

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SCRAPBOOK PADA MATERI MENJELASKAN TEKS INFORMATIF SISWA KELAS IV SDN TAROKAN 3

Restu Ajeng Selfina Maharani¹, Rian Damariswara², Agus Budianto³

¹²³PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Alamat e-mail : selfinamaharani4@gmail.com, riandamar08@unpkediri.ac.id³,
budianto@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research and development aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of the interactive multimedia Scrapbook material explaining informative texts for fourth grade students of SDN Tarokan 3. This study uses a research and development method with the ADDIE model consisting of stages (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The subjects of this study were teachers and 41 fourth grade students of SDN Tarokan 3. The data analysis techniques used were qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of this study indicate that the validity test obtained a material expert score of 80% and a media expert score of 88%. The average value of the validation results is 84% with very valid criteria. The results of the practicality test obtained a teacher response score of 90% and an average student response score of 91.5%. Both values can be accumulated to 90.75%, with very practical criteria. The results of the effectiveness test showed a posttest score of 11 students in the limited trial of 88% and a score of 30 students in the extensive trial of 89%. Both scores were accumulated to 88.5%, with very effective criteria. It can be concluded that the interactive multimedia Scrapbook of informative text material developed for class IV SDN Tarokan 3 is stated to be very valid, very practical, and very effective for use in classroom learning. Interactive multimedia Scrapbook can increase students' enthusiasm for learning and can have an effect on improving student learning outcomes in the material explaining informative texts.

Keywords: Multimedia, Scrapbook, Informative Text

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari multimedia interaktif *Scrapbook* materi menjelaskan teks informatif siswa kelas IV SDN Tarokan 3. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahapan (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Subyek penelitian ini adalah guru dan 41 siswa kelas IV SDN Tarokan 3. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa

uji kevalidan memperoleh skor ahli materi 80% dan ahli media 88%. Rata-rata nilai hasil validasi yaitu sebesar 84% dengan kriteria sangat valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh skor respon guru 90% dan rata-rata skor respon siswa 91,5%. Kedua nilai tersebut dapat diakumulasikan menjadi 90,75%, dengan kriteria sangat praktis. Hasil uji keefektifan menunjukkan nilai posttest 11 siswa pada uji coba terbatas 88% dan nilai 30 siswa uji coba luas sebesar 89%. Kedua skor tersebut diakumulasikan menjadi 88,5%, dengan kriteria sangat efektif. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *Scrapbook* materi teks informatif yang dikembangkan untuk kelas IV SDN Tarokan 3 dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Multimedia interaktif *Scrapbook* dapat meningkatkan antusias belajar siswa dan dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi menjelaskan teks informatif.

Kata Kunci: Multimedia, *Scrapbook*, Teks Informatif

A. Pendahuluan

Mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulisan, sekaligus mendorong perkembangan kebahasaan siswa terhadap karya sastra Indonesia. (Julaeha & Altaftazani, 2021). Salah satu keterampilan dalam bahasa Indonesia adalah membaca.

Membaca adalah pengucapan kata-kata dan perolehan kata dari bahan cetakan. Kegiatan ini melibatkan analisis dan pengorganisasian berbagai keterampilan yang kompleks, termasuk di dalamnya pelajaran, pemikiran, pertimbangan, perpaduan, dan pemecahan masalah yang berarti menimbulkan penjelasan informasi

bagi pembaca (Harianto, 2020). Salah satu materi yang diajarkan dan fokus pada keterampilan membaca adalah materi materi teks informatif.

Teks informatif disebut juga teks berita adalah teks yang berisi keterangan suatu kejadian yang sedang hangat diperbincangkan. Teks berita biasanya disiarkan/disebarkan melalui berbagai media, seperti televisi, radio, internet, atau media cetak, seperti koran dan majalah (Somantari et al., 2022).

Terdapat permasalahan pembelajaran materi teksinformatif di kelas IV SDN Tarokan 3. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kesulitan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru mengenai materi teks informatif. Siswa senang berbicara sendiri ketika guru menyampaikan materi pembelajaran.

