



Pengembangan Media *Scrapbook Digital* Materi ASEAN Berbasis Pendekatan STEM Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Hijraroh Nurkhalimah ✉, Universitas PGRI Madiun

Suyanti, Universitas PGRI Madiun

Apri Kartikasari, Universitas PGRI Madiun

✉ hijraroh_2102101230@mhs.unipma.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa *scrapbook digital* berbasis pendekatan STEM pada materi ASEAN untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar. Pengembangan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, *Implementasi*, dan Evaluasi. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan karakteristik materi. Desain dan pengembangan media dilakukan menggunakan aplikasi Canva, dengan menyusun konten visual interaktif yang mencakup materi ASEAN, gambar, video, dan aktivitas sederhana berbasis STEM guna mendorong pemikiran kritis dan kontekstual. Validasi dilakukan oleh ahli materi, media, dan bahasa untuk menilai kelayakan isi, desain, serta kebahasaan. Setelah revisi, media diujicobakan secara terbatas kepada 10 siswa kelas VI. Hasil validasi menunjukkan media sangat layak dengan skor 96% (materi), 100% (media), dan 85,71% (bahasa). Uji coba menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 88,95% serta tanggapan positif dari siswa terhadap media. Temuan ini menunjukkan bahwa media *scrapbook digital* berbasis STEM tidak hanya layak dan efektif, tetapi juga mampu menjadi alternatif media pembelajaran IPAS yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *Scrapbook digital*, STEM, media pembelajaran, ASEAN, IPAS, sekolah dasar.



PENDAHULUAN

Pembelajaran IPAS diSD, khususnya materi ASEAN, masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru dan penggunaan buku teks. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap konsep-konsep kawasan Asia Tenggara sering bersifat hafalan dan kurang bermakna. Siswa juga cenderung pasif karena tidak dilibatkan secara aktif dalam proses eksplorasi materi yang kontekstual dan aplikatif. Di sisi lain, Kurikulum Merdeka menuntut pendekatan yang holistik, interdisipliner, dan mendorong kemampuan berpikir kritis serta kreativitas siswa melalui model pembelajaran seperti *Project Based Learning* (PjBL) dan integrasi profil pelajar Pancasila.

Masalah yang muncul adalah kurangnya media pembelajaran inovatif yang mampu menjembatani kebutuhan pembelajaran kontekstual dan integratif. Guru masih mengalami kesulitan dalam menyediakan media yang mampu mengaitkan materi ASEAN dengan pendekatan STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*), padahal pendekatan ini sangat potensial dalam menjadikan pembelajaran lebih eksploratif dan bermakna. Maka dari itu, dibutuhkan pengembangan media yang menyajikan materi secara menarik, tetapi juga mengintegrasikan pendekatan STEM serta mendukung kegiatan proyek yang relevan dengan kehidupan siswa.

IPAS merupakan bidang studi yang memiliki cakupan luas dan sering kali menantang untuk dihubungkan secara langsung dengan situasi nyata dalam proses pembelajaran Amala et al., (2023). Materi ini bertujuan membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif siswa mengenai ASEAN sehingga mereka dapat menghargai keberagaman dan pentingnya kerjasama regional demi kemajuan bersama. Dalam pembelajaran IPAS pada materi ASEAN menggunakan metode yang menekankan pada pembelajaran interdisipliner dan terintegrasi dengan menggunakan pendekatan STEAM. Pendekatan pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan belajar mengajar yang terencana dan sistematis (Fatimah, 2018).

Pemanfaatan media digital dalam mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran selain berfungsi dalam penyampaian materi, media digital juga dapat menunjang proses pembelajaran melalui berbagai metode yang inovatif dan adaptif yang disesuaikan dengan karakteristik dan keperluan peserta didik (Singh et al., 2020). Media pembelajaran digital telah berkembang pesat dalam beragam bentuk, seperti video pembelajaran, e-book interaktif, dan aplikasi edukatif berbasis teknologi, yang masing-masing memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Salah satu bentuk media digital yang merupakan hal baru dan belum banyak dijadikan pilihan oleh pengguna lain, khususnya dalam pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar, adalah scrapbook digital. Media ini berpeluang besar dalam hal mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan kreativitas, serta mendukung pembelajaran yang kontekstual dan bermakna melalui pendekatan visual dan naratif yang menyenangkan.

