

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda-benda mati di alam semesta serta hubungan antara keduanya. Selain itu, IPAS juga mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai anggota masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungannya. Peserta didik dapat melihat fenomena alam dan sosial secara terpadu saat mempelajari lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman dasar yang relevan tentang literasi finansial, sejarah, budaya, dan memahami hubungan antara kondisi alam dan kehidupan manusia. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS di sekolah dasar idealnya bersifat kontekstual, berbasis lingkungan sekitar, dan bermakna agar materi yang dipelajari dapat langsung diaplikasikan dalam kehidupan nyata.²

Dalam pembelajaran IPAS siswa dapat memahami hubungan antara kondisi alam dan kehidupan manusia atau sosial melalui ilmu geografi. Mempelajari ilmu geografi sendiri sangat penting, karena pembelajaran geografi bertujuan agar siswa memahami dasar-dasar konsep geografi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Beberapa konsep geografi sederhana yang bisa diajarkan antara lain koordinat atau petunjuk arah, wilayah, peta, iklim, dan lingkungan. Pentingnya mempelajari geografi di sekolah dasar adalah untuk membangun pemahaman awal tentang dunia,

² KURIKULUM DAN ASESMEN PENDIDIKAN Prof. Dr. Toni Toharudin, S.Si., M.Sc.,
BADAN STANDAR and KEMENDIKDASMEN, *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*,
2022.

mengembangkan rasa ingin tahu, dan kesadaran global yang ada pada dunia sekitar mereka, serta mengembangkan apresiasi terhadap keberagaman lingkungan mereka. Selain itu, geografi membantu siswa memahami pengetahuan dasar tentang ruang dan lingkungan, yang krusial untuk memahami hubungan manusia dengan alam sekitarnya.³

Tujuan mempelajari ilmu geografi adalah agar siswa memiliki pemahaman terhadap karakteristik geografis Indonesia. Pembelajaran geografi di kelas, terutama pada mata pelajaran IPAS, memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang dunia. Peta sebagai bentuk perwakilan visual dari permukaan bumi merupakan alat yang efektif dalam membentuk pemahaman geografis yang menyeluruh dan bisa diterapkan. Peta dapat memberikan informasi yang banyak tentang suatu daerah, seperti lokasi, luas, bentuk, kondisi geografis, sumber daya alam, dan hubungan antarwilayah. Peta berfungsi untuk mencatat atau menggambarkan secara teratur posisi data permukaan bumi. Pentingnya mempelajari peta di SD dapat membantu siswa memahami dan menganalisis kondisi suatu wilayah yang terlihat dalam peta. Peta menjadi alat yang sangat berguna dalam mempelajari, memahami, dan menganalisis karakteristik suatu wilayah. Mempelajari karakteristik suatu wilayah dalam pelajaran IPS sangat penting karena membantu siswa memahami hubungan antara manusia, lokasi, dan lingkungan.⁴

³ Prof. Dr. Toni Toharudin, S.Si., M.Sc., BADAN STANDAR and KEMENDIKDASMEN.

⁴ Virgilius Darwin R.N Tangga, Siti Halimatus Sakdiyah, and Denna Delawanti C, 'Pengembangan Media Peta Pada Pembelajaran IPS Materi Letak Geografis Berbasis Kelas 5 SD', *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5.1 (2021), 690–97
<<https://conference.unikama.ac.id/artikel/>>.

Maka mempelajari geografi suatu wilayah dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar harus berfokus pada pendekatan konkret dan kontekstual karena siswa belajar dari hal-hal yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa belum mampu berpikir secara abstrak sepenuhnya, sehingga mereka membutuhkan objek fisik, alat peraga, atau fenomena nyata yang ada di lingkungan sekitarnya, seperti peta atau denah lingkungan untuk dapat memahami konsep-konsep geografis dan keruangan dengan baik.⁵Selain itu, pembelajaran yang kontekstual ini juga didukung oleh teori *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dari John Dewey, yang menegaskan bahwa proses belajar akan jauh lebih bermakna jika siswa dihadapkan pada situasi dunia nyata yang menghubungkan pengetahuan akademis dengan penerapannya di masyarakat. Oleh karena itu, guru menjadi peran penting dalam membantu proses belajar siswa. Di dunia pendidikan, tugas seorang guru adalah menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung.⁶

Selain peran guru dalam proses belajar, siswa saat pembelajaran diharapkan memiliki motivasi yang tinggi karena motivasi siswa yang tinggi dapat meningkatkan partisipasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar, serta menumbuhkan karakter yang kuat. Siswa yang termotivasi akan lebih

⁵ Jean Piaget, *The Psychology of Intelligence*, (London: Routledge, 2001), h. 135. (Atau bisa menggunakan buku terjemahan Indonesia: Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Yogyakarta: Kanisius, 2001).

