

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK DIGITAL TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SDN 48 PACING KECAMATAN AWANGPONE
KABUPATEN BONE**

Muhammad Idris Jafar¹, Mujahidah², Nurhalisa Tahir³

¹PGSD Bone, FIP, Universitas Negeri Makassar

1idrispgsd@gmail.com , 2mujahidah@unm.ac.id , 3nurhalisaaa0423@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Digital Scrapbook learning media on the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SDN 48 Pacing, Awangpone District, Bone Regency. The research employed a quantitative pre-experimental design with a one-group pretest-posttest model. The population consisted of 20 students, selected using saturated sampling. Data were collected through pretest and posttest instruments, then analyzed using descriptive statistics and paired sample t-test. The results showed that the average pretest score was 64.75 (medium category), while the posttest average increased to 85.50 (high category). Hypothesis testing revealed a significance value < 0.05 , indicating that Digital Scrapbook media had a significant positive effect on students' IPAS learning outcomes.

Keywords: *Learning Media, Digital Scrapbook, Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Scrapbook Digital* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 48 Pacing Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pre-eksperimental *one group pretest-posttest*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 20 orang dengan teknik sampel jenuh. Data dikumpulkan melalui tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest), kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji *Paired Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 64,75 (kategori sedang), sedangkan rata-rata *posttest* meningkat menjadi 85,50 (kategori tinggi). Uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Scrapbook Digital* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Scrapbook Digital, Hasil Belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peranan penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Pada tahap ini, siswa berada dalam fase perkembangan yang membutuhkan pengalaman belajar konkret, menarik, dan mudah dipahami. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang antusias, pasif, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak yang diajarkan.

Kurikulum Merdeka yang diterapkan melalui Permendikbudristek menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, penguatan literasi dan numerasi, serta pemanfaatan media pembelajaran yang kontekstual dan kreatif. Hal ini memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan strategi dan media inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu media yang relevan adalah *Scrapbook Digital*, yaitu media berbasis teknologi yang memadukan teks, gambar, warna, dan desain kreatif sehingga materi dapat disajikan secara visual, interaktif, dan menarik.

Fenomena rendahnya hasil belajar IPAS di SDN 48 Pacing Kecamatan

Awangpone Kabupaten Bone menjadi dasar penelitian ini. Berdasarkan data awal ulangan akhir semester, dari 20 siswa kelas V hanya 1 siswa (5%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sementara 95% lainnya belum tuntas. Fakta ini menunjukkan adanya masalah serius dalam pembelajaran IPAS yang perlu segera diatasi.

Sejumlah penelitian terdahulu mendukung efektivitas *Scrapbook Digital*. Nisa & Ansori (2023) menemukan bahwa *Scrapbook* meningkatkan hasil belajar IPS melalui penyajian visual yang menarik. Juwita (2025) menegaskan bahwa *Scrapbook Digital* dalam pembelajaran tematik mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Sementara Jamilah & Amin (2025) menunjukkan bahwa *Scrapbook Digital* berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh *Scrapbook Digital* terhadap hasil belajar IPAS masih terbatas, sehingga penelitian ini memiliki kebaruan (*research gap*).

Berdasarkan uraian tersebut, fokus penelitian ini adalah menguji pengaruh penggunaan media *Scrapbook Digital* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 48 Pacing. Tujuan penelitian yaitu: (1) mengetahui hasil belajar IPAS sebelum penggunaan *Scrapbook Digital*,

(2) mengetahui hasil belajar IPAS setelah penggunaan *Scrapbook Digital*, (3) menganalisis perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *Scrapbook Digital*, dan (4) menganalisis pengaruh hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *Scrapbook Digital*. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoretis berupa kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran berbasis media digital, serta manfaat praktis bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti dalam meningkatkan mutu pembelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu dengan memberikan tes awal (*pretest*) kepada siswa, kemudian perlakuan berupa penggunaan media *Scrapbook Digital*, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*). Desain ini dipilih karena mampu menunjukkan perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 48 Pacing Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone yang berjumlah 20 orang. Karena jumlah populasi relatif kecil, teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh sehingga semua siswa dijadikan sampel penelitian. Variabel penelitian terdiri atas

variabel bebas yaitu penggunaan media *Scrapbook Digital*, dan variabel terikat yaitu hasil belajar IPAS siswa kelas V. Media *Scrapbook Digital* dalam penelitian ini didefinisikan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang memadukan teks, gambar, warna, dan desain interaktif untuk menyajikan materi IPAS secara lebih menarik dan kontekstual. Sedangkan hasil belajar IPAS didefinisikan sebagai skor yang diperoleh siswa melalui tes yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan, dengan indikator pemahaman konsep, kemampuan menjelaskan, dan keterampilan menghubungkan fenomena alam serta sosial.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang diberikan pada tahap *pretest* dan *posttest*. Instrumen penelitian telah divalidasi oleh ahli untuk memastikan kesesuaian isi dan reliabilitas. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan dua teknik, yaitu statistik deskriptif untuk menghitung rata-rata, kategori hasil belajar, dan distribusi skor *pretest* serta *posttest*, serta statistik inferensial dengan uji *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan *Scrapbook Digital*. Dengan metode ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai

