
PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK DIGITAL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI PUBERTAS KELAS VI SEKOLAH DASAR

Wulan faizia putri¹, Wendri Wiratsiwi²

PGSD, FKIP Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
wulanfaizia14@gmail.com¹, wendriwiratsiwi3849@gmail.com²

Article history:

Received July 5, 2024

Revised, Des 30, 2024

Accepted, Des 31, 2024

Kata Kunci:

*Hasil belajar,
Scrapbook digital,
IPA*

Keywords:

*Learning outcomes,
digital scrapbook,
science*

Abstrak. Tujuan dari proyek ini adalah untuk membuat materi lembar memo digital tentang sains dan pubertas yang akan membantu siswa sekolah dasar kelas enam belajar lebih efektif dan dengan cara yang valid, bermanfaat, dan efisien. Penelitian dan pengembangan sedang dilakukan di sini. Kuesioner, lembar respons guru dan siswa, dan lembar validasi ahli merupakan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan uji validasi media *scrapbook digital* diperoleh rata-rata hasil dari 3 validator yaitu 85% (sangat valid), dengan Validator ahli media 96,92%, validator ahli bahasa 80%, dan validator ahli materi 78%. Selain itu, angket respon guru (85,71%) menghasilkan temuan sangat praktis saat digunakan sebagai uji praktikalitas antara guru dan siswa dan hasil angket respon siswa 92% (sangat praktis). Dan hasil tes siswa sebagai uji keefektifan mendapatkan nilai 90,9% (sangat efektif). Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa media *scrapbook digital*.

Abstract. In order to enhance the learning outcomes of sixth grade primary school pupils who satisfy the requirements of validity, practicality, and effectiveness, this research attempts to produce digital scrapbook media for science courses, including puberty content. It is research and development that is being done here. The expert validation sheets, teacher response questionnaires, and student response questionnaires were the data gathering tools utilized in this study. sheets, and question sheets. Based on the digital scrapbook media validation test, the average results obtained from the 3 validators were 85% (very valid), with media expert validator 96.92%, language expert validator 80%, and material expert validator 78%. Additionally, the teacher and student response questionnaire sheet as a test of practicality obtained teacher response questionnaire results of 85.71% (very practical) and student response questionnaire results of 92% (very practical). And the student test results as a test of effectiveness got a score of 90.9% (very effective). This study indicates that digital scrapbook media is legitimate, useful, and effective.

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan berkembang pesat dalam masyarakat global kontemporer, membawa serta sejumlah kemajuan baru untuk mengikuti perkembangan zaman. Bidang pendidikan sangat terpengaruh oleh perluasan pengetahuan. Reformasi pendidikan berdampak pada sikap, perilaku, dan karakter orang serta masyarakat. Setiap orang harus melalui proses pendidikan untuk mencapai keselarasan dan kesempurnaan dalam pengembangan ras manusia[1]. Untuk menumbuhkan orang-orang yang bermoral lurus, pendidikan formal yaitu, pengajaran di sekolah diperlukan. Pembelajaran di sekolah tidak diragukan lagi terkait erat dengan sekolah formal. Pembelajaran adalah sebuah proses; khususnya, ini adalah proses yang mengubah lingkungan di sekitar siswa untuk meningkatkan dan memotivasi mereka untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Memperoleh pengetahuan.

Semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar (SD) hingga sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA), dan perguruan tinggi, menawarkan pendidikan sains sebagai salah satu topiknya. Lebih lanjut,[2] menyatakan bahwa komponen kunci dari proses pembelajaran sains adalah memberikan siswa pengalaman langsung untuk membangun keterampilan yang diperlukan untuk menyelidiki dan memahami dunia alam dari perspektif ilmiah. Untuk memberikan siswa pemahaman yang lebih dalam tentang dunia alam, pendidikan sains difokuskan pada penyelidikan dan tindakan.

UPT SDN Leran Kulon 2 pada Senin, 18 Maret 2024 didapatkan bahwa, dari 11 siswa terdapat 6 siswa yang masih kesulitan dalam memahami materi pubertas. Faktor yang mempengaruhi yakni Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional seperti buku teks dan LKS. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan instruktur dalam menggunakan IT. Buku teks masih memiliki desain yang kurang menarik karena lebih banyak memuat teks daripada gambar, sehingga siswa kurang bersemangat dan bosan dalam proses pembelajaran. Selain itu, buku teks belum menggunakan pendekatan kontekstual yang sesuai dengan konten dan visual yang disajikan. Akibatnya, siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan pembelajaran menjadi membosankan. Guru pada umumnya hanya menggunakan media pembelajaran untuk mata pelajaran tertentu karena kesulitan dalam membuat dan menyusun bahan ajar yang dapat dikemas dalam satu tema karena keterbatasan sumber daya yang dimiliki.