⁶ John Dewey, *Democracy and Education*, (New York: Macmillan, 1916), h. 89. (Atau menggunakan buku CTL Indonesia: Elaine B. Johnson, *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*, Bandung: MLC, 2007).

sungguh-sungguh, lebih aktif, dan mampu menyerap serta mengingat materi pelajaran lebih baik. Pentingnya motivasi dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman konsep ini sejalan dengan pandangan Konstruktivisme Jean Piaget, yang menyatakan bahwa pemahaman konseptual yang kuat lahir dari partisipasi aktif siswa dalam mengonstruksi pengetahuannya.⁷Selain itu, keaktifan dan kesungguhan siswa dalam menyerap materi juga didukung oleh teori *Progresivisme John Dewey*. Dewey menekankan bahwa melalui prinsip *learning by doing* atau disebut belajar dengan melakukan yang juga melandasi pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL), pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga siswa dapat mengingat materi pelajaran dengan lebih baik.⁸ Maka dari itu, untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang aktif, guru perlu menerapkan metode dan strategi yang mendorong keterlibatan langsung siswa, Pembelajaran aktif mendorong semangat, meningkatkan ketekunan dan motivasi belajar yang tinggi.

Motivasi belajar penting karena sebagai pendorong yang membuat siswa bersemangat, tekun, dan memiliki energi lebih untuk belajar, yang pada akhirnya membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi belajar adalah faktor kunci yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam meraih tujuan pembelajaran. Kehadiran motivasi ini memiliki peran penting dalam menentukan apakah siswa akan berhasil atau gagal dalam melaksanakan proses pembelajaran. Ketika siswa kurang memiliki motivasi

⁷ Jean Piaget, *The Psychology of Intelligence*, (London: Routledge, 2001), h. 135. (Atau bisa menggunakan buku terjemahan Indonesia: Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Yogyakarta: Kanisius, 2001).

⁸ John Dewey, *Democracy and Education*, (New York: Macmillan, 1916), h. 89.

yang kuat mencapai tujuan pembelajaran akan menjadi tantangan yang berat. Maka dari itu perlu adanya alat bantu untuk mempermudah penyampaian materi dan membantu proses pemahaman dalam belajar mengajar. Alat bantu tersebut berupa media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media yang digunakan tersebut harus dapat membantu siswa memahami dan menerapkan konsep-konsep ilmiah dalam konteks yang nyata. Agar siswa tidak berfikir secara abstrak saat proses pembelajaran.⁹

Setelah melakukan observasi di kelas IV MI Nasyiatul Muhtadiin, peneliti menemukan siswa terlihat kurangnya motivasi belajar pada pembelajaran IPAS terlihat dari ketidakfokusan mereka saat guru menjelaskan dan mereka cenderung diam dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran IPAS, siswa juga mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran IPAS sehingga membuat siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang ada dalam materi Peta pelajaran IPAS terutama hubungan antarwilayah dalam peta. Kondisi ini menggambarkan kurangnya kegiatan pembelajaran yang menarik dan lingkungan belajar yang kondusif.¹⁰ Kondisi rendahnya motivasi belajar yang ditemukan di lapangan ini dapat dianalisis lebih mendalam menggunakan indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno. Menurut Hamzah B. Uno, motivasi belajar dapat diidentifikasi melalui beberapa aspek utama, di antaranya adalah adanya hasrat dan keinginan yang kuat, adanya

⁹ A L Mikraj and Khamila Husna, 'Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', 4.1 (2023), 981–90.

¹⁰ Observasi di kelas IV D MI Nasyiatul Muhtadiin : 20 September 2025

dorongan dan kebutuhan dalam belajar, serta adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.¹¹

Apabila dikaitkan dengan hasil observasi, indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar serta hasrat untuk berhasil yang kuat belum tampak pada diri siswa. Hal ini terbukti dari sikap siswa yang cenderung diam dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran, yang menandakan tidak adanya dorongan internal untuk aktif menguasai materi peta. Selanjutnya, indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar juga tidak terpenuhi di kelas tersebut. Faktanya bahwa guru hanya menggunakan materi dan latihan-latihan soal yang ada pada buku LKS memicu rasa mudah bosan dan ketidakfokusan pada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Iklima Dara Larossa, S. Pd, selaku Wali kelas IV D proses pembelajaran IPAS, guru hanya menggunakan materi dan latihan-latihan soal yang ada pada buku LKS, sehingga menyebabkan siswa berfikir secara abstrak dalam membayangkan hal-hal yang diajarkan oleh guru yang seharusnya siswa dapat mengamati, mengeksplorasi kegiatan pembelajaran IPAS secara konkret. Siswa belum dapat memahami batas wilayah peta, dan unsur-unsur dalam peta. Materi yang ada di LKS juga terlalu padat tetapi belum terstruktur, siswa menjadi bosan dan tidak dapat memahami konsep peta dengan baik.¹²

Karena faktor-faktor tersebut membuat motivasi belajar siswa rendah pada pembelajaran IPAS di kelas IV MI Nasyiatul Mubtadiin, maka

¹¹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 23.

