



Pengembangan *Scrapbook* Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD

Ika Imroatul Jamilah¹⁾, Muhammad Amin^{2),*}

¹⁾Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

²⁾Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, STAI Al-Kifayah Riau, Indonesia

*Corresponding Author: muhammadaminfst@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran IPA di sekolah dasar menghadapi tantangan berupa rendahnya motivasi, media konvensional membosankan, pemahaman siswa kurang optimal, keterlibatan rendah, serta kearifan lokal jarang dimanfaatkan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* digital berbasis kearifan lokal guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap: *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi). Validasi media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru Ilmu Pengetahuan Alam, sedangkan tanggapan siswa dianalisis menggunakan instrumen angket dengan jumlah sampel 20 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *scrapbook* dinilai sangat baik dengan penilaian kualitas oleh ahli materi sebesar 91%, ahli media 84%, guru Ilmu Pengetahuan Alam 94%, dan tanggapan siswa sebesar 87%. Sebelum penggunaan *scrapbook* digital, motivasi dan hasil belajar siswa berada pada kategori sedang (56%), sedangkan setelah penggunaan meningkat ke kategori tinggi (79%). Analisis statistik dengan uji t menunjukkan nilai thitung sebesar 16,449 yang lebih besar dari ttabel sebesar 2,093, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara motivasi dan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Kesimpulannya, media pembelajaran *scrapbook* digital berbasis kearifan lokal sangat layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, khususnya pada materi hewan dan tumbuhan. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Kata Kunci: Hasil Pembelajaran; Hewan dan Tumbuhan; Motivasi; Hasil Belajar; *Scrapbook* Digital

Received: 30 Aug 2025; Revised: 14 Sep 2025; Accepted: 18 Sep 2025; Available Online: 19 Sep 2025

This is an open access article under the CC - BY license.



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada era globalisasi saat ini telah memberikan dampak besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Menurut Deni dalam (Amanullah, 2019), pesatnya pemanfaatan teknologi informasi, khususnya dalam bidang pendidikan, semakin mendorong upaya inovasi dan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Pemanfaatan teknologi juga telah menggeser pola pembelajaran tradisional menuju pembelajaran modern yang selaras dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Sejalan dengan itu, Agustian dalam (Suryaman & Suryanti, 2022) menyatakan bahwa dunia pendidikan harus mampu memanfaatkan teknologi dengan baik, termasuk para guru. Teknologi berperan penting dalam pembelajaran karena dapat memfasilitasi hubungan kolaboratif dan membangun pemahaman dalam konteks yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh sebab itu, Indonesia perlu menyelenggarakan pendidikan yang relevan dengan perkembangan teknologi agar tidak tertinggal dibandingkan negara lain.

Penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas menuntut sekolah dasar sebagai lembaga pendidikan dasar untuk mengikuti perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut Panjaitan (Panjaitan, 2017), IPA sebagai produk merupakan kumpulan fakta, konsep, prinsip, dan teori yang diperoleh dari kegiatan ilmiah. Pembelajaran IPA bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa serta mendorong mereka menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran IPA di sekolah

dasar menekankan pada keterlibatan aktif siswa untuk menemukan pengetahuan melalui pengalaman langsung dan integrasi dengan kehidupan nyata. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah memahami materi dan mampu menghubungkan konsep IPA dengan situasi konkret yang mereka alami.

Namun, belajar Ilmu Pengetahuan Alam di SD masih belum maksimal dan dianggap membosankan karena media pembelajarannya masih dicetak kemudian guru masih menggunakan metode perkuliahan dalam pembelajaran. Lampiran IV Permendikbud No. 81A Tahun 2013 menegaskan bahwa pembelajaran di sekolah dasar dikembangkan secara tematik, dengan integrasi antar mata pelajaran untuk mengembangkan sikap, keterampilan dan pengetahuan serta menghargai kearifan lokal dalam pembelajaran (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2013).

Menurut Fitriyah, pendidikan ilmu sosial dengan kearifan lokal merupakan kolaborasi dan penyatuan yang tidak boleh dipisahkan, dimana esensi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah mengintegrasikan nilai-nilai Kearifan lokal ke dalam kegiatan pembelajaran. Pendidikan berbasis kearifan lokal merupakan solusi untuk meningkatkan kompetensi peserta didik agar selalu dekat dengan lingkungannya. Media berbasis kearifan lokal menjadi hal baru dalam dunia pendidikan (Fitriyah et al., 2024).

Namun, sangat sedikit guru yang menggunakan kearifan lokal sebagai dasar media yang dikembangkan atau diciptakan. Memanfaatkan keunikan suatu daerah lokal serta potensi daerah sekitar siswa dapat menjadi alternatif bagi guru untuk mengajarkan kearifan lokal dan nilai-nilai budaya lokal di daerah tersebut. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran di kelas adalah adanya media pembelajaran yang kurang menarik dan inovatif. Menurut Mariani, pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan secara berkesinambungan dan berkesinambungan dengan menyesuaikan kebutuhan siswa untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Masturah et al., 2018).

Dikenali dalam pengembangan media pembelajaran, ada beberapa jenis antara lain cetak, transparansi, audio, audio slide, video/film, multimedia interaktif, *e-learning*, dan media digital. Hasil studi pendahuluan di SDN 15 Laut Darat Semende pada Januari 2022 para peneliti mengamati dan menemukan permasalahan seperti kurangnya pemahaman beberapa siswa tentang pembelajaran, terutama poin-poin pelajaran tentang Ilmu Pengetahuan Alam. Peneliti menemukan beberapa faktor yang menyebabkan siswa kurang memahami pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Salah satu penyebab utamanya adalah gaya belajar yang masih menekankan aspek kognitif dalam bentuk penyampaian materi secara teoritis. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah disertai ilustrasi lisan, serta bergantung pada buku cetak tematik sebagai media utama. Selain itu, pembelajaran IPA di sekolah dasar belum banyak melibatkan unsur kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mereka cenderung pasif, kurang termotivasi, dan hasil belajarnya belum optimal.

