

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR SCRAPBOOK
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN EKOLITERASI
SISWA KELAS V SDN 72 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Putri Ayu Sagita Y

06131282126032

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR *SCRAPBOOK*
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN EKOLITERASI
SISWA KELAS V SDN 72 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Putri Ayu Sagita Y

06131282126032

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR SCRAPBOOK
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN EKOLITERASI
SISWA KELAS V SDN 72 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Putri Ayu Sagita Y

NIM 06131282126032

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing 1



Drs. Laihat, M.Pd.
NIP 1961020101988031003

Pembimbing 2



Dr. Suratmi, M.Pd.
NIP 198212031009122002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd
NIP 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR *SCRAPBOOK*
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN EKOLITERASI
SISWA KELAS V SDN 72 PALEMBANG**

SKRIPSI

**Oleh
Putri Ayu Sagita Y
NIM 06131282126032**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Mengesahkan:**

Pembimbing 1



**Drs. Laihat, M.Pd.
NIP 1961020101988031003**

Pembimbing 2



**Dr. Suratmi, M.Pd.
NIP 198212032009122002**

Mengetahui :



**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP 195901011986032001**

Koordinator Program Studi



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd
NIP 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR SCRAPBOOK
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN EKOLITERASI
SISWA KELAS V SDN 72 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

**Putri Ayu Sagita Y
06131182126015**

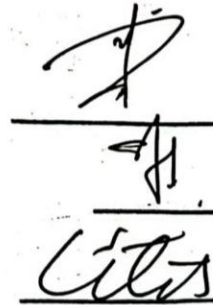
Telah diujikan dan lulus pada;

Hari : Jumat

Tanggal : 21 Februari 2025

TIM PENGUJI


1. Ketua : Drs. Laihah, M.Pd.
2. Sekretaris : Dr. Suratmi, M.Pd.
3. Anggota : Dr. Esti Susiloningsih, M.Si.



Three handwritten signatures are present, each on a horizontal line. The first signature is for the Chairperson, the second for the Secretary, and the third for the Member.

Indralaya, 21 Februari 2025

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP 196012151986032002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Ayu Sagita

NIM Program : 06131282126032

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Ajar Scrapbook Gamifikasi Untuk Meningkatkan Ekoliterasi Siswa Kelas V SDN 72 Palembang*" adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Februari 2025

Yang membuat pernyataan,



Putri Ayu Sagita

NIM. 06131282126032

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Segala puji dan syukur dipanjatkan atas nikmat rahmat dan kasih sayang Allah SWT, yang di mana atas ridho-nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik tentunya banyak pihak-pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan perjalanan ini. Oleh karena itu, saya ucapkan terima kasih dan persembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Yohanadi dan Ibu Yuni Wulandari yang selalu memberikan semangat, cinta, kasih sayang serta do'a yang dipanjatkan demi kelancaran dan kemudahan segala urusan penulis. Menjadi suatu kebanggaan memiliki orang tua yang mendukung anaknya untuk mencapai cita-cita.
2. Kedua adik tersayang, Gendis dan Arta yang selalu membrikan semangat sekaligus mendoakan semua hal yang terbaik.
3. Bapak Drs. Laihat, M.Pd dan Ibu Dr. Suratmi, M.Pd. Selaku dosen pembimbing, terimakasih atas bimbingan, arahan dan ilmu dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
4. Ibu Oktaviani, S.Pd, Gr. Selaku guru kelas dan Peserta didik kelas V B SDN 72 Palembang yang bersedia terlibat dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Reyta, Fahrunissa, dan Dewi selaku sahabat seperjuangan yang selalu ada dari mahasiswa baru sampai sekarang. Terimakasih sudah memberikan *support system* terbaik selama perkuliahan dan penyusunan skripsi ini, semoga Allah mempertemukan kita lagi di jalan selanjutnya.
6. Seseorang yang selalu menemani saat suka maupun duka, dan siap menjadi pendengar yang baik yaitu “Dwi Putri Maharani” selaku sahabat kecil sampai sekarang, terima kasih sudah memberikan semangat dalam penyusunan skripsi.
7. Untuk seseorang yang nantinya akan bersamaku, ini sebagai suatu bentuk aku memproseskan dan menginvestasikan diri dalam hal ilmu, pemikiran dan wawasan agar saat bersama mu aku bisa menyetarakan dari segi pemikiran, wawasan, dan susunan kehidupan nantinya.

8. Semua teman seperjuangan PGSD angkatan 2021 Universitas Sriwijaya.
9. Almamater kebanggaan, Universitas Sriwijaya.
10. Diri sendiri, terima kasih, kamu hebat.