¹² Iklima Dara Larossa, S. Pd, wawancara, MI Nasyiatul Mubtadiin : 20 September 2025

perlu menciptakan suasana kelas yang aktif dan kondusif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan faktor utama yang memengaruhi kemampuan siswa dalam mencapai tujuan belajar. Keberadaan motivasi ini sangat penting dalam menentukan apakah siswa dapat berhasil atau mengalami kesulitan dalam proses belajar. Jika siswa tidak memiliki motivasi yang cukup kuat, maka mencapai tujuan pembelajaran akan terasa sulit dan berat. Beberapa indikator dari motivasi siswa yaitu adanya hasrat dan keinginan yang kuat, adanya dorongan dan kebutuhan belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.¹³

Karena pentingnya motivasi belajar tersebut, maka dari itu perlu adanya inovasi alat bantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang dapat membantu proses pemahaman dalam belajar mengajar. Karena, materi peta pada dasarnya bersifat abstrak dan spasial, sehingga memerlukan jembatan visual agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar yang secara psikologis masih berada pada fase operasional konkret.¹⁴ Alat bantu tersebut berupa media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatnya motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran

¹³ Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2.3 (2024), 61–68 <<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>>.

¹⁴ Jean Piaget dan Bärbel Inhelder, *The Psychology of the Child*, (New York: Basic Books, 1969), h. 92. (Catatan: Teori perkembangan kognitif Piaget mengenai fase operasional konkret anak usia SD).

yang sangat cocok untuk membantu mempermudah penyampaian pembelajaran IPAS pada materi peta adalah media *Geo Scrapbook*. Karena media *Geo Scrapbook* merupakan jenis media visual dan interaktif yang konkret dikemas dalam bentuk buku disertai tempelan potongan foto yang menarik, selain itu media ini dibuat dengan memadukan gambar dan penjelasan singkat tetapi tetap terstruktur tidak mengurangi isi pada materi peta.¹⁵

Penggunaan komponen visual dan elemen interaktif dalam *Geo Scrapbook* ini sejalan dengan *Dual-Coding Theory* yang dikemukakan oleh Allan Paivio. Teori ini menyatakan bahwa otak manusia memproses informasi melalui dua jalur terpisah namun saling berhubungan, yaitu jalur verbal teks/penjelasan dan jalur visual gambar/foto. Selain itu, bentuk fisik *scrapbook* yang dapat disentuh dan dimanipulasi secara interaktif mampu merangsang rasa ingin tahu siswa.¹⁶ Media *Geo Scrapbook* merupakan media yang mendukung proses pembelajaran materi peta, karena karakteristik materi peta sifatnya konkret dan menyajikan unsur-unsur di permukaan bumi ke dalam suatu bidang datar dengan skala tertentu, serta mengenalkan unsur-unsur didalam peta seperti judul, legenda, skala, arah mata angin, dan warna untuk mempermudah pemahaman siswa. Materi peta juga diajarkan secara terpadu dan fokus pada pengenalan konsep dasar geografi secara sederhana dan berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa.

¹⁵ Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam. Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan,

¹⁶ Allan Paivio, *Mental Representations: A Dual Coding Approach*, (Oxford: Oxford University Press, 1986), h. 53. (Catatan: Teori Dual-Coding yang menjelaskan mengapa gabungan gambar teks ringkas di scrapbook sangat efektif).

Tidak hanya itu capain pembelajaran materi peta di sekolah dasar mengenalkan letak kota atau kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya melalui peta konvensional atau digital. Pada bab materi peta tujuan pembelajaran di sekolah dasar yaitu mencari tahu ragam informasi tentang daerah tempat tinggal melalui peta digital maupun konvensional, siswa juga akan menganalisis hubungan dari ragam informasi yang ada di peta dan temuan lainnya, seperti, batas wilayah, sebaran rempah dan hewan. Maka materi peta di sekolah harus disampaikan dengan cara yang kongkret, visual, dan interaktif, dengan menggunakan media pembelajaran peta sungguhan, model 3D, atau gambar yang menarik.¹⁷

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka peneliti mengembangkan media *Geo Scrapbook*. Penggunaan media pembelajaran *Geo Scrapbook* dapat menjadi solusi tepat dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Dengan *Geo Scrapbook*, siswa dapat lebih tertarik dalam pembelajaran, menambah motivasi belajarnya serta aktif dalam belajar dan dapat berinovasi, karena media ini menawarkan media berupa peta sungguhan, model 3D yang menarik yang berkaitan dalam materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran *Geo Scrapbook* merupakan jenis media yang dikemas dalam bentuk buku, susunan pada materi *Geo Scrapbook* disusun secara terstruktur agar mempermudah siswa dalam mempelajari materi peta.

¹⁷ Vie Irizqi Noerfuzalian and others, 'PENERAPAN MEDIA SCRAPBOOK UNTUK MENINGKATKAN', 4.1 (2025), 72–83.