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian siswa tidak fokus saat proses belajar berlangsung, kurang berpartisipasi aktif, bahkan ada yang mengalami kesulitan memahami konsep dasar IPA. Hal ini terlihat dari rendahnya capaian nilai siswa pada materi hewan dan tumbuhan, di mana lebih dari separuh siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hasil ini sejalan dengan penelitian Topano, Asiyah, & Revola (2022) yang menemukan bahwa penggunaan media konvensional menyebabkan siswa cepat bosan dan berdampak pada rendahnya hasil belajar IPA. Demikian pula, Masturah, Mahadewi, & Simamora (2018) menyatakan bahwa keterbatasan variasi media membuat siswa cenderung pasif dan kurang mampu mengaitkan konsep IPA dengan kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang terjadi di kelas bukan hanya disebabkan oleh keterbatasan metode pembelajaran guru, tetapi juga kurangnya pemanfaatan media inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Situasi ini menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran baru yang menarik, kontekstual, serta mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi IPA.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi secara menarik, tetapi juga mampu menghubungkan konsep IPA dengan pengalaman nyata siswa. Salah satu alternatif yang potensial adalah *scrapbook* digital berbasis kearifan lokal. Media ini menggabungkan teks, gambar, dan aktivitas visual interaktif yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Lebih jauh, integrasi kearifan lokal menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, sehingga siswa dapat memahami materi IPA melalui fenomena yang dekat dengan lingkungannya. Penelitian Anisa, Fuadiah, & Murjainah (2022) membuktikan bahwa *scrapbook* efektif meningkatkan keterlibatan siswa karena mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Demikian pula, Fitriyah, Suciptaningsih, & Mushfufah (2024) menunjukkan bahwa

bahan ajar IPA berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa pembelajaran lebih bermakna. Dengan demikian, pengembangan *scrapbook* digital berbasis kearifan lokal menjadi langkah strategis untuk mengatasi kebosanan siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Beberapa media inovatif telah dikembangkan sebelumnya, seperti *flipbook* digital (Amanullah, 2019), *pop-up book* IPA (Masturah et al., 2018), dan *multimedia* interaktif (Topano et al., 2022). Meskipun terbukti membantu meningkatkan motivasi belajar, media-media tersebut memiliki keterbatasan, antara lain kurang fleksibel untuk disesuaikan dengan potensi daerah, minim integrasi dengan budaya lokal, atau terlalu bergantung pada perangkat tertentu. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media baru yang lebih interaktif, personal, dan mampu mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pembelajaran IPA. Salah satu solusi yang potensial adalah *scrapbook* digital berbasis kearifan lokal. *Scrapbook* digital berbeda dengan media konvensional maupun media digital sebelumnya karena menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, ilustrasi, dan narasi visual yang interaktif serta dapat disesuaikan dengan konteks lokal siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut kita perlu mengembangkan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu, memilih media pembelajaran dengan kriteria yang menarik dan praktis, mendidik serta berdasarkan tahapan perkembangan siswa. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

Dengan demikian, dinyatakan bahwa pada usia anak SD, 7-12 tahun berada dalam fase operasional konkret yang berarti dengan kehadiran media, siswa dapat efektif dalam proses pembelajaran (Marinda, 2020). Salah satu media pembelajaran yang memenuhi kriteria tersebut adalah *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal. Hasil penelitian Anisa, Faudiah, & Murjainah menunjukkan bahwa bahan ajar *scrapbook* valid, praktis dan efektif. Selain itu, *scrapbook digital* sangat penting untuk dikaitkan dengan kearifan lokal di bidang tempat tinggal (Anisa et al., 2022). Seperti yang dijelaskan Shufah, integrasi kearifan lokal ke dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan rasa Kearifan lokal di lingkungannya sekaligus upaya untuk menjaga eksistensi kearifan lokal di tengah arus globalisasi.

Dalam penelitian ini, memfokuskan atau menekankan pengembangan *scrapbook digital* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan motivasi dan capaian belajar siswa merupakan potensi kearifan budaya lokal Provinsi Riau. Melalui integrasi Kearifan lokal dengan pembelajaran di sekolah siswa diharapkan memiliki pemahaman tentang kejeniusan lokalnya, sehingga memprovokasi kecintaan terhadap budaya sendiri dan meningkatnya nilai nasionalisme siswa terhadap budaya lokal mereka akan dipupuk, bahkan untuk melestarikan.

