

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK

Erma Suryani Sahabuddin¹, Hartoto², Nur Fadilah Kaltsum³

¹PGSD FIP Universitas Negeri Makassar

²PGSD FIP Universitas Negeri Makassar

³PGSD FIP Universitas Negeri Makassar

¹ermasuryani@unm.ac.id, ²hartoto@unm.ac.id, ³nurfadilahkaltsumu01@gmail.com

ABSTRACT

This research was conducted in class V UPT SPF SD Negeri Tamamaung, Makassar City about the development of digital scrapbook learning media in thematic learning which is motivated by the average student score acquisition that is still very low, the use of learning media is still minimal, and students tend to have difficulties in understanding thematic learning. The objectives of this study are to: (1) develop digital scrapbook learning media products in thematic learning in class V UPT SPF SD Negeri Tamamaung, Makassar City and (2) find out the feasibility of digital scrapbook learning media products in thematic learning in class V UPT SPF SD Negeri Tamamaung, Makassar City. This type of research is Research and Development (R&D) using the Alessi and Trollip model which has three main stages, namely: (a) planning, (b) design, (c) development, as well as standard attributes and ongoing evaluation. The validity test of learning media (alpha test) was carried out by 1 media expert and 1 material expert. The data collection technique in this study uses observation, questionnaire, and documentation methods. Then it was processed using descriptive data analysis techniques. The results of this development research resulted in a product in the form of digital scrapbook learning media that has been tested for feasibility at the alpha test stage. The alpha test results received a score of 92.30% from media experts and received a score of 92.85% from material experts in the very feasible category. Based on the results of the study, it can be concluded that: (1) this development produces a product in the form of digital scrapbook learning media in Thematic learning class V. (2) Digital scrapbook learning media in thematic learning class V is considered very feasible to use.

Keywords: learning media, digital scrapbook, thematic learning

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di kelas V UPT SPF SD Negeri Tamamaung Kota Makassar tentang pengembangan media pembelajaran *scrapbook digital* pada pembelajaran tematik yang dilatarbelakangi oleh rata-rata perolehan nilai siswa yang masih sangat rendah, penggunaan media pembelajaran yang masih minim, dan siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran tematik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) mengembangkan produk media pembelajaran *scrapbook digital* pada pembelajaran tematik kelas V UPT SPF SD Negeri Tamamaung Kota Makassar dan (2) mengetahui kelayakan produk media pembelajaran *scrapbook*

digital pada pembelajaran tematik kelas V UPT SPF SD Negeri Tamamaung Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model Alessi dan Trollip yang memiliki tiga tahapan utama, yakni: (a) *planning*, (b) *design*, (c) *development*, serta atribut *standars* dan *ongoing evaluation*. Untuk uji validitas media pembelajaran (uji alpha) dilakukan oleh 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, angket, dan dokumentasi. Kemudian diolah menggunakan teknik analisis data deskriptif. Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *scrapbook digital* yang telah diuji kelayakannya pada tahap uji alpha. Hasil uji alpha mendapatkan nilai 92,30% dari ahli media dan mendapatkan nilai 92,85% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *scrapbook digital* pada pembelajaran Tematik kelas V. (2) media pembelajaran *scrapbook digital* pada pembelajaran tematik kelas V dinilai sangat layak digunakan.

Kata Kunci: media pembelajaran, *scrapbook digital*, pembelajaran tematik

A. Pendahuluan

Seiring perkembangan teknologi digital yang semakin pesat atau terdepan dapat membawa perubahan yang besar dalam beberapa aspek termasuk bidang pendidikan. Dimana bidang tersebut diharuskan dapat mengikuti perkembangan digital yang ada sebagai salah satu fasilitas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 65 Tahun 2013 mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang berbunyi bahwa: Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan efektivitas dan efisien pembelajaran

adalah prinsip dasar yang harus ditetapkan sebagai dasar prinsip dari sebuah kegiatan pembelajaran di kelas. Salah satu bentuk dari pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis digital.