Media *Geo Scrapbook* yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki spesifikasi media pembelajaran dalam bentuk buku dilengkapi tempelan potongan media yang menambah kesan personal yang dapat membantu siswa agar lebih mengenal dan menambah pengetahuan mereka tentang unsur-unsur dalam peta, dan kelebihan media ini terdapat pada penyajian materi yang dilengkapi persebaran hewan dan rempah, susunan pada materi *Geo Scrapbook* disusun secara terstruktur agar mempermudah siswa dalam mempelajari materi peta, serta desain dengan warna background media disesuaikan dengan tema materi yang tentunya disukai oleh siswa. Unsur-unsur dalam peta yang berwarna dan disukai anak-anak, yang dapat meningkatkan perhatian belajar siswa dalam pembelajaran.

Penggunaan media *Geo Scrapbook* dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih efektif dengan memvisualisasikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan nyata, sehingga siswa dapat memahami konsep dengan lebih baik. Media ini bisa digunakan untuk membantu siswa mengembangkan pikiran dan imajinasi mereka melalui tampilan visual yang dimiliki pada media. Media ini diklaim dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa karena dapat menjadi alat bantu siswa saat belajar. Selain itu, *Geo Scrapbook* juga dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi yang bersifat abstrak, karena media ini disusun secara terstruktur yang relevan dengan materi peta yang dirancang secara sistematis agar sesuai tujuan pembelajaran sehingga mampu memperjelas pesan dalam pembelajaran. Dengan media *Geo Scrapbook* yang dikembangkan ini diharapkan guru lebih mengaktifkan

pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.¹⁸

Media pembelajaran inovatif seperti *Scrapbook* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan membuatnya lebih terlibat dan tertarik dalam proses pembelajaran. Media *Scrapbook* sangat cocok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena media ini termasuk ke dalam media visual yang berbentuk seperti buku berisi gambar dan materi ajar dengan hiasan potongan kertas yang menarik. Dengan menggunakan media *scrapbook* siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan, karena media ini dibuat dengan memadukan gambar dan penjelasan singkat tetapi tetap terstruktur. Media *scrapbook* memiliki beberapa kelebihan, seperti *scrapbook* terlihat menarik karena terdiri dari berbagai foto, gambar, catatan penting, dan aksesoris lainnya, dan hiasan-hiasan yang ada, dan *scrapbook* bisa dibuat atau didesain sesuai dengan selera dan keinginan pembuatnya.¹⁹ Selain itu didukung dalam penelitian terdahulu oleh Khoirin (2025) menunjukkan peningkatan skor motivasi belajar siswa sebesar 57,35% pada siklus I, yang meningkat menjadi 73,25 % pada siklus II. Pada siklus I hingga siklus II, terjadi peningkatan sebesar 27,72% dengan kategori baik, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Khoirin (2025) terbukti bahwa penggunaan

¹⁸ Vie Irizqi Noerfuzalian And Others, 'Penerapan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan', 4.1, 8-83

¹⁹ Shofia Lana Fauziyah, '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*, 2.1 (2020), 19
<<https://doi.org/10.21580/bioeduca.v2i1.5996>>.

media pembelajaran *Scrapbook* terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian ini dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA *GEO SCRAPBOOK* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV MI NASYIATUL MUBTADIIN”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan diatas, maka peneliti dapat merumuskan Rumusan masalah, sebagai berikut :

1. Bagaimana Prosedur Pengembangan Media *Geo Scrapbook* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS Kelas IV MI Nasyiatul Mubtadiin?
2. Bagaimana kelayakan Media *Geo Scrapbook* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS Kelas IV MI Nasyiatul Mubtadiin?
3. Bagaimana efektivitas Media *Geo Scrapbook* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS Kelas IV MI Nasyiatul Mubtadiin?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Prosedur Pengembangan Media *Geo Scrapbook* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS Kelas IV MI Nasyiatul Mubtadiin.
2. Untuk mengetahui kelayakan Media *Geo Scrapbook* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS Kelas IV MI Nasyiatul Mubtadiin.
3. Untuk mengetahui efektivitas Media *Geo Scrapbook* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS Kelas IV MI Nasyiatul Mubtadiin.

D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam pengembangan media ini adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan ini dalam ukuran buku sebesar 20 x 20 cm agar siswa mudah dalam memegang dan membalik halaman, kenyamanan saat membaca, kemampuan visualisasi cerita, serta perkembangan motoric halus saat menggunakan produk.
2. Kertas yang digunakan dalam pembuatan *geo scrapbook* yaitu menggunakan bahan ivory, yang memiliki kelebihan dalam kekuatan buku yang tebal dan kokoh, serta estetika tampilan.
3. Terdapat tempelan elemen gambar tiga dimensi, berupa gambar-gambar hewan, rempah, dan gambar peta.
4. Struktur jilid *geo scrapbook* menggunakan ring besi atau *binding* atau *ring spiral*.

