



PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK DIGITAL* MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* PADA MUATAN IPS

Sugiyono✉, Arini Estiastuti

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **Januari 2022**

Disetujui **Februari**

2022

Dipublikasikan **Maret**

2022

Keywords:

Digital Scrapbook, Social Studies,

PBL

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan pada media pembelajaran *Scrapbook Digital* model *Problem-Based Learning* (PBL) muatan IPS materi manfaat sumber daya alam dalam bidang ekonomi kelas IVB SD Sampangan 01. Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan dengan one group pretest posttest. Subjek penelitian ini adalah guru dan 36 siswa kelas IVB SD Negeri Sampangan 01 Semarang Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Analisis yang digunakan adalah uji normalitas, uji t-test dan uji peningkatan rata-rata (N-Gain). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Dalam mengembangkan media *Scrapbook Digital* model PBL menggunakan software *Corel Draw x7* untuk desain gambar dan *Macromedia Flash 8* untuk menggabungkan semua komponen; (2) Persentase penilaian media *Scrapbook Digital* model PBL oleh ahli media sebesar 74% (Layak) dan ahli materi sebesar 88% (Sangat Layak); (3) Pada uji normalitas data pre-test post-test berdistribusi normal, pada uji t-test diperoleh $t_{hitung} = 6,292 > t_{tabel} = 2,030$ maka H_0 diterima, hasil uji N-gain sebesar 0,37 dengan kriteria sedang. Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran *Scrapbook digital* model PBL layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran mupelel IPS materi manfaat sumber daya alam dalam bidang ekonomi.

Abstract

The purpose of the research was to develop, test the feasibility, and test the effectiveness of the Digital Scrapbook media with the Problem-Based Learning (PBL) model in social studies with content the benefits of natural resources in the economic field for grade 4th B Sampangan 01 elementary school. This study used a development research design with one group pretest posttest, the subjects of this study were teacher and 36 students grade 4th B Sampangan 01 elementary school. The data collection technique used interviews, observations, questionnaires, tests, and documentation. The analysis used normality test, t-test and average increase test (N-Gain). The results showed that : (1) in development Digital Scrapbook Media with PBL model using Corel Draw x7 software for image design and Macromedia Flash 8 to combine all components; (2) Percentage assessment of Digital Scrapbook Media with PBL model by media experts is 74% (eligible) and material experts is 88% (Very Eligible); (3) In the normality test, the pre-test post-test data were normally distributed, the t-test test obtained $t_{count} = 6,292 > t_{table} = 2,030$ then H_0 was accepted, N-gain test result was 0.37 with moderate criteria. In conclusion, the digital scrapbook media with PBL model is feasible and effective to be used in social studies learning about the benefit of natural resources in the economic field.

✉ Alamat korespondensi:
Karangmanggis RT 02 RW 4 Boja Kendal
E-mail: yonosugi77@gmail.com

© 2022 Universitas Negeri Semarang
P-ISSN 2252-6366 | E-ISSN 2775-295X

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian terpenting untuk menciptakan kualitas sumber daya manusia. Setiap bangsa selalu berupaya untuk meningkatkan tingkat pendidikannya, karena pendidikan sangat mempengaruhi kualitas suatu negara. (Azizah: 2015). Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan undang-undang tersebut dapat diketahui bahwa salah satu tujuan dari pendidikan yaitu membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi diri yang telah dimilikinya. Agar tujuan pendidikan nasional tercapai, salah satu langkah yang dilakukan dalam pendidikan di Indonesia yaitu dengan penerapan suatu kurikulum. Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2013 Pasal 1 Ayat (16) menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Peraturan Pemerintah RI Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 77H Ayat (1) menyatakan bahwa struktur kurikulum pendidikan dasar berisi muatan Pembelajaran atau mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan Kompetensi spiritual keagamaan, sikap personal dan sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan muatan yang wajib diberikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran (Sisdiknas, 2003:37). Menurut Puskur (Kasim, 2008:4) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Menurut Muhammad Numan Soemantri (2001), pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial, idiologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Wesley (Sapriya, 2009: 9) menyatakan bahwa "*the social studies are the social sciences simplified for pedagogical purpose*".

Tujuan utama IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka

terhadap masalah lingkungan yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat dan lingkungan (Munisah:2018). Tujuan pembelajaran IPS di SD sulit tercapai jika pada kenyataannya masih terdapat kendala dan permasalahan dalam pembelajaran IPS di SD.