MOTTO

“Orang di rumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan, jangan kecewakan mereka. Simpan keluh kesah mu, sebab letih tak sebanding dengan perjuangan mereka menghidupimu”.

-Aku membahayakan nyawa ibu untuk lahir ke dunia, jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya-

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* gmaifikasi untuk Meningkatkan Ekoliterasi Siswa Kelas V SDN 72 Palembang” disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Laihat, M.Pd. dan Ibu Dr. Suratmi, M.Pd sebagai pembimbing yang telah memberikan bimbingan selama penulisan skripsi ini. Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. Taufiq Marwa, SE. M.Si., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Jurusan FKIP Universitas Sriwijaya, serta kepada Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bantuan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Terima kasih juga disampaikan kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas ilmu dan bimbingannya selama perkuliahan, serta terutama kepada kedua orang tua penulis yang telah memberikan dukungan dan semangat sepanjang penulis menempuh pendidikan.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dalam bidang pembelajaran sekolah dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta seni. Peneliti juga sangat mengharapkan kritik konstruktif untuk perbaikan skripsi ini.

Palembang, Februari 2025

Putri Ayu Sagita

NIM. 06131282126032

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
PRAKATA	v
DAFTAR ISI.....	vi
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan penelitian.....	6
1.4. <u>Manfaat Penelitian.....</u>	<u>7</u>
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1. Penelitian Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.1. Pengertian penelitian pengembangan	Error! Bookmark not defined.
2.1.2. Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
3. Manfaat Media Pembelajaran	10
4. Karakteristik Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
5. Jenis Media Pembelajaran	11
2.1.3. <i>Scrapbook</i>	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian <i>scrapbook</i>	Error! Bookmark not defined.
2. Karakteristik <i>scrapbook</i>	Error! Bookmark not defined.
3. Kelebihan dan kekurangan <i>scrapbook</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.4. Gamifikasi	Error! Bookmark not defined.
2.1.5. Ekoliterasi	Error! Bookmark not defined.

2.1.6. Pengembangan <i>Scrapbook</i> Gamifikasi Untuk Meningkatkan Ekoliterasi..	Error! Bookmark not defined.
2.1.7. Materi IPAS	Error! Bookmark not defined.
2.1.8. Jenis Model Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
2.1.9. Peneliti Relavan.....	20
2.1.10. Kerangka Berpikir.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
3.1. Jenis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3. Subjek dan Objek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.4. Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5. Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.1. Instrumen Wawancara	Error! Bookmark not defined.
3.5.2. Instrumen Angket validasi ahli materi.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.3. Instrumen Angket validasi ahli media	Error! Bookmark not defined.
3.5.4. Instrumen Angket Validasi Ahli Praktisi.....	37
3.5.5. Instrumen Angket Validasi Respons Peserta didik.....	38
3.5.6. Instrumen Tes.....	Error! Bookmark not defined.
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.1. Wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.2. Angket.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.3. Tes.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.4. Observasi	Error! Bookmark not defined.
3.6.5. Dokumentasi	Error! Bookmark not defined.
3.7. Teknik analisis data	Error! Bookmark not defined.
3.7.1. Analisis data wawancara dan observasi.....	Error! Bookmark not defined.
3.7.2. Analisis data angket validasi ahli.....	Error! Bookmark not defined.
3.7.3. Analisis data angket validasi praktisi.....	Error! Bookmark not defined.
3.7.4. Analisis data tes	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.

4.1. Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	Error! Bookmark not defined.
4.1.2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	Error! Bookmark not defined.
4.1.3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	Error! Bookmark not defined.
4.1.4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	Error! Bookmark not defined.
4.1.4. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	Error! Bookmark not defined.
4.2. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
5.1. Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	8