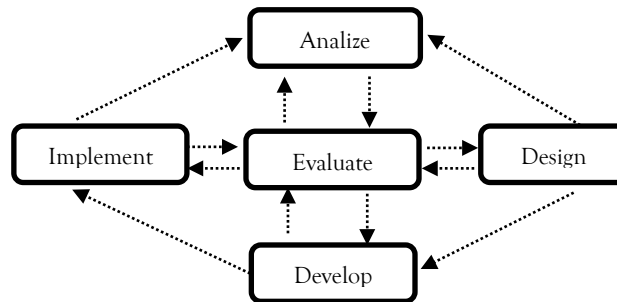
Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* digital berbasis kearifan lokal guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV di SD Aulia Cendikia *Islamic School*, Pekanbaru. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan memvalidasi efektivitas media *scrapbook digital* dengan menilai kualitasnya melalui evaluasi ahli, umpan balik guru, dan tanggapan siswa. Selain itu, penelitian ini berupaya mengukur dampak media yang dikembangkan terhadap motivasi dan kinerja akademik siswa, membandingkan hasil sebelum dan sesudah implementasinya. Dengan mengintegrasikan unsur-unsur budaya lokal ke dalam proses pembelajaran, penelitian ini bercita-cita untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menarik bagi siswa, menumbuhkan minat mereka pada sains dan meningkatkan prestasi akademik mereka.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan yang biasa disebut sebagai metode Penelitian dan Pengembangan (RnD) menggunakan model pengembangan model ADDIE: *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi) (Zamsiswaya et al., 2024). Adapun tahapan dari model ADDIE tersebut dapat digambarkan sebagaimana pada Gambar 1.

Gambar 1 memperlihatkan tahapan dalam model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima langkah utama, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi). Model ini menggambarkan bahwa proses pengembangan media dilakukan secara sistematis dan berurutan, namun tetap bersifat fleksibel karena setiap tahap dapat saling memengaruhi. Tahap *Analyze*

digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan, kemudian dilanjutkan dengan *Design* untuk merancang solusi pembelajaran. Tahap *Develop* menghasilkan produk awal yang kemudian diuji pada tahap *Implement* melalui uji coba lapangan. Seluruh tahapan tersebut selalu dievaluasi (*Evaluate*) baik secara formatif maupun sumatif, sehingga produk yang dihasilkan dapat direvisi dan disempurnakan sesuai kebutuhan.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Subjek penelitian dilakukan pada siswa kelas IV yang terdiri dari 20 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh, dan teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, pengambilan dan dokumentasi. Teknik analisis dalam penelitian ini dengan cara yaitu penilaian validitas media pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan rumus persentase (%), yaitu membandingkan skor yang diperoleh dengan skor keseluruhan, lalu dikalikan seratus persen. Dengan demikian, P menunjukkan persentase penilaian, F adalah skor yang diperoleh, dan N merupakan jumlah skor keseluruhan.

Kemudian data yang diperoleh ditafsirkan menggunakan kriteria kelayakan. Adapun kriteria kelayakan tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria kelayakan

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40 %	Kurang layak
<21%	Sangat tidak layak

Analisis uji instrumen

Uji validitas Rumus yang digunakan untuk menguji tingkat validitas adalah rumus momen produk dengan aplikasi SPSS.

Uji keandalan Dalam penelitian ini untuk mengetahui keandalan motivasi dan hasil pembelajaran dengan menggunakan rumus alpha cronbach dengan bantuan aplikasi SPSS. Keandalan instrumen dapat diterima jika nilai alfa Cronbach adalah 0,6–0,79. Keandalan instrumen dianggap buruk. Jika nilai Alpha Chronbach adalah <0,6. Dan ketergantungan Instumen dianggap baik jika nilai alfa adalah 0,8–1,0 (Anggraini et al., 2022).

Analisis data peningkatan motivasi dan hasil belajar.

Data motivasi dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam diperoleh melalui 20 item pernyataan, skor yang digunakan pada pernyataan adalah 1 sampai 4. Data peningkatan motivasi dan hasil pembelajaran lebih lanjut diukur dengan rumus persentase. Nilai kemudian dikonversi berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditentukan. Kriteria penilaian motivasi dan hasil pembelajaran tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Kualifikasi Motivasi dan Hasil Pembelajaran

Persentase Skor yang Diperoleh	Kriteria
86% - 100%	Sangat tinggi
71% - 85%	Tinggi
56% - 70%	Menyimpan
40% - 55%	Rendah
<40%	Sangat rendah

Perhitungan skor motivasi dan hasil awal dan akhir menggunakan rumus skor keuntungandan dapat dilihat pada persamaan 1.

$$g = \frac{\% \text{ Rata-Rata Awal} - \% \text{ Rata-Rata Akhir}}{100 - \% \text{ Rata-Rata Awal}} \quad (1)$$

Hasil perhitungan menggunakan rumus di atas kemudian ditafsirkan ke dalam kategori kriteria gain score (g) Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Penilaian Skor Gain

Nilai G	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Kemudian tes yang berbeda dilakukan untuk peningkatan skor motivasi dan hasil pembelajaran menggunakan uji-t berpasangan. Nilai benda dibandingkan dengan tabel pada tingkat yang signifikan sebesar 5%. Jika benda itu lebih besar dari tabel maka ada perbedaan yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan tahapan dalam model pengembangan ADDIE, meliputi fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap fase dijelaskan secara rinci untuk menunjukkan proses pengembangan media *scrapbook* digital berbasis kearifan lokal serta efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penjelasan hasil penelitian ini dilengkapi dengan pembahasan yang menghubungkan temuan di lapangan dengan teori maupun penelitian terdahulu, sehingga memberikan gambaran yang komprehensif mengenai keunggulan dan keterbatasan media yang dikembangkan.

Analisis

Fase analisis dalam penelitian ini mencakup tiga mata pelajaran, yaitu analisis kebutuhan, analisis siswa dan analisis kurikulum.