Kemudian, dari hasil wawancara diketahui bahwa guru sering menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Saat menyampaikan materi pembelajaran, guru hanya menggunakan buku paket yang telah disediakan oleh sekolah. Guru tidak menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan materi teks informatif. Belum adanya inovasi media pembelajaran berbasis digital yang digunakan guru. Hasil analisis dokumen belajar dari 41 siswa pada materi teks informatif diketahui bahwa sebanyak 78% atau 32 siswa kelas IV memperoleh nilai ulangan di bawah KKM. Rendahnya hasil belajar merupakan permasalahan yang harus diatasi.

Solusi yang diberikan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran mengacu pada alat yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan pembelajaran internal dalam konteks paradigma pembelajaran langsung (Ramadani et al., 2023). Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa adalah *Scrapbook*.

Scrapbook adalah kumpulan gambar, foto, cerita, dan catatan yang

disusun dan disusun secara sistematis. Media *Scrapbook* mencakup komponen-komponen seni, termasuk warna, bentuk, tekstur, serta cahaya dan bayangan. (Muktadir et al., 2020). Dalam pembuatan media *scrapbook* dapat menggunakan bantuan platform multimedia interaktif.

Multimedia interaktif yang dirancang memiliki fitur menarik dan mudah digunakan, memungkinkan siswa terlibat langsung dengan konten yang disajikan di media (Abdahamidah et al., 2021).

Memanfaatkan multimedia interaktif *scrapbook* akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Multimedia interaktif *Scrapbook* juga bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam materi teks informatif (Situmorang et al., 2023).

Dari permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif *Scrapbook* Pada Materi Menjelaskan Teks Informatif Siswa Kelas IV SDN Tarokan 3”**.

B. Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan, yang juga disebut Research and Development (R&D), yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk inovatif atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Sugiyono, 2022). Penelitian ini menggunakan model pengembangan berdasarkan kerangka ADDIE yang digariskan oleh Branch. Metodologi ini terdiri dari lima fase: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Berikut gambar pengembangan media dengan menggunakan model ADDIE :



Gambar 1 Tahapan Model ADDIE (Rusmayana, 2021)

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Tarokan 3 yang berjumlah 41 siswa. Subyek uji coba terbatas sebanyak 11 siswa dan subyek uji coba luas

sebanyak 30 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari multimedia interaktif *scrapbook* yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1) Tahap Analisis

Dari hasil analisis kinerja diketahui permasalahan bahwa guru menggunakan buku paket yang disediakan sekolah untuk menjelaskan materi teks informatif kepada siswa, media pembelajaran yang digunakan ini dirasa tidak bersifat interaktif. Kemudian, hasil analisis kebutuhan terhadap masalah pembelajaran pada materi teks informatif yang terjadi di SDN Tarokan 3 diketahui bahwa siswa kesulitan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru mengenai materi teks informatif. Siswa senang berbicara sendiri ketika guru menyampaikan materi pembelajaran. Guru sering menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Guru tidak menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan materi teks informatif. Belum adanya inovasi media pembelajaran berbasis digital yang digunakan guru.

2) Tahap Desain

Tahap ini melibatkan pengumpulan item untuk digunakan sebagai sumber, menyusun pertanyaan, dan membangun alat yang akan digunakan untuk mengevaluasi media yang dibuat oleh peneliti. Pada tahap ini juga dilakukan analisis Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang selaras dengan materi teks informatif. Berikut merupakan desain dari multimedia interaktif *Scrapbook*:

