

Implementasi Scrapbook Berbasis QR Code pada Materi Kerajaan Islam di Indonesia dalam Pembelajaran IPS

Zerlinda Nova Ardelia*, Eva Banowati, Fadly Husain
Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

*Corresponding Author: novaardelia9@students.unnes.ac.id

Dikirim: 09-06-2026; Direvisi: 25-06-2026; Diterima: 28-06-2026

Abstrak: Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Kerajaan Islam di Indonesia menjadi permasalahan yang perlu mendapat perhatian, terutama karena keterbatasan media pembelajaran yang mampu menghubungkan materi sejarah yang abstrak dengan realitas digital peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam mengenai implementasi *scrapbook* berbasis *QR code* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi Kerajaan Islam di Indonesia dalam mata pelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus yang dilaksanakan di salah satu SMP di kota Semarang pada Februari–April 2026. Subjek penelitian terdiri atas satu guru IPS dan 159 siswa kelas VII. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *scrapbook* berbasis *QR code* berhasil mentransformasi pembelajaran IPS menjadi lebih dinamis. *QR code* yang terintegrasi dalam *scrapbook* fisik berfungsi sebagai pintu gerbang menuju konten multimedia (video visualisasi visual kerajaan, pelacakan peta digital, dan replika artefak 3D) yang memperkuat pemahaman tekstual. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa pemanfaatan *scrapbook* berbasis *QR code* secara signifikan meningkatkan keterlibatan aktif, motivasi, dan kemampuan imajinasi historis siswa dalam merekonstruksi peristiwa masa lalu Kerajaan Islam di Indonesia.

Kata Kunci: *scrapbook*; *QR code*; pembelajaran IPS.

Abstract: This study aims to analyze in depth the implementation of QR code-based scrapbooks as an interactive learning medium on Islamic Kingdoms in Indonesia in Social Studies (IPS) learning. The main problem underlying this research is the low level of student engagement due to the limitations of visual media capable of bridging abstract historical material with today's students' digital reality. The urgency of this research lies in the need for innovative print-digital (hybrid) media to stimulate students' historical thinking in the digital era. The method used is qualitative with a case study approach. Data collection was carried out through classroom observation, in-depth interviews with social studies teachers and students, and portfolio document analysis. The results showed that the implementation of QR code-based scrapbooks successfully transformed social studies learning to be more dynamic. The QR code integrated within the physical scrapbook functions as a gateway to multimedia content (visual visualization videos of kingdoms, digital map tracking, and 3D artifact replicas) that reinforces textual understanding. The conclusion of this study is that the utilization of QR code-based scrapbooks significantly increases active engagement, motivation, and students' historical imagination abilities in reconstructing past events of the Islamic Kingdom in Indonesia.

Keywords: *scrapbook*; *QR code*; *social studies learning*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan instrumen strategis dalam membentuk manusia yang unggul, berkarakter, dan tangguh dalam menghadapi tantangan era globalisasi. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berperan penting dalam membantu siswa memahami realitas sosial, menghormati keberagaman budaya, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran IPS di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan, terutama rendahnya minat dan partisipasi aktif siswa pada materi sejarah (Tanjung, 2025). Materi sejarah sering dianggap sulit, membosankan, dan hanya berfokus pada hafalan fakta masa lalu tanpa memahami makna dan relevansinya dengan kehidupan saat ini.

Materi Kerajaan Islam di Indonesia merupakan topik penting dalam IPS yang memuat sejarah lahirnya kerajaan-kerajaan Islam, dinamika politik, ekonomi, sosial budaya, proses penyebaran Islam, serta berbagai peninggalan sejarah. Materi ini memiliki nilai strategis karena membantu siswa memahami akar sejarah bangsa, pembentukan identitas nasional, serta nilai-nilai pendidikan karakter seperti toleransi, gotong royong, kepemimpinan, religiusitas, dan semangat persatuan. Penyampaian materi ini masih didominasi pendekatan tradisional yang berpusat pada guru, metode ceramah, dan ketergantungan pada buku teks, sehingga siswa kurang memiliki ruang untuk menggali materi secara mandiri.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di abad ke-21 telah mengubah karakteristik peserta didik menjadi generasi digital yang terbiasa dengan informasi cepat melalui media visual dan audiovisual. Kondisi ini menuntut inovasi media pembelajaran yang memadukan unsur visual, interaktif, dan teknologi informasi. Salah satu media yang berpotensi dikembangkan adalah scrapbook, yaitu media berbentuk buku kreatif yang menggabungkan berbagai elemen visual. Penelitian menunjukkan scrapbook mampu meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan hasil belajar peserta didik (Nurbayanni et al., 2023). Sebagai media cetak, scrapbook memiliki kelemahan dalam menyajikan informasi yang kompleks dan dinamis serta tidak dapat menampilkan unsur audiovisual.

Teknologi Quick Response Code (QR Code) dapat menjadi solusi dengan menghubungkan media cetak dan media digital. Penggabungan QR Code ke dalam scrapbook menghasilkan media pembelajaran hibrida yang memungkinkan peserta didik mengakses sumber belajar digital seperti video, animasi, peta interaktif, dan artikel ilmiah (Handayani & Haryati, 2024). Kajian tentang penggunaan scrapbook berbasis QR Code pada materi Kerajaan Islam di Indonesia masih terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada perpaduan scrapbook sebagai media kreatif dengan teknologi QR Code sebagai jembatan menuju sumber belajar digital, yang secara khusus menyoroti materi Kerajaan Islam di Indonesia yang memerlukan visualisasi kuat.

Kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada perpaduan antara scrapbook sebagai media pembelajaran kreatif yang mengandalkan unsur visual dan taktil, dengan teknologi QR Code yang berfungsi sebagai jembatan dinamis menuju berbagai sumber belajar digital. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang lebih banyak terfokus pada pengembangan scrapbook tanpa integrasi teknologi digital atau penerapan QR Code pada mata pelajaran di luar IPS, penelitian ini secara khusus mengintegrasikan kedua media tersebut pada materi Kerajaan Islam di Indonesia dalam pembelajaran IPS (Nisa & Ansori, 2023). Materi ini memiliki



karakteristik historis yang kompleks dan memerlukan visualisasi yang kuat untuk membantu siswa memahami berbagai peristiwa masa lampau secara lebih konkret. Penelitian ini menawarkan sebuah model media pembelajaran hibrida yang tidak hanya memikat secara visual, tetapi juga kaya akan informasi digital yang dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik, sekaligus menjawab kesenjangan penelitian (research gap) mengenai implementasi scrapbook berbasis QR Code pada materi sejarah Islam di Nusantara. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan teoretis bagi pengembangan media pembelajaran IPS sekaligus menjadi acuan praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami serta menggambarkan secara mendalam fenomena penerapan *scrapbook* berbasis QR Code pada materi Kerajaan Islam di Indonesia dalam pembelajaran IPS. Pendekatan ini, peneliti berusaha memperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai proses penggunaan media pembelajaran, interaksi yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar, serta pengalaman yang dialami oleh guru dan peserta didik selama implementasi media tersebut. Sementara itu, desain studi kasus digunakan karena penelitian ini terfokus pada suatu fenomena tertentu yang berlangsung dalam konteks nyata, yakni pemanfaatan *scrapbook* berbasis QR Code dalam pembelajaran IPS di lingkungan sekolah (Niam et al., 2024).