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Daftar Pertanyaan Wawancara	34
Tabel 3.2. Kisi - kisi instrumen angket validasi ahli materi.....	35
Tabel 3.3. Kisi - kisi instrument angket validasi ahli media	36
Tabel 3.4. Kisi – kisi instrument angket validasi ahli praktisi.....	37
Tabel 3.5. Kisi – kisi instrument angket validasi respons peserta didik	38
Tabel 3.6. Indikator tes ekoliterasi.....	39
Tabel 3.7. Kisi - kisi instrumen tes ekoliterasi pengetahuan.....	40
Tabel 3.8. Kisi – kisi instrumen tes ekoliterasi sikap kepedulian.....	41
Tabel 3.9. Kisi – kisi instrument tes ekoliterasi kompetensi praktis.....	42
Tabel 3.10. Pedoman skor penilaian angket validasi ahli	46
Tabel 3.11. Kriteria kelayakan media	46
Tabel 3.12. Pedoman penskoran angket validasi praktisi.....	47
Tabel 3.13. Kriteria respons peserta didik.....	48
Tabel 3.14. Kategori skor N-Gain.....	49
Tabel 4.1. Hasil Wawancara Guru SDN 72 Palembang.....	50
Tabel 4.2. Hasil Awal Tes Ekoliterasi.....	53
Tabel 4.3. Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	53
Tabel 4.4. <i>Storyboard Layout</i>	57
Tabel 4.5. Pengembangan unsur gamifikasi menggunakan aplikasi <i>kahoot</i>	62
Tabel 4.6. Penyusunan elemen <i>scrapbook</i> menggunakan aplikasi <i>canva</i>	65
Tabel 4.7. Hasil Validasi Materi.....	75
Tabel 4.8. Hasil Persentase Validasi Materi.....	76
Tabel 4.9. Sesudah dan sebelum revisi materi.....	77
Tabel 4.10. Hasil Validasi Media.....	80
Tabel 4.11. Hasil Presentase Vlidasi Media.....	81
Tabel 4.12. Sebelum dan sesudah validasi media.....	82
Tabel 4.13. Hasil Praktisi Guru.....	83
Tabel 4.14. Hasil persentase praktisi.....	84
Tabel 4.15. Hasil angket uji coba perorangan.....	86
Tabel 4.16. Hasil angket validasi kelompok kecil.....	86
Tabel 4.17. Hasil uji coba kelompok kecil.....	87
Tabel 4.18. Rekapitulasi uji coba peserta didik.....	89
Tabel 4.19. Kategori ketuntasan.....	89
Tabel 4.20. Hasil Pretest dan posttest indikator pengetahuan.....	91
Tabel 4.21. Hasil Pretest dan posttest indikator sikap kepedulian.....	94
Tabel 4.22. Hasil Pretest dan posttest indikator kompetensi praktis.....	94
Tabel 4.23. Hasil rekapitulasi pretest dan posttest ekoliterasi.....	95
Tabel 4.24. Perhitungan skor N-Gain.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahapan model <i>bord and gall</i>	23
Gambar 2.2. Tahapan model 4D.....	25
Gambar 2.3. Tahapan model <i>ADDIE</i>	26
Gambar 2.4. Kerangka berpikir	29
Gambar 2.5. Tahapan model pengembangan <i>ADDIE</i>	31
Gambar 4.1. <i>Flowchart</i>	56
Gambar 4.2. Uji coba perorangan.....	86
Gambar 4.3. Uji coba kelompok kecil.....	88
Gambar 4.4. Pengisian angket respons peserta didik kelompok kecil.....	89
Gambar 4.5. Kegiatan Pretest.....	93
Gambar 4.6. Kegiatan Posttest.....	93
Gambar 4.7. Grafik Peningkatkan Ekoliterasi.....	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usulan judul.....	109
Lampiran 2. SK Pembimbing.....	110
Lampiran 3. Surat izin penelitian FKIP Unsri.....	112
Lampiran 4. Surat penelitian dari Kesbangpol.....	113
Lampiran 5. Surat penelitian dari Dinas Pendidikan.....	114
Lampiran 6. Surat keterangan sudah melakukan penelitian di SD.....	115
Lampiran 7. Modul ajar.....	116
Lampiran 8. Surat Validasi ahli materi.....	132
Lampiran 9. Surat keterangan validasi ahli materi.....	133
Lampiran 10. Angket validasi ahli media.....	134
Lampiran 11. Surat keterangan ahli media.....	135
Lampiran 12. Angket validasi ahli praktisi.....	136
Lampiran 13. Surat keterangan ahli praktisi.....	137
Lampiran 14. Angket respon peserta didik uji kelompok kecil.....	138
Lampiran 15. Angket respon peserta didik uji perorangan.....	139
Lampiran 16. Hasil pretest.....	140
Lampiran 17. Hasil posttest.....	146
Lampiran 18. Dokumentasi.....	149
Lampiran 19. Kartu bimbingan.....	157
Lampiran 20. Pengacakan <i>similarity</i>	158
Lampiran 21. Bukti Perbaikan	159
Lampiran 22. Izin Penjlidan	160

PENGEMBANGAN MEDIA AJAR *SCRAPBOOK* GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN EKOLITERASI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Putri Ayu Sagita

06131282126032@student.unsri.ac.id

Drs. Laihat, M.Pd

laihat@fkip.unsri.ac.id

Dr. Suratmi, M.Pd

suratmi@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian pengembangan media ajar *scrapbook* gamifikasi untuk meningkatkan ekoliterasi siswa kelas V SDN 72 Palembang menggunakan model *ADDIE* bertujuan untuk mengembangkan media ajar *scrapbook* ekoliterasi dengan memperoleh tingkat kelayakan dan tingkat kepraktisan media ajar yang dikembangkan. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 90,62% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 97,22% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli praktisi memperoleh sebesar 98,3% dengan kategori sangat praktis. Hasil respons peserta didik pada tahap perorangan memperoleh persentase 95,83% dengan kategori sangat praktis dan pada tahap kelompok kecil memperoleh persentase 93,21% dengan kategori sangat praktis. Skor N-Gain yang diperoleh adalah sebesar 0,828 dengan kategori sangat tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci : Media ajar, *Scrapbook*, Gamifikasi, Ekoliterasi, Sekolah Dasar.

