



Pengembangan Media *E-Scrapbook* Bermuatan Soal-Soal Berbasis *Hots* Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD

¹Dhea Tri Nadia, ²Ida Suryani, ³Patricia H.M. Lubis

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas PGRI Palembang

¹Dheatrinadia1234@gmail.com, ²Ida954321@gmail.com, ³Patricialubis@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh siswa kurang semangat dalam proses belajar, pembelajaran yang kurang menarik karena media pembelajaran kurang bervariasi, kurangnya pemanfaatan teknologi yang sudah ada di sekolah tersebut, guru jarang mengaitkan materi siklus air yang ada di lingkungan sekitar sekolah. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan suatu produk media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *Hots* pada mata pelajaran IPA materi siklus air Kelas V SD Negeri 08 Palembang yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) dengan menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil penelitian ini diperoleh skor untuk rata-rata ahli media 72% dengan kriteria "Valid", Skor rata-rata untuk ahli materi 80% dengan kriteria "Valid". Hasil Kepraktisan oleh guru kelas diperoleh skor 90% dengan kriteria "Sangat Valid". Sedangkan hasil kepraktisan produk oleh 3 orang siswa, dan kelompok kecil diperoleh skor rata-rata 88,8% dengan kriteria "Sangat Praktis" hasil belajar siswa dengan uji coba kelompok besar diperoleh skor 93% dengan kriteria baik. Jadi media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *Hots* pada mata pelajaran IPA valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media *E-Scrapbook*, Siklus air.

Abstrack

*This research was motivated by students' lack of enthusiasm in the learning process, learning that was less interesting because the learning media was less varied, there was a lack of use of technology that existed at the school, teachers rarely related to the water cycle material in the environment around the school. This aim is to produce an *E-Scrapbook* media product containing *Hots*-based questions in the science subject water cycle material for class V SD Negeri 08 Palembang that is valid, practical and effective. This research uses the *Research and Development* research method using the *ADDIE* method (*analysis, design, development, implementation and evaluation*). The results of this research obtained an average score for media experts of 72% with "valid" criteria, an average score for material experts of 80% with "valid" criteria. Practicality results by the class teacher obtained a score of 90% with the criteria "very valid" while product practicality results by 3 students, and the small group obtained an average score of 88,8% with the criteria "very practical" student learning results with trials the large group obtained a score of 93 with good criteria. So the *E-Scrapbook* media contains *Hot*-based questions in science subjects that are valid, practical and effective for use in the learning process.*

Keyword: *Development, E-Scrapbook Media, Water cycle.*

PENDAHULUAN

Paradigma pembelajaran abad ke-21 bertujuan untuk meningkatkan karakter,

kompetensi, kemampuan berpikir, dan kemampuan membaca (Arifin, 2017). Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran di abad 21 yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa untuk menguasai

keterampilan yang mereka perlukan untuk menghadapi tantangan hidup (Nurafiah et al., 2019). Keterampilan belajar inovasi mengacu pada kemampuan siswa untuk berpikir kreatif, memecahkan masalah berkomunikasi dan berkolaborasi serta kreatif dan inovatif. Informasi dimaksudkan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk menyaring dan mengolah informasi, serta memanfaatkan teknologi untuk mempermudah pekerjaannya. Selanjutnya, keterampilan kehidupan dan berkarir berkaitan dengan kemampuan peserta didik untuk adaptif dan fleksibel, mandiri dan berinisiatif, mampu berinteraksi sosial, produktif, serta memiliki jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bidang ilmu yang berkaitan dengan deskripsi konsep, prinsip, dan prosedur, sesuai dengan pernyataan (Yuyu Yuliati, 2017). IPA dapat dijadikan sebagai salah satu upaya untuk menyiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi yang baik, memahami sains dan teknologi, mampu berpikir kritis, logis, dan kreatif serta dapat berkomunikasi, berkolaborasi, dan berargumentasi yang baik dan benar. Kompetensi inti yang diharapkan dalam pembelajaran IPA, khususnya di sekolah dasar adalah memberikan kemampuan bagi peserta didik dalam memahami hakikat sains, mengkomunikasikan sains (baik secara lisan maupun tulisan), pembelajaran IPA berimplikasi pada sikap dan kepekaan peserta didik terhadap diri dan lingkungannya dalam mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan ilmiah.

Ketrampilan berpikir tingkat tinggi yang dimaksud merupakan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) (Marnita, Patricia H.M Lubis, 2021). Rendahnya kemampuan berpikir peserta didik Indonesia berkaitan dengan proses pembelajaran (khususnya pembelajaran IPA) yang belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan bernalar kritis. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa guru masih memiliki kelemahan dalam menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan hakikat pembelajaran IPA (Tias, 2017). Selanjutnya, pembelajaran IPA yang dilakukan guru belum sepenuhnya dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata, belum dimulai dari masalah-masalah yang bersifat aktual, dan cenderung bertolak dari materi pelajaran dan bukan dari tujuan pokok pembelajaran IPA dan kebutuhan peserta didik (Andriyani & Suniasih, 2021).

Selain itu, tindak pembelajaran IPA cenderung hanya digunakan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi ujian. Sejalan dengan berbagai temuan dari penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat indikasi bahwa pembelajaran IPA yang selama ini terlaksana masih belum berorientasi pada pembelajaran abad ke-21 dan cenderung masih mengikuti pola-pola konvensional sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Kondisi ini memerlukan adanya upaya perbaikan kualitas pembelajaran IPA untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Perbaikan yang dilakukan meliputi perbaikan proses pembelajaran agar lebih menekankan pada ketercapaian produk, proses, dan sikap ilmiah. Hal tersebut sangat penting mengingat standar penilaian internasional tidak hanya terletak pada pemahaman konten, melainkan juga mencakup *context, knowledges (knowledge of science and knowledge about science)*, serta *attitudes*. Berkaitan dengan hal tersebut, proses penyelenggaraan pembelajaran hendaknya mengikuti standar internasional dan mengacu pada kompetensi yang bersesuaian dengan pembelajaran abad ke-21. Salah satu bentuk kompetensi yang bersesuaian dengan pembelajaran abad ke-21 adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Hal ini diperkuat dengan diselenggarakannya Asesmen Nasional sebagai tanda berubahnya paradigma penilaian pendidikan. Asesmen Nasional memiliki tujuan utama yaitu mendorong perbaikan mutu pembelajaran dan capaian peserta didik dari hasil belajar kognitif yang meliputi kemampuan literasi, numerasi, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Penyelesaian soal-soal Asesmen Nasional memerlukan pemahaman dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Nurjanah, 2021).