Penelitian ini dilaksanakan di sebuah sekolah menengah pertama yang telah mengintegrasikan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pemilihan lokasi penelitian dilakukan secara *purposive* dengan mempertimbangkan sejumlah kriteria, seperti ketersediaan fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi, penerapan media pembelajaran inovatif oleh guru IPS, serta kesiapan sekolah dalam mendukung jalannya penelitian. Subjek penelitian terdiri atas 1 guru mata pelajaran IPS dan 9 orang peserta didik kelas VII di salah satu SMP kota Semarang yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pemilihan peserta didik didasarkan pada variasi tingkat kemampuan akademik, yaitu kategori tinggi, sedang, dan rendah, sehingga diperoleh data yang lebih kaya dan beragam mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penerapan scrapbook berbasis QR Code pada materi Kerajaan Islam di Indonesia dalam pembelajaran IPS, mencakup: (1) proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran; (2) tanggapan serta partisipasi aktif peserta didik; (3) dampak penggunaan media terhadap pemahaman materi; serta (4) faktor pendukung dan penghambat implementasi media tersebut.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung guna mengamati aktivitas guru dan peserta didik dalam menggunakan *scrapbook* berbasis QR Code. Melalui observasi, peneliti memperoleh data mengenai tingkat keterlibatan peserta didik, pola interaksi yang terjadi di dalam kelas, serta berbagai kendala yang muncul selama kegiatan belajar. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru dan peserta didik untuk menggali



informasi yang lebih mendalam terkait pengalaman, persepsi, manfaat, serta hambatan dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian melalui pengumpulan berbagai dokumen pendukung, seperti perangkat pembelajaran, hasil tugas peserta didik, produk *scrapbook*, foto kegiatan pembelajaran, serta catatan refleksi peserta didik.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Observasi

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Sumber Data
1	Pelaksanaan Pembelajaran	• Guru menggunakan scrapbook berbasis QR Code sesuai langkah pembelajaran yang direncanakan	Guru
		• Guru memberikan petunjuk penggunaan QR Code kepada peserta didik	Guru
		• Guru memfasilitasi diskusi dan eksplorasi materi melalui media	Guru
2	Keterlibatan Peserta Didik	• Peserta didik memperhatikan penjelasan guru	Peserta Didik
		• Peserta didik aktif memindai QR Code yang tersedia	Peserta Didik
		• Peserta didik mengakses dan memanfaatkan konten digital yang terhubung	Peserta Didik
3	Interaksi Pembelajaran	• Peserta didik bertanya atau memberikan tanggapan selama pembelajaran	Peserta Didik
		• Terjadi interaksi antara guru dan peserta didik	Guru dan Peserta Didik
		• Terjadi kerja sama atau diskusi antarpeserta didik	Peserta Didik
4	Pemanfaatan Media	• Peserta didik saling membantu dalam penggunaan media	Peserta Didik
		• Scrapbook dan QR Code digunakan secara optimal selama pembelajaran	Guru dan Peserta Didik
		• Konten digital mendukung pemahaman materi Kerajaan Islam di Indonesia	Guru dan Peserta Didik
5	Kendala Pembelajaran	• Terdapat hambatan teknis dalam pemindaian QR Code	Guru dan Peserta Didik
		• Terdapat kendala perangkat atau jaringan internet	Guru dan Peserta Didik
		• Terdapat kesulitan peserta didik dalam memahami penggunaan media	Peserta Didik

Tabel 2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru

No	Fokus Wawancara	Indikator
1	Perencanaan Pembelajaran	Alasan memilih scrapbook berbasis QR Code; persiapan pembelajaran
2	Implementasi Media	Langkah penggunaan media dalam pembelajaran; strategi guru dalam mengelola kelas
3	Keterlibatan Peserta Didik	Perubahan keaktifan, minat, dan partisipasi peserta didik
4	Manfaat Media	Kontribusi media terhadap pemahaman materi dan pencapaian tujuan pembelajaran
5	Kendala Penggunaan	Hambatan teknis maupun nonteknis selama pelaksanaan
6	Evaluasi dan Tindak Lanjut	Penilaian guru terhadap efektivitas media dan rekomendasi pengembangan



Tabel 3 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Peserta Didik

No	Fokus Wawancara	Indikator
1	Pengalaman Menggunakan Media	Kesan awal terhadap scrapbook berbasis QR Code
2	Kemudahan Penggunaan	Kemudahan mengakses QR Code dan memahami isi media
3	Ketertarikan Belajar	Tingkat minat dan motivasi selama pembelajaran
4	Pemahaman Materi	Pengaruh media terhadap pemahaman materi Kerajaan Islam di Indonesia
5	Interaksi dan Partisipasi	Keaktifan dalam diskusi, bertanya, dan bekerja sama
6	Kendala Penggunaan	Hambatan yang dirasakan selama penggunaan media
7	Persepsi terhadap Media	Kelebihan, kekurangan, dan harapan terhadap penggunaan media di masa mendatang

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri (*human instrument*), yang bertugas merencanakan penelitian, mengumpulkan data, menganalisis, serta menafsirkan hasil penelitian. Untuk mendukung proses pengumpulan data, peneliti menggunakan sejumlah instrumen tambahan seperti pedoman observasi, pedoman wawancara, lembar dokumentasi, catatan lapangan, serta alat perekam guna mendokumentasikan data yang diperoleh selama penelitian berlangsung.

Analisis data dalam penelitian ini menerapkan model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña, yang mencakup tiga tahapan, yakni reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan cara menyaring, memfokuskan, dan menyederhanakan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang telah direduksi selanjutnya disajikan dalam bentuk uraian naratif yang sistematis, sehingga memudahkan peneliti dalam memahami pola-pola yang muncul dari hasil penelitian. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan beserta verifikasi, yang dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian berlangsung guna memperoleh temuan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024).