5. Susunan struktur produk terdiri dari halaman judul dan sampul, prakata, daftar isi, dan pendahuluan atau pengenalan produk.
6. Isi buku memuat gambar tentang peta kota/kabupaten dan provinsi dilengkapi dengan gambar sebaran hewan dan rempah.
7. Bagian penutup produk berisi glosarium, daftar pustaka, dan biodata penulis.
8. Tempelan potongan produk untuk memperindah dan menambahkan kesan personal pada media *geo scrapbook*, tempelan foto berupa gambar peta yang dilengkapi sebaran hewan dan rempah di provinsi.
9. Materi dituangkan berupa gambar dan komponen-komponen yang ada di dalam peta seperti tanda orientasi, garis astronomis, dan simbol-simbol dalam peta.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi Siswa
 - a. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk memahami mata pelajaran IPS dengan lebih baik, melalui penggunaan media pembelajaran yang efektif dan inovatif.
 - b. Mendukung siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS.
 - c. Memberikan pengalaman baru dan menyenangkan pada pembelajaran IPS materi peta.
2. Bagi Guru
 - a. Dapat membantu guru dalam implementasi pembelajaran kontekstual melalui media konvensional pada pembelajaran IPS.

- b. Dapat membantu guru dalam keefektifan media geo scrapbook untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi peta bab Tempat Tinggalku.
- c. Dapat memperbaiki kualitas pembelajaran khususnya pada materi peta bab Tempat Tinggalku pada pembelajaran IPS.
- d. Dapat mengembangkan kemampuan guru dalam menghadapi permasalahan pada pembelajaran IPS.

3. Bagi Peneliti

- a. Sebagai pengalaman berharga sehingga dapat meningkatkan keterampilan berfikir dalam memecahkan suatu permasalahan pembelajaran.
- b. Menambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar.
- c. Memberikan motivasi dan inovasi untuk meningkatkan profesionalisme dan kompetensi mengajar.

4. Bagi Sekolah

- a. Peningkatan kualitas pembelajaran terhadap kemajuan pembelajaran di sekolah.
- b. Dapat dijadikan pertimbangan dalam menentukan kebijakan yang berkaitan dengan cara meningkatkan proses belajar, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

F. Asumsi dan Batasan Penelitian Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran *Geo Scrapbook* :

- a. Media pembelajaran *Geo Scrapbook* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran semakin menyenangkan. Karena unsur-unsur media dalam materi peta didesain berwarna yang disesuaikan dengan materi dilengkapi dengan persebaran hewan dan rempah di Indonesia, selain itu agar siswa tidak hanya belajar dari buku LKS tetapi juga melalui media yang dapat menciptakan kegiatan pembelajaran semakin menyenangkan.
- b. Media pembelajaran *Geo Scrapbook* dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, karena susunan materi pada media disusun secara terstruktur. sehingga siswa tidak berfikir secara abstrak saat proses pembelajaran.
- c. Media pembelajaran *Geo Scrapbook* dapat mempermudah guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik karena bentuk buku dilengkapi tempelan potongan media yang menambah kesan personal pada media sehingga siswa tidak hanya belajar melalui buku LKS.
- d. Media pembelajaran *Geo Scrapbook* dapat mendukung proses pembelajaran yang sesuai dengan materi karena melibatkan pendekatan visual, kreatif, dan interaktif yang efektif untuk mata pelajaran peta.

2. Batasan Pengembangan

- a. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada materi mengenal peta pada kelas IV semester I.
- b. Uji coba pengembangan media *Geo Scrapbook* pada kelas IV MI Nasyiatul Mubtadiin, maka terbatas mampu meningkatkan motivasi belajarnya hanya untuk siswa kelas IV D SD/MI.

G. Penelitian Terdahulu

Peneliti melakukan beberapa studi literatur dan mendapatkan kajian yang relevan dengan tema dan fokus penelitian yang diangkat dalam penelitian ini. Beberapa penelitian-penelitian terdahulu yang relevan diantaranya adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Shafa Ardita dan Nirwana Anas, yang berjudul **“Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Keberagaman Budaya Bangsa Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2022”**, penelitian tersebut bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran IPS pada materi keberagaman budaya bangsa. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 17 siswa, dengan menggunakan metodologi penelitian pengembangan (research and development) yang dilaksanakan menurut model pengembangan 4-D yang terdiri atas 4 tahapan yaitu pendefinisian (*Define*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*). Pada tahap pengembangan pertama yaitu tahap pendefinisian peneliti melaksanakan analisis kurikulum dan

analisis kebutuhan serta analisis materi. Dalam analisis kurikulum, peneliti meninjau standar kompetensi serta kompetensi dasar kemudian merumuskannya dalam indikator pembelajaran. Dalam analisis kebutuhan, peneliti melakukan observasi lapangan dengan maksud mengidentifikasi suasana di sekolah, seperti proses belajar mengajar, media pengajaran, karakter peserta didik dan model pembelajaran yang sering dipakai oleh pendidik. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran *Scrapbook* menunjukkan hasil yang sangat baik dengan validitas produk mencapai 92,52%, yang dikategorikan sebagai sangat layak. Hal ini disebabkan oleh kesesuaian antara aspek media dan materi dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Scrapbook*, dengan rata-rata nilai *pretest* 79,2 dan rata-rata nilai *posttest* 88,2.²⁰