Analisis kebutuhan

Metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi dalam analisis kebutuhan ini dilakukan melalui wawancara dengan guru IPA di sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Indah Permatasari, S.Pd., diketahui bahwa media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar adalah *PowerPoint* dan video. Penggunaan media ini dinilai cukup membantu, namun masih terbatas pada sumber daya yang tersedia di sekolah. Guru merasa belum ada inovasi media pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa, terutama dari segi efektivitas, daya tarik, dan kemudahan memahami materi. Kondisi ini menjadi kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Dalam praktiknya, pembelajaran IPA sering menghadapi tantangan, terutama dalam hal keterlibatan siswa. Banyak siswa yang kurang fokus selama proses pembelajaran. Kebanyakan dari mereka cenderung berbicara pada diri mereka sendiri, kurang memperhatikan materi yang disampaikan, dan beberapa bahkan tertidur di kelas. Akibatnya, pemahaman konsep sains rendah, yang tercermin dalam hasil belajar siswa. Tingkat penyelesaian mata pelajaran IPA mengalami penurunan, dan hanya sekitar 5% siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa metode penyampaian materi yang saat ini digunakan kurang efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan efektif menjadi kebutuhan mendesak. Media pembelajaran yang interaktif dan beragam diharapkan mampu mengatasi kebosanan siswa, meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran, dan membantu mereka memahami konsep sains dengan lebih baik. Dengan media yang lebih menarik, diharapkan siswa semakin termotivasi dalam belajar, sehingga hasil belajarnya dapat meningkat. Selain itu, media yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa akan mendukung pembelajaran yang lebih kondusif dan produktif di kelas.

Analisis Siswa

Berdasarkan analisis hasil rapor yang diberikan kepada 20 siswa kelas empat, diketahui bahwa media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah *PowerPoint* (PPT) dan tampilan video. Media tersebut telah menjadi bagian dari metode pengajaran yang biasa digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran IPA. Namun, hasil distribusi nilai menunjukkan bahwa tidak semua siswa dapat memahami materi dengan baik melalui media tersebut. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan, yang berdampak pada motivasi belajar mereka yang rendah.

Melihat hasil analisis, ditemukan bahwa tingkat motivasi belajar dan pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sains masih relatif rendah. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan tidak sepenuhnya efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. PPT dan video display, meski visual, namun tetap memiliki keterbatasan dalam melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa mungkin merasa bosan dengan metode yang monoton dan kurang interaktif, sehingga mereka kurang termotivasi untuk belajar secara mandiri. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran alternatif yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar.

Sebagai langkah strategis, pengembangan media pembelajaran yang inovatif menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Media pembelajaran yang lebih menarik, seperti media berbasis teknologi interaktif, game edukasi, atau simulasi digital, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Dengan media yang lebih bervariasi, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi yang pasif, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif dalam mengeksplorasi konsep sains. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi dan termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar mereka.

Dari hasil yang telah dibagikan, sebanyak 50% siswa mengharapkan media pembelajaran berupa media online, 20% mengharapkan media pembelajaran cetak dan 30% mengharapkan media pembelajaran *PowerPoint*. Kompetensi inti dalam penelitian ini adalah KI.3, Kompetensi Dasar menggunakan KD.9, dan Indikator Kinerja, yaitu 3.9.1-3.9.16.

Desain

Desain Produk

Peneliti Desain Produk merancang buku memo desain media pembelajaran digital dimulai. Rencana awal desain media pembelajaran *scrapbook* adalah sebagai berikut: 1) Desain sampul dan tampilan digital *scrapbook*. 2) Desain KI, KD dan Indikator. Berdasarkan KI dan KD, kemudian indikator pencapaian kompetensi dapat dirumuskan. 3) Desain instruksi pengguna dan peta konsep. 4) Persiapan materi yang relevan. Materi pembelajaran yang terpilih untuk pengembangan media pembelajaran *scrapbook* adalah bahan hewan dan tumbuhan yang disesuaikan dengan kurikulum KI dan KD 2013. Gambar yang diperoleh dari internet disesuaikan dengan kebutuhan. 6) Membuat kata pengantar, daftar konten, glosarium, dan daftar perpustakaan. 7) Membuat *scrapbook digital*. *Scrapbook* berisi potongan informasi serta tautan informasi untuk ditambahkan ke aktivitas siswa. *Scrapbook* media pembelajaran digital dirancang menggunakan aplikasi Canva. Adapun tampilan awal *scrapbook digital* berbasis kearifan lokal yaitu:



Gambar 2. Tampilan Awal *Scrapbook Digital* Berdasarkan Kearifan Lokal

Rencana Instrumen

Terdiri dari analisis kebutuhan siswa, dan evaluasi kualitas produk oleh pakar media, ahli materi, guru IPA dan siswa untuk mengetahui validitas *scrapbook digital* yang akan dikembangkan sebagai media

pembelajaran sekaligus lift yang diberikan kepada siswa untuk menentukan peningkatan motivasi dan hasil belajar.

Dalam penelitian ini, jumlah responden adalah 20 siswa dari kelas IV, dengan tingkat signifikansi 5%, maka nilai tabelnya adalah 0,468. Detail pernyataan dinyatakan valid jika nilainya lebih besar dari tabel, dan jika hasilnya lebih kecil dari tabel maka pernyataan dinyatakan tidak valid. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS. Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan, dari 25 pernyataan, 20 pernyataan dinyatakan sah dan 5 pernyataan tidak sah. Motivasi ditingkatkan dan hasilnya kemudian diuji keandalannya.

Berdasarkan uji reliabilitas yang telah dilakukan, instrumen menunjukkan skor 0,745, maka instrumen motivasi dan hasil pembelajaran dianggap dapat diandalkan karena skor alpha Cronbach yang diperoleh berada di kisaran antara 0,6 – 0,79 (Gafur, 2012). Sehingga instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat diandalkan dan responden cukup konsisten dalam menanggapi pernyataan pada instrumen.