Pembelajaran berbasis digital adalah istilah yang diterapkan untuk menggambarkan cara inovatif dalam menggunakan alat dan teknologi digital pada pelaksanaan pembelajaran (Sitompul, 2022). Dengan demikian dapat membuat peserta didik cepat memahami konsep pembelajaran. Selain itu, pembelajaran tematik yang mengkolaborasikan atau memadukan berbagai jenis muatan pelajaran disajikan menjadi satu kesatuan utuh

dalam sebuah tema (Cholifah & Zuhroh, 2019). Dalam proses belajar mengajar, pembelajaran tematik lebih menekankan kepada keterlibatan aktif siswa. Hal ini dilaksanakan oleh tujuan siswa agar memiliki kesempatan untuk mendapatkan keterampilan yang diperlukan untuk mencari sendiri informasi yang mereka pelajari (Wandini et al., 2022).

Kegiatan pembelajaran tematik membutuhkan alat bantu pembelajaran berupa penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Menurut Tafonao menyatakan bahwa media/alat pembelajaran didefinisikan sebagai alat perantara atau penghubung yang dipakai untuk memberikan suatu informasi dari pengirim kepada penerima, khususnya fasilitator dan siswa, sehingga menarik pengetahuan dan minat siswa untuk belajar (Saimona et al., 2022). Namun, pada fakta dilapangan dari hasil pengamatan langsung dan wawancara, pemanfaatan media pembelajaran di UPT SPF SD Negeri Tamamaung belum optimal. Pada sekolah tersebut guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah tanpa memaksimalkan media pendukung, padahal potensi sekolah yaitu

ketersediaan fasilitas yang memadai seharusnya berguna atau bermanfaat, namun saja belum dimanfaatkan secara efektif seperti akses jaringan yang cepat, proyektor (LCD), dan chromebook yang berjumlah 21 berdasarkan dengan jumlah siswa di sekolah tersebut. Penggunaan papan tulis dan buku tematik juga masih mendominasi, mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini berdampak negatif bagi pemahaman materi pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik. Selain itu, rata-rata perolehan nilai pembelajaran tematik siswa kelas V sangat rendah yang menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman siswa dan terdapat kesenjangan antara siswa mampu memahami materi dan kesulitan untuk memahaminya.

Salah satu teknologi digital yang sangat potensial untuk diterapkan atau dilaksanakan sebagai media pembelajaran dalam masalah ini adalah media pembelajaran *scrapbook digital*. Penelitian sebelumnya oleh Safitri (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *scrapbook* sangat baik diterapkan dalam kegiatan pembelajaran tematik,

meningkatkan efektivitas pembelajaran, membuatnya mudah bagi siapa saja ingin membuat *scrapbook digital* termasuk guru maupun siswa, karena dalam proses pembuatannya sudah banyak aplikasi pendukung yang dapat diakses melalui internet.

Media pembelajaran *scrapbook digital* adalah alat pembelajaran berupa *digital book* berisikan teks dan gambar yang diadaptasi dari guntingan artikel, majalah, dan surat yang disusun dengan memberikan penjelasan dari setiap foto tersebut dengan menggunakan bantuan komputer atau *software* pendukung lainnya (Susanti, 2018).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook Digital* Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V UPT SPF SD Negeri Tamamaung Kota Makassar”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan yang sering disebut dengan *research and development* (R&D). *RnD* ini merupakan jenis

penelitian yang digunakan untuk memvalidasi, menciptakan produk baru atau memperbarui produk yang sudah ada sehingga menjadi lebih mudah, efektif, dan efisien (Sahabuddin et al., 2022).

Pengembangan alat pembelajaran *scrapbook digital* dalam penelitian ini menggunakan model Alessi & Trollip (2001) telah disederhanakan. Model pengembangan ini dikategorikan relative sederhana dan memiliki sub komponen yang dijelaskan secara terperinci dan sesuai dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Model ini meliputi 3 alur / langkah penting yaitu *planning* (perencanaan), *design* (desain), dan pengembangan / *development*. Pertama adalah *Planning* dilakukan dengan 4 tahap antaranya: (1) identifikasi kebutuhan, (2) identifikasi karakter peserta didik, dan (3) penentuan batasan materi, serta (4) mencari sumber dan bahan media. Kedua ialah tahap desain dilakukan tiga alur; 1) mencari/menentukan ide konten awal, 2) menghasilkan garis besar isi/konten media (gbim), dan 3) membuat *flowchart* dan *storyboard*. Tahap akhir yakni langkah penyelesaian (pengembangan)

dilaksanakan tiga alur; 1) pembuatan produk akhir, 2) penilaian alpa, dan 3) revisi/perbaikan. Model ini juga dilengkapi dengan tiga komponen yaitu *standars*, *evaluasi berkelanjutan*, dan *manajemen project*. Subjek uji coba yang diterapkan pada penelitian ini ialah tahap uji alpha melihat tingkat kebaikan suatu produk media yang diperbarui.