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui penerapan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru dan peserta didik, sementara triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi. Selain itu, peneliti juga menerapkan *member checking*, yaitu mengonfirmasi kembali hasil wawancara kepada informan guna memastikan bahwa data yang diperoleh sesuai dengan maksud dan pengalaman yang disampaikan oleh informan. Melalui berbagai prosedur tersebut, data penelitian diharapkan memiliki tingkat kredibilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas yang tinggi, sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil identifikasi yang dilakukan guru, penggunaan metode pembelajaran konvensional yang didominasi ceramah dan pemanfaatan buku teks sebagai sumber belajar utama belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik di era digital. Peserta didik saat ini cenderung lebih dekat dengan teknologi serta terbiasa memperoleh informasi melalui media yang bersifat visual, interaktif, dan mudah diakses. Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan materi pembelajaran



sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Scrapbook berbasis QR Code dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual dalam media cetak dengan akses terhadap berbagai sumber belajar digital. Media ini diharapkan dapat menjembatani tuntutan kurikulum, karakteristik materi sejarah yang memerlukan visualisasi, serta kebutuhan belajar peserta didik yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Berdasarkan latar belakang tersebut, berikut dipaparkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi scrapbook berbasis QR Code dalam pembelajaran IPS pada materi Kerajaan Islam di Indonesia.

Tabel 4. Hasil Observasi Implementasi Scrapbook Berbasis QR Code

No	Aspek	Temuan Hasil Observasi
1	Pelaksanaan Pembelajaran	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah yang telah direncanakan dan mengintegrasikan scrapbook berbasis QR Code pada setiap tahap pembelajaran.
2	Penggunaan Media	Peserta didik mampu memindai QR Code dan mengakses konten digital berupa video, gambar, dan informasi pendukung materi Kerajaan Islam di Indonesia.
3	Keterlibatan Peserta Didik	Sebagian besar peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi, aktif memperhatikan penjelasan guru, serta terlibat dalam kegiatan eksplorasi materi melalui QR Code.
4	Keaktifan Belajar	Peserta didik aktif mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.
5	Interaksi Pembelajaran	Terjadi interaksi yang baik antara guru dan peserta didik maupun antarpeserta didik dalam kegiatan diskusi kelompok.
6	Pemahaman Materi	Peserta didik lebih mudah memahami materi karena memperoleh visualisasi dan informasi tambahan dari konten digital yang terhubung dengan QR Code.
7	Kendala Teknis	Beberapa peserta didik mengalami kendala jaringan internet dan keterbatasan perangkat saat mengakses QR Code.

Tabel 5. Hasil Wawancara dengan Guru IPS

No	Fokus Wawancara	Temuan Hasil Wawancara
1	Alasan Penggunaan Media	Guru memilih scrapbook berbasis QR Code untuk meningkatkan minat belajar dan mempermudah penyampaian materi sejarah yang bersifat abstrak.
2	Implementasi Media	Guru menilai media mudah diterapkan dan mampu mengintegrasikan sumber belajar cetak dengan teknologi digital.
3	Keterlibatan Peserta Didik	Guru mengamati peningkatan partisipasi, rasa ingin tahu, dan keaktifan peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional.
4	Manfaat Media	Media membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret melalui video, gambar, dan sumber belajar tambahan.
5	Efektivitas Pembelajaran	Guru menilai penggunaan scrapbook berbasis QR Code membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
6	Kendala Penggunaan	Hambatan utama berupa akses internet yang tidak selalu stabil dan kemampuan digital peserta didik yang beragam.
7	Rekomendasi Pengembangan	Guru menyarankan penambahan variasi konten digital dan optimalisasi fasilitas pendukung pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Wawancara dengan Peserta Didik

No	Fokus Wawancara	Temuan Hasil Wawancara
1	Pengalaman Belajar	Peserta didik merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.



2	Kemudahan Penggunaan	Mayoritas peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam memindai QR Code dan mengakses konten yang tersedia.
3	Ketertarikan Belajar	Peserta didik menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap materi Kerajaan Islam di Indonesia.
4	Pemahaman Materi	Konten digital yang tersedia membantu peserta didik memahami peristiwa sejarah, tokoh, dan peninggalan kerajaan Islam secara lebih jelas.
5	Partisipasi dalam Pembelajaran	Peserta didik lebih aktif berdiskusi dan bertanya selama proses pembelajaran berlangsung.
6	Manfaat Media	Peserta didik menilai media memberikan pengalaman belajar yang baru karena menggabungkan bahan cetak dan teknologi digital
7	Kendala Penggunaan	Sebagian peserta didik mengalami kendala pada koneksi internet atau perangkat yang digunakan.
8	Harapan Peserta Didik	Peserta didik berharap media serupa dapat digunakan pada materi IPS lainnya.

1. Implementasi Scrapbook Berbasis QR Code dalam Pembelajaran IPS

Pembelajaran dengan menggunakan scrapbook berbasis QR Code dilaksanakan melalui beberapa tahap yang terstruktur. Proses dimulai dengan kegiatan apersepsi yang berfungsi sebagai jembatan antara pengetahuan yang sudah dimiliki peserta didik dengan materi baru yang akan disampaikan. Guru membuka sesi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan seputar kerajaan-kerajaan Islam yang mungkin pernah didengar atau diketahui oleh peserta didik, termasuk peninggalan-peninggalan bersejarah yang hingga kini masih dapat dijumpai. Pertanyaan-pertanyaan tersebut sengaja dirancang untuk membangkitkan rasa keingintahuan sekaligus mengukur seberapa jauh pemahaman awal yang telah mereka miliki terkait topik yang akan dibahas. Sebagian peserta didik merespons dengan menyebut Kerajaan Demak dan Masjid Agung Demak sebagai contoh peninggalan yang mereka kenali, sedangkan sebagian lainnya tidak memberikan jawaban karena keterbatasan pengetahuan mereka mengenai topik tersebut. Situasi ini kemudian dimanfaatkan oleh guru sebagai titik masuk untuk menjelaskan bahwa masih terdapat banyak kerajaan Islam lainnya yang sama pentingnya dan tidak kalah menarik untuk dikaji lebih mendalam.