Scrapbook digital adalah aktivitas menyusun dan memperindah foto atau gambar dengan memanfaatkan teknologi digital, sehingga memungkinkan pengguna untuk mengedit dengan menambahkan elemen seperti gambar, teks, audio, maupun video Yono, (2022). *Scrapbook digital* bisa menjadi opsi media pembelajaran yang mampu menarik minat dan meningkatkan efektivitas belajar siswa SD dalam materi ASEAN.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook Digital* berbasis pendekatan STEM yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi ASEAN di kelas VI SD. Media ini dirancang untuk menyajikan materi secara visual dan interaktif, serta mendorong siswa untuk berpikir secara ilmiah dan kontekstual. Penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya inovasi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan

informasi, tetapi juga menumbuhkan keterampilan abad ke-21 melalui media digital yang sesuai dengan karakteristik siswa masa kini. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dan pengembang media pembelajaran dalam menciptakan sumber belajar yang kreatif dan relevan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (Research and Development/R&D), yaitu pendekatan yang menggabungkan proses perancangan dan pengujian efektivitas sebuah produk. Menurut Nurhasanah (2022), penelitian R&D bertujuan menghasilkan produk tertentu dan mengevaluasi tingkat efektivitasnya dalam konteks penggunaan. Dalam proses ini, digunakan model pengembangan ADDIE sebagai kerangka kerja. Seperti dijelaskan oleh (Kurnia ET AL., (2019) model ADDIE merupakan pendekatan sistematis dalam pengembangan pembelajaran yang bersifat umum dan fleksibel untuk berbagai kebutuhan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bagi 02 yang beralamat di Jl. Raya Candi No. 44, Kelurahan Bagi, Kecamatan Madiun, Kabupaten Madiun. Kegiatan penelitian berlangsung selama tiga bulan, yaitu bulan Maret sampai dengan bulan Mei tahun ajaran 2024/2025 semester genap. Produk media yang dikembangkan akan diujicobakan kepada siswa kelas VI, dengan jumlah peserta didik utama dalam proses uji coba sebanyak 10 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi langsung dan penyebaran angket, kemudian dilengkapi dengan tes tertulis berupa pre-test dan post-test untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Angket yang digunakan meliputi empat jenis instrumen, yaitu validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan respon siswa. Setiap instrumen dianalisis menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 sampai dengan 5, dimana penilaian dilakukan dengan cara mencentang kolom yang diberikan. Ketentuan pemberian skor sebagai berikut.

Table 1. Interval Skala Likert

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 5	Sangat Baik
2.	Skor 4	Baik
3.	Skor 3	Cukup
4	Skor 2	Tidak Baik
5.	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Skor yang diperoleh dari penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dianalisis menggunakan rumus tertentu sebagaimana dijelaskan berikut ini.

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

Setelah mendapatkan persentase hasil validasi, tingkat efektivitas dan validitas yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, serta ahli bahasa dapat ditentukan berdasarkan kriteria kelayakan berikut ini:

Table 2. Kriteria Kelayakan Media

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1.	$81\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
2.	$61\% < x \leq 80\%$	Layak
3.	$41\% < x \leq 60\%$	Cukup
4.	$21\% < x \leq 40\%$	Tidak layak
5.	$0\% < x \leq 20\%$	Sangat tidak layak

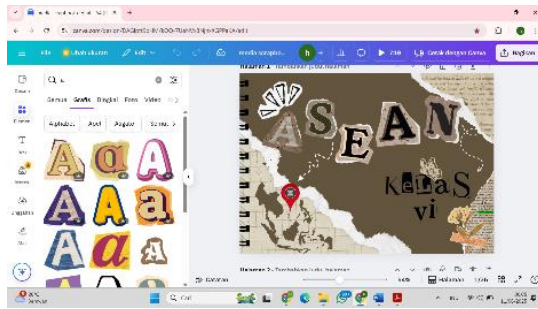
HASIL PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran Scrapbook Digital berbasis pendekatan STEM pada materi ASEAN untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan utama yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil akhir dari pengembangan ini adalah media scrapbook digital interaktif yang memuat materi negara-negara anggota ASEAN, lengkap dengan teks, gambar, video pembelajaran, dan elemen visual pendukung lainnya. Media dirancang menggunakan Canva sebagai alat desain dan Heyzine untuk konversi ke format buku digital yang dapat diakses secara online.