Instrument penelitian ini menggunakan lembar angket berdasarkan skala likert(kelayakan). Untuk mengevaluasi penilaian media dan materi/isi lembar penelitian, ahli media dan materi akan diberikan instrumen penelitian. Hasil perolehan dari perhitungan presentase menerapkan skala likert(kelayakan) untuk kriteria hasil uji kelayakan produk, sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Likert

No.	Presentase	Kriteria
1	76% - 100%	Sangat Layak
2	51% - 75%	Layak
3	26% - 50%	Tidak Layak
4	0% - 25%	Sangat Tidak Layak

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Hasil Penelitian

Pengembangan ini menghasilkan berupa produk “Media pembelajaran *scrapbook digital* pada

pembelajaran tematik kelas V”. Produk media pembelajaran *scrapbook digital* pada penelitian ini dibuat dengan menggunakan model Alessi & Trollip yang dimodifikasi dengan tiga tahapan yaitu tahap *planning*, tahap *design*, dan tahap *development*.

1. Gambaran Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook Digital* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V

Tahap *Planning* (Perencanaan)

Cara pertama yang dilakukan adalah analisis kebutuhan. Hasil identifikasi kebutuhan melalui observasi diperoleh bahwa nilai rata-rata siswa kelas V pembelajaran tematik masih sangat rendah yang menunjukkan kurangnya pemahaman siswa dan terdapat kesenangan antara siswa mampu memahami materi dan kesulitan memahami dalam materi karena minimnya penggunaan media pembelajaran. Dilihat dari fasilitas pembelajaran disekolah penelitian, sudah dapat memadai dimana sekolah tersebut memiliki 21 *chromebook*, jaringan wi-fi, dan proyektor. Sehingga, alat pembelajaran *scrapbook digital* digunakan dapat sebagai media pembelajaran.

Langkah kedua dilakukan adalah analisis karakteristik siswa. Berdasarkan hasil identifikasi karakteristik siswa ditemukan bahwa siswa kelas V berada direntang usia 10-11 tahun. Siswa senang ketika pembelajaran dilaksanakan sambil bermain atau diiringi sebuah permainan terutama pada pembelajaran tematik. Namun, mereka menghadapi kesulitan dalam memahami materi pada pembelajaran tematik yang memuat mata pelajaran beberapa dalam satu tema, serta keterbatasan media yang tersedia.

Langkah ketiga, peneliti menentukan ruang lingkup kajian. Jangkauan kajian pengembangan ini dibatasi oleh materi pembelajaran tematik kelas V tema 3 subtema 1 pembelajaran 5 dengan muatan pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Hal ini didasarkan dari hasil analisis kurangnya penggunaan media pembelajaran untuk materi pembelajaran tematik, sehingga materi tersebut menjadi ruang lingkup pengembangan media ini.

Langkah keempat, peneliti mengumpulkan bahan dan sumber yang dibutuhkan. Dalam proses pengumpulan sumber ini, peneliti mengumpulkan pendukung

komponen proses pembuatan diantaranya: (1) materi ajar yang ditampilkan yaitu buku guru dan siswa tematik K-13 edisi revisi 2017, (2) material media, gambar, gaya, audio, animasi, dan video tidak seluruhnya dibuat sendiri, namun beberapa dari luar diambil seperti youtube, <https://sketchfab.com> untuk membuat animasi 3D bentuk organ sistem pencernaan yang disajikan dalam bentuk *barcode* dan link tautan, *google image* untuk mendownload gambar yang dijadikan sebagai pendukung materi pada pembelajaran tematik. (3) *software* dan *website*, pengembangan media pembelajaran *scrapbook digital* ini dikembangkan menggunakan sumber daya pendukung berupa, *lucidchart*, *canva*, *hyzine flipbooks*, *web wordwall*, dan *liveworksheet*

Tahap Design (Desain)

Langkah pertama yang dilakukan tahap ini yaitu, peneliti memperbarui ide konten awal. Mengembangkan ide konten awal adalah menentukan cakupan kebutuhan pembelajaran atau sumber informasi untuk pengembangan media pembelajaran, seperti tema media pembelajaran, materi pembelajaran, jenis warna dan ukuran teks, tombol

navigas, penyajian konten, tampilan, gambar, permainan kuis, dan video yang sesuai dengan media pembelajaran *scrapbook digital*.