Peserta didik hendaknya dilatih agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi sesuai dengan potensinya masing-masing. Kemampuan berpikir tingkat tinggi dapat dilatihkan dengan mengintegrasikannya dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan hendaknya memberikan ruang kepada peserta didik untuk dapat mengeksplorasi berbagai konsep pengetahuan dengan melakukan berbagai aktivitas yang bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran yang dilaksanakan harus memberikan pelatihan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *HOTS*. Namun kenyataannya, implementasi pembelajaran

berorientasi *HOTS* masih belum bisa dilaksanakan secara optimal. Terdapat berbagai kendala yang muncul, baik itu dari peserta didik maupun guru. Salah satu kendala yang muncul dari peserta didik adalah kurang terlatihnya peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan *HOTS*, dan salah satu kendala yang muncul dari sudut pandang guru adalah kurangnya kemampuan yang dimiliki oleh guru dalam mengembangkan pembelajaran berorientasi *HOTS* (Nofrion & Wijayanto, 2018). Selain itu, ketersediaan media pembelajaran yang didesain khusus untuk melatih *HOTS* di lapangan masih sedikit, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran yang berorientasi *HOTS*.

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Menurut (Nurrita, 2018) media pembelajaran merupakan sarana yang dapat mendukung proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang akan disampaikan menjadi jelas dan tujuan pelatihan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran dalam sistem persekolahan (Firdayanti, Jayanti & Suryani, 2024).

Berdasarkan definisi tersebut, media dapat diartikan sebagai suatu bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru sebagai penyelenggara pembelajaran hendaknya mampu mengembangkan media pembelajaran inovatif sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menarik bagi peserta didik.

Media *E-Scrapbook* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang berbentuk buku elektronik (*e-book*) yang memuat keterangan atau penjelasan terkait dengan materi pembelajaran yang disajikan dengan gambar atau hiasan yang dapat menarik perhatian peserta didik dan memudahkannya dalam memahami materi saat belajar (Wusqo et al., 2021).

Media pembelajaran *E-Scrapbook* dapat diintegrasikan dengan memasukkan soal-soal *HOTS* pada setiap akhir topik pembelajaran. Penggunaan media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *HOTS* dapat membantu peserta didik dalam melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, media ini meningkatkan minat peserta

didik dalam belajar, melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media *E-Scrapbook* juga membantu peserta didik dalam menggali inti dari konsep dasar materi yang diajarkan oleh guru dan merangsang rasa ingin tahu siswa. Media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *HOTS* memiliki peranan penting untuk diterapkan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dengan berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi akan memberi kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih dalam menyelesaikan masalah-masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir yang lebih tinggi (Pratiwi & Fasha, 2015). Penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Selain itu, mengintegrasikan soal-soal *HOTS* ke dalam media pembelajaran sebagai bahan latihan juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 08 Palembang, saya sebagai peneliti melihat pembelajaran di salah satu kelas yaitu kelas V dimana pembelajaran di kelas tersebut masih menggunakan media pembelajaran yang biasa sehingga pencapaian terhadap nilai yang di capai beberapa siswa belum maksimal untuk mencapai hasil kkm yang sudah di tentukan yaitu 70.

Berdasarkan hasil dari wawancara tersebut bahwa sarana disekolah tersebut sudah memadai dan dimanfaatkan guru, seperti buku tema, dan buku paket. Sedangkan sekolah tersebut belum mengenal media *E-Scrapbook* pada siswa kelas V pembelajaran IPA materi siklus air seperti alat bantu proyektor, untuk menerapkan media berbasis *E-Scrapbook*, tetapi guru-guru tersebut belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi yang ada. Media yang sering digunakan pada pembelajaran IPA khususnya kelas V materi siklus air seperti berbentuk mading dan siswa menyenangi media tersebut, ada juga media konkrit seperti siklus air tetapi sayangnya guru belum menggunakan media tersebut, untuk media *E-Scrapbook* belum pernah diterapkan di sekolah tersebut. Maka dari wawancara peneliti memutuskan untuk mengembangkan media berupa *E-Scrapbook* di SD Negeri 08 Palembang karena menurut yang diwawancarai mengatakan dengan adanya media

E-Scrapbook kemungkinan besar menambah minat belajar dan siswa menyenangkan itu.

E-Scrapbook

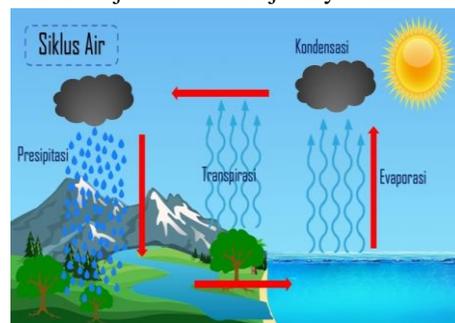
E-Scrapbook merupakan media berupa tempelan gambar yang diaplikasikan di atas kertas. Definisi *E-Scrapbook* adalah seni menempel gambar di media kertas dan memiliki cerita didalamnya serta menghiasinya menjadi karya yang kreatif (Permata Sari, 2017). *E-Scrapbook* adalah suatu seni merangkai foto atau memorabilia yang sering dikaitkan dengan suatu kejadian atau momen spesial. Diantaranya adalah momen kelahiran, pernikahan, kelulusan, persahabatan, dan *travelling*. Selain itu *Jhon Poole* mengatakan bahwa *E-Scrapbook* adalah sekumpulan memorabilia, foto, catatan, cerita, narasi, dan lain sebagainya yang dirangkai dan disusun dalam sebuah album (K. Novitasari, 2019). Media *E-Scrapbook* merupakan media yang diadaptasi dari album foto yang terbuat dari bahan bekas kemudian dihias agar lebih menarik. *E-Scrapbook* didesain dengan menggunakan gambar agar peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran tersebut (Veronica et al., 2018).

HOTS (Higher Order Thinking Skill)

HOTS (Higher Order Thinking Skill) atau yang sering kita kenal dengan sebutan kemampuan keterampilan atau cara berpikir tingkat tinggi merupakan konsep berdasarkan *taksonomi bloom* yang berawal dari abad ke-21. Sumber daya manusia diharapkan tidak hanya menjadi pekerja yang mengikuti pemerintah, tetapi memiliki keterampilan abad ke 21. Kewajiban untuk mendidik anak bangsa menjadi manusia yang kreatif dan cakap dinyatakan secara eksplisit dalam pasal 3 Undang-undang Republik Indonesia tentang sistem pendidikan Nasional, yakni: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk waktwa serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” *HOTS* bukan mata pelajaran, bukan juga soal ujian. Menurut *Abduhzen*. *HOTS* adalah tujuan akhir yang dicapai melalui pendekatan, proses dan metode pembelajaran (Sofyan, 2019).