**DEVELOPMENT OF GAMIFIED SCRAPBOOK TEACHING
MEDIA TO IMPROVE ECOLITERACY OF GRADE V
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

Putri Ayu Sagita

06131282126032@student.unsri.ac.id

Drs. Laihat, M.Pd

laihat@fkip.unsri.ac.id

Dr. Suratmi, M.Pd

suratmi@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Education Study Program

ABSTRACT

This research development of gamified scrapbook teaching media to increase the ecoliteracy of class V students at SDN 72 Palembang using the ADDIE model aims to develop ecoliteracy scrapbook teaching media by obtaining the level of feasibility and practicality of the teaching media being developed. The results of this research show that the material expert validation results obtained a percentage of 90.62% with a very feasible category. Media expert validation obtained a percentage of 97.22% with a very feasible category. Practitioner expert validation was 98.3% in the very practical category. The results of student responses at the individual stage obtained a percentage of 95.83% in the very practical category and at the small group stage obtained a percentage of 93.21% in the very practical category. The N-Gain score obtained was 0.828 in the very high category. Thus it can be concluded that the resulting product can be applied in learning activities.

Keywords: *Teaching media, Scrapbook, Gamifikasi, Ecoliteracy, Elementary School.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lingkungan merupakan salah satu unsur yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Menurut Putri & Sya'ban, (2023) lingkungan hidup sesuatu keadaan di sekitar makhluk hidup yang memiliki hubungan yang saling mempengaruhi timbal balik antar komponen. Hal ini mengakibatkan dua komponen besar lingkungan hidup yang berupa makhluk hidup dan benda mati yang berupa energi, bahan kimia, dan lain-lain. Serta disimpulkan bahwa lingkungan merupakan keseluruhan kondisi dan komponen yang mengelilingi makhluk hidup, baik secara alami maupun buatan, yang mempengaruhi kehidupan dan interaksi mereka. Menurut Simarmata, dkk., (2018) ada korelasi yang signifikan antara tingkat pengetahuan peserta didik tentang bagaimana sikap peduli terhadap lingkungan mereka dan perilaku mereka, oleh karena itu peserta didik yang memiliki pengetahuan yang luas akan menunjukkan perilaku yang lebih mencintai lingkungan mereka dan sebaliknya. Dengan demikian penting untuk mengembangkan sikap manusia yang sadar pentingnya nilai-nilai kepedulian lingkungan.

Pendidikan lingkungan harus diberikan kepada peserta didik, bahkan sejak usia dini, untuk menjaga kelestarian keseimbangan lingkungan. Sikap peduli terhadap lingkungan yang ditanamkan sejak kecil akan membentuk karakter anak hingga mereka dewasa. Lingkungan memiliki peranan signifikan dalam membantu peserta didik memahami perilaku dan tanggung jawab terhadap lingkungan. Hal ini karena melalui pendidikan, peserta didik dapat mengarahkan bagaimana mereka berbicara, bersikap, atau berperilaku, yang akhirnya menampilkan karakter positif. Menurut Azzahra, dkk., (2023). Karakter peduli lingkungan merupakan aspek penting dalam pendidikan yang harus diterapkan di sekolah, karena mencakup nilai pengetahuan dan sikap peserta didik dalam upaya mencegah dan memperbaiki kerusakan lingkungan. Mendorong peserta didik untuk peduli lingkungan ialah tanggung jawab penting bagi sekolah agar individu menjadi warga negara yang sadar

lingkungan, yang merupakan langkah krusial dalam mengatasi berbagai masalah lingkungan. Dengan demikian, anak akan lebih peka terhadap kondisi lingkungan di sekitar mereka, termasuk alam tempat tinggal mereka. Sehingga permasalahan lingkungan dapat diatasi dan dicegah di masa depan.