Langkah kedua, peneliti membuat garis besar isi media yang merupakan tahapan untuk memuat penjabaran isi materi secara sederhana yang kemudian dijadikan konten media pembelajaran *scrapbook digital*.

Cara ketiga, peneliti melakukan proses *flowchart & storyboard*. *Flowchart* dibuat menjadi untuk tahap utama membuat media pembelajaran *scrapbook digital* dan terdapat hubungan antara satu proses dengan proses lainnya. Sedangkan *storyboard* bertujuan untuk memberikan gambaran awal dari pembuatan media pembelajaran *scrapbook digital*.

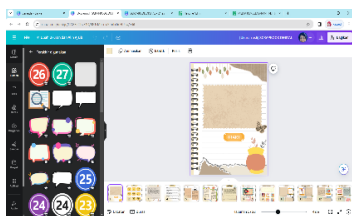
Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan (*development*) merupakan tahap akhir dari model Alessi & Trollip. Cara ini semua material menjadi satu file media pembelajaran *scrapbook digital*. Komponen media pembelajaran digabungkan, selanjutnya disebar dalam bentuk situs *web*, sehingga semua dihasilkan

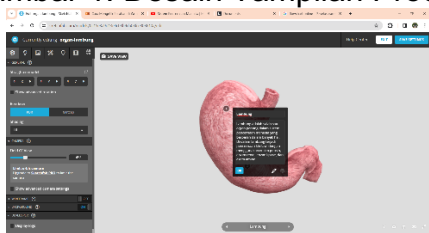
dapat diakses menggunakan laptop, chromebook, ataupun hp. Kemudian produk *finish* akan dilakukan uji kriteria atau uji kelayakan dan perbaikan. Uji validitas pada penelitian ini adalah uji alpha/kelayakan yang dilakukan seorang validator materi dan ahli media. Perbaikan sara dan komentar dari para ahli validator dijadikan pertimbangan revisi.

Tahap pengembangan yang dilakukan peneliti terlebih dahulu adalah produksi produk. Tahap ini merupakan tahapan memproduksi media dengan melakukan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran yang sebelumnya telah didesain. Langkah pertama, peneliti akan **menyiapkan materi**. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran *scrapbook digital* adalah tema 3 subtema 1 pembelajaran 5 yang diambil dari sumber relevan berupa buku guru dan siswa kelas V K-13. Langkah kedua, **Membuat grafis**, media pembelajaran *scrapbook digital* didesain menggunakan aplikasi *canva* dan *sketchfab*. Langkah ketiga, **Membuat aplikasi**. Pembuatan produk media pembelajaran *scrapbook digital* dimulai dengan menggabungkan semua komponen pendukung media

pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya menggunakan aplikasi *canva* dan *hyzine flipbooks*. Proses penggabungan produk media pembelajaran *scrapbook digital* terdiri dari tampilan halaman cover, menu, petunjuk penggunaan, daftar isi, KD, IPK, TP, materi, latihan, permainan kuis, biodata pengembang, dan daftar pustaka.



Gambar 1. Desain Tampilan Produk



Gambar 2. Desain Animasi 3D Produk



Gambar 3. Tampilan Media Pembelajaran *scrapbook Digital*

2. Kelayakan *Scrapbook Digital* pada Pembelajaran Tematik Kelas V

Media pembelajaran *scrapbook digital* yang telah dibuat dapat dilihat kriteria kelayakannya sesuai nilai ahli

materi dan media melalui uji alpha seorang validator media dan seorang ahli materi. Penilaian uji validitas atau kelayakan dilaksanakan oleh Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar. Uji alpha dilakukan dengan tujuan mengetahui kelayakan dari alat pembelajaran *scrapbook digital* berdasarkan dari penilaian ahli. Hasil validasi dari materi diperoleh skor sebanyak 48 dengan maksimal adalah 52, dengan nilai $\frac{48}{52} \times 100\% = 92,30\%$ termasuk kriteria sangat layak. Sedangkan hasil yang dilakukan oleh ahli materi terhadap media *scrapbook digital* yang dikembangkan diperoleh skor sebanyak 52 dengan skor maksimal adalah 56, dengan nilai $\frac{52}{56} \times 100\% = 92,85\%$ termasuk kategori sangat layak.