Materi Siklus Air

Siklus air juga disebut dengan siklus hidrologi. Siklus air merupakan tahapan atau rangkaian yang dilalui oleh air dari bumi, ke atmosfer, dan kembali lagi ke bumi. Sementara daur air adalah perputaran air yang terjadi di alam. Nah, proses terjadinya siklus air mengacu pada pergerakan air yang ada di Bumi, tanah, dan, udara. Perlu diketahui, air mengalami sirkulasi yang enggak berhenti. Mulai dari laut ke atmosfer, daratan, dan kembali lagi ke laut dengan proses perubahan wujud Proses Terjadinya Siklus Air



Gambar 1. Siklus Air

Di bawah ini merupakan proses terjadinya siklus air, antara lain:

1. Evaporasi

Evaporasi merupakan proses air yang ada di rawa, laut, sungai, dan lainnya menguap. Penguapan air disebabkan oleh pemanasan dari sinar matahari. Pada proses ini, air akan berubah menjadi uap air atau gas sehingga akan naik ke atmosfer

2. Transpirasi

Sama halnya dengan evaporasi, proses transpirasi terjadi pada jaringan makhluk hidup seperti tumbuh-tumbuhan.

3. Kondensasi

Tahapan ini berupa perubahan uap air di atmosfer menjadi partikel es yang sangat kecil di suhu rendah. Partikel es tersebut saling mendekat satu sama lain sehingga akan menggumpal sebagai awan.

4. Presipitasi

Proses ini terjadi saat terlalu banyak air yang terkondensasi sehingga air di awan akan menjadi besar dan berat untuk menahan di udara. Hal ini menyebabkan hujan, salju, atau hujan es.

5. Infiltrasi

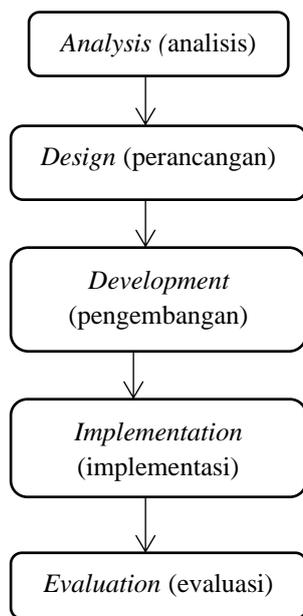
Proses infiltrasi merupakan meresapnya air ke dalam tanah. Infiltrasi menjadi salah satu

faktor dalam siklus hidrologi yang memainkan peranan penting dalam mendistribusikan air hujan,

Sehingga sangat berpengaruh terhadap limpasan permukaan, ketersediaan air untuk tanaman, air bawah tanah, banjir, erosi, dan ketersediaan air untuk irigasi di musim kemarau. Infiltrasi secara umum dipengaruhi oleh berbagai sifat tanah dan vegetasi.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development*. Penelitian ini menggunakan satu model pengembangan *ADDIE*, tahap pengembangan yang digunakan pada model ini ada lima tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).



Gambar 2. Model Pembelajaran ADDIE

Teknik pengumpulan data adalah metode atau prosedur utama untuk memperoleh data penelitian (Ahyar et al., 2020). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data media *E-Scrapbook* yaitu walktrough, angket, observasi, dan dokumentasi.

Teknik analisis data dilakukan untuk memperoleh media *E-Scrapbook* yang berkualitas dengan memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Teknis analisis data merupakan suatu proses penting dalam penelitian menurut (Ahyar et al., 2020) karena berdasarkan analisis

data, peneliti dapat menerjemahkan data menjadi hasil penelitian sesuai dengan kaidah ilmiah, adapun analisis data yang dilakukan peneliti yaitu sebagai berikut:

Tabel 1 Skala Likert

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Ragu-Ragu
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Analisis Kevalidan

Analisis data kevalidan yang telah diisi akan dinilai dan diberi masukan oleh ahli kemudian dianalisis oleh peneliti dengan merekap hasil penelitian oleh para ahli. Penelitian ini dilakukan untuk mengukur suatu kevalidan media *E-Scrapbook* pada materi siklus air untuk siswa kelas V SD Negeri 08 Palembang. Skor jawaban yang diberikan menggunakan skala *likert*. Penskoran yang digunakan dalam penilaian validasi sebagai berikut.

Tabel 2 Kriteria Validasi

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Ragu-Ragu
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

(Yusuf et al., 2017)

Keterangan:

- P = Nilai Presentase
- x = Nilai yang diperoleh
- xi = Banyak data
- 100% = Konstanta

Dalam pengkonversian skor kevalidan produk menggunakan pedoman sebagai berikut.

Tabel 3 Kriteria Validasi media *E-Scrapbook*

Presentase	Kriteria
85% - 100%	Sangat Valid
70% - 85%	Valid
50% - 70%	Cukup Valid
1% - 50%	Kurang Valid Tidak Valid

Berdasarkan tabel diatas bahwa produk yang dikembangkan dikatakan valid apabila memenuhi kriteria dan mendapat skor 86% sampai 100%.

Analisis Kepraktisan

Teknik analisis ini digunakan untuk menganalisis respon guru dan siswa terhadap media E-Scrapbook yang dikembangkan. Untuk menghitung presentase banyaknya siswa yang memberikan respon pada setiap kategori yang ditanyakan menggunakan lembar angket dengan tabel kepraktisan berikut.

Tabel 4 Hasil Angket Kepraktisan Skala Likert

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Ragu-Ragu
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Skor penilaian total dapat dicari menggunakan rumus persentase sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai Presentase

R = Nilai Skor Mentah yang diperoleh

SM = Skor Nilai Maksimum

100% = Bilangan Tetap

Dalam pengkonversian skor kepraktisan produk menggunakan pedoman sebagai berikut.