Berdasarkan justifikasi yang diberikan di atas, terdapat kesenjangan antara tujuan pendidikan sains dan kenyataan yang ditemui di lapangan karena proses pembelajaran saja tidak cukup untuk memberikan siswa pengalaman yang berharga. Jelas bahwa masih ada ruang untuk perbaikan dalam hal penggunaan media pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, penggunaan materi pembelajaran berbasis teknologi dalam bentuk lembar memo digital merupakan salah satu cara untuk mengurangi masalah yang ada saat ini. Tujuan dari penelitian ini untuk menguji pengembangan media scrapbook digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pubertas di sekolah dasar kelas VI, berdasarkan uraian di atas mengkaji tentang penciptaan media pembelajaran scrapbook digital sebagai alat peraga pembelajaran yang inventif dan berhasil guna yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPA.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian Penelitian pengembangan digunakan dalam karya ini[3]. Tujuan dari proyek ini adalah untuk membuat materi lembar memo digital yang akan meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar kelas enam. Langkah pertama dalam Model Penelitian Pengembangan ADDIE disebut "Analisis." Tujuannya adalah untuk menilai kebutuhan untuk mengembangkan produk baru (model, teknik, media, dan materi pembelajaran) serta kelayakan dan prasyaratnya. Mendesain konsep dan konten untuk

produk merupakan langkah pertama dalam tahap kedua, yang merupakan prosedur metodis. Mewujudkan desain produk yang dibuat sebelumnya merupakan fokus dari tahap ketiga pengembangan, yang disebut pengembangan. Kerangka konseptual untuk memperkenalkan produk baru dibuat pada tahap sebelumnya. Mengetahui apa yang dipikirkan orang tentang produk yang dibuat atau dikembangkan merupakan tujuan dari langkah keempat, implementasi. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang sesuai dengan tujuan pengembangan produk. Implementasi dilakukan dengan mengacu pada desain produk yang telah dibuat. Untuk melakukan penyesuaian berdasarkan temuan penilaian atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk, tahap kelima, evaluasi, diselesaikan untuk mendapatkan masukan dari pengguna produk. Mengukur pencapaian tujuan pengembangan merupakan tujuan akhir penilaian.

Penulis menggunakan tes, angket, wawancara, angket, dan observasi sebagai metode pengumpulan data. Skala likert yang digunakan pada pendekatan analisis data angket memiliki tiga kategori jawaban yaitu 4, 3, 2, dan 1. Penulis menggunakan metodologi analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif[4] menjelaskan hasil kajian pengembangan data kualitatif yang diperoleh dari validasi ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran. Guru dapat memberikan masukan dan saran untuk perubahan yang perlu dilakukan pada pembuatan materi dan media pembelajaran. Data berupa skor penilaian hasil belajar siswa, angket respon guru dan siswa, angket validasi, dan lembar observasi dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Melalui penggunaan alat analisis data, data yang terkumpul menjadi lebih sederhana sehingga dapat dibaca dan diinterpretasikan dengan lebih mudah.

Data dari observasi digunakan untuk membuat data hasil observasi aktifitas siswa UPT SDN Leran Kulon 2 dalam proses pembelajaran dalam kelas. Sedangkan wawancara dilakukan dengan guru kelas VI UPT SDN Leran Kulon 2. Data disusun dengan menggunakan bahasa deskriptif yang sesuai dengan pertanyaan yang diajukan dan keadaan yang ada. Dengan menggunakan skala Likert untuk penilaian, dilakukan studi validitas statistik. Media scrapbook digital yang perlu dibuat dievaluasi kegunaannya menggunakan skala Likert. Rumus berikut, per [6], dapat digunakan untuk menentukan hasil akuisisi skor:

$$p = \frac{n}{N} \times 10\%$$

Keterangan:

p = Presentase skor (%)

n =Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Kriteria penilaian vaidasi pengembangan *scrapbook digital* sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Tingkat Kevalidan *scrapbook digital*