Selain penilaian, validator juga memberikan komentar dan saran yaitu; (1) menambahkan atribut materi, kelas, dan jenjang pendidikan dibagian sampul. (2) membuat halaman daftar referensi atau daftar pustaka untuk gambar/video yang diambil. (3) Menambahkan halaman penghubung antara materi IPA sistem pencernaan dengan materi Bahasa Indonesia iklan media cetak.

Setelah dilakukan penilaian dan pengujian kelayakan, maka peneliti melakukan revisi/perbaikan terhadap media pembelajaran *scrapbook digital* berdasarkan saran dan komentar tersebut diberikan ahli media dan ahli materi, seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Revisi

No	Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan
1		
2		
3	Tidak terdapat pengantar sebelum memasuki materi Bahasa Indonesia (iklan media cetak)	
4		
5		

6	Tidak terdapat daftar pustaka (referensi)	
---	---	--

b. Pembahasan

1. Gambaran Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook Digital* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V

Pengembangan media pembelajaran ini menerapkan model Alessi dan Trollip telah disederhanakan menjadi tiga atribut dan tiga tahapan. Atribut tersebut adalah *standards* dan *ongoing evaluation*. Sedangkan untuk ketiga tahapannya, yaitu (*planning*), (*design*), dan (*development*).

Atribut model Alessi & Trollip yang pertama yaitu *standards*. Atribut ini merupakan titik awal yang menjadi dasar atau pedoman dari produk yang nantinya akan dikembangkan. Atribut kedua adalah *ongoing evaluation*. *Ongoing evaluation* merupakan evaluasi berkelanjutan akan dilaksanakan proyek dimana digunakan ketika peneliti menerapkan konsisten diseluruh produk. Semua komponen yang ada dalam proses pengembangan harus melalui tahap

evaluasi dan direvisi sebelum produk diimplementasikan (Dewi et al., 2023).

Tahap pembuatan atau pengembangan media *scrapbook digital* pada pembelajaran tematik kelas V dilakukan dengan tiga tahapan berdasarkan model Alessi dan Trollip yang telah disederhanakan yaitu mulai dari tahap perencanaan (*planning*). Tahap perencanaan diawali dengan melakukan analisis kebutuhan dengan mengidentifikasi kebutuhan guru, siswa, dan prasarana yang ada di sekolah penelitian. Selanjutnya yaitu melakukan analisis karakteristik siswa dengan teknik observasi untuk melihat karakteristik siswa pada saat proses pembelajaran yang kemudian disesuaikan media pembelajaran dengan yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil identifikasi karakteristik siswa kelas V senang ketikan proses pembelajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran yang didalamnya diringi dengan sebuah permainan. Salah satu media yang dipilih untuk dikembangkan adalah media *scrapbook digital* yang didesain dengan menggabungkan beberapa gambar, teks, elemen, animasi 3D, dan permainan kuis *wordwall* yang dibuat semenarik mungkin agar dapat

menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan disesuaikan dengan indikator media pembelajaran menurut (Pratiwi & Meilani, 2019) yaitu relevansi atau kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik siswa.

Tahap selanjutnya, yaitu tahap menentukan ruang lingkup kajian materi. Materi diidentifikasi dengan memperhatikan kompetensi dasar (KD), IPK, dan tujuan pembelajaran. Adapun materi yang dikembangkan adalah materi pembelajaran tematik kelas V. Masih ditahapan perencanaan yakni mengumpulkan bahan dan sumber yang dibutuhkan, seperti sumber materi didapatkan dari buku guru dan siswa kelas V K-13, tema 3 subtema 1 pembelajaran 5. Untuk sumber gambar pada materi dan tampilan media pembelajaran *scrapbook digital* secara keseluruhan didesain menggunakan aplikasi *canva* dan juga dari internet menggunakan *google image*. Serta sumber video pembelajaran yang ada dalam media *scrapbook digital* diperoleh dari youtube. Sedangkan untuk sumber daya pengembang yang dipilih peneliti disesuaikan dengan kebutuhan. *Hyzine flipbooks* dipilih untuk membantu mengubah media

pembelajaran *scrapbook digital* menjadi bentuk buku digital. soal latihan dan permainan kuis digunakan aplikasi *liveworksheet* dan *wordwall* untuk membuatnya. Setelah tahap perencanaan selesai dilakukan maka tahap berikutnya adalah desain.