Berdasarkan pra penelitian yang telah dilakukan dari hasil wawancara peneliti dengan pendidik kelas IVB SDN Sampangan 01 dan beberapa peserta didik, ditemukan bahwa pada pembelajaran IPS materinya yang banyak sedangkan waktu pembelajaran terbatas. Model pembelajaran yang digunakan sudah inovatif namun sebagian peserta didik ada yang tidak aktif saat pembelajaran berlangsung. Saat pembelajaran, pemanfaatan teknologi kurang maksimal, laptop hanya digunakan untuk menampilkan video saja. Dari data dokumentasi rata-rata hasil ulangan harian dari tema 1 sampai tema 5 kelas IVB SDN Sampangan 01 tahun 2018/2019 pada muatan IPS terdapat lebih dari 24 siswa dari 36 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM

Alternatif yang bisa dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa adalah dengan mengembangkan bahan ajar yang inovatif, yang dapat membuat siswa mengingat dengan mudah materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook Digital* model *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPS kelas IVB SDN Sampangan 01. *Scrapbook Digital* dipilih karena media ini terbukti valid, praktis dan efektif (Murjainah:2013)

Scrapbook berasal dari kata *scrap* yang berarti barang bekas dan *book* yang berarti buku. *Scrapbook* yang dimaksud di sini bukan buku bekas tetapi *scrapbook* yang dimaksud di sini adalah kegiatan seni menempel foto di media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif (putri: 2014). Bahan-bahan yang digunakan untuk menghias *Scrapbook* bisa berupa dari bahan-bahan yang sudah tidak terpakai seperti potongan kertas. Namun dengan berkembangnya teknologi kegiatan tersebut tidak hanya sebagai kegiatan menempel yang menghias foto atau gambar saja tetapi juga memasukkan, menambah, mengubah, mengedit, dan memanipulasi melalui computer baik berupa gambar, video, audio maupun teks dari berbagai sumber yang dikenal sebagai *Scrapbook Digital* atau *Digital Scrapbook*. Media pembelajaran *Scrapbook Digital* ini menggabungkan teks, gambar, animasi, video dalam satu media yang dikenal dengan multimedia dan termasuk multimedia interaktif. Sesuai dengan pendapat Rustini (2014:166) menyatakan bahwa multimedia adalah perpaduan berbagai macam media. Multimedia adalah

gabungan dari teks, gambar, seni grafik, animasi, suara, dan video yang berada dalam suatu kontrol program computer dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi, sehingga komunikasi yang dihasilkan adalah komunikasi yang bernilai tinggi (nanang, 2016:90). Multimedia interaktif adalah multimedia yang memungkinkan pengguna untuk ikut serta dalam penggunaan media pembelajaran (Marnita dan Ernawati 2017:72).

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Arsyad, 2013:2). Sedangkan menurut Farid Ahmadi (2017:73) bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar, berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan penelitian yang mendukung, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan media *Scrapbook Digital* model *Problem Based Learning* (PBL) muatan IPS materi manfaat sumber daya alam dalam bidang ekonomi kelas IVB SDN Sampangan 01". Model PBL dipilih karena dapat digunakan pada peserta didik Sekolah Dasar (Dewa Ayu:2017) tujuan penelitian ini untuk mengembangkan produk, mengetahui kelayakan dan keefektifan bahan ajar yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan (*Research and Development / RnD*). Borg dan Gall (dalam Setyosari, 2015:277) menuliskan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan produk pendidikan dan memvalidasi produk pendidikan. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti ialah model yang dikembangkan oleh Sugiyono. Prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti meliputi : (1) potensi dan masalah yang ditemukan melalui kegiatan wawancara dan dokumentasi pada pra-penelitian; (2) pengumpulan data dengan menyebarkan angket kebutuhan guru dan siswa kemudian menganalisisnya; (3) desain produk; (4) validasi desain oleh ahli media dan ahli materi; (5) revisi desain sesuai masukan dari ahli media dan ahli materi; (6) uji coba produk pada skala kecil, peneliti melakukan uji coba pada 6 siswa kelas IVB SDN Sampangan 01 lalu siswa dan guru diberi angket tanggapan. 6 siswa dipilih dengan cara teknik *purposive sampling*; (7) revisi produk sesuai