Pengembangan

Validasi Produk

Divalidasi oleh pakar materi, pakar media dan guru IPA. Validasi materi IPA dilakukan oleh Ibu Siti Mukhlisoh Setyawati, S.Si, M.Si. Validasi media IPA dilakukan oleh Bapak Muhammad Amin, ST., M.Pd. Validasi produk oleh guru IPA dilakukan oleh ibu Ervin Widyastuti, S.Pd. Hasil validasi produk dapat dilihat pada tabel di bawah ini:


Tabel 4. Hasil Validasi Produk

Tidak	Validator	Skor
1	Ahli Materi	91%
2	Ahli Media	84%
3	Guru IPA	94%

Revisi produk

Revisi produk dilakukan setelah produk divalidasi oleh pakar materi, pakar media dan guru sains. Pakar materi memberikan masukan, yaitu penambahan klasifikasi hewan dan tumbuhan berdasarkan kearifan lokal sesuai takson dan penambahan link informasi untuk meningkatkan aktivitas siswa. Guru IPA memberikan saran bahwa penggunaan media *scrapbook* digital tidak bisa semuanya diterapkan pada materi lain, dan lebih baik menyesuaikan materi dengan media dengan benar atau tidak serta membuat instruksi penggunaan desain dan peta konsep.

Tabel 5. Tampilan Revisi Produk Sesuai Saran Ahli Materi, Pakar Media, dan Ahli Bahasa

Lihat Sebelum Revisi	Lihat Setelah Revisi
 <p>Kompetensi Inti (KI)</p> <ul style="list-style-type: none"> K. 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. K. 2: Mengembangkan sikap sosial dan lingkungan. K. 3: Memahami konsep dasar hewan dan tumbuhan sesuai kurikulum. K. 4: Mampu mengidentifikasi dan mengklasifikasi hewan serta tumbuhan. 	 <p>Kompetensi Inti (KI)</p> <ul style="list-style-type: none"> K. 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. K. 2: Mengembangkan sikap sosial dan lingkungan. K. 3: Memahami konsep dasar hewan dan tumbuhan sesuai kurikulum. K. 4: Mampu mengidentifikasi dan mengklasifikasi hewan serta tumbuhan.
 <p>Kompetensi Dasar (KD) Dan Indikator</p> <ul style="list-style-type: none"> KD 3.1: Mengenal ciri-ciri hewan dan tumbuhan. Indikator: Menyebutkan perbedaan ciri-ciri hewan dan tumbuhan. KD 3.2: Mengklasifikasi jenis hewan berdasarkan habitat dan makroornya. Indikator: Mengklasifikasi hewan berdasarkan tempat hidupnya (a.r. darat, udara). KD 3.3: Menjelaskan manfaat tumbuhan bagi kehidupan sehari-hari. Indikator: Siswa mampu mengidentifikasi habitat alami hewan dan tumbuhan. Indikator: Siswa mampu menjelaskan cara berkembang biak hewan dan tumbuhan. 	 <p>Kompetensi Dasar (KD) Dan Indikator</p> <ul style="list-style-type: none"> KD 3.1: Mengenal ciri-ciri hewan dan tumbuhan. Indikator: Menyebutkan perbedaan ciri-ciri hewan dan tumbuhan. KD 3.2: Mengklasifikasi jenis hewan berdasarkan habitat dan makroornya. Indikator: Mengklasifikasi hewan berdasarkan tempat hidupnya (a.r. darat, udara). KD 3.3: Menjelaskan manfaat tumbuhan bagi kehidupan sehari-hari. Indikator: Siswa mampu mengidentifikasi habitat alami hewan dan tumbuhan. Indikator: Siswa mampu menjelaskan cara berkembang biak hewan dan tumbuhan.

Ciri-Ciri Makhluk Hidup

- Bernapas
- Memerlukan makanan dan minuman
- Tumbuh dan berkembang
- Bergerak
- Bergerak
- Berkembang biak
- Peka terhadap rangsangan
- Beradaptasi dengan lingkungan

Desain Petunjuk Penggunaan

- Siswa dapat memilih bagian materi yang ingin dipelajari dengan mengklik ikon yang tersedia.
- Setiap halaman memiliki tombol navigasi untuk kembali ke menu utama.
- Siswa dapat mengakses kuis interaktif setelah mempelajari materi.
- Setiap halaman dilengkapi dengan ilustrasi dan animasi sederhana untuk mempermudah pemahaman.

Hewan dan Klasifikasinya Berdasarkan Habitat

- Ovipar (bertelur): Ayam, Bebek, Burung
- Vivipar (melahirkan): Kucing, Kuda, Kambing
- Ovovivipar: Hiu, Ular Boa

Desain Peta Konsep

Ciri-Ciri Makhluk Hidup

Hewan & Klasifikasi Berdasarkan jenis makanan

Hewan & Klasifikasi Berdasarkan habitat

Hewan & Klasifikasi Berdasarkan Cara Berkembang biak

Tumbuhan dan Klasifikasinya Berdasarkan jenisnya

Tumbuhan dan Klasifikasinya Berdasarkan cara berkembang biak

Hewan dan Klasifikasinya Berdasarkan Habitat

- Hewan darat: Kucing, Anjing, Gajah
- Hewan air: Ikan, Lumba-lumba, Paus
- Hewan amfibi: Katak, Salamander

Ciri-Ciri Makhluk Hidup

- Bernapas
- Memerlukan makanan dan minuman
- Tumbuh dan berkembang
- Bergerak
- Bergerak
- Berkembang biak
- Peka terhadap rangsangan
- Beradaptasi dengan lingkungan