Tabel 5 Kriteria Kepraktisan Media

Skor	Kriteria Kepraktisan
80% - 100%	Sangat Praktis
60% - 80%	Praktis
40% - 60%	Cukup Praktis
20% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 08 Palembang yang berlokasi di Jalan Sultan M. Mansyur Kelurahan Bukit Lama Kecamatan Ilir Barat Kota Palembang. Hasil penelitian pengembangan media *E-Scrapbook* tematik tema 8 subtema 1 siklus air pembelajaran 2 Kelas V sekolah dasar diperoleh dalam beberapa tahapan penelitian. Tahapan penelitian dilakukan berdasarkan prosedur model *ADDIE* dan mengacu pada tahap analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Berikut ini tahapan dan uraian penelitian pengembangan media *E-Scrapbook* tematik tema 8 materi siklus air kelas V di Sekolah Dasar.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap Analisis adalah tahapan pertama yang dilakukan dalam penelitian ini, analisis potensi dan masalah menunjukkan dasar mengapa pengembangan produk dilakukan. Dalam penelitian ini terdapat beberapa analisis yang dilakukan diantaranya yaitu:

Analisis kurikulum pada penelitian pengembangan media *E-Scrapbook* gambar siklus air dan soal *Hots* IPA dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang dipakai di SD Negeri 08 Palembang. Adapun yang digunakan di SD Negeri 08 Palembang adalah kurikulum 2013. kurikulum merdeka untuk I, II, III, IV, V, dan IV. Namun peneliti akan fokus pada kurikulum 2013 yang mana kurikulum 2013 lebih menekankan proses pembelajaran yang memiliki makna dan menuntut siswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran dan guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam mengatur dan menata proses pembelajaran agar siswa tidak bosan dalam pembelajaran. Dari hasil tersebut peneliti akan melakukan fokus menganalisis kurikulum 2013 (K13) dikelas V SD. SD Negeri 08 Palembang menggunakan kurikulum 2013 untuk kelas V dan pada proses pembelajaran di kelas menggunakan buku tematik yang disiapkan oleh pihak sekolah. Persiapan bahan ajar oleh sekolah sudah cukup baik serta sesuai dengan kurikulum 2013 namun terdapat beberapa kendala seperti kurang aktifnya siswa pada proses pembelajaran tersebut. Hal ini karena kurangnya media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran memahami pada materi pada pembelajaran IPA.

Analisis Media Pembelajaran pada tahap ini dilakukan dengan menganalisis media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *HOTS* pada mata pelajaran IPA materi siklus air di kelas V SD Negeri 08 Palembang, berdasarkan informasi yang diperoleh peneliti dari guru di SD Negeri 08 Palembang bahwa didalam proses pembelajaran IPA materi siklus air belum menggunakan media.

Analisis materi harus sesuai dengan kurikulum yang digunakan, materi yang digunakan yaitu tema 8 siklus air pada subtema 1 pembelajaran 2 yang didalam pembelajaran tersebut membahas materi IPA dan Bahasa Indonesia. Materi yang digunakan dalam pengembangan media *E-Scrapbook* tematik menurut kompetensi dasar dan indikator sebagai berikut:

Tabel 6 Indikator Media *E-Scrapbook* Tematik

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.	3.8.1 Menjelaskan siklus air.
4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber.	4.8.1 Menyebutkan kegiatan manusia yang mempengaruhi daur air

Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan suatu gambaran yang diuraikan pada tahapan analisis yang terkait dengan hasil dari analisis kebutuhan yang ada pada penelitian dan merupakan suatu kegiatan perancangan produk sesuai yang dibutuhkan peserta didik. Kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan adalah peneliti akan mengembangkan media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *Hots*.

Menyiapkan gambar-gambar yang relevan terkait dengan materi siklus air yang akan digunakan dalam menyusun media *E-Scrapbook*.

Menyusun Desain Produk pada tahap desain produk yang ditulis peneliti dalam *prototype* media *E-Scrapbook* tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 di kelas V sekolah dasar yakni sebagai berikut:

1. Cover media *E-Scrapbook* tematik memuat tema 8 siklus air.
2. Kata Pengantar, terdapat kata-kata terima kasih peneliti yang telah mengembangkan media *E-Scrapbook* tematik.
3. Daftar isi yang terdiri kata pengantar, kompetensi dasar, indikator, materi pembelajaran, dan latihan soal.
4. Kompetensi dasar, merupakan pengetahuan dan sikap yang harus dicapai peserta didik.
5. Indikator, merupakan menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar.
6. Tujuan pembelajaran, merupakan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik.
7. Materi pembelajaran yang berisikan yang berisikan materi IPA.
8. Latihan soal, yang dikerjakan setelah menggunakan media *E-Scrapbook*.

Selanjutnya penyusunan *darf* yang telah dilakukan, peneliti mulai melakukan *prototype* media *E-Scrapbook* tematik tema 8 subtema 1 siklus air kelas V di sekolah dasar terlebih dahulu merancang format tampilan halaman *prototype* media *E-Scrapbook* tematik ukuran A4. Halaman ini digunakan peneliti untuk menyusun komponen-komponen dengan memberi gambar dan teks yang ditempel dan disusun seperti album foto sehingga rapi dan menarik bagi peserta didik tersebut.



Gambar 3. Beberapa Tampilan Media *E-Scrapbook* Tematik

Gambar diatas merupakan beberapa tampilan *cover*, kata pengantar dan isi materi IPA dalam media *E-Scrapbook* yang akan dikembangkan.

Desain awal *E-Scrapbook*, dalam proses *prototype* 1 peneliti berpedoman pada desain awal dalam pembuatan *E-Scrapbook* dengan dibantu aplikasi *canva* dalam proses pembuatannya. *Canva* merupakan sebuah aplikasi desain grafis yang mana peneliti membuat desain dari *E-Scrapbook* menggunakan elemen-elemen yang terdapat di dalam aplikasi *canva*

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap *development* atau tahap pengembangan merupakan tahap dimana peneliti akan mengembangkan media *E-Scrapbook* dengan rancangan awal pada tahap desain dalam bentuk cetak seperti album foto. Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk mendapatkan kevalidan media *E-Scrapbook* yang difokuskan pada tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Tahap Uji Validasi Ahli pada tahap ini, media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *HOTS* mata pelajaran IPA yang telah dibuat akan divalidasi oleh validator yang terdiri dari tiga dosen, dari ketiga validator tersebut menilai kualitas media, penyajian materi, dan instrument tes siswa yang sudah di desain peneliti. Dalam validasi ini, validator juga memberikan kesimpulan komentar untuk perbaikan media *E-Scrapbook* kemudian pada bagian akhir validator juga memberikan kesimpulan keseluruhan tentang media *E-Scrapbook*.