masukan dan tanggapan dari angket tanggapan guru dan siswa; (8) uji coba pemakaian pada skala besar dengan melakukan pembelajaran menggunakan media *Scrapbook Digital* model *Problem Based Learning*.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVB SDN Sampangan 01 yang berjumlah 36 siswa. Peneliti menggunakan teknik sampling jenuh yaitu mengikutsertakan semua siswa untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik tes menggunakan pilihan ganda, dan teknik nontes berupa wawancara, angket, observasi, dan data dokumen. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu *Scrapbook Digital* model PBL dan memiliki variabel terikat yaitu hasil belajar IPS siswa kelas IVB SDN Sampangan 01 Kota Semarang. Analisis kelayakan media menggunakan skala Likert yang diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli media, sedangkan tanggapan guru dan siswa menggunakan skala Guttman. Selanjutnya analisis data awal berupa uji normalitas menggunakan uji *Liliefors* dan analisis data akhir menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* serta *n-gain* untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

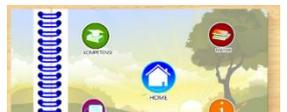
Hasil penelitian dan pengembangan media *Scrapbook Digital* model PBL mengkaji beberapa hal meliputi: (1) hasil pengembangan media *Scrapbook Digital* Model PBL; (2) penilaian kelayakan media *Scrapbook Digital* Model PBL; (3) keefektifan media *Scrapbook Digital* Model PBL.

Pengembangan media *Scrapbook Digital* dilakukan berdasarkan hasil pra penelitian, yaitu peneliti mengidentifikasi masalah dengan wawancara pada guru kelas IVB SDN sampangan 01 dan data dokumentasi dan dilanjutkan pemberian angket kebutuhan siswa dan guru. Pada analisis angket kebutuhan media guru dan siswa. Hasil analisis angket kebutuhan guru dan siswa diperoleh informasi bahwa siswa masih kesulitan memahami materi manfaat sumber daya alam dalam bidang ekonomi muatan IPS. Dalam pembelajaran IPS membutuhkan media media yang menarik dan inovatif.

Setelah peneliti melakukan analisis hasil angket kebutuhan guru dan angket kebutuhan siswa, selanjutnya peneliti melakukan desain produk. Peneliti menggunakan software *Corel Draw x7* untuk desain gambar dan menggunakan *Macromedia Flash 8* untuk menyatukan semua komponen media. Media yang dihasilkan yaitu Media *Scrapbook Digital* model PBL. Kemudian peneliti melakukan validasi kelayakan Media *Scrapbook Digital* pada validator ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan melakukan revisi yang disarankan oleh validator sebelum media *Scrapbook*

Digital di uji cobakan pada skala kecil dan skala besar. Berikut adalah hasil pengembangan Media *Scrapbook Digital Model PBL*:

Tabel 1. Media *Scrapbook Digital Model PBL*

Desain	Keterangan
	<p>Tampilan pembuka yaitu dengan judul Manfaat Sumber Daya Alam Dalam Bidang Ekonomi. Terdapat menu mulai untuk memulai penggunaan media.</p>
	<p>Menu utama terdiri dari menu-menu yang dapat dipilih dalam penggunaan media, yaitu :</p>
	<p>Kompetensi untuk membuka KI, KD, Indikator dan tujuan; Materi untuk membuka materi tentang manfaat sumber daya alam dalam bidang ekonomi; info untuk membuka profil pengembang</p>
	<p>Menu kompetensi terdiri dari menu KI, KD, Indikator dan tujuan. Tekan tombol KI atau KD atau Indikator atau tujuan untuk mengetahui keterangan di dalamnya.</p>
	<p>Tampilan awal pada menu materi terdapat gambar dampak pemanfaatan SDA yang berlebihan dan tombol next</p>
	<p>Tampilan menu materi selanjutnya, terdapat sub materi untuk mempermudah pengguna membuka materi yang ingin di baca</p>



Pada menu materi akan muncul sub menu-menu lainnya seperti, pengertian, jenis, persebaran, manfaat, dan upaya pelestarian. Pada materi ini tiap sub menunya akan disertai gambar untuk memperjelas dan biasanya di sebelah gambar akan disertai segitiga. Segitiga ini bila diklik akan memunculkan keterangan berkaitan dengan gambar. Pada tiap sub menu di menu materi ini, akan ada sub menu materinya yang bercahaya atau berwarna berbeda yang menunjukkan bahwa materi atau gambar sedang menjelaskan hal tersebut. Seperti contoh pada gambar ini, kata materi dan pengertian berwarna berbeda dari sub menu lainnya, ini menunjukkan bahwa pada halaman ini berisi tentang materi sumber daya alam bagian pengertian SDA. Menu diskusi terdapat gambar contoh sumber daya alam. Peserta didik harus mendiskusikan manfaatnya di sekitar tempat tinggal dan upaya pelestariannya.