Hewan dan Klasifikasinya Berdasarkan Jenis Makanan

- Herbivora: Sapi, Kelinci, Kambing
- Karnivora: Singa, Harimau, Elang
- Omnivora: Ayam, Beruang, Babi

Hewan dan Klasifikasinya Berdasarkan Habitat

- Ovipar (bertelur): Ayam, Bebek, Burung
- Vivipar (melahirkan): Kucing, Kuda, Kambing
- Ovovivipar: Hiu, Ular Boa

Tumbuhan & Klasifikasinya Berdasarkan cara berkembang biak

Vegetatif alami: Tunas (Pisang), Spora (Lumut)

Vegetatif buatan: Cangkok (Mangga), Okulasi (Jeruk)

Hewan dan Klasifikasinya Berdasarkan Habitat

- Hewan darat: Kucing, Anjing, Gajah
- Hewan air: Ikan, Lumba-lumba, Paus
- Hewan amfibi: Katak, Salamander

Tumbuhan & Klasifikasinya Berdasarkan Jenis

- Tumbuhan berbiji: Mangga, Jeruk, Kacang
- Tumbuhan tidak berbiji: Pakis, Lumut

Hewan dan Klasifikasinya Berdasarkan Jenis Makanan

- Herbivora: Sapi, Kelinci, Kambing
- Karnivora: Singa, Harimau, Elang
- Omnivora: Ayam, Beruang, Babi

Peningkatan pada pembuatan panduan pengguna desain dan peta konsep



Peningkatan pembuatan instruksi penggunaan desain dan peta konsep

Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan penelitian ini merupakan uji lapangan terbatas yang dilakukan di kelas IV dengan melibatkan 20 siswa sebagai subjek penelitian. Uji lapangan ini bertujuan untuk mendapatkan respon siswa terhadap kualitas dan penggunaan media pembelajaran digital berbasis *scrapbook* serta untuk mengukur tingkat motivasi dan hasil belajar mereka. Penelitian ini dilakukan dalam dua pertemuan dengan masing-masing alokasi waktu 2 x 40 menit. Sebelum pembelajaran dimulai, dilakukan pengukuran awal motivasi dan hasil belajar siswa sebagai data komparatif untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, proses penelitian ini memberikan gambaran bagaimana media pembelajaran *scrapbook* dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Pada pertemuan pertama, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *scrapbook digital* yang telah dikembangkan. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran karena media ini memberikan pengalaman baru dan menarik bagi mereka. Sebelumnya, ketika belajar masih menggunakan metode konvensional tanpa media *scrapbook*, siswa cenderung kurang semangat dan tidak terlalu aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *scrapbook* mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran lainnya. Pengenalan media pembelajaran yang inovatif ini juga membantu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Pada pertemuan kedua, guru tidak hanya melanjutkan penggunaan media *scrapbook* dalam pembelajaran, tetapi juga memberikan motivasi dan menjelaskan hasil belajar yang diharapkan. Selain itu, siswa diminta untuk mengisi lembar penilaian terkait pengalaman mereka dalam menggunakan media pembelajaran. Pengukuran ulang motivasi dan capaian belajar siswa dilakukan setelah pembelajaran dengan media *scrapbook* selesai. Dengan cara ini, peneliti dapat mengidentifikasi perbedaan motivasi dan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran digital ini. Hasil pengukuran ini menjadi bahan evaluasi untuk mengetahui seberapa efektif media *scrapbook* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa sebesar 23% setelah menggunakan media pembelajaran *scrapbook digital*. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa, baik dari segi keterlibatan dalam pembelajaran maupun pemahaman materi yang diajarkan. Respon siswa terhadap media ini juga sangat baik, dimana sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran digital berbasis *scrapbook* dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya di tingkat SD.

Tabel 5. Rekapitulasi Skor Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

No	Pernyataan	Jumlah	Rata-Rata	Meningkat
1	Motivasi dan hasil belajar sebelum menggunakan media <i>Scrapbook Digital</i>	900	56%	-
2	Motivasi dan hasil belajar setelah menggunakan media <i>Scrapbook Digital</i>	1260	79%	23%

Skor motivasi dan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *scrapbook* kemudian ditafsirkan dalam rumus gain score. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV sebesar 0,56. Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV berada pada kategori sedang karena nilai perolehan berada di kisaran $0,3 \leq g \leq 0,7$. Pada tes yang berbeda dengan uji-t berpasangan diperoleh t_{hitung} 16.449 dan t_{tabel} 2.093, karena $hal > tabel$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan *scrapbook* media pembelajaran, sehingga pengembangan *scrapbook* media pembelajaran pada materi hewani dan tumbuhan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas IV. Selanjutnya, para siswa memberikan umpan balik tentang kualitas *scrapbook* yang telah dikembangkan. Hasil tabel evaluasi kualitas *scrapbook* oleh siswa menunjukkan skor sebesar 87%, yang berarti produk yang dibuat sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan alam.

Evaluasi (Mengevaluasi)

Dalam model pengembangan ADDIE, dilakukan evaluasi formatif pada setiap tahap untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar yang diharapkan. Pada tahap desain, evaluasi dilakukan oleh tutor setelah desain awal *scrapbook digital* selesai. Tutor memberikan masukan yang berfokus pada tampilan dan kelengkapan materi. Salah satu saran utama yang diberikan adalah membuat media pembelajaran *scrapbook digital* lebih menarik secara visual. Selain itu, tutor juga menekankan pentingnya memasukkan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator prestasi belajar agar lebih sejalan dengan kurikulum yang berlaku. Setelah menerima masukan tersebut, tim pengembangan melakukan revisi dengan menambahkan elemen visual yang lebih interaktif dan menata ulang materi agar lebih sistematis sesuai dengan KI dan KD yang telah ditentukan.