Validasi ahli media dilakukan oleh Dosen Universitas PGRI Palembang yang merupakan

dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 7 Hasil Penilaian Validator Ahli Media

Pernyataan	Penilaian				
	1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Media					
Sampul media.				√	
Kemenarikan gambar.			√		
Penataan gambar.			√		
Warna media.				√	
Ketepatan gambar dan materi.				√	
Kalimat yang digunakan dalam cerita efektif.			√		
Kemudahan penggunaan aplikasi.				√	
Ketetapan pemilihan aplikasi.			√		
Bahasa yang digunakan sesuai dengan isi materi.				√	
Kesesuaian media <i>E-Scrapbook</i> bermuatan soal-soal berbasis <i>hots</i> memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.				√	
Jumlah Skor			36		
			72		
			%		
Rata-rata Kriteria	“Sangat Valid”				

(Sumber: Olah data, 2023)

Berdasarkan tabel hasil validasi diatas mendapatkan hasil rata-rata penilaian media *E-Scrapbook* tematik yaitu 94% yang berarti media *E-Scrapbook* tematik dalam kriteria “sangat valid”. Hasil validasi 1 Bapak Moh. Reza Ifnuari, M.Pd. Mendapatkan saran terhadap tampilan media *E-Scrapbook* tematik yaitu: Tambahkan daftar isi, dan tambahkan gambar di ruang kosong.

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Palembang yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8 Penilaian Validator Ahli Materi

Pernyataan	Penilaian				
	1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Materi					

Kesesuaian materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran peserta didik.				√	
Kesesuaian materi yang disajikan dengan buku tema 8 subtema 1 pembelajaran 2.				√	
Penataan gambar.				√	
Materi yang disampaikan sesuai dengan KD.				√	
Materi yang disajikan mendukung pencapaian KD.				√	
Kesesuaian visual dengan materi.				√	
Matetri dalam media disampaikan dengan jelas.				√	
Bahasa yang digunakan sesuai dengan isi materi.				√	
Jumlah Skor			32		
Rata-rata “Sangat Valid”	80%				

(Sumber: Olah data, 2023)

Berdasarkan tabel diatas hasil validasi diatas mendapatkan hasil rata-rata penilaian ahli materi yaitu masuk dalam kriteria “sangat valid”. Hasil validasi ahli materi dari validator Bapak Dian Mutiara, M.Si. mendapatkan hasil sebesar 80% dengan kriteria “sangat valid”. Menurut saran validator materi media *E-Scrapbook* yaitu:

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Palembang Bapak Aldora Pratama, M.Pd. Hasil Validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 9 Penilaian Validator Ahli Bahasa

Pernyataan	Penilaian				
	1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Bahasa					
Lugas.					√
Komunikatif, interaktif, dan kognitif.				√	

Kesesuaian dengan perkembangan siswa.					√
Keruntunan dan keterpaduan alur pikir.				√	
Penggunaan istilah.					√
Kebenaran penggunaan tanda baca.				√	
Ketetapan ejaan.					√
Keefektifan kalimat.				√	
Jumlah Skor				16	20
Rata-rata Kriteria "Sangat Valid"	90%				

(Sumber: Olah data, 2023)

Setelah melakukan kegiatan validasi peneliti menerima beberapa saran dari para validator yang kemudian menjadi acuan peneliti dalam memperbaiki dan melakukan revisi.

Tahap Implementasi (*Imlementation*)

Setelah media *E-Scrapbook* dinyatakan valid oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa maka selanjutnya media *E-Scrapbook* tematik dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar peserta didik. Uji coba media *E-Scrapbook* dilakukan di SD Negeri 08 Palembang dengan subjek peserta didik kelas V, pemilihan kelas penelitian sesuai dengan ajuran guru wali kelas V dan pada saat uji coba media *E-Scrapbook* tematik peneliti didampingi oleh wali kelas V yang juga sebagai pengamat pada saat observasi pembelajaran. Uji coba media *E-Scrapbook* tematik dilakukan 2 tahap yaitu tahap *one-to-one* dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2023 dan tahap *Small group* 24 Agustus 2023. Adapun kegiatan dua tahap tersebut, sebagai berikut:

Tahap *One-To-One* ini dilaksanakan pada tanggal 22 agustus 2023 dengan subjek 3 peserta didik kelas V dengan menggunakan angket respon peserta didik untuk mengetahui hasil belajar tinggi, sedang, dan rendah. Untuk menilai kualitas media *E-Scrapbook* tematik dengan 3 aspek dan 11 pernyataan yang diajukan diantaranya aspek tampilan, aspek penyajian, dan aspek manfaat kepada peserta didik. Hasil uji coba pada tahap *one-to-one* tidak mengalami revisi.

Angket penilaian respon peserta didik hasil dari *one-to-one* perolehan data dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 10 Hasil angket respon peserta didik pada tahap *one-to-one*

Nama Siswa	Total Skor	Nilai	Kriteria
S1	40	92,5%	Sangat praktis
S2	39	83,3%	Sangat praktis
S3	38	90,7%	Sangat praktis
	Rata-rata	88,8%	Sangat Praktis

Sumber: Olah data, 2023

Tabel tersebut adalah hasil dari lembar angket respon peserta didik dengan perolehan persentase nilai rata-rata 88,8% dapat disimpulkan berdasarkan kriteria persentase nilai rata-rata 81%-100% bahwa media *E-Scrapbook* yang dikembangkan sangat praktis.

Tahap *Smallgroup*

Pada tahap ini diuji cobakan kepada 12 peserta didik yang mewakili subjek penelitian. Pada tahap ini bertujuan untuk melihat kepraktisan media *E-Scrapbook* tematik di kelas V sekolah dasar. Pelaksanaan tahap uji coba *prototype* II ini dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus 2023 di SD Negeri 08 Palembang uji coba dilaksanakan dengan cara menyuruh peseta didik melihat dan membaca media *E-Scrapbook* tematik. Selanjutnya peseta didik mengisi lembar angket respon untuk menilai kualitas media *E-Scrapbook* tematik dengan 3 aspek dan 15 pernyataan yang diajukan diantaranya aspek tampilan, aspek penyajian, dan aspek manfaat kepada peselrta didik. Hasil uji coba pada tahap *Smallgroup* tidak mengalami revisi.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan hasil penjabaran dari penelitian yang telah dijelaskan, pengembangan media *E-Scrapbook* belrmuatan solal-solal belrbasis *Hots* pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD memiliki 2 tujuan yaitu mengembangkan media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *HOTS* materi siklus air dan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media *E-Scrapbook* yang telah dikembangkan.