Ditengah kerusakan lingkungan yang mendalam, penting bagi masyarakat untuk memahami dan menerapkan ide ekoliterasi sebagai bagian dari upaya pelestarian lingkungan. Pemahaman tentang hubungan antara manusia dan lingkungan serta tindakan yang berkelanjutan, atau ekoliterasi, sangat penting untuk meningkatkan kesadaran dan keterampilan individu untuk menghadapi tantangan lingkungan saat ini. Ekoliterasi merupakan kemampuan kita untuk beradaptasi dengan lingkungan dan merupakan perilaku atau aksi seseorang terhadap lingkungan. Proses pemahaman akan pentingnya ekoliterasi pada SDN 72 Palembang dapat dikategorikan perlu bimbingan lebih dikarekan pada saat peneliti melakukan observasi dalam kegiatan magang, ditemukan bahwa masih banyak peserta didik yang menyimpan sampah dibawah meja, sampah plastik sisa bekas makanan dikarenakan katin pada sekolah tersebut dapat dikatakan kurang sehat dan penggunaan membawa botol minum dan wadah bekal masih kurang diterapkan. Sehingga peneliti ingin meningkatkan pemahaman ekoliterasi kepada peserta didik disekolah dasar tersebut agar terciptanya sikap peduli untuk mengatasi permasalahan lingkungan yang nantinya berdampak untuk kehidupan keberlanjutan. Orang yang telah mencapai level ekoliterasi merupakan orang yang peduli dengan lingkungan dan memahami pentingnya menjaga keseimbangan Bumi tanpa merusakkannya. Tujuan utama ekoliterasi untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya perlindungan lingkungan bagi seluruh masyarakat. Melalui ekoliterasi, manusia didorong untuk berpikir dan bertindak dalam menjaga bumi, ekosistem, dan lingkungan sebagai tempat di mana kehidupan berkembang. Kesadaran lingkungan sangat penting untuk menciptakan hubungan yang harmonis antara manusia dan alam. Praktik pembelajaran ekoliterasi difokuskan pada pembentukan keberlanjutan. Guru memiliki tanggung jawab besar untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang pentingnya kesadaran lingkungan (Kholifah., 2024).

Perkembangan teknologi dan metode pengajaran yang semakin pesat ada kebutuhan untuk mengadopsi pendekatan baru dalam pendidikan lingkungan. Salah satu pendekatan inovatif yang sedang mendapatkan perhatian adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan model pembelajaran yang dapat diterapkan dengan menggunakan elemen desain game untuk menarik dan mendorong seseorang secara digital untuk mencapai tujuan mereka (Marissa, dkk., 2020). Diharapkan dengan adanya unsur gamifikasi peserta didik merasa antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, hal ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran dalam keterampilan kolaborasi, dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran. Pembelajaran kreatif dan inovatif dapat dikembangkan dengan menambahkan sedikit sentuhan berupa game edukasi di dalamnya, sehingga peserta didik tidak hanya berfokus pada materi yang disampaikan tetapi juga belajar sambil bermain.

Pembelajaran kreatif dan inovatif dapat menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran, oleh karena itu suatu hal yang inovatif dan kreatif diperlukan seperti menggunakan media pembelajaran. Menurut Wulandari dkk., (2023) Media pembelajaran merupakan alat yang diperuntukkan bagi para guru menyebarkan informasi tentang materi pelajaran kepada peserta didik, sehingga memudahkan pemahaman. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih aktif dan kualitas pemahaman peserta didik dapat ditingkatkan sehingga peserta didik dapat meningkatkan keterampilan mereka dan lebih mudah memahami konsep yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Pengembanaan materi dengan media ajar *scrapbook* merupakan alat bantu penyampaian pesan pembelajaran yang memadukan unsur visual. *Scrapbook* juga memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran karena dapat menyajikan informasi secara visual dan interaktif. *Scrapbook* dapat digunakan untuk mengabadikan peristiwa yang berkesan dan menyajikan materi dengan cara seni mengatur gambar, foto, dan catatan penting. alam arti luas, *scrapbook* mengacu pada jenis seni di mana orang membuat karya kreatif (Saputra., 2020). Sehingga *scrapbook* dapat meningkatkan minat ekoliterasi peserta didik dalam belajar dan

membantu mereka untuk memahami informasi tentang permasalahan lingkungan. Proses pengenalan akan pentingnya ekoliterasi pada SDN 72 Palembang masih menggunakan media ajar seperti buku cetak dan poster lingkungan seadanya. Media ajar seperti itu sering kali menyebabkan kurang membantu peserta didik dalam memahami ekoliterasi sehingga membutuhkan media tambahan agar peserta didik dapat meningkatkan pemahaman akan pentingnya ekoliterasi untuk kehidupan berkelanjutan. Menurut guru kelas V B SDN 72 Palembang masalah yang timbul dari penggunaan media ajar buku dan poster peserta didik kurang tertarik dan sukar untuk memahami akan pentingnya konsep abstrak ekoliterasi, sehingga timbul permasalahan lingkungan seperti kurangnya pemahaman akan dampak jika kita menyimpan sampah sisa bekas makanan dibawah meja. Oleh karena itu membutuhkan inovasi media ajar yang mengkombinasikan unsur visual dan interaktif. Guru harus mengeluarkan usaha yang lebih agar kebutuhan peserta didik dalam memahami pentingnya ekoliterasi terpenuhi sehingga membantu dalam meningkatkan ekoliterasi. Inovasi media ajar dengan ciri tersebut dapat diciptakan menggunakan *scrapbook* gamifikasi dengan mudah dan menjadikan pemahaman ekoliterasi yang lebih berkesan. Menurut Wijayanti dan Sulastri (2021) yang sejalan dengan pendapat guru kelas V B SDN 72 Palembang salah satu materi yang berkaitan dengan pemahaman ekoliterasi memerlukan inovasi media ajar yang memanfaatkan teknologi adalah mata pelajaran IPAS kelas V khususnya materi permasalahan lingkungan.