Pada tahap pengembangan, evaluasi dilakukan oleh beberapa ahli yang memiliki kompetensi di bidangnya yaitu ahli materi, pakar media, dan guru IPA. Para ahli materi memberikan masukan terkait substansi isi, khususnya dalam klasifikasi hewan dan tumbuhan menurut takson. Selain itu, ia juga menyarankan untuk menambah tautan informasi yang dapat dijadikan sumber referensi tambahan untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam mengeksplorasi materi lebih lanjut. Pakar media menyarankan agar ukuran font pada judul buku diperbesar agar lebih mudah dibaca dan memperbesar ukuran media *scrapbook digital* sehingga tampilan lebih proporsional dan nyaman digunakan. Sementara itu, guru IPA mengingatkan agar penggunaan media *scrapbook* disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran. Menurutnya, tidak semua materi sains cocok untuk diaplikasikan dengan media ini, sehingga diperlukan seleksi lebih lanjut terkait kesesuaian konten dengan format *scrapbook digital*.

Setelah revisi tahap pengembangan selesai, *scrapbook digital* memasuki tahap implementasi. Pada tahap ini, siswa mulai menggunakan media pembelajaran *scrapbook digital* dalam proses pembelajaran. Namun, pada awal pelaksanaan, siswa belum memberikan umpan balik yang memadai terkait efektivitas media. Meski mereka merasa media ini cocok digunakan, namun masih ada celah pemahaman bagaimana media ini dapat mendukung pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan strategi tambahan untuk membimbing siswa agar dapat memanfaatkan fitur *scrapbook digital* dengan lebih efektif. Guru juga perlu mengarahkan mereka untuk mengeksplorasi setiap bagian media secara menyeluruh agar hasil belajar yang dicapai lebih optimal.

Secara keseluruhan, evaluasi formatif dalam model pengembangan ADDIE membantu memastikan bahwa media pembelajaran *scrapbook digital* mengalami perbaikan secara bertahap. Masukan dari berbagai pihak, mulai dari tutor, ahli materi, pakar media, hingga guru IPA, berperan penting dalam meningkatkan kualitas media sebelum diimplementasikan secara luas. Dengan evaluasi sistematis, *scrapbook digital* dapat disesuaikan menjadi lebih menarik, relevan dengan kurikulum, dan efektif dalam menunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu, setiap tahapan pengembangan perlu dilakukan dengan hati-hati agar media

pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya inovatif, tetapi juga memberikan manfaat yang maksimal bagi siswa dan guru.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media scrapbook digital berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan sebesar 23% dari skor awal memperlihatkan bahwa media yang inovatif ini dapat mengatasi keterbatasan media konvensional seperti *PowerPoint* dan video yang cenderung monoton. Kondisi ini sejalan dengan temuan Fitriyah, Suciptaningsih, dan Mushfufah yang mengembangkan bahan ajar IPAS berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi digital. Mereka menemukan bahwa integrasi kearifan lokal membuat pembelajaran lebih dekat dengan pengalaman nyata siswa sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman (Fitriyah et al., 2024).

Lebih lanjut, penelitian ini juga menguatkan pendapat Arsyad yang menekankan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam memfasilitasi penyampaian pesan sekaligus membangkitkan motivasi belajar. Implementasi scrapbook digital terbukti mendorong siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan berminat terhadap pembelajaran IPA (Arsyad A, 2011). Temuan ini diperkuat oleh Suryaman dan Suryanti yang melaporkan bahwa video animasi berbasis aplikasi digital dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, sebab visualisasi yang menarik membantu mereka lebih fokus dalam memahami konsep (Suryaman & Suryanti, 2022).

Meskipun skor gain dalam penelitian ini berada pada kategori sedang, yaitu 0,56, hal tersebut tetap menandakan peningkatan yang signifikan. Dalam konteks pembelajaran dasar, peningkatan kategori sedang bukanlah sesuatu yang sederhana karena motivasi belajar yang terbentuk dapat memengaruhi minat siswa dalam jangka panjang. Hal ini konsisten dengan hasil penelitian Topano, Asiyah, dan Revola yang menemukan bahwa multimedia interaktif pada pembelajaran IPA juga memberikan peningkatan pada kategori sedang, namun berdampak nyata terhadap keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Topano et al., 2022).

Keunggulan lain dari *scrapbook* digital ini terletak pada integrasi kearifan lokal yang berhasil memperkuat identitas siswa terhadap budaya daerah sekaligus menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Hal ini selaras dengan penelitian Anisa, Faudiah, dan Murjainah yang menunjukkan bahwa scrapbook berbasis kehidupan sehari-hari membuat siswa lebih mudah memahami isi materi karena dekat dengan pengalaman personal mereka. Dengan demikian, scrapbook digital tidak hanya berfungsi meningkatkan capaian akademik, tetapi juga menumbuhkan nilai karakter dan nasionalisme (Anisa et al., 2022).

Respon siswa yang menilai media scrapbook digital dengan skor kelayakan 87% semakin menegaskan efektivitasnya. Hasil ini sejalan dengan temuan Sari, Halidjah, dan Ghasya yang mengembangkan media audio-visual berbasis narasi dan mendapatkan respon positif lebih dari 85% siswa. Kesamaan ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran digital yang dirancang secara visual dan interaktif konsisten memberikan dampak positif terhadap penerimaan siswa, karena menghadirkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif (Sari et al., 2024).