Penelitian pengembangan media *E-Scrapbook* belrmuatan soal-soal berbasis *HOTS* pada mata

pelajaran IPA siswa kelas V SD dengan menggunakan model *ADDIE* yang dikembangkan Oleh Sugiono (2019) yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

Media *E-Scrapbook* yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh para ahli untuk melihat kelayakan atau kevalidan serta dapat melihat kekurangan pada media *E-Scrapbook* yang dikembangkan. Media *E-Scrapbook* dengan kriteria tidak valid tersebut akan diperbaiki sesuai saran yang diberikan untuk menghasilkan produk yang layak atau valid digunakan dan yang lebih baik lagi untuk selanjutnya di uji cobakan. Apabila dalam uji coba tersebut mengatakan media *E-Scrapbook* praktis dan efektif untuk digunakan, maka dapat dikatakan bahwa media *E-Scrapbook* tersebut telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir yang berupa media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *Hots* pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD.

Validasi dilakukan oleh 3 validator, yaitu 3 dosen dari Universitas PGRI Palembang Bapak Moh. Reza Ifnuari, M.Pd., Bapak Dian Mutiara, M.Si. dan 1 guru kelas V SD Negeri 08 Palembang Ibu Nurleli Apriyanti, S.Pd. Dari setiap validator masing-masing memberikan saran perbaikan pada produk *E-Scrapbook* yang telah dikembangkan untuk mendapatkan produk yang lebih baik dari sebelumnya. Perolehan rata-rata keseluruhan hasil validasi 85% dengan kategori Sangat Valid.

Uji coba produk yang telah berhasil dikembangkan dan dilaksanakan di kelas V SD Negeri 08 Palembang dengan jumlah 24 peserta didik. Pada tahap uji coba kepraktisan yaitu mengisi lembar angket peserta didik. Dilakukan pada 2 tahap uji coba, tahap pertama yaitu pada tahap *one-to-one* dengan jumlah 3 peserta didik dengan rata-rata yang diperoleh 88,8% dengan kategori Sangat Praktis. Setelah melakukan tahap uji *one-to-one* selanjutnya melakukan tahap uji coba kedua pada tahap uji *smallgroup* dengan 12 peserta didik dengan rata-rata yang diperoleh 83,33% dengan kategori Sangat Praktis.

Selanjutnya terakhir adalah uji coba keefektifan, pada tahap uji coba ini dilakukan dengan 24 peserta didik dengan nilai rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 70 dengan persentase sebesar 70% untuk ketuntasan tes hasil belajar siswa dengan kategori efektif. Berdasarkan dengan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media *E-Scrapbook*

bermuatan soal-soal *Hots* pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD materi Siklus Air yang telah selesai dikembangkan serta di uji coba memenuhi standar sangat valid, praktis, dan efektif.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *HOTS* pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 08 Palembang materi Siklus Air pada pembelajaran mendapatkan nilai dari lembar angket respon siswa yang telah di isi oleh peserta didik yang digunakan sebagai subjek dengan keseluruhan peserta didik 1 kelas yang berjumlah 24 peserta didik yang berada di kelas V SD Negeri 08 Palembang dengan memperoleh rata-rata pada tahap *one-to-one* 3 peserta didik dengan rata-rata yang diperoleh 88,8% dengan kategori Praktis. Pada tahap *smallgroup* dengan 12 peserta didik dengan rata-rata yang diperoleh 83,33% dengan kategori Sangat Praktis. Berdasarkan penilaian hasil rata-rata kevalidan dari para validasi atau ahli pakar dengan masing-masing validator ke-1 ahli materi sebesar 80%, validator ke-2 ahli media sebesar 72%, validator ke-3 ahli bahasa sebesar 90%. Berdasarkan hasil nilai rata-rata yang diperoleh dari lembar angket validasi ahli pakar dapat disimpulkan bahwa media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *Hots* pada mata pelajaran IPA kelas V SD materi siklus air dengan kategori sangat valid.

Kelebihan media *E-Scrapbook* yang telah peneliti kembangkan adalah untuk menambah pengetahuan serta memperkenalkan kepada peserta didik mengenai media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *Hots* pada mata pelajaran IPA materi Siklus Air.

Pembahasan

Pengembangan media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *HOTS* pada mata pelajaran IPA yang dikembangkan menggunakan penelitian *Research and Development* merupakan suatu proses untuk mengembangkan dan mevalidasikan produk yang sudah ada atau baru dikembangkan (Hamzah, 2019). Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah *ADDIE* (*Analysis, design, development, implementation, dan evaluation*) untuk menghasilkan media *E-scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *HOTS* pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 08 Palembang.

Menurut (Sugiyono, 2019, p. 28) menggunakan model pembelajaran yaitu *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Dari

kelima tahapan tersebut peneliti telah melaksanakan semua tahapannya mulai dari analisis hingga desain sampai dengan tahap pengembangan.

Pada tahap analisis peneliti melakukan tahap analisis media pembelajaran, analisis materi, dan analisis kurikulum. Dari ketiga analisis yang ada peneliti melakukan suatu penentuan masing-masing permasalahan serta mencari solusi untuk mengatasi permasalahan yang telah didapatkan sebelumnya.

Pada tahap desain setelah ditemukan permasalahan yang kemudian dicari solusinya dengan menciptakan suatu media *E-Scrapbook* yang dapat membantu siswa dalam memahami materi siklus air. Dalam tahap desain ini dilakukan pembuatan media *E-Scrapbook* serta jabaran materi dan soal-soal *Hots* yang dapat memudahkan peneliti dalam mendesain produk yang akan dikembangkan melihat kualitas media pembelajaran *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *HOTS* pada mata pelajaran IPA tersebut.

Pada tahap *Development* merupakan tahap pengembangan yang digunakan untuk menggabungkan semua bagian produk yang telah disiapkan dari cover media *E-Scrapbook* sampai latihan soal pilihan ganda untuk menghasilkan produk media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *Hots* pada mata pelajaran IPA untuk pembelajaran materi siklus air. Pada tahap ini peneliti juga mengukur kelayakan produk dan instrument yang digunakan yang digunakan peneliti seperti validasi media, validasi materi, validasi bahasa, angket respon peserta didik, dan angket respon peserta didik terkait dengan media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *Hots* pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD yang telah dikembangkan menggunakan aplikasi *canva*.