Permasalahan di SDN 72 Palembang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya memiliki kesamaan dalam meneliti permasalahan penggunaan media *scrapbook*, peneliti yang pertama dilakukan oleh Saputra Rifky Ericho (2020) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN 03 Semarang”. Penelitian tersebut menghasilkan produk berupa media ajar *scrapbook* dengan hasil presentase validasi materi 93% dan media 95%. Penelitian relavan pertama ini menghasilkan media ajar *scrapbook* yang dibuat menggunakan *scrapbook* berbahan kertas kartoon sedangkan media ajar *scrapbook* yang akan dikembangkan peneliti membuat media

ajar *scrapbook* dengan cara mendesain elemen *scrapbook* kemudian dilakukan pencetakan dengan berbahan kertas astero. Penelitian relavan yang kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Cacik, S (2023) dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Terintegrasi Game Edukasi Untuk Meningkatkan Keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Karangmangu”. Produk yang dihasilkan pada penelitian tersebut berupa media *scrapbook* terintegrasi game edukasi dengan hasil uji kepraktisan memperoleh skor 95,55% dan untuk kriteria efekti memperoleh skor 72,50% dikategorikan cukup, dan keterampilan kolaborasi mendapatkan skor N-Gain 0,74 dikategorikan sedang. Penelitian relavan kedua ini menghasilkan media *scrapbook* yang teintegrasi game edukasi konvensional, sedangkan peneliti membuat *scrapbook* dengan memanfaatkan teknologi untuk elemen game edukasi berbantuan aplikasi kahoot.

Penelitian relavan ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Setyaningrum Tri Wahyu (2020) dengan judul penelitian “Praktik pembelajaran ekoliterasi berorientasi Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan di SDN Surabaya”. Hasil penelitian untuk kategorisasi praktik pembelajaran ekoliterasi disekolah berada pada kategori cukup baik. Hasil dari penelitian praktik pembelajaran ekoliterasi hanya untuk pembangunan berkelanjutan sedangkan peneliti melakukan pengembangan media *scrapbook* ekoliterasi berkaitan dengan materi IPAS tentang permasalahan lingkungan dimana pada materi tersebut sejalan dengan meningkatkan untuk pemahaman ekoliterasi. Berdasarkan informasi yang telah diuraikan, peneliti berkeinginan berkontribusi dalam pengembangan media ajar *scrapbook* gamifikasi untuk meningkatkan ekoliterasi di SDN 72 Palembang dalam penelitian media ajar ini diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami pentingnya ekoliterasi dengan cara penyampaian yang interaktif dalam pembelajaran. Peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media ajar *scrapbook* gamifikasi untuk meningkatkan ekoliterasi siswa kelas V SDN 72 Palembang”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1.2.1. Bagaimana tahapan pengembangan media ajar *scrapbook* gamifikasi dalam meningkatkan ekoliterasi untuk peserta didik kelas V SDN 72 Palembang?
- 1.2.2. Bagaimana kelayakan media ajar *scrapbook* gamifikasi dalam meningkatkan ekoliterasi untuk peserta didik kelas V SDN 72 Palembang?
- 1.2.3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media ajar *scrapbook* gamifikasi dalam meningkatkan ekoliterasi untuk peserta didik kelas V SDN 72 Palembang?
- 1.2.4. Bagaimanakah keefektifan media ajar *scrapbook* gamifikasi dalam meningkatkan ekoliterasi untuk peserta didik kelas V SDN 72 Palembang?