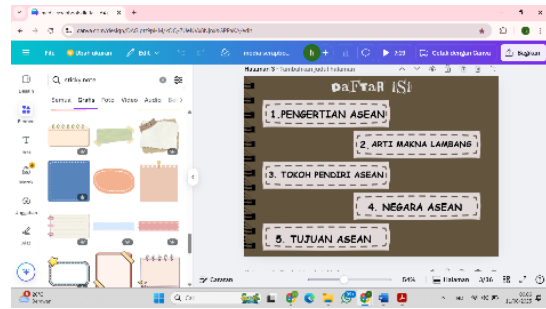
Hasil analisis di SDN Bagi 02 Kabupaten Madiun menunjukkan bahwa pembelajaran IPS kelas VI masih bersifat konvensional, penggunaan metode ceramah secara dominan serta ketergantungan pada buku paket sebagai sumber belajar tunggal membuat siswa mengalami hambatan dalam memahami materi terutama dalam mengenali negara anggota ASEAN dan karakteristiknya, serta menurunkan minat belajar karena pembelajaran terasa monoton. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21. Mengacu pada Kurikulum Merdeka, media scrapbook digital dikembangkan dengan pendekatan STEM untuk mengintegrasikan materi ASEAN dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila seperti berpikir kritis, gotong royong, dan kemandirian.

Pada tahap desain, pengembang menyusun struktur isi scrapbook digital dengan menetapkan setiap halaman untuk satu negara ASEAN yang berisi informasi penting seperti nama negara, ibu kota, bendera, mata uang, bahasa nasional, dan ciri khas budaya. Seluruh konten disusun secara ringkas dan informatif serta dilengkapi elemen visual seperti ikon, warna, dan ilustrasi khas guna memperkuat daya tarik media. Pemilihan format digital dengan tampilan menarik bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat materi, sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Media scrapbook digital ini menjadi bentuk inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang selaras dengan pendekatan STEM dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, aktif, dan menyenangkan bagi siswa.

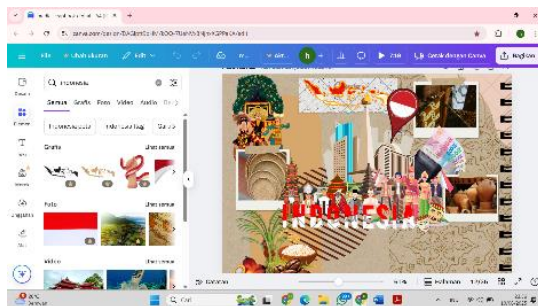
Tabel 3. Desain Scrapbook digital.



Desain cover media *Scrapbook digital*.



Desain daftar isi media *Scrapbook digital*.



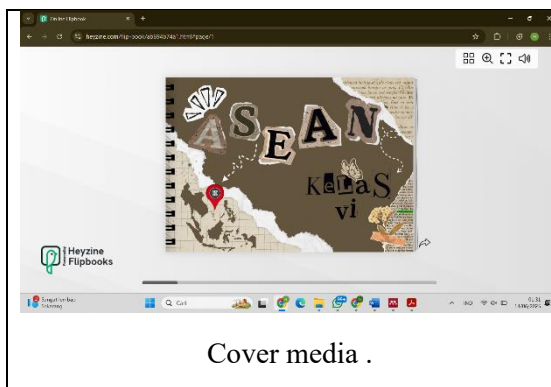
Desain nama negara media *Scrapbook digital*.



Desain materi media *Scrapbook digital*.

Setelah desain scrapbook selesai di *Canva*, file diekspor dan diunggah ke platform *Heyzine* untuk diubah menjadi flipbook digital yang interaktif. Tautan hasil unggahan kemudian dibagikan kepada guru dan siswa melalui berbagai media pembelajaran daring seperti *WhatsApp* atau *Google Classroom*.