Setelah sesi apersepsi selesai, guru memperkenalkan media scrapbook berbasis QR Code kepada seluruh peserta didik. Penjelasan mencakup cara penggunaan media tersebut, fungsi dari QR Code itu sendiri, serta langkah-langkah yang perlu ditempuh saat mengakses sumber belajar dalam format digital. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi, mengingat sebagian besar dari mereka belum pernah sebelumnya menggunakan media pembelajaran yang memadukan buku fisik dengan teknologi digital secara bersamaan. Pada tahap inti pembelajaran, peserta didik diorganisasikan ke dalam sejumlah kelompok kecil, di mana setiap kelompok mendapatkan satu scrapbook yang berfungsi sebagai sumber belajar utama mereka. Dalam kegiatan ini, peserta didik membaca informasi yang termuat pada halaman-halaman scrapbook, mengamati berbagai gambar dan ilustrasi yang disajikan, lalu memindai QR Code menggunakan telepon pintar masing-masing untuk mengakses konten digital pendukung. Pembentukan kelompok dilakukan secara heterogen dengan mempertimbangkan perbedaan tingkat kemampuan akademik antar peserta didik, sehingga tercipta dinamika belajar yang bersifat kolaboratif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, kegiatan pemindaian QR Code berjalan dengan baik dan lancar pada hampir seluruh kelompok. Setelah berhasil



mengakses video maupun sumber belajar digital lainnya, peserta didik kemudian mendiskusikan informasi yang mereka peroleh dan mengaitkannya dengan materi yang tersaji dalam scrapbook. Diskusi yang berlangsung terlihat cukup aktif, hal ini tidak terlepas dari kenyataan bahwa peserta didik mendapatkan informasi yang jauh lebih konkret dibandingkan sekadar membaca buku teks biasa. Sebagai contoh, video dokumenter mengenai Kesultanan Banten menampilkan visual berupa reruntuhan benteng, koleksi museum, dan berbagai situs bersejarah lainnya yang membuat peserta didik seolah-olah diajak langsung mengunjungi lokasi tersebut. Pengalaman belajar yang lebih imersif ini pada gilirannya memicu munculnya pertanyaan-pertanyaan kritis dari peserta didik, seperti faktor-faktor apa saja yang menyebabkan kemunduran kerajaan tersebut, serta bagaimana pengaruh keberadaan kerajaan itu masih dapat dirasakan oleh masyarakat di sekitarnya hingga saat ini.

Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa media scrapbook berbasis QR Code memiliki kapasitas yang memadai dalam mendukung terwujudnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik atau *student-centered learning*. Peserta didik tidak lagi berposisi sebagai penerima informasi yang pasif, melainkan terlibat secara langsung dan aktif dalam setiap tahapan pembelajaran melalui kegiatan eksplorasi, diskusi, maupun refleksi (Septia et al., 2022). Mereka dilatih untuk mampu memilah dan menentukan informasi mana yang paling relevan dengan topik yang dibahas, menyusunnya menjadi sebuah pemahaman yang menyeluruh dan bermakna, serta mengomunikasikannya kembali kepada orang lain dengan cara mereka sendiri. Proses semacam ini sejalan dengan prinsip-prinsip dasar konstruktivisme yang memandang bahwa pengetahuan sejatinya dibangun secara mandiri oleh peserta didik melalui interaksi aktif mereka dengan lingkungan belajar yang kaya akan berbagai sumber informasi. Dengan demikian, kehadiran scrapbook berbasis QR Code tidak sekadar berfungsi sebagai perantara penyampaian materi pelajaran, tetapi juga berperan sebagai katalisator yang mendorong terjadinya transformasi pendekatan pedagogi secara lebih luas di dalam ruang kelas.

2. Respons dan Keterlibatan Peserta Didik dalam Pembelajaran

Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara, peserta didik secara umum memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap penerapan media scrapbook berbasis QR Code dalam pembelajaran. Sebagian besar dari mereka menyatakan bahwa media ini terasa menarik karena berhasil memadukan elemen visual dengan teknologi digital yang selama ini jarang hadir dalam kegiatan belajar IPS. Sejumlah peserta didik bahkan mengaku bahwa sebelumnya mereka memandang mata pelajaran IPS, terutama materi sejarah, sebagai sesuatu yang membosankan karena penyajiannya didominasi oleh teks panjang dan deretan tahun yang sulit untuk diingat. Namun demikian, setelah berinteraksi langsung dengan scrapbook berbasis QR Code, pandangan tersebut mulai mengalami perubahan, karena materi kini hadir dalam tampilan yang lebih hidup, penuh warna, serta terhubung dengan video dan gambar yang bersifat interaktif. Respons positif ini muncul secara spontan dan natural, baik tercermin dari ekspresi kegembiraan yang ditunjukkan peserta didik saat pertama kali melihat scrapbook, maupun dari pernyataan yang mereka sampaikan secara langsung ketika diwawancarai.

Peserta didik mengungkapkan bahwa kehadiran gambar, ilustrasi, dan desain yang menarik dalam scrapbook membuat materi sejarah terasa lebih mudah untuk dipahami dan dicerna. Di samping itu, fitur QR Code turut menghadirkan



pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya, karena peserta didik dapat secara langsung mengakses video maupun informasi tambahan melalui perangkat yang mereka miliki. Salah seorang peserta didik bahkan menggambarkan pengalamannya dengan menyebut dirinya seperti seorang detektif sejarah, karena ia harus aktif mencari dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber untuk kemudian merangkainya menjadi sebuah pemahaman yang utuh dan padu. Metafora yang diungkapkan peserta didik tersebut menggambarkan bahwa penggunaan QR Code tidak hanya memperluas akses terhadap informasi semata, tetapi juga membawa perubahan mendasar pada cara peserta didik memaknai kegiatan belajar sejarah, yakni dari yang semula identik dengan kegiatan menghafal berubah menjadi sebuah proses penemuan dan pembangunan pengetahuan secara aktif.

Keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran tercermin dari meningkatnya intensitas kegiatan bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan tanggapan terhadap materi yang sedang dipelajari (Depita, 2024). Rasa ingin tahu yang tinggi juga tampak jelas ketika mereka mengeksplorasi berbagai sumber belajar digital yang dapat diakses melalui QR Code. Dalam prosesnya, peserta didik tidak sekadar menonton video atau membaca artikel secara pasif, melainkan juga aktif mencatat poin-poin yang dianggap penting, membandingkan isi dari satu sumber dengan sumber lainnya, serta mengajukan pertanyaan-pertanyaan lanjutan yang belum terjawab secara langsung oleh materi yang tersedia. Sebagai contoh, usai menyaksikan video mengenai proses islamisasi di Nusantara, sejumlah peserta didik mengajukan pertanyaan seputar perbedaan cara penyebaran Islam antara wilayah barat dan timur Indonesia, serta mempertanyakan alasan mengapa sebagian kerajaan tampak lebih cepat dalam menerima Islam dibandingkan kerajaan-kerajaan lainnya.