1.3. Tujuan penelitian

Berdasarkan masalah yang dirumuskan, maka tujuan penelitian sebagai berikut, yaitu :

- 1.3.1. Untuk medeskripsikan tahapan pengembangan media ajar *scrapbook* gamifikasi dalam meningkatkan ekoliterasi untuk peserta didik kelas V SDN 72 Palembang.
- 1.3.2. Untuk medeskripsikan kelayakan media ajar *scrapbook* gamifikasi dalam meningkatkan ekoliterasi peserta didik kelas V SDN 72 Palembang.
- 1.3.3. Untuk medeskripsikan respon peserta didik terhadap media ajar *scrapbook* gamifikasi dalam meningkatkan ekoliterasi untuk peserta didik kelas V SDN 72 Palembang.
- 1.3.4. Untuk menguji keefektifan media ajar *scrapbook* gamifikasi dalam meningkatkan ekoliterasi untuk peserta didik kelas V SDN 72 Palembang.

1.4. Manfaat penelitian

Hasil dari penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis dan praktis.

1.4.1. Bagi sekolah

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat menjadi materi pembelajaran yang berharga, mendukung proses pengajaran pada sumber daya pembelajaran sekolah. ⁶

1.4.2. Bagi guru

Diharapkan bahwa penelitian ini memberikan dorongan meningkatkan kreativitas pemanfaatan materi ajar guna mendukung pembelajaran.

1.4.3. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk menggunakan *scrapbook* sebagai alat ajar.

1.4.4. Bagi peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini akan meningkatkan pengetahuan serta kemampuan untuk membuat media ajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Azahra, A., & Munadi, M (2023). Implementasi program adiwiyata Madrasah Ibtidaiyah Negeri Tahun pelajaran 2021/2022 (Doctoral dissweration, UIN Raden Mas Said Surakarta).
- Andrizal, A., & Arif, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 1-10
- Almagofi, F., Sya^odiyah, H., Gultom, R., & Sukmawati, D. M. (2023). *Media interaktif dalam pembelajaran IPS sd*. Cahya Ghani Recovery.
- Choiriyah, W. L. (2024) *Peran guru ekstrakurikuler dalam menumbuhkan motivasi baca tulis Al- Quran Di MI Al- Muna Sobontoro Magetan (Doctoral dissertation, IANIN Ponogoro)*.
- Cacik, S. (2023). Pengembangan Media Scrapbook Terintegrasi Game Edukasi untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Kelas IV. *Prosiding New SNASPPM*, 8(2), 1430-1439.
- Cahyani, I. D., Hakim, L., & Yuliana, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran scrapbook dongeng fabel terhadap minat literasi siswa sd. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 337-343.
- Dewantara, A. H., Amir, B., & Harnida, H. (2021). Kreativitas guru dalam memanfaatkan media berbasis IT ditinjau dari gaya belajar siswa. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 15-28.
- Firmansyah, M. D. (2020). *Desain Gamifikasi untuk Meningkatkan Aktivitas Mahasiswa pada E-Learning Universitas Jember Menggunakan Mda Framework (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Komputer)*.
- Fathoni, A., Triastuti, Y., Anggoro, S., & Andriani, A. (2023). Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI SD N 3 Bancarkembar melalui Model Problem Based Learning (PBL) Terintegrasi Gamifikasi Materi Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(1), 1-13.
- Fadillah, M & Yerimadesi, Y (2024). Validitas dan praktikalitas media pembelajaran E-komik interaktif materi hidrokarbon untuk fase E SMK science: *Jurnal inovasi Pendidikan matematika dan ipa*, 4(4),367-374.
- Gunawan, A. S. (2024). Pengembangan media pemebeljaran *scrapbook* pada materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah dasar (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Hariadi, L., & Gondohanindijo, J. (2021). Model Koping Untuk Mengatasi Stres Belajar Matematika Melalui Aplikasi Berbasis Media Pembelajaran Interaktif (Mpi) Pada Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 2, 31-46.
- Hidayat, W., Najafi, A. M., Ramlan, F., Ra^opak, F. T., Leo, M. A., & Baso, F. (2023). Efektivitas penerapan metode *gamification* berbasis online terhadap pencapaian kompetensi pada mahasiwa Universitas Negeri Makasar. *Jurnal Pendidikan terapan*, 17-27.
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2022). Konsep dasar teori perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut jean piaget. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151-158.
- Imaniar, F. A., Widyaningrum, F. R., Ramadhani, N., Suhur, M. K., & Miftachul,Ilmi, A. (2024). Membentuk pribadi unggul pada siswa sekolah dasar melalui konsep konseling person centered bermuatan nilai Tri HIta Karana. *Jurnal ilmiah penalaran dan penelitian mahasiswa*, 8(2), 43-63.
- Jannah, N. K. (2024). *Gaya Belajar Visual Pada Siswa Kelas III B Di SDN Pangarangan III (Doctoral dissertation, Stkip PGRI Sumenep)*.
- Junaidi, J. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat & Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.