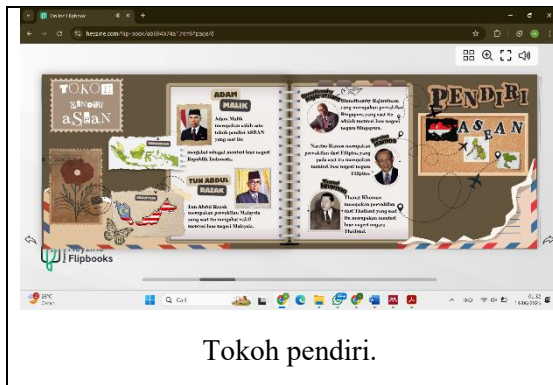
Table 4. Media *Scrapbook digital* yang sudah siap diujikan.



Cover media .



Daftar isi.



Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan hasil rata-rata skor berturut-turut sebesar 96%, 100%, dan 85,71%, yang seluruhnya termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa media scrapbook digital memenuhi kriteria isi, tampilan visual, dan kebahasaan yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar.

Table 5. Hasil validasi ahli materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
1.	Materi yang terdapat di dalam media <i>Scrapbook Digital</i> sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP).	5	Sangat Baik
2.	Materi disajikan secara sistematis dan logis, memudahkan pemahaman siswa.	5	Sangat Baik
3.	Materi dalam media dapat digunakan secara praktis dalam kegiatan pembelajaran di kelas VI SD.	5	Sangat Baik
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran kelas VI SD.	4	Baik
5.	Materi disajikan dengan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan pemahaman siswa SD.	5	Sangat Baik
Jumlah		24	
Presentase		96%	
Kategori			Sangat layak

Table 6. Hasil validasi ahli media

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
1.	Tata letak (layout) scrapbook digital tertata rapi dan mudah dipahami.	5	Sangat Baik
2.	Pemilihan warna menarik dan sesuai untuk siswa sekolah dasar.	5	Sangat Baik
3.	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca oleh siswa kelas VI.	5	Sangat Baik
4.	Ilustrasi atau gambar yang digunakan mendukung isi materi.	5	Sangat Baik
5.	Desain media menarik dan memotivasi siswa untuk belajar.	5	Sangat Baik
6.	Menu dan tombol navigasi berfungsi dengan baik.	5	Sangat Baik
7.	Media scrapbook digital dapat diakses dengan baik di perangkat yang umum (laptop/tablet).	5	Sangat Baik
8.	Setiap bagian dalam media dapat diakses tanpa kendala teknis.	5	Sangat Baik
9.	Media scrapbook digital mempermudah siswa memahami materi kerja sama ASEAN.	5	Sangat Baik
10.	Media scrapbook memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.	5	Sangat Baik
Jumlah		50	
Presentase		100%	
Kategori			Sangat Baik

Table 7. Hasil validasi ahli Bahasa

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
1.	Bahasa yang digunakan dalam Media <i>Scrapbook Digital</i> sesuai dengan Tingkat siswa SD.	4	Baik
2.	Konstruksi penggunaan istilah/symbol/ lambang yang menggambarkan suatu konsep satau sejenisnya.	5	Sangat Baik
3.	Penyusunan kalimat sesuai dengan tata bahasa Indonesia yang baik dan benar.	4	Baik
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami (tidak menimbulkan kebingungan / ambigu)	4	Baik
5.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kamus besar bahasa Indonesia (KBBI).	5	Sangat Baik
6.	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif.	4	Baik
7.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.	4	Baik
Jumlah		30	
Presentase		85,71%	
Kategori			Sangat Layak

Implementasi media dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas VI SDN Bagi 02, Kabupaten Madiun. Data terkait hasil belajar siswa memperlihatkan adanya peningkatan dari rata-rata nilai pretest sebesar 46,1 menjadi 87,1 pada posttest. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa penggunaan scrapbook digital mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ASEAN secara signifikan. Di samping itu, hasil angket dari siswa menunjukkan respon yang sangat positif, dengan rata-rata persentase mencapai 92%, yang tergolong dalam kategori “Sangat Baik”. Siswa merasa terbantu dalam memahami materi karena media menyajikan informasi secara visual dan menarik, serta memuat konten interaktif seperti gambar, video, dan aktivitas berbasis STEM yang memicu rasa ingin tahu mereka.