2. Penelitian yang dilakukan oleh Khorida Nur Jannah, Sri Lestari, dan Alkusnatun, yang berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penggunaan Media *Scrapbook* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Tahun 2024”**, tujuan utama dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik atas mata pelajaran IPA melalui media pembelajaran *scrapbook*. Penelitian ini dilakukan di SDN Nglandung 03, Kecamatan Geger Kabupaten Madiun, Jawa Timur. Peneliti melakukan penelitian tindak kelas terhadap peserta

²⁰ Shafa Ardita and Nirwana Anas, ‘Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Keberagaman Budaya Bangsaku Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar’, *Primary : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 14.2 (2023), 89–104
<<https://doi.org/10.32678/primary.v14i2.7391>>.

didik kelas IV SDN Nglandung 03 Kecamatan Geger Kabupaten Madiun yang berjumlah 4 siswa terdiri dari 2 laki-laki dan 2 perempuan. Dalam penelitian ini, terdapat 4 tahapan prosedur yang dilaksanakan yakni, tahap perencanaan (*plan*), tahap pelaksanaan (*action*), tahap pengamatan (*observation*), tahap refleksi (*reflection*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *scrapbook* dalam pembelajaran IPA tentang bagian-bagian tumbuhan di Kelas IV SDN Nglandung 03 terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Data menunjukkan peningkatan signifikan dari siklus ke siklus, dengan nilai rata-rata kelas yang meningkat dari 55 menjadi 65 pada siklus I, dan mencapai 85 pada siklus II. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai KKM juga meningkat, dari 0 siswa pada awal siklus menjadi 2 siswa pada siklus I, dan 4 siswa pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa media *scrapbook* dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.²¹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Prihatin Sulistyowati, Dheatri Fathanah, dan Dwi Agus Setiawan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook In Box Berbasis Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran IPS pada tahun 2020”**, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media *scrapbook in box*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model

²¹ Khorida Nur Jannah and others, ‘PENGUNAAN MEDIA SCRAPBOOK PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN PENGGUNAAN MEDIA SCRAPBOOK PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN’, 2.10 (2024).

ADDIE dengan lima tahapan yaitu: tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* in box dengan materi rumah adat pada tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran ke 3. Uji coba dilakukan pada 20 siswa SDN Tanjungrejo 2 Malang dengan menggunakan pre-test dan post-test untuk mengetahui efektivitas media, serta angket untuk mengetahui kepraktisan media *scrapbook* in box. Penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif untuk menganalisis hasil uji coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* in box berbasis kemampuan membaca pemahaman sangat layak digunakan, dengan penilaian angket respon siswa mencapai 93%. Uji keefektifan menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 26% dengan kategori tinggi. Media ini membantu siswa dalam proses pembelajaran dengan materi yang jelas dan lengkap, serta ilustrasi gambar berwarna yang menarik. Oleh karena itu, media *scrapbook* in box dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.²²

4. Penelitian yang dilakukan oleh Destriani, Murjainah, dan Mega Prasrihamni yang berjudul **“Pengembangan Media *Scrapbook* pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Untuk Kelas IV SD”**, penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media *scrapbook* materi keragaman suku bangsa yang valid, praktis, dan

²² Dheatri Fathanah dan Dwi Agus Setiawan Prihatin Sulistyowati, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook In Box Berbasis Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran IPS’, 2020, 29–36.

efektif untuk siswa kelas IV SD. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model Alessi dan Trollip yang terdiri dari tiga tahap: perencanaan, desain, dan pengembangan. Data dikumpulkan melalui angket dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas media *scrapbook*. Hasil dari penelitian tersebut pada produk akhir media *scrapbook* telah diuji coba dan memperoleh nilai sangat baik. Pada tahap one-to-one dengan 3 siswa kelas IV, rata-rata nilai angket respon siswa adalah 91,6%. Kemudian, pada tahap small group dengan 6 siswa kelas IV, rata-rata nilai angket respon siswa meningkat menjadi 93,9%. Berdasarkan hasil kedua tahap tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.²³

5. Penelitian yang dilakukan oleh Idharul Haqi dan Sri Sami Asih yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Saranjanu (Sejarah Kerajaan di Nusantara) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar”**, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan desain media, memeriksa apakah media itu layak digunakan, serta mengetahui sejauh mana media *Scrapbook* Saranjanu (Sejarah Kerajaan di Nusantara) dapat membantu dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan cara kuantitatif dan

²³ Mega Prasrihamni Destriani¹, Murjainah, ‘DIKDAS MATAPPA : Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Pengembangan Media Scrapbook Pada Mata Pelajaran IPS’, 5.3 (2022), 601–10.

kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Untuk mengumpulkan data, digunakan tes, wawancara, kuesioner, pengamatan, dan dokumentasi. Analisis data meliputi pengecekan kelayakan dan penilaian keefektifan media tersebut. Dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* saranjanu efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya, berdasarkan hasil pada gambar 5, uji peningkatan rata-rata pretest dan posttest siswa kelas IV SDN Sawangan 01 sebesar 0,615 dan termasuk dalam kriteria sedang dengan selisih rata-rata sebesar 27,36. Peningkatan rata-rata ini menunjukkan bahwa media *scrapbook* saranjanu efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Sawangan 01.²⁴