Gambar 1. Keterlibatan Aktif Peserta Didik

Hasil observasi mengungkapkan bahwa tingkat fokus peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan media ini jauh lebih tinggi dibandingkan ketika pembelajaran dilakukan melalui metode ceramah. Mereka terlihat aktif mencatat berbagai informasi penting, membandingkan informasi yang diperoleh dari beragam sumber, serta mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka kepada kelompok lain. Tingkat fokus yang tinggi ini tidak hanya muncul di awal pembelajaran saja, melainkan terjaga secara konsisten hingga jam pelajaran berakhir. Bahkan ketika bel tanda istirahat telah berbunyi, sejumlah peserta didik masih terlihat asyik melanjutkan diskusi dan menambahkan catatan-catatan penting. Fenomena ini menjadi petunjuk yang kuat bahwa pembelajaran berbasis scrapbook dengan QR Code mampu menciptakan kondisi yang dikenal sebagai *flow*, yakni suatu keadaan

di mana peserta didik begitu larut dan terhanyut dalam aktivitas belajar yang mereka jalani hingga tidak lagi menyadari berjalannya waktu.

Temuan tersebut mempertegas bahwa penerapan scrapbook berbasis QR Code memiliki dampak nyata dalam meningkatkan engagement atau keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Nadia & Andaryani, 2026). Tingginya tingkat keterlibatan yang terlihat sekaligus menjadi penanda bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan menarik dan interaktif berpotensi menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik. Lebih dari itu, keterlibatan yang tinggi juga berbanding lurus dengan kemampuan peserta didik dalam mempertahankan informasi yang diperoleh serta motivasi mereka untuk terus belajar dalam jangka Panjang (Muslimin et al., 2025). Peserta didik tidak lagi belajar semata-mata karena dorongan tugas atau kekhawatiran terhadap nilai, melainkan karena tumbuhnya rasa ingin tahu yang murni dan tulus terhadap materi yang mereka pelajari. Scrapbook berbasis QR Code tidak hanya berkedudukan sebagai alat bantu teknis dalam pembelajaran, tetapi juga menjalankan fungsi yang lebih dalam, yaitu sebagai sarana untuk membangun keterikatan emosional antara peserta didik dengan materi sejarah yang pada akhirnya turut memperkuat identitas dan kesadaran sejarah mereka (Puspitasari & Indriayu, 2024).

3. Dampak Penggunaan Media terhadap Pemahaman Materi Kerajaan Islam di Indonesia

Salah satu temuan yang cukup menonjol dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi Kerajaan Islam di Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, peserta didik mengakui bahwa mereka lebih mudah memahami sejarah perkembangan kerajaan-kerajaan Islam karena dapat menyaksikan secara langsung berbagai visualisasi yang mendukung dan memperjelas penjelasan materi. Sebelum memanfaatkan scrapbook, peserta didik hanya mengandalkan imajinasi mereka sendiri untuk membayangkan wujud sebuah kerajaan, tata letak istana, jalur-jalur perdagangan, maupun berbagai peninggalan sejarah lainnya. Imajinasi yang terbentuk dari cara belajar seperti ini kerap kali tidak tepat atau bahkan menyimpang dari kenyataan, mengingat terbatasnya contoh visual yang tersedia dalam bahan ajar yang digunakan sebelumnya. Kehadiran scrapbook, berbagai informasi yang sebelumnya bersifat abstrak, seperti letak geografis suatu wilayah, corak arsitektur bangunan bersejarah, maupun proses akulturasi budaya, kini dapat divisualisasikan secara konkret dan nyata melalui gambar, ilustrasi, peta, serta foto-foto peninggalan asli yang autentik.

Video dokumenter yang dapat diakses melalui QR Code terbukti membantu peserta didik dalam memahami berbagai aspek kehidupan sosial, budaya, dan politik pada era kerajaan-kerajaan Islam. Sementara itu, peta digital yang tersedia mampu memberikan gambaran yang lebih gamblang mengenai wilayah kekuasaan masing-masing kerajaan beserta jalur-jalur perdagangan yang berkembang pada periode tersebut. Salah seorang peserta didik mengungkapkan bahwa ia baru benar-benar memahami alasan di balik posisi Kesultanan Malaka sebagai pusat perdagangan Islam setelah menyaksikan peta interaktif yang menampilkan letak strategis Malaka di jalur Selat Malaka, yang menghubungkan perairan Samudra Hindia dengan Laut Cina Selatan. Pemahaman semacam ini sesungguhnya sangat sulit untuk dicapai apabila peserta didik hanya mengandalkan teks tertulis yang menyebutkan bahwa



Malaka berada di jalur perdagangan internasional, tanpa didukung oleh visualisasi yang memadai dan mudah dipahami.

Kemudahan dalam memahami materi juga tercermin dari kemampuan peserta didik dalam menyampaikan kembali informasi yang telah mereka pelajari. Mereka mampu menyebutkan tokoh-tokoh berpengaruh, menguraikan proses perkembangan suatu kerajaan, serta mengidentifikasi berbagai peninggalan sejarah yang hingga kini masih dapat dijumpai. Dalam sesi presentasi kelompok, peserta didik tidak sekadar membacakan catatan yang telah mereka buat, melainkan juga menjelaskan materi menggunakan bahasa mereka sendiri, melengkapinya dengan contoh-contoh yang relevan, bahkan menampilkan gambar-gambar yang mereka unduh dari sumber digital sebagai bahan pendukung. Sejumlah kelompok bahkan berhasil membangun keterkaitan antara satu kerajaan dengan kerajaan lainnya, misalnya dengan menjelaskan bagaimana runtuhnya Kerajaan Samudera Pasai turut mempengaruhi dan mendorong perkembangan Kesultanan Aceh, atau bagaimana peran Walisongo dalam proses islamisasi di Jawa tidak dapat dipisahkan dari dukungan yang diberikan oleh Kesultanan Demak.

Temuan ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan scrapbook berbasis QR Code mampu membantu peserta didik dalam membangun pemahaman konseptual yang lebih dalam dan komprehensif. Materi-materi yang sebelumnya terasa abstrak dan sulit dibayangkan menjadi jauh lebih konkret berkat dukungan visualisasi dan sajian multimedia yang tersedia. Pemahaman yang terbentuk pun tidak hanya terbatas pada pengetahuan faktual semata, seperti sekadar mengingat nama raja atau tahun berdirinya sebuah kerajaan, melainkan telah merambah pada pemahaman yang lebih kompleks mencakup hubungan sebab-akibat, dinamika perubahan sosial, serta kesinambungan dalam sejarah. Peserta didik mulai menunjukkan kemampuan dalam menjelaskan faktor-faktor yang melatarbelakangi kemajuan maupun kemunduran suatu kerajaan, mengidentifikasi berbagai hal yang turut mempengaruhinya, serta menghubungkannya dengan warisan yang masih dapat dirasakan hingga masa kini (Wulandari & Lubis, 2025). Kemampuan berpikir historis pada tingkatan yang lebih tinggi ini merupakan pencapaian yang sangat bernilai dalam pembelajaran IPS, karena mencerminkan bahwa peserta didik tidak hanya memahami apa yang terjadi, tetapi juga mampu menjawab mengapa hal tersebut terjadi dan apa relevansi serta maknanya bagi kehidupan di masa sekarang.