Presentase (%)	Kriteria Valid
76-100	Valid (tidak perlu revisi)
56-75	Cukup valid (tidak perlu revisi)
40-55	Kurang valid (revisi)
0-39	Tidak valid (revisi)

Sumber: [5]

Data kepraktisan pengembangan *scrapbook digital* dengan materi pubertas kelas VI dikumpulkan melalui kuesioner tanggapan guru dan siswa. Skala likert digunakan dalam sistem penilaian untuk kuesioner tanggapan guru dan siswa. Rumus berikut, per[6] digunakan untuk menentukan perolehan skor:

$$p = \frac{n}{N} \times 10\%$$

Keterangan:

p = Presentase skor (%)
n = Jumlah skor yang diperoleh
N = Jumlah skor maksimal

Kriteria penilaian validasi pengembangan *scrapbook digital* sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Tingkat Kepraktisan *Scrapbook Digital*

Nilai	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
85-100	Sangat praktis	Tidak revisi
70-84	Praktis	Tidak revisi
55-69	Cukup praktis	Tidak Revisi
50-54	Kurang praktis	Revisi
0-49	Tidak praktis	Revisi

Sumber: [5]

Scrapbook digital materi pubertas Bila skor rata-rata hasil belajar siswa memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu, bila 75% dari semua siswa memperoleh skor yang melebihi atau sama dengan kriteria pencapaian tujuan pembelajaran maka nilai tersebut dianggap efektif (KKTP). Hasil belajar siswa harus mencapai minimal 70 dari kemungkinan 100 untuk dapat dianggap tuntas, dan 75 persen kelas harus memiliki minimal 70 siswa agar dapat dianggap tuntas secara klasikal.

Menurut[1] Perhitungan berikut dilakukan dengan menggunakan rumus penyelesaian klasikal untuk menentukan kelengkapan klasikal siswa:

$$KK (\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

KK (%) = Ketuntasan klasikal

$\sum ST$ = Jumlah siswa yang tuntas

n = Banyak seluruh siswa

Media *scrapbook digital* Apabila jumlah siswa yang mencapai ketuntasan klasikal $\geq 75\%$ pada capaian pembelajaran lebih banyak daripada jumlah siswa yang memperoleh nilai < 70 , maka program dikatakan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Hasil Penilaian Kebutuhan

Untuk membangun materi pembelajaran yang menarik dan dinamis, langkah pertama dalam proses ini adalah pengumpulan data. Ini melibatkan pengamatan langsung siswa kelas enam di UPT SDN Leran Kulon 2 untuk mengetahui karakteristik mereka. Yang kedua adalah wawancara dengan instruktur terkait, Ibu Pris Antikowati, S.Pd. Kesimpulan berikut dicapai setelah wawancara dan pengamatan narasumber ditinjau:

Tabel 3. Hasil Analisis Kebutuhan

No	Hasil yang Diperoleh
1	Pembelajaran di UPT SDN Leran Kulon 2 pada kelas VI menggunakan k13
2	Secara umum penyampaian materi menggunakan metode ceramah saja
3	Kurangnya media pelajaran materi pubertas karena terbatasnya waktu
4	Proses pembelajaran hanya menggunakan buku pegangan guru dan Siswa hanya mencatat

Jika dikaitkan dengan analisis karakteristik siswa, temuan yang ditunjukkan pada tabel 4 adalah hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Karakteristik Siswa

No	Hasil yang Diperoleh
1	Sbjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI UPT SDN Leran Kulon dengan jumlah 11 yang terdiri dari 5 laki-laki dan 6 perempuan
2	Nilai siswa pada materi pubertas sudah bagus ≥ 75 , tetapi masih membutuhkan bimbingan
3	Banyak siswa yang kesulitan memahami mata pelajaran yang mereka pelajari.
4	Proses pembelajaran masih bnyak siswa yang kurang dapat mengendalikan diri seperti ngobrol ketika guru menjelaskan dan bermain sendiri sehingga menjadi dampak pada pembelajaran dan dirinya sendiri

Memahami kurikulum yang digunakan sekolah, Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), serta sumber daya yang tercakup dalam Tema 6 Menuju Masyarakat Sejahtera dapat dilakukan melalui analisis kurikulum. Sekolah Dasar sebagai Subtema Masyarakat Berwawasan Lingkungan.