efektivitas media *Scrapbook Digital* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 48 Pacing setelah penggunaan media *Scrapbook Digital*. Nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 64,75 dengan kategori rendah, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 85,50 dengan kategori tinggi. Hal ini membuktikan bahwa media *Scrapbook Digital* mampu membantu siswa memahami konsep IPAS secara lebih

dan sesudah penggunaan *Scrapbook Digital*. Hal ini menegaskan bahwa hipotesis penelitian diterima, yaitu terdapat pengaruh positif penggunaan *Scrapbook Digital* terhadap hasil belajar IPAS. Temuan ini memperkuat keyakinan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berfungsi memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Scrapbook Digital* yang memadukan teks, gambar, warna, dan desain kreatif terbukti mampu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal ini juga sejalan dengan pandangan Yaumi (2021) yang menekankan bahwa pemanfaatan unsur visual dan teknologi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa.

Penelitian terdahulu turut mendukung temuan ini. Nisa & Ansori (2023) menemukan bahwa penggunaan *Scrapbook* dalam pembelajaran IPS meningkatkan hasil belajar siswa melalui penyajian visual yang menarik. Juwita (2025) menegaskan bahwa *Scrapbook Digital* dalam pembelajaran tematik

Tabel 1 Statistik Skor *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 48 Pacing

N	Kelas Eksperimen					
	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		<i>N-Gain</i>	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	s	$\bar{x}$	S
20	64,75	8,12	85,50	7,45	0,65	0,21

Keterangan:

N = jumlah siswa,

$\bar{x}$ = rata-rata,

S/s = standar deviasi.

Berdasarkan uji *Paired Sample t-Test* diperoleh nilai signifikansi < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum

mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Sementara itu, Jamilah & Amin (2025) menunjukkan bahwa *Scrapbook Digital* berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus hasil belajar siswa. Penelitian ini memperluas temuan-temuan tersebut dengan fokus pada mata pelajaran IPAS, yang sebelumnya masih jarang diteliti.

Lebih jauh, peningkatan hasil belajar yang ditemukan dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme. Teori ini menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. *Scrapbook Digital* menyediakan pengalaman belajar visual dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah menghubungkan konsep abstrak dengan fenomena nyata. Hal ini sesuai dengan pandangan Piaget bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media yang mampu menjembatani konsep abstrak dengan pengalaman nyata. Dengan adanya *Scrapbook Digital*, siswa tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga mengalami proses belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Selain itu, keberhasilan *Scrapbook Digital* juga dapat dikaitkan dengan teori motivasi belajar ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dari Keller.

Media ini mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan visual yang menarik (*Attention*), relevan dengan kebutuhan siswa dalam memahami IPAS (*Relevance*), meningkatkan kepercayaan diri siswa karena mereka lebih mudah memahami materi (*Confidence*), serta memberikan kepuasan belajar melalui hasil yang lebih baik (*Satisfaction*). *Scrapbook Digital* memenuhi keempat aspek tersebut, sehingga wajar jika hasil belajar siswa meningkat secara signifikan.

Implikasi dari penelitian ini sangat relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. *Scrapbook Digital* memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menyajikan materi sesuai karakteristik siswa, sekaligus mendukung penguatan literasi visual dan digital. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan salah satu alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki kontribusi baru karena fokus pada mata pelajaran IPAS. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak mengkaji IPS, PPKn, atau pembelajaran tematik. Dengan demikian, penelitian ini memperluas temuan sebelumnya dan menegaskan bahwa *Scrapbook Digital* juga efektif diterapkan pada IPAS. Hal ini

memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran serupa pada mata pelajaran lain, sehingga kualitas pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkat secara menyeluruh.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya membuktikan efektivitas *Scrapbook Digital* secara empiris, tetapi juga memperkuat landasan teoritis bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi atas rendahnya hasil belajar IPAS. Media ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran kontekstual, kreatif, dan berpusat pada peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Scrapbook Digital* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 48 Pacing Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 64,75 pada *pretest* (kategori rendah) menjadi 85,50 pada *posttest* (kategori tinggi), serta hasil uji *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian, *Scrapbook Digital* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep,

motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.

Saran yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, guru disarankan untuk memanfaatkan media *Scrapbook Digital* secara berkelanjutan dalam pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lain, karena media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kedua, sekolah diharapkan mendukung penggunaan media berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas pendukung seperti perangkat komputer atau proyektor agar penerapan media digital dapat berjalan optimal. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah sampel maupun variasi mata pelajaran, sehingga efektivitas *Scrapbook Digital* dapat diuji secara lebih komprehensif.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan guru dan sekolah dapat lebih kreatif dalam menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga tujuan Kurikulum Merdeka untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dapat tercapai secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.*
- Jamilah, I. I., & Amin, M. (2025). Pengembangan scrapbook digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pelajaran ilmu pengetahuan alam siswa SD. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 1410–1422.
- Juwita. (2025). Pengembangan media digital scrapbook untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. *JP2M: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika.*
- Kemendikbudristek. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Merdeka.* Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Nisa, E. K., & Ansori, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran scrapbook untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Manajerial Pendidikan*, 12(4), 219–223.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan teknologi pembelajaran.* Jakarta: Kencana.