasar teknologi yang dapat menentukan kemajuan pembangunan suatu negara,
2. Pelajaran yang bersifat tujuan dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis.
3. IPA tidak sekedar menghafal, tetapi juga melibatkan eksperimen atau praktik yang dilakukan oleh peserta didik, memiliki nilai pendidikan yang dapat membentuk kepribadian peserta didik.

b. Ruang lingkup IPAS

Menurut Riyadi et al., (2024), ruang yang mencakup penelitian IPA untuk SD/MI yaitu: 1). Makhluk hidup dan proses kehidupannya yang mencakup manusia, hewan, tumbuhan, interaksi mereka dengan lingkungan, serta aspek kesehatan. 2). Sifat-sifat zat

dan kegunaannya yang meliputi berbagai bentuk zat cair, padat, dan gas. 3) Energi dan perubahan yang terkait, termasuk gaya, suara, panas, magnet, listrik, cahaya, dan alat-alat sederhana. 4). Bumi dan alam semesta yang mencakup tanah, planet, tata surya, serta benda langit yang terdapat di alam semesta.

c. Materi energi

Materi energi memiliki karakteristik yang mengharuskan peserta didik memahami hubungan antara konsep dan penerapannya dalam kehidupan nyata. Energi adalah kapasitas untuk melakukan usaha atau aktivitas, yang diperlukan oleh semua makhluk hidup untuk beraktivitas. Energi tidak dapat dibuat atau dihilangkan, tetapi hanya bisa diubah dari satu bentuk ke bentuk lain melalui transformasi. Misalnya, manusia mengubah energi kimia dari makanan menjadi energi kinetik untuk bergerak atau bermain (Kundaryanti et al., 2023).

Sumber energi terbagi dua menjadi jenis yaitu yang dapat diperbarui dan tidak dapat diperbarui. Sumber terbarukan adalah energi yang berasal dari sumber daya alam yang tidak akan habis. Jenis sumber energi yang dapat diperbarui ini termasuk sumber daya yang dapat digunakan secara terus menerus. Sedangkan sumber energi tidak terbarukan bersifat terbatas karena proses pembuatannya memakan waktu lama (Nurmalia et al., 2022).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Rosyada et al., (2025) melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *google sites*. Penelitian ini bertujuan menghasilkan dan menguji validitas, kepraktisan, serta keefektifan media untuk materi IPAS kelas V pada bab "Bumi sebagai Ruang Hidup" di SDN 159 Palembang, dengan subjek uji coba melibatkan satu guru dan 25 peserta didik kelas V. Metode penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) oleh Dick and Carey. Hasil penelitian menunjukkan validitas tinggi: ahli media 92% (sangat valid), ahli materi 98,46% (sangat valid), dan ahli bahasa 76% (valid setelah revisi ejaan, tanda baca, kapitalisasi, dan kejelasan instruksi); kepraktisan luar biasa dengan skor guru 92,85% (sangat praktis) dan peserta didik 95,54% (sangat praktis), mencerminkan kemudahan penggunaan, elemen interaktif, dan daya tarik visual; sementara efektivitas dibuktikan peningkatan rata-rata pretest 52 menjadi posttest 81,2. *Fitur* unggulan media seperti tombol interaktif, animasi Canva, video pendek, dan game virtual terbukti mengatasi kebosanan peserta didik serta mendukung akses mandiri via *barcode leaflet* bagi peserta didik dengan fasilitas terbatas.
2. Aurellia et al., (2023), melakukan penelitian pengembangan media *google sites* berbasis *ethno sains* pada mata pelajaran ipas sekolah dasar. Penelitian bermula dari observasi awal di SDN Putat Jaya IV Surabaya, kelas IV, yang mengidentifikasi masalah pembelajaran IPAS seperti