2. Tahap Design (Perencanaan)

Pada tahap *design* (perencanaan) Media scrapbook digital yang akan dibuat terlebih dahulu dirancang oleh peneliti. Pada tahap ini, terdapat lima langkah yang harus dilakukan, yaitu: memilih media pembelajaran, menentukan jenis media, menentukan isi, menyusun desain, dan menyusun alat evaluasi.

Proyek perancangan media scrapbook digital ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD dengan cara sebagai berikut:

Tabel 5. Perancangan Pembuatan Media *Scrapbook Digital*

No	Tahap Perancangan	Hasil yang Diperoleh
1	Memilih media pembelajaran	Media scrapbook digital dipilih sebagai media pembelajaran.
2	Penetapan bentuk media	Pembuatan <i>scrapbook digital</i> dengan menggunakan materi yang kemudian di ringkas dan terdapat soal-soal dalam <i>scrapbook digital</i> agar siswa lebih mudah dalam belajar.
3	Pembuatan <i>scrapbook digital</i>	dengan menggunakan materi yang kemudian di ringkas dan terdapat soal-soal dalam <i>scrapbook digital</i> agar sisi lebih mudah dalam belajar.
4	Penetapan isi	Penetapan isi yakni materi pubertas. Bentuk soal dan jawaban disesuaikan dengan materi.
5	Menyusun instrumen	Penyusunan instrumen penilaian menyusun instrumen penilaian yaitu dengan membuat pembuatan instrumen tes siswa, instrumen kuesioner respons guru, dan alat validasi lembar memo digital untuk spesialis materi pelajaran, media, dan bahasa.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Selama tahap pengembangan, materi lembar memo digital disempurnakan melalui iterasi yang diinformasikan oleh studi kelayakan dan rekomendasi dari sekelompok pakar materi pelajaran. Setelah selesainya proses pembuatan media pembelajaran, validasi pakar dilakukan untuk memastikan kelayakan media pembelajaran yang dihasilkan. Tiga spesialis pakar media, pakar bahasa, dan pakar materi melakukan evaluasi, setelah pemrosesan data dan pembaruan materi instruksional. Tujuan penilaian adalah untuk mengumpulkan umpan balik, ide, penilaian, dan pendapat mengenai materi pembelajaran yang diberikan. Selain itu, umpan balik profesional dipertimbangkan saat melakukan pembaruan. Selain itu, validasi berusaha untuk.

4. Tahap Implementasi (Penerapan)

Media *scrapbook digital* dinyatakan layak dan dapat digunakan dan di lakukan uji coba oleh siswa kelas VI UPT SDN Leran Kulon 2. Pada tahap penerapan di mulai dengan kegiatan pendahuluan berdo'a, apresiasi, menyampaikan tujuan, motivasi, penjelasan materi, menggunakan media *scrapbook digital*, berkelompok, presentasi, tanya jawab, kesimpulan dan memberikan refleksi serta penutup.

5. Tahap Evaluate (Evaluasi)

Peneliti mengolah data kuantitatif dari hasil tes, angket respon guru, dan angket respon siswa yang terkumpul pada tahap pelaksanaan pada langkah evaluasi ini. Apabila hasil ketuntasan klasikal dengan KKM 75 mencapai $\geq 75\%$, maka data tes siswa dinyatakan efektif. Apabila hasil persentase nilai minimal melebihi 55% dengan menggunakan kriteria cukup praktis, maka data angket respon guru dan siswa dinyatakan praktis. Hasil dari data tes siswa menunjukkan bahwa 91% hasil ketuntasan klasikal dengan KKM 75 mencapai $\geq 75\%$, maka data tes siswa dinyatakan efektif media *scrapbook digital* efektif digunakan. Dari hasil data angket respon guru memperoleh 86% yang menunjukkan praktis untuk digunakan, dan dari hasil respon siswa memperoleh 92% yang menunjukkan praktis digunakan untuk pembelajaran. Digital *scrapbook media* is a useful and efficient medium, it can be concluded. digunakan untuk pembelajaran di kelas.