4. Dampak Penggunaan Media terhadap Literasi Digital Peserta Didik

Di samping berkontribusi pada peningkatan pemahaman materi, penggunaan scrapbook berbasis QR Code juga memberikan dampak positif terhadap pengembangan literasi digital peserta didik. Literasi digital sendiri dapat dipahami sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi informasi secara efektif, kritis, dan penuh tanggung jawab. Di tengah era yang diwarnai oleh melimpahnya informasi yang kerap kali belum terverifikasi kebenarannya, kemampuan literasi digital kini memiliki kedudukan yang sama pentingnya dengan kemampuan membaca dan menulis. Dalam konteks penelitian ini, scrapbook berbasis QR Code berperan sebagai sarana tidak langsung untuk melatih peserta didik dalam mengakses, mengevaluasi, dan mendayagunakan informasi digital untuk kepentingan pembelajaran mereka. Peserta didik yang sebelumnya terbiasa menggunakan telepon pintar hanya untuk bermain gim atau menjelajahi media sosial, secara perlahan mulai



menyadari bahwa perangkat yang sama sesungguhnya dapat dimanfaatkan sebagai alat belajar yang sangat efektif dan berdaya guna.

Sepanjang proses pembelajaran berlangsung, peserta didik berlatih menggunakan teknologi sebagai sarana untuk mengakses informasi yang relevan dengan kebutuhan belajar mereka. Telepon pintar yang mereka miliki tidak lagi difungsikan semata-mata sebagai perangkat hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk memperoleh pengetahuan baru dan menyelesaikan berbagai tugas pembelajaran (Resti et al., 2024). Guru mencatat bahwa sejumlah peserta didik bahkan mulai menunjukkan inisiatif dengan secara mandiri mencari informasi tambahan di luar yang telah disediakan melalui QR Code, misalnya dengan menelusuri artikel-artikel lain seputar kerajaan Islam atau menyaksikan video dokumenter tambahan melalui kanal YouTube yang bersifat edukatif. Inisiatif yang muncul secara organik ini mengindikasikan terjadinya perubahan perilaku belajar yang cukup berarti, dari yang semula cenderung pasif dalam menerima informasi menjadi aktif dalam mencari dan memverifikasi informasi secara mandiri. Hal ini sekaligus menjadi tanda awal dari mulai berkembangnya kemandirian belajar atau *self-regulated learning* pada diri peserta didik, suatu kemampuan yang sangat esensial dalam menghadapi tuntutan pendidikan di abad ke-21 (Imawan et al., 2023).

Kemampuan peserta didik dalam menelusuri, mengakses, dan memahami informasi digital menunjukkan perkembangan yang cukup berarti. Mereka mulai memahami bagaimana cara memanfaatkan teknologi secara produktif sebagai penunjang kegiatan belajar. Kondisi ini memperlihatkan bahwa penggunaan QR Code berpotensi menjadi salah satu strategi yang efektif dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Meski demikian, guru juga mengingatkan bahwa literasi digital tidak semata-mata berkaitan dengan penguasaan kemampuan teknis, tetapi juga menyangkut dimensi etika dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi. Dalam konteks pembelajaran ini, guru secara tersirat menyampaikan pesan-pesan penting mengenai perlunya mengutamakan sumber informasi yang terpercaya, menghindari penyebaran informasi yang belum jelas kebenarannya, serta senantiasa menjaga keamanan data pribadi ketika mengakses berbagai sumber daring. Scrapbook berbasis QR Code tidak hanya melatih kecakapan teknis peserta didik, tetapi sekaligus membangun kesadaran etis mereka dalam berinteraksi dan memanfaatkan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

5. Hambatan dalam Implementasi Scrapbook Berbasis QR Code

Meskipun menghadirkan berbagai manfaat yang berarti, penerapan scrapbook berbasis QR Code dalam pembelajaran tidak lepas dari sejumlah hambatan yang perlu dihadapi. Hambatan paling utama yang ditemukan dalam penelitian ini adalah keterbatasan akses internet. Pada beberapa kesempatan, proses pemindaian QR Code berlangsung lambat akibat kualitas jaringan yang tidak stabil. Sekolah yang dijadikan lokasi penelitian berada di kawasan yang belum sepenuhnya terjangkau oleh jaringan internet berkecepatan tinggi, sehingga pada jam-jam tertentu, terutama saat banyak pengguna mengakses jaringan secara bersamaan, koneksi menjadi terganggu dan melambat. Kondisi ini berdampak pada proses pemutaran video dokumenter yang seharusnya berjalan mulus, namun harus terhenti berkali-kali akibat proses buffering, sehingga mengganggu konsentrasi peserta didik sekaligus memperlambat jalannya diskusi kelompok. Sebagai solusi, guru terpaksa mengambil langkah antisipatif



dengan mengunduh video terlebih dahulu dan menyimpannya pada perangkat lokal, meskipun cara ini secara tidak langsung mengurangi aspek interaktivitas dan spontanitas yang menjadi salah satu keunggulan utama dari penggunaan QR Code (Youhanita et al., 2026).

Di samping kendala jaringan, perbedaan spesifikasi perangkat yang dimiliki masing-masing peserta didik juga menjadi hambatan tersendiri. Sejumlah peserta didik menggunakan perangkat dengan kualitas kamera yang kurang memadai, sehingga mengalami kesulitan dalam proses pemindaian QR Code. Perbedaan kapasitas memori dan kecepatan pemrosesan antar perangkat turut berdampak pada kelancaran akses terhadap sumber belajar digital yang tersedia. Peserta didik yang menggunakan perangkat lama atau berperforma rendah kerap mengalami keterlambatan saat membuka tautan video maupun peta interaktif, sementara peserta didik dengan perangkat yang lebih baru dapat mengaksesnya tanpa hambatan berarti. Kesenjangan ini pada akhirnya menimbulkan ketimpangan dalam pengalaman belajar di dalam kelas, di mana sebagian peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, sementara sebagian lainnya tertinggal akibat keterbatasan teknis yang mereka hadapi. Sebagai upaya penanganan, guru mencoba membentuk kelompok secara heterogen berdasarkan jenis perangkat, sehingga dalam setiap kelompok terdapat setidaknya satu perangkat yang memiliki performa memadai. Solusi ini tidak sepenuhnya ideal karena secara tidak langsung mengurangi kesempatan setiap peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan media secara individual dan mandiri (Aulia & Perdana, 2023).