Table 5. *hasil nilai pretest dan posttest siswa kelas VI*

No.	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Presentase Peningkatan (%)
1.	AD	48	90	87,50%
2.	AR	48	90	87,50%
3.	AI	48	90	87,50%
4.	DS	45	86	91,11%
5.	JB	46	87	89,13%
6.	LP	44	84	90,91%
7.	LS	46	86	86,96%
8.	NJ	48	90	87,50%
9.	RA	44	84	90,91%
10.	Y	44	84	90,91%
Jumlah		461	871	88,53%
Rata – Rata		46,1	87,1	88,95%

Oleh karena itu, media pembelajaran scrapbook digital dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS. Penerapan pendekatan STEM dalam media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta kolaboratif sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

PEMBAHASAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berupa Scrapbook Digital dengan pendekatan STEM untuk materi ASEAN pada siswa kelas VI SD. Berdasarkan hasil validasi, media dinyatakan sangat layak oleh ahli materi (96%), ahli media (100%), dan ahli bahasa (85,71%). Keefektifan media juga terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai yang meningkat sebesar 88,95% setelah penerapan media tersebut.

Peningkatan hasil belajar siswa mencapai 88,95%, yang berarti terjadi peningkatan signifikan. Hal ini mendukung penelitian Sakinah et al., (2023) bahwa penggunaan media visual dan interaktif berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman konsep IPS. Yulinda, (2022) juga menekankan bahwa metode ceramah yang masih dominan dalam pembelajaran IPS perlu digantikan dengan media yang menarik dan partisipatif.

Bahrum et al., (2017) menegaskan bahwa pendekatan STEM juga mendukung pencapaian kognitif dan afektif siswa, terutama dalam pembelajaran berbasis proyek dan pemecahan masalah nyata. Scrapbook digital dalam penelitian ini menjawab kebutuhan tersebut dengan memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir, berkreasi, dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Temuan ini mendukung teori Dhiya et al., (2024) yang menyatakan bahwa media digital mendorong motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan tampilan yang menarik, visualisasi yang kuat, serta aksesibilitas tinggi melalui perangkat digital, Scrapbook digital menjawab tantangan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton.

Scrapbook digital juga mendukung penerapan pendekatan STEM sebagaimana dijelaskan oleh Davidi et al., (2021) dan Anggraini et al., (2017), yang menekankan integrasi sains,

teknologi, teknik, dan matematika dalam pembelajaran kontekstual. Dalam media yang dikembangkan, siswa diajak tidak hanya menghafal nama-nama negara ASEAN, tetapi juga memahami aspek geografis, budaya, dan statistik melalui pendekatan proyek dan eksplorasi digital.

Menurut Handayani et al., (2024), pembelajaran berbasis STEM membimbing siswa menyelesaikan masalah nyata, merancang produk, dan bekerja kolaboratif. Media ini merepresentasikan penerapan tersebut, karena siswa aktif dalam membaca, menafsirkan gambar, hingga menyusun urutan informasi secara visual, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Lebih lanjut, Noer et al., (2022) menyatakan bahwa Scrapbook digital memiliki beberapa keunggulan, seperti kemudahan akses, tampilan yang menarik, dan fleksibilitas dalam desain. Hal ini selaras dengan respons siswa dalam penelitian ini, yang menunjukkan antusiasme tinggi dan peningkatan pemahaman terhadap materi ASEAN. Kekurangan yang dicatat oleh Noer, seperti waktu pembuatan yang lama, dapat diatasi melalui perencanaan desain yang efisien dengan bantuan platform seperti Canva dan Heyzine. Sebagaimana dikemukakan oleh Nurpratama et al., (2023), Scrapbook digital bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga sarana membangun pengalaman belajar siswa melalui elemen kreatif dan partisipatif.

Penelitian ini menambah bukti bahwa media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sangat diperlukan dalam mendukung transformasi pendidikan dasar. Media ini tidak semata-mata berfungsi sebagai alat bantu visual, melainkan juga berperan sebagai sarana integratif yang menghubungkan materi pembelajaran dengan keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital, kerja sama, dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah.