Selain itu, temuan penelitian ini juga memperlihatkan pentingnya validasi ahli dalam pengembangan media pembelajaran. Validasi dari ahli materi, ahli media, dan guru IPA menghasilkan skor tinggi (84–94%), yang berarti produk dinilai sangat layak untuk digunakan. Hal ini selaras dengan penelitian Zamsiswaya, Syawaluddin, dan Syahrizal yang menekankan bahwa validasi ahli merupakan tahapan penting dalam model ADDIE agar media benar-benar sesuai kebutuhan siswa sebelum diterapkan di kelas secara luas (Zamsiswaya et al., 2024).

Namun, proses pengembangan media ini tidak berhenti pada validasi semata. Revisi produk juga dilakukan berdasarkan masukan ahli, seperti perbaikan klasifikasi hewan dan tumbuhan sesuai kearifan lokal. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital bersifat dinamis dan perlu diperbaiki agar fleksibel digunakan pada berbagai topik. Pendekatan serupa juga dilakukan oleh Masturah, Mahadewi, dan Simamora yang mengembangkan pop-up book IPA dan merevisi konten berdasarkan masukan ahli agar sesuai dengan kurikulum sekaligus lebih menarik bagi siswa (Masturah et al., 2018).

Dari perspektif pedagogis, hasil penelitian ini semakin menguatkan teori Piaget mengenai tahap operasional konkret pada anak usia SD. Anak pada tahap ini membutuhkan media yang memberikan pengalaman nyata dan visual untuk memahami konsep. Marinda menegaskan bahwa anak belajar lebih efektif

jika diberikan kesempatan eksplorasi langsung melalui media visual. *Scrapbook* digital menjawab kebutuhan tersebut karena menyajikan kombinasi teks, gambar, dan interaksi yang sesuai dengan karakteristik berpikir konkret siswa (Marinda, 2020).

Jika dibandingkan dengan penelitian lain yang menggunakan e-learning atau multimedia interaktif, *scrapbook* digital memiliki keunggulan tersendiri. Media ini lebih personal, fleksibel, dan mudah disesuaikan dengan topik lokal. Misalnya, penelitian Fitriyah et al. menggunakan aplikasi Heyzine untuk menghadirkan konten interaktif, namun *scrapbook* digital lebih unggul dalam menyajikan narasi visual yang personal dan erat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini menjadikan *scrapbook* digital sebagai alternatif inovatif yang lebih adaptif dalam konteks sekolah dasar (Fitriyah et al., 2024).

Secara keseluruhan, penelitian ini menambah literatur terbaru mengenai efektivitas media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal. Konsistensi hasil dengan berbagai penelitian dalam lima tahun terakhir memperkuat argumen bahwa inovasi media digital tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga membangun motivasi, keterlibatan, serta penguatan nilai-nilai budaya. Dengan demikian, *scrapbook* digital berpotensi besar menjadi strategi pembelajaran masa depan yang mampu menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa secara seimbang dalam suasana belajar yang menyenangkan. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya berinovasi media instruksional untuk memenuhi kebutuhan siswa yang terus berkembang, mempromosikan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi dan hasil pendidikan. Ini sejalan dengan praktik pendidikan modern yang mengadvokasi literasi dan kreativitas digital dalam metodologi pengajaran.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital berupa *scrapbook* berbasis kearifan lokal terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV pada materi hewan dan tumbuhan. Media ini mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, serta sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Integrasi kearifan lokal membuat materi lebih kontekstual dan bermakna, sehingga siswa lebih antusias dan mudah memahami konsep sains. Peningkatan motivasi dan hasil belajar terlihat jelas dari skor awal sebesar 56% (kategori sedang) menjadi 79% (kategori tinggi) setelah penggunaan media. Hasil perhitungan *gain score* sebesar 0,56 menunjukkan peningkatan dalam kategori sedang, namun tetap signifikan untuk konteks pembelajaran dasar. Analisis uji-t juga memperkuat temuan ini, dengan nilai thitung 16,449 lebih besar daripada ttabel 2,093, yang berarti terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan *scrapbook* digital. Dengan demikian, media *scrapbook* digital berbasis kearifan lokal dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Selain meningkatkan pemahaman akademik, media ini juga berperan dalam menumbuhkan kecintaan siswa terhadap budaya daerah. Guru dianjurkan untuk mengadopsi dan mengembangkan media serupa guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Daftar Pustaka

- Amanullah, M. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(1), 37-44.
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Jurnal basicedu. *Basicedu*, 6(4), 6491-6504.
- Anisa, Fuadiah, N. F., & Murjainah. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Scrapbook Tema Peristiwa dalam Kehidupan untuk Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Innovative*, 2(1), 244-251. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v2i1.3387>
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Fitriyah, S. N., Suciptaningsih, O. A., & Mushfufah, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar IPAS Berbasis Kearifan Lokal Berbantuan Aplikasi Heyzine pada Muatan Cerita Tentang Daerahku. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(6), 5230-5236. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i6.4447>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah

Dasar. *Jurnal An-Nisa'*, 13(1), 116–152.

- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech*, 6(2), 212–221. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20294>
- Panjaitan, S. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas IIA SDN 78 Pekanbaru. *Jurnal Primary*, 6(1), 252–266.
- Sari, D. D. P., Halidjah, S., & Ghasya, D. A. V. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Teks Narasi Berbantuan Audio Visual di Kelas IV SD. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 4264–4269. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.27040>
- Suryaman, & Suryanti, Y. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon dan Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 841–850. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2575> p-ISSN:
- Topano, A., Asiyah, & Revola, Y. (2022). Peningkatan Aktivitas Belajar Mahasiswa Melalui Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Adrian. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5423–5434. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2954>
- Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizal. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implemetation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(8), 3.