Tahapan selanjutnya, implementasi dilakukan untuk menerapkan media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *HOTS* pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD yang akan dikembangkan dengan siswa. Peneliti ini mengimplementasikan produk uji coba *one-to-one* dan *smallgroup* pada siswa kelas V SD Negeri 08 Palembang. Tahap ini membantu peneliti mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk yang dikembangkan. Pada tahap ini dimulai menggunakan link media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *Hots* IPA dan memberikan angket respon siswa dan angket respon guru.

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, pada tahap ini peneliti melakukan tahap evaluasi yang telah dilakukan sebelumnya untuk melihat kualitas

produk serta evaluasi perbaikan yang dikembangkan agar mendapatkan produk yang memiliki fungsi dan manfaat sebagai media pembelajaran yang layak digunakan.

Pembahasan Hasil Validasi

Hasil dari validasi yang dilaksanakan dengan memberikan penilaian menggunakan lembar angket kepada para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Produk media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *HOTS* pada mata pelajaran IPA terbuat dari *canva* perlu dilakukan penilaian untuk mendapatkan produk yang dinyatakan sangat valid agar dapat digunakan pada saat proses pembelajaran. Penilaian validasi angket dilaksanakan oleh dosen Universitas PGRI Palembang. Kemudian para ahli tersebut memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *HOTS* yang terbuat dari *canva*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mendapatkan jumlah skor 36 dengan rata-rata persentase sebesar 90% dalam kriteria sangat valid dengan indikator yang dinilai diantaranya yaitu kualitas gambar, ketepatan teks, dan kesesuaian warna. Pencapaian keefektifan perintah dan kesesuaian media, ahli materi mendapatkan jumlah 32 Dengan rata-rata persentase 80% dalam kriteria dengan indikator yang dinilainya yaitu 1) Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD), indikator dan tujuan pembelajaran, 2) Keakuratan materi, 3) Pendukung materi pembelajaran, 4) Kemutakhiran materi, 5) Teknik penyajian, 6) Penyajian materi, 7) Kelengkapan penyajian. Selanjutnya ahli bahasa mendapatkan dengan rata-rata persentase 90% dalam kriteria sangat valid dengan indikator yang dinilai yaitu 1) Kejelasan dengan KI dan KD, 2) Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pembelajaran, 3) Kejelasan uraian materi, 4) Kesesuaian gambar untuk mempelajari isi, 5) Kejelasan tampilan, 6) Kejelasan warna, 7) Kejelasan tulisan, 8) Ketepatan pemilihan jenis huruf dan keterbacaan teks. Setelah mendapatkan penilaian dari ahli maka *prototype* 1 mendapatkan penilaian rata-rata persentase sebesar 88,8% dan *prototype* tergolong dalam kategori A dengan kriteria sangat valid.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian (Gita & Zulherman, 2021) bahwa hasil validasi media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *Hots* pada mata pelajaran IPA terbuat dari *canva* menunjukkan tingkat kevalidan yang dilakukan

validator dengan kategori sangat layak. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa media *E-Scrapbook* layak digunakan dalam pembelajaran di SD 08 Palembang.

Pembahasan Hasil Kepraktisan

Hasil data kepraktisan didapat dari uji coba *one-to-one* dan *smallgroup* dengan menggunakan penilaian lembar angket respon siswa. Uji coba media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *HOTS* dilaksanakan secara tatap muka di SD Negeri 08 Palembang pada tahap *one-to-one*, pada tahap ini peneliti menggunakan tiga siswa di SD Negeri 08 Palembang. Siswa tersebut yang memiliki kemampuan berbeda-beda yaitu kemampuan rendah, kemampuan sedang, dan kemampuan tinggi berdasarkan rekomendasi dari siswa. Berdasarkan hasil penelitian dari angket respon siswa sehingga memperoleh hasil rata-rata kepraktisan *prototype 1* sebesar 88,8% dalam kategori sangat praktis yang sesuai dengan kategori persentase 80%-100% dinyatakan sangat praktis.

Setelah mendapatkan hasil *prototype 1* maka langkah berikutnya yaitu *prototype 2* akan di uji cobakan pada tahap *smallgroup*. Pada tahap ini peneliti akan menggunakan 12 siswa kelas V SD Negeri 08 Palembang dengan bertujuan untuk melakukan penilaian *prototype* pada materi siklus air dan soal-soal berbasis *HOTS* dikelola sendiri dan kelompok. Penilaian ini dilakukan dengan pengisian angket respon siswa terhadap *prototype* dengan tujuan untuk mengetahui nilai.

Kepraktisan pada *prototype 2*. Dari penelitian tersebut didapat nilai rata-rata respon siswa terhadap *prototype 2* yaitu sebesar 83,33% dan tergolong dalam katelgolri sangat praktis.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian (Zahra & Kolwiyah, 2022) bahwa hasil kepraktisan menggunakan *one-to-one* dan *small group* yang dilakukan siswa dengan kategori sangat praktis. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *Hots* terbuat dari *canva* layak digunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan Hasil Keefektifan

Keefektifan media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *HOTS* terbuat dari *canva* yang telah dikembangkan dalam peneliti ini memberikan sepuluh soal tes yang dikerjakan oleh siswa untuk mendapatkan nilai data keefektifan, dalam tes dapat diketahui berdasarkan pencapaian Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Siswa yang tuntas dalam tes ini ada dua belas dan yang mendapatkan dibawah KKM ada 4 orang. Dari hasil tersebut peneliti memperoleh nilai rata-rata 70% maka nilai tersebut sangat efektif berdasarkan persentase skor berada diantara 70,00-100%.