6. Penelitian yang dilakukan oleh Ursula Dwi Oktaviani, Agusta Kurniati, Yuniki yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar”**, penelitian ini bertujuan menggambarkan pembuatan media pembelajaran berupa scrapbook yang bertujuan meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas dua Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan menggunakan model *Research and Development ADDIE*, yang terdiri dari beberapa tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan penilaian. Untuk menentukan sampel, digunakan metode purposive sampling dengan jumlah peserta

²⁴ Idharul Haqi and Sri Sami Asih, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Saranjanu (Sejarah Kerajaan Di Nusantara) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar’, 7 (2024).

sebanyak 63 siswa. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi observasi, kuesioner, tes berupa soal, dan dokumentasi. Hasil penelitian yang dilakukan terhadap respons siswa terhadap media pembelajaran *scrapbook* menunjukkan bahwa untuk kelompok kecil di kelas IIB, persentase respons siswa adalah 89%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sementara itu, untuk kelompok besar pertama di kelas IIA, persentase respons siswa mencapai 93%, juga termasuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, pada kelompok besar kedua di kelas IIC, persentase respons siswa mencapai 92%, yang juga termasuk dalam kategori sangat baik.²⁵

7. Penelitian yang dilakukan oleh Shofia Lana Fauziyah yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Vertebrata Di Kelas X Ma Nu Hasyim Asy’ari 3 Kudus”**. Penelitian ini bertujuan membuat media pembelajaran berupa *scrapbook* untuk materi vertebrata, mengevaluasi kelayakan media tersebut, serta menggambarkan peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *scrapbook*. Bahwa penggunaan media pembelajaran *scrapbook* dalam materi vertebrata dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X. Peningkatan semangat belajar siswa bisa dilihat dari hasil kuesioner motivasi belajar yang naik sebesar 23%. Awalnya, motivasi belajar

²⁵ Ursula Dwi Oktaviani and Agusta Kurniati, ‘Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR Pendahuluan Pendidikan Merupakan Hal Yang Mengembangkan Pendidikan Merupakan Usaha Manusia Untuk Membina Keprib’, 10.2 (2024).

siswa mendapat skor 56% dengan kategori sedang atau cukup termotivasi, sedangkan setelah menggunakan media tersebut, skor motivasi belajar meningkat menjadi 79% dengan kategori tinggi atau sangat termotivasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan, atau disingkat R&D. Metode ini mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X MIA di Madrasah Aliyah Negeri Hasyim Asy'ari 3 Kudus yang berjumlah 20 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.²⁶

Berdasarkan studi literatur yang sudah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa media *Scrapbook* dapat mendukung proses pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media yang sama untuk mengembangkan produknya, yang membedakan pada materi yang diambil dan subjek yang digunakan berbeda dengan peneliti yang telah dipaparkan diatas. Mata pelajaran yang diambil adalah mata pelajaran IPAS yang berfokus pada materi IPS yaitu materi Peta untuk siswa kelas IV di SD/MI. Selain itu, banyak perbedaan lainnya seperti fokus penelitian, tempat dan waktu pelaksanaan penelitian.

Untuk mempermudah pemahaman pembaca mengenai persamaan, perbedaan, dan orisinalitas studi literatur dengan penelitian yang

²⁶ Shofia Lana Fauziyah. 'Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Vertebrata Di Kelas X Ma Nu Hasyim Asy'Ari 3 Kudus

dikembangkan oleh peneliti, disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini

:

Tabel 1. 1 Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Jurnal oleh Shafa Ardita dan Nirwana Anas “Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Keberagaman Budaya Bangsaku Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2022”	1. Sama-sama menggunakan media <i>Scrapbook</i>. 2. Dilakukan pada tingkatan sekolah dasar dikelas IV. 3. Menggunakan penelitian pengembangan R&D.	1. Penelitian oleh Shafa Ardita dan Nirwana Anas bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. 2. Materi yang disajikan adalah peta pada bab “Tempat Tinggalku”. 3. Model pengembangan ADDIE.	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mengembangkan media pembelajaran inovatif untuk pembelajaran IPAS di kelas IV di MI Nasyiatul Mubtadiin.
2.	Jurnal oleh Khorida Nur Jannah, Sri Lestari, dan Alkusnatun, yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penggunaan Media <i>Scrapbook</i> Pada Mata Pelajaran IPA Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Tahun 2024”	1. Keduanya mengadaptasi media <i>Scrapbook</i> sebagai media pembelajaran. 2. Dilakukan pada tingkatan sekolah dasar dikelas IV.	1. Dalam Khorida Nur Jannah, Sri Lestari, dan Alkusnatun menggunakan menggunakan mata pelajaran IPA, sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran IPS.	