- Kholifah, Y. N. (2024). Implementasi Program Ekoliterasi Melalui Kegiatan Sampah Pengelolaan Sampah Berbasis Project (P5) Untuk Membangun Sikap Gotong Royong Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD Uniga*, 3(1), 36–40.
- Mugti, R. (2023). Gambaran Kematangan Emosi Pada Pemilih Pemula Setelah Pemilihan Kepala Desa Sungai Serindit Kabupaten Tanjung Jabung Barat.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (*gamification*) konsep dan penerapan. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(3), 219-228.
- Manurung, J., Abi, A. R., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2022). Pengaruh lingkungan social terhadap hasil belajar siswa kelas III SD. *Jurnal pajar (Pendidikan dan Pengajaran)* 6(5), 1367- 1375.
- Maulida, R., Hardiansyah, H., & Mahrudin, M. (2021). *The development handout Nyapa fruticans wurmb. (Nipah) In mangrove area concept coastal of sungai rasau as enhancement for biodiversity concept in senior high school*. *Jurnal atrium Pendidikan biologi*, 6(3), 192-197.
- Muktadir, A., Wardhani, P. A., Arif, A., & Wicaksono, J. W. (2020). Media Scrapbook Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kota Bengkulu. *Jurnal pendidikan dasar*, 11(02), 146-156.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641-649.
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan karakteristik gaya belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355-363.
- Ridho, S., & Ruwiyatun, S. (2020). B., Marwoto. Analisis kemampuan berpikir kritis siswa pokok bahasan klasifikasi materi dan perubahannya. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA)*, 6(1), 10-15.
- Ristiyah, A. Z., & Dewi, A. S. (2023). *Pengembangan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Respon Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. 9(2), 1339–1349. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.5096/http>.
- Rahmatullah, S. S., Mulyadiprana, A., & Ganda, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 4(3), 150-163.
- Rahmawati, H., Sobarna, A., & Mulyani, D. (2023). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Kolase Bahan Alam pada Kelompok B di PAUD X. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*.
- Rosaline, N., Julianto, I. N. L., & Mudra, I. W. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Smart Finger Tenses Berbasis Website untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama di Badung. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(04), 578-596.
- Suryanda, A., Heryanti, E., Syaikhan, A. A. H., & Lestari, H. N. I. (2023). Learners' Ecoliteracy Based on Structure of Observed Learning Outcomes (SOLO) Taxonomy:(Ekoliterasi Peserta Didik Berdasarkan Taksonomi Structure of Observed Learning Outcomes). *BIODIK*, 9(4), 12-23.
- Saputra, R. E. (2020). Pengembangan media pembelajaran scrapbook pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN Gisikrono 03 Kota Semarang. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Simarmata, B., Daulae, A. H., & Raihana, R. (2018). Hubungan tingkat pengetahuan lingkungan hidup dengan sikap peduli lingkungan siswa. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 6(4).
- Siregar, M., Meilanie, S. M., & Purwanto, A. (2020). Pengenalan Ecoliteracy pada Anak Usia Dini melalui Metode Bercerita. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 719.
- Salsabila, U. H., Sari, L. I., Lathif, K. H., Lestari, A. P., & Ayuning, A. (2020). Peran teknologi dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Al- Mutharahah: Jurnal Penelitian*

- Dan Kajian Sosial Keagamaan, 17(2), 188-198.*
- Safitri, N. P. D., & Tari, N. (2024). Persepsi dan Pengalaman Mahasiswa Menggunakan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Bahasa Inggris di Era Digital. *Jurnal Simki Pedagogia, 7(2), 501-514.*
- Setyaningrum, T. W., & Gunansyah, G. (2020). Praktik Pembelajaran Ekoliterasi Berorientasi Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan di Sekolah Dasar Negeri Kota Surabaya Bagian Barat. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(2), 375-384.*
- Selsabila, V., & Pramudiani, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Jurnal Paedagogy, 9(3), 458-466.*
- Tarigan, L.R.B.(2023). Pengaruh penggunaan media pohon penjumlahan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 094115 Saribu Jandi Kecamatan Pramatang Silima Huta Kabupaten Simalungun TP 2022/2023(*Doctoral dissertation, Universitas Quality*).
- Wibowo, A., Rahman, A., Ishaq, M., Yus, A., & Simaremare, A. (2022). Analisis Efektifitas Media Pembelajaran Pkn Terhadap Gaya Belajar Kelas III SD. *Journal of Educational Analytics, 1(1), 1-8.*
- Warahmah, L. W., Putri, A. N., & Asikin, N. (2022). Interactive Multimedia on Basis Articulate Storyline and Maritime Oriented for Plantae Topic in Senior High School. *Jurnal Atrium Pendidikan Biologi, 7(2), 175-183.*
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education, 5(2), 3928-3936.*