Pembahasan

Dalam Tiga validator validator ahli materi, validator ahli media, dan validator ahli Bahasa digunakan dalam penelitian ini. Produk media *scrapbook digital* didemonstrasikan dan dijelaskan kepada validator sebagai bagian dari prosedur validasi untuk para profesional ini. Kriteria instrumen validasi digunakan oleh validator untuk mengevaluasi produk yang dibuat. Hasil validasi adalah sebagai berikut:

Ahli materi akan memvalidasi produk pengembangan media *scrapbook digital* yang telah dibuat. Temuan ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Aspek kurikulum	Kesesuaian media <i>scrapbook digital</i> yang dikembangkan dengan kurikulum 2013 KI dan KD	4
		Kesesuaian media <i>scrapbook digital</i> yang dibuat dengan indikator pembelajaran	4
		Kesesuaian bahan <i>scrapbook digital</i> yang dibuat dengan tujuan pendidikan	4
2	Aspek kelayakan	Produk <i>scrapbooking digital</i> dibuat sesuai dengan sumber daya instruksional	5
		Produk <i>scrapbooking digital</i> dibuat sesuai dengan sumber daya instruksional	3
		Media <i>scrapbook digital</i> mendorong rasa ingin tahu siswa	4
		Konten yang ditampilkan sesuai dengan foto pada media lembar memo digital	5
		Media <i>scrapbook digital</i> dapat dipelajari tanpa bantuan modul lain	4
		Media <i>scrapbook digital</i> menambah pengetahuan siswa mengenai pubertas	3
		Setiap elemen yang hadir dalam buku kenangan digital itu jelas.	3
Skor Total			39
Presentase Skor			78%
Kriteria			Valid

Para ahli media akan menilai produk kreasi media *scrapbook digital* yang telah dikembangkan. Temuan para ahli media yaitu sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Penyajian	Guru dapat dengan mudah menggunakan media lembar memo digital yang dihasilkan.	5
		Siswa dapat dengan mudah menggunakan media lembar memo digital yang dihasilkan.	5
		Pengajaran menjadi lebih mudah bagi instruktur dengan media lembar memo digital.	5
2	Tampilan /Disain	Tata letak tampilan lembar memo digital didasarkan pada karakteristik pengguna.	5
		Materi lembar memo digital menawarkan susunan teks dan gambar yang tepat.	5
		Ukuran media scrapbook digital sudah sesuai.	4
		Model yang digunakan mungkin memberikan presentasi konten yang lebih bervariasi.	5
		Miniatur disusun berdasarkan satu jenis bahan dan jenis lainnya.	4
		3	Kemudahan
Sangat mudah untuk menggunakan media scrapbook digital.	5		
Kegunaan bahan scrapbooking digital	5		
Memanfaatkan media scrapbook digital secara efektif	5		
Bahan scrapbooking digital kuat dan tahan terhadap kerusakan.	5		
		Skor Total	
		Presentase Skor	96,92%
		Kriteria	Valid

Produk pengembangan media *scrapbook digital* Ahli bahasa akan memvalidasi pernyataan yang telah dinyatakan. Temuan ahli bahasa adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Lugas	Tata bahasa yang digunakan pada media lembar memo digital sesuai dengan tahap perkembangan siswa.	4
		Ejaan pada media lembar memo digital sudah benar.	4
		Kalimat-kalimat pada media lembar memo digital merupakan hal yang lazim.	4
2	Komunikatif	Pesan akan lebih mudah dipahami bila disajikan dengan elemen lembar memo digital.	4
		Buku kenangan digital ditulis dalam bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.	4
3	Kesuaian bahasa	Menghormati pertumbuhan intelektual anak-anak	4
		Menghormati pertumbuhan intelektual anak-anak	4
		Pedoman PEUBI mengatur penggunaan bahasa dalam materi scrapbooking digital.	4
		Pemahaman siswa terhadap bahasa yang digunakan dalam media lembar memo digital tinggi.	4
		Skor Total	36
		Presentase Skor	80%
		Kriteria	Valid

Guru dan siswa dapat mengakses temuan data kepraktisan dengan mengisi formulir respons setelah mengikuti pendidikan. Berikut ini adalah hasil masing-masing kuesioner:

Tabel 9. Hasil Kuesioner Respons Guru

No	Indikator Penilaian	Skor
1	<i>Scrapbook digital</i> dapat diakses dari perangkat apa pun yang mendukungnya, seperti smartphone, tablet, atau laptop.	1

2	Kesusaian produk media dengan tingkat perkembangan siswa.	1
3	Scrapbook digital dapat menyimpan koleksi buku dan materi pembelajaran dalam satu perangkat.	1
4	Scrapbook digital memudahkan dalam penyampaian materi.	1
5	peserta didik dalam mempelajari materi pubertas. Media scrapbook digital menarik perhatian	1
6	Scrapbook digital sangat praktis untuk digunakan kapanpun.	0
7	Disain scrapbook digital menarik.	1
Skor Total		6
Presentase Skor		85,71%
Kriteria		Praktis