			2. Menggunakan penelitian pengembangan R&D. 3. Model pengembangan ADDIE.	
3.	Jurnal oleh Prihatin Sulistyowati, Dheatri Fathanah, dan Dwi Agus Setiawan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> In Box Berbasis Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran IPS pada tahun 2020”	1. Sama-sama mengembangkan media <i>Scrapbook</i> . 2. Menggunakan mata pelajaran IPS. 3. Dilakukan pada tingkatan sekolah dasar. 4. Model pengembangan ADDIE.	1. Pada jurnal menggunakan penelitian kuantitatif dan kualitatif. 2. Dalam Prihatin Sulistyowati, Dheatri Fathanah, dan Dwi Agus Setiawan berbasis kemampuan membaca pemahaman. 3. Pada jurnal subyek penelitian di kelas VI, sedangkan peneliti di kelas IV.	
4.	Jurnal oleh Destriani, Murjainah, dan Mega Prasrihamni yang berjudul “Pengembangan Media <i>Scrapbook</i> pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman	1. Keduanya menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Sama-sama mengembangkan media <i>Scrapbook</i> untuk	1. Dalam jurnal Destriani, Murjainah, dan Mega Prasrihamni, materi yang disajikan Keragaman Suku Bangsa, sedangkan	

	Suku Bangsa Untuk Kelas IV SD Tahun 2022”	pembelajaran IPS. 3. Pengembangan media pada tingkat sekolah dasar dikelas IV.	peneliti materi Peta. 2. Menggunakan model pengembangan ADDIE.	
5.	Jurnal oleh Idharul Haqi dan Sri Sami Asih yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Saranjanu (Sejarah Kerajaan di Nusantara) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2024”.	1. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>Scrapbook</i>. 2. Keduanya menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). 3. Pengembangan media pada tingkat sekolah dasar di kelas IV.	1. Dalam jurnal Idharul Haqi dan Sri Sami Asih, materi yang disajikan Sejarah Kerajaan di Nusantara, sementara peneliti materi Peta. 2. Peneliti bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa. 3. Dalam jurnal menggunakan penelitian kuantitatif dan kualitatif.	
6.	Jurnal Ursula Dwi Oktaviani, Agusta Kurniati, Yuniki yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Keterampilan	1. Keduanya melakukan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan yang sama.	1. Dalam Ursula Dwi Oktaviani, Agusta Kurniati, Yuniki objek yang digunakan kelas II SD. 2. Meningkatkan keterampilan	

	Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar Tahun 2024”.	2. Keduanya menciptakan media pembelajaran menggunakan <i>Scrapbook</i>. 3. Dilakukan pada tingkat sekolah dasar.	- n membaca siswa. 3. Pada jurnal subyek penelitian di kelas II, sedangkan peneliti di kelas IV.	
7.	Penelitian oleh Shofia Lana Fauziah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Vertebrata Di Kelas X MA NU Hasyim Asy’ari 3 Kudus Tahun 2020”.	1. Keduanya sama-sama mengembangkan media <i>Scrapbook</i>. 2. Keduanya melakukan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan yang sama. 3. Sama-sama meningkatkan motivasi belajar siswa.	1. Dalam penelitian Shofia Lana Fauziah pada tingkat sekolah menengah keatas yaitu kelas X. 2. Pada penelitian Shofia Lana Fauziah menyajikan materi Vertebrata.	

H. Definisi Operasional

Supaya tidak terjadi salah penafsiran oleh pembaca, penting untuk menjelaskan istilah yang terdapat dalam judul penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu alat yang membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Media juga mampu menyampaikan pesan serta merangsang perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada setiap siswa. Akan tetapi penggunaan media setidaknya harus dikemas sekreif mungkin oleh seorang guru. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan guru adalah yang bersifat visual. Fungsinya adalah menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran. Karena itu penggunaannya harus disesuaikan dan berkaitan dengan materi pelajaran yang akan diberikan.²⁷ Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Geo Scrapbook* pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Peta Kelas IV SD/MI.

2. Media *Geo Scrapbook*

Media *Geo Scrapbook* adalah alat bantu pembelajaran berbentuk buku tempel (*scrapbook*) fisik yang didesain secara visual, interaktif, dan konkret untuk menyampaikan materi Peta pada mata pelajaran IPAS kelas IV di MI Nasyiatul Mubtadiin. Media ini memadukan unsur teks penjelasan yang ringkas dan terstruktur dengan komponen visual berupa potongan foto, gambar peta, dan warna yang menarik. Media ini dapat

²⁷ Aisyah Fadilah and Nasywa Atha Kanya, 'Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', 1.2 (2023).

digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Media *geo scrapbook* dapat diartikan sebagai sebuah buku *scrapbook* yang berisi koleksi peta, gambar, dan informasi geografi yang disusun secara kreatif dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah kekuatan internal yang mendorong siswa dan memberikan semangat untuk belajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memahami tingkat minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Ketika motivasi belajar tumbuh dalam diri siswa, mereka akan terdorong untuk mengetahui sesuatu yang sesuai dengan keinginan pengetahuannya, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.