Hambatan lain yang turut ditemukan adalah besarnya waktu dan tenaga yang dibutuhkan guru dalam proses pengembangan media ini. Mulai dari penyusunan scrapbook, pencarian sumber belajar digital yang relevan, pembuatan QR Code, hingga pengujian akses, kesemuanya memerlukan waktu yang tidak sedikit. Guru juga dituntut untuk memastikan bahwa seluruh tautan yang digunakan tetap aktif dan aman untuk diakses oleh peserta didik. Dalam praktiknya, beberapa tautan video ternyata tidak dapat lagi diakses setelah beberapa hari, disebabkan oleh perubahan pengaturan privasi atau penghapusan konten oleh pemiliknya. Hal ini mengharuskan guru untuk memeriksa kembali seluruh tautan sebelum pembelajaran dimulai dan segera mengganti tautan yang tidak berfungsi dengan sumber alternatif yang baru. Proses pemeliharaan semacam ini jelas membutuhkan waktu dan energi tambahan di luar jam mengajar yang sudah ada. Di sisi lain, guru juga perlu memiliki keterampilan digital yang cukup mumpuni, meliputi kemampuan menelusuri sumber yang kredibel, mengoperasikan generator QR Code, serta mengedit dan mengompres video agar sesuai dengan kapasitas penyimpanan perangkat. Tidak semua guru memiliki kesiapan dalam hal ini, sehingga pelatihan dan pendampingan yang bersifat berkelanjutan menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan (Mahendra & Agustiana, 2024).

Pembahasan

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan scrapbook berbasis QR Code membawa dampak yang positif terhadap keseluruhan proses pembelajaran IPS. Temuan ini selaras dengan teori konstruktivisme yang menegaskan bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui keterlibatan mereka dalam pengalaman belajar yang bersifat aktif. Melalui pemanfaatan scrapbook berbasis QR Code, peserta didik mendapatkan ruang untuk mengeksplorasi informasi secara



mandiri, sehingga proses pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih bermakna dan berkesan (Miftakhussa'adah et al., 2024). Dalam kerangka konstruktivisme, pengetahuan dipandang sebagai sesuatu yang tidak dapat begitu saja dipindahkan dari guru kepada peserta didik, melainkan harus dibangun sendiri oleh peserta didik melalui interaksi langsung dengan lingkungan, objek, dan berbagai sumber belajar yang tersedia. Scrapbook berbasis QR Code hadir sebagai lingkungan belajar yang kaya akan rangsangan visual dan informasi digital, yang membuka peluang bagi peserta didik untuk secara aktif mengonstruksi pemahaman mereka sendiri mengenai Kerajaan Islam di Indonesia. Dalam prosesnya, peserta didik tidak sekadar menerima fakta-fakta sejarah secara mentah, tetapi juga mengolah, membandingkan, dan menghubungkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, sehingga terbentuk kerangka berpikir historis yang lebih kokoh dan menyeluruh.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan teori Multimedia Learning yang digagas oleh Mayer. Pengintegrasian teks, gambar, video, dan sumber belajar digital dalam satu media memungkinkan peserta didik untuk memproses informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan. Kondisi ini terbukti berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman konsep sekaligus memperkuat kemampuan peserta didik dalam menyimpan informasi dalam memori jangka panjang. Mayer menjelaskan bahwa ketika informasi disajikan secara multimodal, proses kognitif yang terjadi menjadi lebih kaya karena peserta didik dapat melakukan seleksi, pengorganisasian, dan pengintegrasian informasi dari kedua saluran tersebut secara bersamaan (Aqila et al., 2026). Dalam konteks penggunaan scrapbook berbasis QR Code, peserta didik membaca teks mengenai sejarah Kerajaan Samudera Pasai melalui saluran verbal, sekaligus mengamati gambar peta wilayah dan ilustrasi aktivitas perdagangan melalui saluran visual, kemudian melalui QR Code mereka dapat mengakses video yang menampilkan rekonstruksi kehidupan kerajaan tersebut yang menggabungkan unsur visual dan auditori secara terpadu. Pengintegrasian berbagai modalitas belajar ini pada akhirnya membantu meringankan beban kognitif peserta didik sekaligus mendukung mereka dalam membangun model mental yang lebih koheren dan menyeluruh terhadap materi yang sedang dipelajari.

Jika ditinjau dari perspektif teori Cone of Experience yang dikemukakan oleh Edgar Dale, penggunaan scrapbook berbasis QR Code mampu menghadirkan pengalaman belajar yang jauh lebih konkret dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah. Peserta didik tidak sekadar membaca informasi, tetapi juga dapat menyaksikan visualisasi, mengakses video, dan berinteraksi langsung dengan berbagai sumber belajar digital yang tersedia. Dalam kerucut pengalaman Dale, tingkat keabstrakan tertinggi dalam pengalaman belajar diwakili oleh simbol verbal seperti kata-kata dan teks, sementara tingkat paling konkret adalah pengalaman yang dialami secara langsung (Dewi et al., 2024). Metode ceramah dan kegiatan membaca buku teks menempati posisi yang sangat abstrak dalam kerucut tersebut, sehingga informasi yang diperoleh melalui cara ini cenderung mudah terlupakan karena tidak didukung oleh pengalaman indrawi yang kuat dan berkesan. Scrapbook berbasis QR Code membawa peserta didik menuju tingkatan pengalaman yang lebih konkret, seperti mengamati gambar sebagai pengalaman visual, menonton video sebagai pengalaman melalui rekaman realitas, hingga berinteraksi dengan simulasi melalui peta digital. Semakin konkret pengalaman belajar yang dialami peserta didik, semakin besar pula kemungkinan



informasi tersebut tersimpan secara kuat dalam memori jangka panjang dan dapat diakses kembali pada saat dibutuhkan.

Hasil penelitian ini sekaligus memperkuat temuan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pemanfaatan media visual dan teknologi digital dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta capaian hasil belajar secara keseluruhan. Meski demikian, penelitian ini memiliki kontribusi tersendiri yang membedakannya dari penelitian sebelumnya, yakni melalui pengintegrasian media scrapbook dengan QR Code secara spesifik pada materi Kerajaan Islam di Indonesia dalam konteks pembelajaran IPS. Kebaruan yang ditawarkan terletak pada perpaduan antara media cetak yang bersifat permanen dan dapat diakses tanpa memerlukan perangkat digital, dengan teknologi digital yang bersifat dinamis dan dapat terus diperkaya seiring berjalannya waktu. Scrapbook berfungsi menyediakan struktur dan kerangka dasar materi pembelajaran, sementara QR Code membuka pintu akses menuju sumber belajar yang tidak terbatas, yang sewaktu-waktu dapat diperbarui, diperluas, dan disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan terkini. Integrasi semacam ini juga merupakan respons terhadap tantangan yang dihadapi generasi digital, yang di satu sisi sangat akrab dengan teknologi, namun di sisi lain tetap membutuhkan pengalaman taktil dan visual yang hanya dapat ditawarkan oleh media cetak (Gusti et al., 2024). Dengan demikian, scrapbook berbasis QR Code bukan sekadar upaya menempelkan teknologi pada media lama, melainkan sebuah langkah untuk menciptakan ekosistem belajar baru yang berhasil memadukan keunggulan dari kedua dunia tersebut secara harmonis.