Penilaian kelayakan terhadap Media *Scrapbook Digital* dilakukan oleh validator media, dan validator materi. Validator mengisi angket kelayakan yang menggunakan skala *likert* dan analisis angket kelayakan tersebut dianalisis menggunakan uji deskriptif persentase. Penilaian yang dilakukan oleh tim ahli memiliki kriteria yaitu rentang skor 0%-20% termasuk katogori sangat kurang layak, rentang skor 21%-40%

termasuk kategori tidak layak, rentang skor 41%-60% termasuk kategori cukup layak, rentan skor 61%-80% termasuk kategori layak, dan 81%-100% termasuk kategori sangat layak.

Validasi kelayakan oleh ahli media pada penelitian ini dilakukan Ghanis Putra W. M.Pd., selaku dosen Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Validasi kelayakan media bertujuan untuk mengetahui kualitas dari media *Scrapbook Digital* yang dikembangkan. Mendapatkan skor 70 dengan persentase kelayakan 74% termasuk kriteria layak dan sedikit revisi.

Validasi kelayakan oleh ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh Drs. Sukarjo M.Pd., selaku dosen di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang. Validasi kelayakan materi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi yang dibutuhkan oleh siswa dengan konten materi pada media. Penilaian ahli materi mendapat skor 53 dengan persentase 88% termasuk dalam kriteria sangat layak. Keseluruhan aspek penilaian berjumlah 6 aspek penilaian mendapat skor 4. Tabel 3 berikut merupakan rincian penilaian yang dilakukan oleh kedua ahli.

Kelayakan Media *Scrapbook Digital* Model PBL juga melalui penilaian tanggapan oleh guru dan siswa yang dilakukan pada saat uji coba produk pada skala kecil. Uji coba produk dilakukan pada 6 orang siswa kelas IVB SDN Sampangan 01. Terdapat 12 pernyataan yang diberikan kepada siswa yang berjumlah 6 siswa. Jumlah skor yang diperoleh berdasarkan angket adalah 69 dari skor maksimal 72 atau 95,8. Hasil angket tanggapan guru, terdapat 12 pernyataan yang diberikan kepada guru. Jumlah skor yang diperoleh berdasarkan angket adalah 12 dengan skor maksimal 12. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media *Scrapbook Digital* materi manfaat sumber daya alam dalam bidang ekonomi layak digunakan sebagai media pembelajaran muatan IPS. Sesuai penelitian yang dilakukan Setyo Wahyu Wardhani (2018) bahwa media *Scrapbook* yang peneliti kembangkan terbukti valid dan praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada tahanan uji coba pemaikaian, peneliti melakukan kegiatan *pretest* dan *posttest* pembelajaran menggunakan Media *Scrapbook Digital* model PBL. Hasil *pretest* dan *posttest* tersebut digunakan untuk menguji keefektifan media *Scrapbook Digital* model PBL. Hasil belajar *pretest* diperoleh sebelum siswa melakukan pembelajaran menggunakan media *Scrapbook Digital* model PBL. Sedangkan hasil *posttest* diperoleh setelah siswa melakukan pembelajaran dengan media *Scrapbook Digital* model PBL. Hasil *pretest posttest* siswa sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar *Pretest Posttest*

	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rerata	65,64	78,36
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai Terendah	27	40
Tuntas	12	28
Ketuntasan belajar (%)	33%	78%

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data pada setiap variabel yang dianalisis berdistribusi normal (Sugiyono, 2017). Untuk mengukur uji normalitas peneliti menggunakan rumus *Liliefors*. Uji normalitas hasil belajar kognitif siswa pada *Pretest posttest* diperoleh Sig. data *pre-test* = 0,132 dengan df = 36 dan Sig. data *posttest* = 0,052 dengan df = 36. Karena Sig. data *pre-test* dan Sig. data *posttest* lebih dari 0.05 maka sampel tersebut berdistribusi normal.