monotonnya metode ceramah, kurangnya media interaktif, ketidaksesuaian materi dengan model pembelajaran, serta minimnya respons aktif peserta didik akibat dominasi penyampaian satu arah tanpa feedback positif dari guru. Metode penelitian mengadopsi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) secara sistematis untuk menghasilkan produk media web yang valid, praktis, dan efektif. Hasil penelitian menunjukkan media tersebut sangat valid dengan skor ahli media 96,6% (aspek tampilan, program, kemanfaatan, efek, bahasa) dan ahli materi 98% (relevansi, konten, bahasa), keduanya dalam kategori "sangat layak"; sangat praktis dengan respon peserta didik 93% dan guru 94% (kategori "sangat baik"); serta efektif dengan rata-rata nilai belajar peserta didik 84 dan ketuntasan klasikal 85% (17 dari 20 peserta didik tuntas). Keunggulan media ini mencakup aksesibilitas kapan saja melalui link, tampilan menarik dengan teks, video, audio, animasi, serta integrasi *ethno-sains* yang mendorong pembelajaran mandiri dan aktif.

3. Mardian et al., (2024), melakukan penelitian pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ekosistem Kelas V SDN 1 Karang Bayan. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang dimodifikasi menjadi empat tahap utama *Analysis, Design, Development, dan Implementation* untuk menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada topik "Energi dan

Sumber Energi dalam Kehidupan Sehari-hari", melibatkan 18 peserta didik kelas IV C. Media divalidasi oleh ahli media (90%, Sangat Valid), ahli materi (93,75%, Sangat Valid), dan ahli praktisi (94,64%, Sangat Valid), mencakup aspek penyajian, tampilan, suara, operasional, kurikulum, interaksi, serta bahasa. Respons peserta didik pada uji coba kelompok kecil mencapai 95% (Sangat Menarik) dan kelompok besar 97,22% (Sangat Menarik), menegaskan kelayakan media untuk proses belajar mengajar yang lebih menarik dan mandiri.

4. Amalina (2020) melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dengan pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPA masih didominasi penggunaan buku cetak dan metode ceramah, sehingga peserta didik kurang aktif dan hasil belajar belum optimal. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* melalui beberapa tahapan, mulai dari analisis kebutuhan, desain produk, validasi, hingga uji coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *scrapbook* yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan sangat baik berdasarkan penilaian ahli materi (85%) dan ahli media (86%). Selain itu, hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan media *scrapbook* dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakannya.

5. Wahyudi et al., (2024) melakukan penelitian pengembangan multimedia digital *scrapbook* pada materi bagian-bagian mata untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian ini didasarkan pada kondisi pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dan media terbatas, sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami materi dan kurang aktif dalam belajar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan berupa *scrapbook* digital yang memadukan teks, gambar, video, serta kuis interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kevalidan sangat baik dengan nilai rata-rata 86,5% berdasarkan penilaian ahli. Media juga dinilai sangat praktis karena mudah digunakan serta mendapat respon positif dari guru dan peserta didik. Dari aspek keefektifan, penggunaan media ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan ketuntasan belajar mencapai 100%.

Berdasarkan kelima penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* digital dan media *google sites* layak digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis *google sites* dan *scrapbook* digital memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi berdasarkan penilaian ahli, respon guru, dan peserta didik. Media tersebut juga mampu meningkatkan ketertarikan, partisipasi, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penyajian materi

yang interaktif dan mudah diakses. Oleh karena itu, temuan-temuan tersebut menjadi dasar yang mendukung penelitian yang akan dilakukan yaitu pengembangan media *scrapbook* digital terintegrasi *google sites* pada pembelajaran IPAS materi energi kelas IV sekolah dasar.