Scrapbook digital juga dapat dikaitkan dengan hasil penelitian Septia et al., (2022) yang mengembangkan Scrapbook berbasis kearifan lokal untuk IPS. Meski konteksnya berbeda, keduanya menunjukkan bahwa Scrapbook digital efektif dalam menjembatani materi abstrak menjadi konkret melalui pendekatan visual dan kontekstual.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Scrapbook Digital berbasis STEM yang valid, layak, dan efektif untuk pembelajaran IPS materi ASEAN di kelas VI SD. Media ini menggabungkan tampilan visual interaktif dengan unsur sains, teknologi, rekayasa, dan matematika yang mendorong keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Hasil validasi menunjukkan media sangat layak digunakan, dan uji coba menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 88,95% serta respon siswa yang sangat positif.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain pelaksanaan uji coba yang hanya dilakukan di satu sekolah, jumlah partisipan yang terbatas, serta cakupan penelitian yang hanya terfokus pada satu tema saja. Selain itu, media masih bergantung pada koneksi internet. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya dilakukan dalam cakupan lebih luas, mencakup tema IPS lain, serta mengeksplorasi platform yang bisa diakses secara luring. Penelitian ini memberikan kontribusi sebagai media pembelajaran digital yang mendukung penguatan kompetensi abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Amala Sundari, Fany Isti Fauzia, & Tin Rustini. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Pada Buku Tema 1 ASEAN Untuk Siswa Kelas VI SD. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 104–111. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i1.782>
- Anggraini, Flatya Indah, & Huzaifah, Siti. (2017). Implementasi STEM dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Menengah Pertama. *Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya*, 1(1), 722–731.
- Bahrum, Suraya, Wahid, Norsalawati, & Ibrahim, Nasir. (2017). Integration of STEM Education in Malaysia and Why to STEAM. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 7(6), 645–654. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v7-i6/3027>
- Davidi, Elisabeth Irma Novianti, Sennen, Eliterius, & Supardi, Kanisius. (2021). Integrasi Pendekatan STEM (Science, Technology, Enggeenering and Mathematic) Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(1), 11–22. <https://doi.org/10.24246/j.js.2021.v11.i1.p11-22>
- Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani, & Nadila Sofia Hidayat. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 12–21. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- Fatimah. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Daring Berbasis Budaya Lokal Ngaha Aina Ngoho’’ pada Matakuliah Sejarah Sosial Ekonomi. *Pena Literasi*, 1(2), 108.
- Kurnia, Tia Dwi, Lati, Cica, Fauziah, Habibah, & Trihanton, Agus. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525. Retrieved from https://www.academia.edu/86364332/Model_Addie_Untuk_Pengembangan_Bahan_Ajar_Berbasis_Kemampuan_Pemecahan_Masalah_Berbantuan_3D_Pageflip
- Natasya Nurul Lathifa, Khairil Anisa, Sri Handayani, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 69–81. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i2.2869>
- Noer, Syifa Fauziah, Hakim, Zerri Rahman, & Setiawan, Sigit. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Canva Pada Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(2), 168–182. <https://doi.org/10.31949/jee.v5i2.4198>
- Nurpratama, Rika Rosiana, & Faznur, Lutfi Syauki. (2023). Pengembangan Media Scrapbook terhadap Keterampilan Menulis Pantun pada Kelas VII. *KABASTRA: Kajian Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 94–102. <https://doi.org/10.31002/kabasttra.v2i2.269>
- Sakinah, Zahroh As, Hendrayana, Aan, & Hariyadi, Rudi. (2023). Aplikasi Media Pembelajaran e-Asean pada Materi IPS Kelas VI di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 2103–2112.
- Septia, Delfi, Murjainah, Murjainah, & Rahmawati, Puji. (2022). Pengembangan Digital Scrapbook Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1215. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.9061>
- Singh, Perbindar Kaur Pajan, & Hashim, Harwati. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Siti Nurhasanah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri Rejosari. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 2(3), 75–84. <https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.333>
- Yono, Sugi, & Estiasuti, Arini. (2022). Pengembangan Media Scrapbook Digital Model Problem-Based Learning Pada Muatan Ips. *Joyful Learning Journal*, 11(1), 7–12.

<https://doi.org/10.15294/jlj.v1i1.54857>

Yulinda, F. R. (2022). Peran Metode Mengajar Dalam Pembelajaran Ips Roles of Teaching Methods in Social Studies Learning. *Social Studies*, 1–15. Retrieved from <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/social-studies/article/download/4140/3800>