Uji-t dilakukan untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan dapat di uji dengan menggunakan uji t. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis dengan rumus *paired sample t-test*. Hasil uji t-test nilai *pre-test* dan *post-test* diperoleh nilai t_{hitung} yaitu -6,292 dan nilai t_{tabel} yaitu 2,032 atau -2,032. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa $-t_{hitung} < -t_{tabel}$, yaitu $-6,292 < -2,032$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti media *Scrapbook Digital* model *Problem Based Learning* efektif digunakan pada muatan IPS materi manfaat sumber daya alam dalam bidang ekonomi terhadap hasil belajar peserta didik.

Analisis indeks *gain* digunakan untuk menganalisis hasil penilaian *pre-test* dan *post-test*. *Gain* ternormanalisasi atau N-Gain merupakan indeks *gain* yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil uji N-Gain data *pretest posttest* adalah 0,37 dan termasuk dalam kriteria sedang. Adanya peningkatan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa media *Scrapbook Digital* model *Problem Based Learning* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi manfaat sumber daya alam dalam bidang ekonomi.

SIMPULAN

Dari analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa: (1) dalam pengembangan media *Scrapbook Digital* model *Problem Based Learning* dapat menggunakan software *Corel Draw x7* dan *Macromedia Flash 8* dengan berpedoman pada langkah-langkah pengembangan; (2) berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan media serta tanggapan siswa dan guru, media *Scrapbook Digital* model *Problem Based Learning* materi manfaat sumber daya alam dalam bidang ekonomi layak digunakan sebagai media pembelajaran muatan IPS; (3) berdasarkan uji t-test

dan uji N-Gain, Media *Scrapbook digital* dengan model *Problem Based Learning* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi manfaat sumber daya alam terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arisman, Azizah., &Permanasari, Anna. 2015. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Metode Praktikum dan Demonstrasi Multimedia Interaktif (MMI) dalam Pembelajaran IPA Terpadu untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa*. Edusains: 7(2): 179-184
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ayu, Dewa. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Vol.1 (3): 206-214
- Farid Ahmadi, Sutaryono, Yuli Witanto dan Ika Ratnaningrum. 2017. *Pengembangan Media Edukasi "Multimedia Indonesian Culture" (Mic) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 34 Nomor 2 Tahun 2017
- Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Kasim, Melany. 2008. *Model Pembelajaran IPS*. Diunduh di <http://faizalnizbah.blogspot.com/2013/10/pengertian-dan-tujuan-pelajaran-ipsdi.html>. tanggal 15 Desember 2021
- Khuzaini Nanang, Rusgianto Heri Santosa. 2016. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Trigonometri Menggunakan Adobe Flash Cs3 Untuk Siswa Sma*. JURNAL RISET PENDIDIKAN MATEMATIKA Volume 3 - Nomor 1, Mei 2016: 88 – 99
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Lia, Ratna. 2014. *Mahar Scrapbook Kreasi Mahar Unik dengan Tema Menarik ala Scrapbook*. Surabaya: Tiara Aksa PT Trubus Agrisarana
- Marnita, Ernawati. 2017. *The Use Of Interactive Multimedia (Macromedia Flash) To Increase Creative Thinking Ability Of Students In Basic Physics Subject*. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia 13 (2) 2017: 71-78
- Munisah, dkk. 2018. *Pendidikan Lingkungan melalui Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Project Based Learning dalam Menciptakan Sekolah Hijau*. Jurnal Kreatif, 8(2):180-190
- Murjainah. 2013. *Pengembangan Digital Scrapbook Pembelajaran Geografi dengan Kompetensi Dasar Menganalisis Kecenderungan Perubahan Litosfer di Muka Bumi di Kels X Sekolah Menengah Atas*. Artikel Seminar Pendidikan Nasional, Universitas PGRI Palembang
- Priyatno, Duwi. 2016. *Mandiri Belajar Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom
- Rustini, Tin. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar IPS dan Self Esteem Siswa SD melalui Multimedia dalam Pembelajaran IPS*. EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar 6(2): 115-124
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sumantri, Numan. 2001. *Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung : Rosda Karya
- Wahyu, Setyo. 2018. *Pengembangan Media Scrapbook pada Materi Pengelompokan Hewan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Jurnal Sekolah (JS). Vol 2 (2) Maret 2018: 124-130