Tahap desain merupakan tahapan yang dilaksanakan untuk merancang konten yang akan disajikan dalam media pembelajaran. Tahap desain terbagi dalam langkah yakni pertama, menentukan ide konten awal. Peneliti akan mengembangkan ide konten awal yang mencakup kebutuhan pembelajaran atau sumber informasi seperti materi media, warna, teks, tombol navigasi, penyajian konten, tampilan, gambar, permainan kuis, serta apa saja isi dari media pembelajaran *scrapbook digital*. kedua, peneliti akan membuat garis besar isi media untuk membuat penjabaran materi secara sederhana agar siswa mudah untuk memahami materi sistem pencernaan dan iklan media cetak saat melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Setelah itu, langkah ketiga dilakukan proses pembuatan *flowchart* dan *storyboard* untuk memberikan gambaran atau sketsa

awal proses pembuatan media pembelajaran *scrapbook digital*.

Tahap pembuatan (*development*) merupakan tahap akhir dari ketiga tahapan model Alessi dan Trollip. Pada tahap ini, akan dilakukan proses produksi produk dengan melakukan beberapa langkah meliputi penyiapan materi, membuat grafis, dan membuat aplikasi. Langkah pertama, untuk mempermudah pengelolaan materi yang akan dimasukkan dalam *scrapbook digital* adalah menyiapkan materi berdasarkan bahan serta sumber yang telah dikumpulkan sebelumnya dalam MS word. Selanjutnya, langkah kedua dilakukan adalah membuat grafis dengan menggunakan *canva* dan *sketchfab*. Grafik sangat penting untuk media pembelajaran karena membantu siswa belajar lebih cepat (Arsyad, 2017). Langkah ketiga yaitu membuat aplikasi dengan menggabungkan semua elemen dari media pembelajaran *scrapbook digital* yang sebelumnya telah didesain menggunakan *canva* menjadi sebuah bentuk buku digital melalui *hyzine flipbook*. Dalam penyatuan komponen pada media pembelajaran didasarkan pada 5 indikator media pembelajaran menurut (Pratiwi & Meilani, 2019)

yaitu kesesuaian, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, tersedianya fasilitas pendukung, dan memiliki manfaat. Setelah proses produksi media pembelajaran telah selesai, maka produk siap untuk diuji kelayakannya dan di *publish* dalam bentuk link situs *web* yang dapat digunakan secara *digital* menggunakan *android*, *chromebook*, dan laptop.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Scrapbook Digital Pada Pembelajaran Tematik Kelas V

Uji kelayakan (uji alpha) media scrapbook digital pada pembelajaran tematik melibatkan dosen ahli media dan satu dosen ahli materi untuk memberikan penilaian, komentar, dan perbaikan terhadap media pembelajaran *scrapbook digital*. Uji alpha oleh ahli media menggunakan skala *likert* dengan penilaian aspek tampilan media, penyajian media, manfaat media, dan penggunaan bahasa. Sedangkan ahli materi melakukan penilaian terhadap aspek kelayakan isi, bahasa dan tampilan materi. Hasil penilaian pada uji alpha yang dilakukan ahli media sebesar 92,30% dengan kategori sangat layak dan oleh ahli materi sebesar 92,85% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil analisis data dari kedua validator tersebut yakni media dan materi dapat dinyatakan bahwa scrapbook digital sebagai media pembelajaran pada pembelajaran tematik kelas V sangat layak dan dapat diterapkan oleh guru/fasilitator dan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Bragg & Buchingkan dalam (Noer et al., 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *scrapbook digital* memiliki kelebihan diantaranya kaya akan materi, dapat meningkatkan mutu pembelajaran yang terjadi, salah satu yang menjadi pilihan media oleh guru dalam proses pembelajaran, memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran yang berlangsung, mendorong kreativitas, dan memberikan motivasi belajar kepada siswa, sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

Produk media pembelajaran *scrapbook digital* telah dirancang untuk mendukung pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik kelas V dengan tampilan yang menarik karena dilengkapi oleh berbagai aset, seperti teks, gambar/foto, video, animasi 3D,

hiasan, background, dan tampilan warna yang baik dan layak untuk digunakan. Siswa dapat melihat tingkat ketercapaian belajarnya dengan menjawab pertanyaan yang berbentuk latihan digital menggunakan *liveworksheet* dan permainan kuis *wordwall* sebagai hiburan yang telah disediakan oleh pengembang dan didalamnya juga terdapat *reward*, sehingga siswa termotivasi akibat adanya penghargaan yang diberikan.