Secara keseluruhan, penerapan scrapbook berbasis QR Code terbukti mampu mewujudkan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik di abad ke-21. Media ini tidak hanya memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi sejarah secara lebih mendalam, tetapi juga turut mendukung pengembangan literasi digital dan keterampilan belajar mandiri yang sangat relevan di era digital seperti saat ini. Keberhasilan penerapan media ini tidak lepas dari perencanaan yang matang dari pihak guru, kesiapan infrastruktur yang memadai, serta dukungan penuh dari institusi sekolah. Adapun berbagai hambatan yang ditemukan selama proses implementasi, seperti keterbatasan akses internet dan kesenjangan spesifikasi perangkat yang dimiliki peserta didik, bukanlah kendala yang tidak dapat diatasi. Sebaliknya, hambatan-hambatan tersebut merupakan tantangan yang dapat diantisipasi melalui berbagai strategi yang tepat, antara lain dengan menyediakan tautan alternatif, membentuk kelompok belajar yang heterogen, serta menerapkan pelatihan penggunaan media secara bertahap dan terstruktur (Lestari & Purwati, 2025). Dengan berbagai pertimbangan tersebut, scrapbook berbasis QR Code sangat layak untuk dijadikan salah satu model inovasi pembelajaran yang dapat diadaptasi pada berbagai mata pelajaran dan topik lainnya, selama penyesuaian dilakukan dengan mempertimbangkan konteks dan kebutuhan lokal yang ada.

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa scrapbook berbasis QR Code merupakan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan sumber belajar cetak dan digital secara efektif pada materi Kerajaan Islam di Indonesia. Implementasi media ini mendorong terjadinya pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik, ditandai



dengan meningkatnya keterlibatan aktif dalam kegiatan bertanya, berdiskusi, mengeksplorasi sumber belajar, dan membangun pemahaman secara mandiri. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi QR Code dalam scrapbook tidak hanya berfungsi sebagai inovasi media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

Selain meningkatkan keterlibatan peserta didik, penggunaan scrapbook berbasis QR Code berkontribusi terhadap penguatan pemahaman konseptual, kemampuan berpikir historis, literasi digital, dan kemandirian belajar. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis dalam implementasinya, hambatan tersebut dapat diatasi melalui strategi pendampingan dan penyesuaian teknis yang sesuai dengan kondisi sekolah. Oleh karena itu, scrapbook berbasis QR Code memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, khususnya dalam pembelajaran IPS dan materi sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqila, Z., Salim, S., & Fitrah, N. (2026). Analisis Cognitive Theory of Multimedia Learning oleh Mayer dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 4(1), 84–90.
- Aulia, R., & Perdana, P. I. (2023). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Qr Code Negara-Negara Asean Pada Kelas VI Tema 8 Subtema 1 SDN Kamal 2. *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(5).
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 03(01), 55–64.
- Dewi, H., Azizah, I. N., Khoriyah, M., & Wulandari, L. (2024). Analisis Optimalisasi Penggunaan Model Cone of Experience Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. 1–20.
- Gusti, R., Sunarno, A., & Suciati, S. (2024). Development of Scrapbook-Based Civics Learning Media in Introduction to Local Culture of Central Kalimantan (SMPN 4 Palangka Raya). *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(5), 4989–4992.
- Handayani, F. A., & Haryati, T. (2024). Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Pemanfaatan Media Pembelajaran QR-Code Sebagai Upaya Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman KHD di SMP Negeri 6 Semarang. *Jurnal Ilmial Profesi Pendidikan*, 9(2), 809–815.
- Imawan, M., Pettalongi, A., & Nurdin, N. (2023). Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik Di Era Society 5.0. 0, 323–328.
- Lestari, F. W., & Purwati, P. D. (2025). Qr-Code Flashcards Assisted by the Synectic Model for Students ' Writing Skills. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(1), 76–85.
- Mahendra, D. G. R., & Agustiana, I. G. A. T. (2024). QR Code Based Scrapbook Learning Media to Improve Class IV Student Learning Outcomes. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 7(2), 325–333.



- Miftakhussa'adah, Utaminingsih, S., & Kironoratri, L. (2024). The Effectiveness Of Using TTW Learning Model Assisted By "Nakoku" Scrapbook Media On Narrative Writing Skills. *Jurnal Pendidikan*, 13(3), 135–150.
- Muslimin, M., Aisyah, N., & Alwi, B. M. (2025). Implementasi Teori Belajar Behaviorisme dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterlibatan Aktif Siswa. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 5198–5209.
- Nadia, A. S., & Andaryani, E. T. (2026). *Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbantuan QR Code untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. 21(1), 573–578. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16216>
- Niam, M. F., Rumahlewang, E., Umiyati, H., Dewi, N. P. S., Atiningsih, S., Haryati, T., Magfiroh, I. S., Anggraini, R. I., Mamengko, R. P., Fathin, S., Mola, M. S. R., Syaifudin, A. A., & Wajdi, F. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif* (1st ed.). Widina Media Utama.
- Nisa, E. K., & Ansori, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Joyful Learning Journal*, 12(4), 219–223.
- Nurbayanni, A., Ratnika, D., Waspada, I., & Dahlan, D. (2023). Pemanfaatan Media dan Teknologi Di Lingkungan Belajar Abad 21. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 6(1), 183–189.
- Puspitasari, A. E., & Indriayu, M. (2024). *Implementasi Penggunaan QR Code Sebagai Media Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. 7(3), 183–192.
- Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77–84.
- Resti, Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145–1157. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Septia, D., Murjainah, & Ayurachmawati, P. (2022). Pengembangan Digital Scrapbook Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(August), 1215–1229.
- Tanjung, P. (2025). Peran Pendidikan IPS Dalam Mempersiapkan Siswa Menghadapi Tantangan Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 13, 2629–2636. <https://doi.org/10.26418/jppk.v13i12.86318>
- Wulandari, S., & Lubis, M. N. (2025). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Digital: Faktor Pendukung dan Penghambat pada Materi Kerajaan Islam di Indonesia di MAN 1 Medan. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2024, 0–5.
- Youhanita, E., Rachma, E. A., Nurdiana, R., & Eryadini, N. (2026). Pelatihan Pengembangan Dan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis QR Code Bagi Guru Dalam Upaya Peningkatan Efektivitas Belajar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 28–35.