Dari data skor hasil tes siswa, diketahui bahwa persentase rata-rata keseluruhan siswa adalah 81% yang berada diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *hots* terbuat dari *canva* tersebut bermanfaat bagi siswa kelas V sebagai sumber media pembelajaran pada materi siklus air serta dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis penelitian menyimpulkan bahwa tujuan penelitian sudah tercapai yaitu mengembangkan media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *Hots* terbuat dari *canva* yang valid, praktis, dan efektif. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya yaitu menghasilkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini didukung oleh (Danis dan Ulhaq, 2022) bahwa hasil dari tes dapat menunjukkan tingkat keefektifan yang dilakukan siswa dengan kategori sangat efektif.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan mengenai pengembangan media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *Hots* pada mata pelajaran IPA yaitu Tema 8 Pembelajaran 2 materi siklus air kelas V SD Negeri 08 Palembang. Penelitian ini mengembangkan produk media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *Hots* pada mata pelajaran IPA. Pengembangan media *E-Scrapbook* ini mengadopsi model pengembangan *ADDIE* yang melalui 5 tahapan diantaranya analisis, desain, rancangan, implementasi, dan evaluasi yang dikembangkan Sugiono (2019). Metode penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu yang menguji keefektifan produk tersebut (*analysis*) yang berisi analisis kurikulum dan analisis peserta didik. Tahap kedua yaitu desain (*design*) yaitu mendesain produk media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *HOTS* pada mata pelajaran IPA, Tahap ketiga pengembangan (*development*) tahap uji validasi media *E-Scrapbook* oleh validator, tahap keempat implementasi (*implementation*) yaitu tahap uji coba

produk pada kelompok besar dan kecil, dan tahap terakhir yaitu evaluasi (*evaluation*) untuk melihat hasil valid, praktis dan efektif dari produk media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *HOTS* pada mata pelajaran IPA.

Hasil pengembangan media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *HOTS* pada mata pelajaran IPA materi Siklus Air yaitu Tema 8 Pembelajaran 2 layak digunakan dilihat dari segi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *E-Scrapbook* bermuatan soal-soal berbasis *Hots* pada mata pelajaran IPA materi Siklus Air di kelas V Sekolah Dasar. Akan memberikan beberapa hal penting untuk diperhatikan, oleh karena itu peneliti menyarankan beberapa hal berikut yakni:

1. Bagi sekolah, peneliti menyarankan untuk menggunakan Untuk mendukung proses pembelajaran, para peneliti menyarankan agar sekolah menggunakan *E-Scrapbook* sebagai salah satu media yang efektif. Selain itu, para guru diberikan dukungan oleh pihak sekolah untuk mengembangkan beragam media yang inovatif dan berbasis siklus air demi meningkatkan minat siswa dalam belajar ini sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Selain itu pihak sekolah terus memberikan dukungan bagi para guru untuk mengembangkan berbagai media khususnya yang berbasis siklus air agar siswa lebih tertarik dalam proses belajar.
2. Bagi guru, diharapkan guru dapat menggunakan untuk para pendidik, diharapkan mereka dapat memanfaatkan *E-Scrapbook* yang telah dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran. Selain itu, disarankan agar guru mengadopsi inovasi-inovasi lain guna mendukung proses belajar-mengajar yang menarik dan efektif di dalam kelas yang sudah dikembangkan ini sebagai media alternatif untuk proses pembelajaran. Guru sebaiknya melakukan berbagai inovasi yang lain untuk mendukung proses pembelajaran didalam kelas yang menarik dan efektif.
3. Bagi siswa, diharapkan siswa dapat melakukan proses belajar dengan baik dan serius agar pengetahuan yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami.
4. Bagi peneliti lainnya, diharapkan peneliti selanjutnya dapat terus melakukan berbagai

inovasi terbaik dan memperbaiki kekurangan yang terdapat pada media *E-Scrapbook* yang dikembangkan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, H., Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., Mada, U. G., Hardani, S.Pd., M. S., Nur Hikmatul Auliya, G. C. B., Helmina Andriani, M. S., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Issue March).
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Ipa Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education Technology*, 5(1), 37. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>
- Arifin, Z. (2017). Mengembangkan Instrumen Pengukur Critical Thinking Skills Siswa pada Pembelajaran Matematika Abad 21. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 1(2), 92–100. <https://www.jurnal.unma.ac.id/index.php/th/article/view/383>
- Firdayanti, Jayanti & Suryani, (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon di Kelas V SD Negeri 2 Kayuagung. *Jurnal Perseda* Vol. VII, No. 2, <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/perseda/article/view/2191/1250>
- K. Novitasari. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis Scrapbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas V MI Al-Hayatul Islamiyah Malang. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. *Proceedings of the Institution of Mechanical Engineers, Part J: Journal of Engineering Tribology*, 224(11), 122–130.
- Kowiyah, Z. (2023). Pengembangan Media z Pembelajaran k Interaktif Berbasis Canva. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(1), 72–83.
- Marnita, Patricia H.M Lubis, N. (2021). Pengembangan LKPD berbasis HOTS Pada Pembelajaran Matematika Materi Volume Bangun Ruang Kelas V SD Negeri 91 Palembang. *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dSPACE.uc.ac.id/handle/123456789/1288>
- Nofrion, N., & Wijayanto, B. (2018). Learning

- Activities in Higher Order Thinking Skill (Hots) Oriented Learning Context. *Geosfera Indonesia*, 3(2), 122. <https://doi.org/10.19184/geosi.v3i2.8126>
- Nurafiah, V., Utari, S., & Liliawati, W. (2019). Profil Keterampilan Abad 21 Siswa SMA Pada Project Based Learning (PjBL) Materi Tegangan Permukaan. *WaPFi (Wahana Pendidikan Fisika)*, 4(2), 134–140. <http://repository.upi.edu/id/eprint/42764>
- Nurjanah, E. (2021). Kesiapan Calon Guru SD dalam Implementasi Asesmen Nasional. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 76–85. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1120>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Permata, G., & Hapsari, P. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Permata Sari. (2017). Pengembangan Media Scrapbook dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Tata Surya. In *Universitas Islam Negeri Raden Intan Bandar Lampung*.
- Pratiwi, U., & Fasha, E. F. (2015). Pengembangan Instrumen Penilaian Hots Berbasis Kurikulum 2013 Terhadap Sikap Disiplin. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 1(1), 123. <https://doi.org/10.30870/jppi.v1i1.330>
- Sofyan, F. A. (2019). Implementasi Hots Pada Kurikulum 2013. *Inventa*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1803>
- Tias, I. W. U. (2017). Penerapan Model Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(1), 50–60. <https://doi.org/10.20961/jdc.v1i1.13060>
- Veronica, I., Whyu Pusari, R., & Setiawardana, M. Y. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 258. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16222>
- Wusqo, I. U., Khusniati, M., Pamelasari, S. D., Laksono, A., & Wulandari, D. (2021). The effectiveness of digital science scrapbook on students' science visual literacy. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(1), 121–126. <https://doi.org/10.15294/jpii.v10i1.27130>
- Yusuf, M. F., Toenlloe, A. J., & Wedi, A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPA Materi Atmosfer Bumi Kelas VIII SMPN 3 Tulungagung. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 37–40. <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/2075>
- Yuyu Yulianti. (2017). Literasi Sains Dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 53(9), 1689–1699.