Selain dari keunggulan produk media scrapbook digital pada pembelajaran tematik kelas V yang dikembangkan ternyata masih memiliki keterbatasan yaitu membutuhkan paket internet untuk mengaksesnya, beberapa tombol atau fitur pada media pembelajaran memerlukan waktu yang cukup lama dalam merespon ketika diklik dan juga ketika digunakan secara mandiri dirumah. Media pembelajaran *scrapbook digital* yang dikembangkan hanya dirancang untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran pada pembelajaran tematik saja. Selain itu, animasi 3D pada halaman materi yang dapat diakses dalam bentuk barcode masih belum terintegrasi, serta pada soal latihan

dan permainan kuis hanya sebatas pada penilaian aspek kognitif dan hiburan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik sebuah kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran *scrapbook digital* pada pembelajaran tematik kelas V UPT SPF SD Negeri Tamamaung Kota Makassar dengan batasan materi tema 3 (makanan sehat) subtema 1 (bagaimana mengolah makanan) pembelajaran 5 (sistem pencernaan dan iklan media cetak). Media pembelajaran ini dihasilkan dalam *situs web* yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja menggunakan *android*, laptop, dan *chromebook*.
2. Hasil uji kelayakan (alpa) oleh ahli media dan ahli materi, diperoleh nilai dengan kategori kelayakan produk sangat layak. Sehingga media pembelajaran *scrapbook digital* pada pembelajaran tematik kelas V sudah sangat layak digunakan.

Berdasarkan penelitian ini, peneliti berharap kepada peneliti

selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran scrapbook digital tidak terbatas pada materi pembelajaran tematik saja, tetapi dengan materi atau tema lain yang lebih baik dan menarik. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan media pembelajaran ini melalui tahapan lebih lanjut yaitu melakukan uji coba lapangan (uji beta), menguji seberapa efektif siswa belajar menggunakan media *scrapbook digital* pada pembelajaran tematik kelas V.

Pengembangan. Media Komik Digital Materi Nilai- Nilai Pancasila Kala V DI SD Negeri Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. *Pinisi Journal of Education*, 1-10.

Noer, S. F., Hakim, Z. R., & Setiawan, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Canva Pada Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Tematik, *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(2), 188- 182.

DAFTAR PUSTAKA

Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia For Learning: Methods and Development*. Boston: Allyn and Bacon

Arsyad, A (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

Cholifah, T. N., & Zuhroh, L. (2019). *Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Malang Selatan*. Malang: Media Nusa Creative.

Dewi, P. A, Syawaluddin, A., & Hartoto. (2023).

Pemerintah indonesia. Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 65 Tahun 2013 tentang Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran. Jakarta.

Pratiwi, 1. T. M., & Meilani, R. 1 (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*,3(2), 173-181.

Sahabuddin, E. S., Syawaluddin, A., & Nurzakinah, S.

- (2022). Pengembangan Media PAKEM The Box Of Pinisi Dalam 4 Pilar Budaya (Sipakatau Bugi Makassar Sipakainge Sipakalebbi, Dan Sipatokkong) Sebagai Pemberdayaan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 12(2), 2548-6721.
- Saimona, Y., Feniareny, Hermansah, B. & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Cerita Dongeng Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 196-207
- Susanti, D. (2018). Pengembangan Media Digital Scrapbook Pada Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Menengah Pertama. *Skripsi Palembang: Universitas Sriwijawa*
- Safitri, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.*
- Sitompul, B. (2022), Kompetensi Guru dalam Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6 (3), 13953-13960.
- Wandini, R. R., Lbs, J. F., Azzuhro, M., Bahri, M. F. C., & Sima, S. (2022). Model Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 2005-2013.