Siswa diberikan lembar respon dengan delapan item yang berkaitan dengan media *scrapbook digital*. Hasil angket respon siswa dapat dijabarkan lewat rumus seperti di bawah ini[7]:

Tabel 10. Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama	Point Ke-								Hasil
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	ARA	1	1	1	1	1	1	0	1	7
2	ASW	1	1	1	1	1	1	1	1	8
3	ARA	1	1	1	1	1	1	1	1	8
4	EZA	1	0	0	1	1	1	1	1	6
5	IRA	1	1	1	1	0	1	1	1	7
6	LMA	1	1	1	1	0	1	1	1	7
7	RWU	1	0	1	1	1	1	1	1	7
8	RAP	1	1	1	1	1	1	1	1	8
9	RA	1	1	1	1	1	1	1	1	8
10	RM	1	1	0	1	1	1	1	1	7
11	DZDK	1	1	1	1	1	1	1	1	8
Jumlah Skor									81	
Presentase Skor									92%	
Kriteria									Praktis	

Siswa diberi lembar tes yang akan diselesaikan siswa untuk menilai keefektifan media scrapbook digital dikatakan efektif apabila memenuhi kriteria sebagai berikut: 75% dari seluruh siswa memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang merupakan rata-rata hasil belajar siswa[8]. Berikut ini adalah tabel hasil ketuntasan klasikal

Tabel 11. Hasil Ujian Siswa

No	Nama	Skor	Ketuntasan
1	ARA	90	Tuntas
2	ASW	80	Tuntas
3	ARA	70	Tidak Tuntas
4	EZA	80	Tuntas
5	IRA	90	Tuntas
6	LMA	90	Tuntas
7	RWU	80	Tuntas
8	RAP	80	Tuntas
9	RA	90	Tuntas
10	RM	80	Tuntas
11	DZDK	90	Tuntas
Jumlah Siswa Yang Tuntas			10
Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas			1

SIMPULAN

Pengembangkan media *scrapbook digital* pada mata pelajaran IPA materi pubertas meningkatkan hasil belajar Siswa kelas VI SD yang memenuhi persyaratan reliabel, bermanfaat, dan efisien. Berdasarkan uji validasi media *scrapbook digital* diperoleh rata-rata hasil dari 3 validator yaitu 85% (sangat valid), dengan Validator ahli pada materi materi memperoleh skor 78% (valid), materi media memperoleh skor 96,92% (sangat valid), dan materi kebahasaan memperoleh skor 80% (sangat valid). Selain itu, sebagai uji kepraktisan, angket jawaban guru memperoleh temuan sebesar 85,71% (sangat praktis) dan angket respons siswa memperoleh hasil sebesar 92% (sangat praktis). Dan hasil tes siswa sebagai uji keefektifan mendapatkan nilai 90,9% (sangat efektif). Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa media *scrapbook digital* valid, efektif dan praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Putra, M. R., Valen, A., & Egok, A. S., "Pengembangan Media Monopoly Game Pada Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 4(4), 1246, 2020.
- [2] G. Riza, F. Y., Antosa, Z., & Witri, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Multikultural Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas V Sekolah Dasar," *J. Inov. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 4(2), 21., 2020.
- [3] E. B. Gumilar, "Problematika Pembelajaran Ipa Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah," *J. Ilm. Pedagog.*, vol. 2(1), 129, 2023.
- [4] Wahyu, I. G., Antara, S., Suma, K., & Parmiti, D. P., "E-Scrapbook : Konstruksi Media Pembelajaran Bermuatan Soal-soal," *High. Order Think. Ski.*, vol. 10(1), 11–, 2022.
- [5] N. . H. . Septiani, "Pengembangan LKPD dengan Pendekatan PMRI oada Menteri Bangun Ruang Sisi Datar Konteks Bangunan Bersejarah Lawang Sewu," *Konf. Ilm. Pendidik.*, vol. 3,87-100, 2022.
- [6] N. Aini, *Implementasi Pendekatan Pembelajaran Ipa Terpadu Pada Guru Mata Pelajaran*. 2020.
- [7] Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 4(4), 1350, 2020.
- [8] Noer, S. F., Hakim, Z. R., & Setiawan, S, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Canva Pada Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Tematik," *J. Elem. Edukasia*, vol. 5(2), 168–, 2022.