C. Kerangka Berpikir

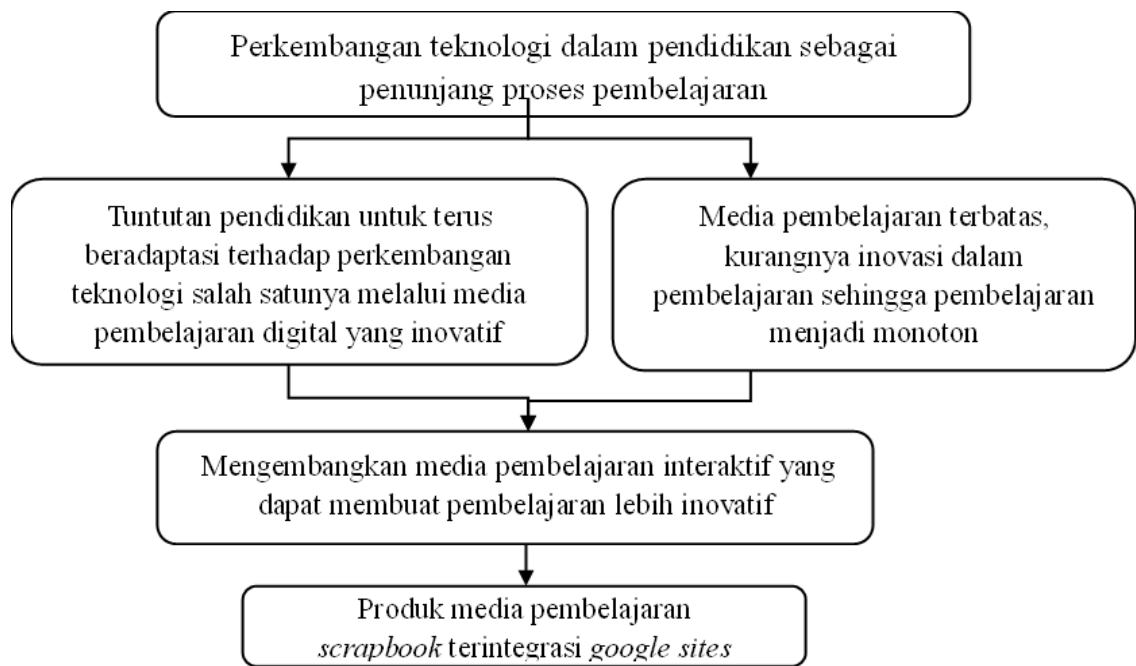
Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan di era digital mengharuskan dunia pendidikan untuk beradaptasi secara terus-menerus, terutama dalam penggunaan media pembelajaran digital. Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga berupaya menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, efisien, dan berarti. Guru perlu berinovasi dalam menciptakan dan menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Media pembelajaran digital dapat menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan metode pengajaran tradisional yang cenderung berfokus pada guru dan bersifat monoton. Penggunaan media yang sesuai, diharapkan proses belajar bisa meningkatkan motivasi peserta didik, memudahkan pemahaman materi, dan membantu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, terutama dalam pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

Kenyataannya pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar masih banyak bergantung pada buku paket yang berisi teks dan kurang variatif. Kondisi ini mengakibatkan pembelajaran terasa monoton, kurang menarik, dan berdampak pada rendahnya motivasi serta pemahaman peserta didik,

khususnya dalam materi energi yang dianggap abstrak bagi peserta didik kelas IV SD yang masih berada pada tingkat konkret. Melalui penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa proses belajar peserta didik kelas IV SD belum mencapai hasil yang optimal, oleh karena itu, sangat diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sumber belajar digital yang dapat diakses dengan mudah dan *fleksibel*.

Media *scrapbook* digital yang terintegrasi dengan *google sites* dianggap sebagai solusi yang tepat untuk menghadapi masalah tersebut. *Scrapbook* digital dapat menyajikan materi lewat teks, gambar, ilustrasi, video, serta aktivitas interaktif yang menarik, sedangkan *google sites* berperan sebagai *platform* yang menyatukan semua konten dalam satu situs web yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Harapannya, integrasi ini mampu meningkatkan ketertarikan, motivasi, dan pemahaman peserta didik mengenai materi IPAS.

Penelitian pengembangan media *scrapbook* digital yang terintegrasi dengan *google sites* ini dikembangkan setelah dilakukan analisis kebutuhan, lalu diuji kelayakannya melalui validasi oleh para ahli. Media yang dihasilkan diharapkan layak digunakan sebagai media dan sumber belajar digital dalam pelajaran IPAS untuk kelas IV SD serta mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

1. Prosedur pengembangan media *scrapbook* digital terintegrasi *google sites* yang dilakukan melalui tahapan penelitian dan pengembangan (R&D) dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
2. Media *scrapbook* digital terintegrasi *google sites* pada mata pelajaran IPAS materi energi kelas IV SD memiliki tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan penilaian ahli.