**Tabel 1. Desain Multimedia Interaktif
Scrapbook**

Keterangan	Desain
Halaman sampul	
Halaman kata pengantar	
Halaman daftar isi	

Halaman menu



Halaman identitas materi



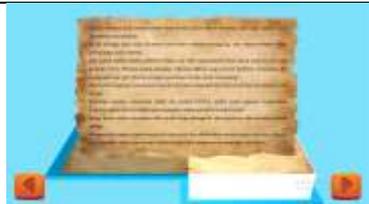
Halaman profil pengembang



Halaman E-scrapbook



Halaman materi



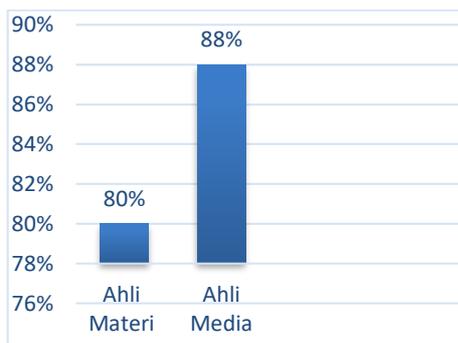
Halaman kuis



3) Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, multimedia interaktif *scrapbook* akan mengalami penyempurnaan lebih

lanjut sesuai dengan desain awal yang telah dibuat. Setelah produk menjadi desain final, kemudian dilakukan evaluasi dan penilaian oleh validator ahli media dan ahli materi untuk menilai kevalidan dari multimedia interaktif *scrapbook* yang dikembangkan. Berikut merupakan perolehan skor hasil uji kevalidan dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Persentase Hasil Uji Kevalidan

Berdasarkan Gambar 1, diketahui skor kevalidan dari ahli materi sebesar 80% dan skor kevalidan dari ahli media sebesar 88%. Dari kedua hasil tersebut diakumulasikan menjadi $\frac{v}{ah} = \frac{80+88}{2} = 84\%$, yang menjelaskan bahwa uji kevalidan pada multimedia interaktif *Scrapbook* memiliki kriteria sangat valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran materi teks informatif. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh

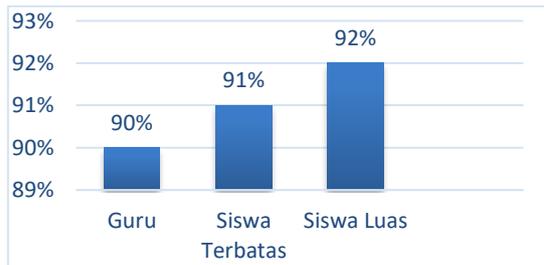
(Sahabuddin et al., 2024), menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan dari pakar media dan materi menghasilkan nilai yang dikategorikan sangat layak untuk produk tersebut. Produk media pembelajaran *scrapbook* digital dirancang untuk meningkatkan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran tematik untuk kelas IV, dengan tampilan menarik yang diperkaya dengan berbagai aset, termasuk teks, gambar, video, animasi 3D, latar belakang, dan tampilan warna yang menarik, semuanya cocok untuk penggunaan pendidikan..

4. Tahap Implementation

Uji coba produk multimedia interaktif *Scrapbook* yang telah divalidasi akan dilakukan untuk menilai kelayakannya untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Tahap ini merupakan uji coba lapangan yang dilakukan di ruang kelas yang sebenarnya. Uji coba terbatas dilakukan kepada guru kelas dan 11 siswa kelas IV SDN Tarokan 3. Sedangkan, uji coba luas dilakukan kepada 30 siswa kelas IV SDN Tarokan 3. Tahap implementasi

bertujuan untuk mengetahui seberapa praktis dan efektif multimedia interaktif *scrapbook* yang dikembangkan.

Hasil penilaian uji kepraktisan dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Persentase Hasil Uji Kepraktisan

Hasil uji kepraktisan diperoleh skor respon guru sebesar 90% dan rata-rata skor respon siswa sebesar 91,5%. Kedua nilai tersebut dapat diakumulasikan menjadi 90,75%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif *Scrapbook* dikatakan praktis dan dapat digunakan untuk pembelajaran materi teks informatif. Hal ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Juwita et al., 2025), yang menunjukkan bahwa media *scrapbook* digital yang dihasilkan secara efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap ide-ide matematika dan dianggap berguna bagi guru dan siswa. Penggunaan

teknologi dalam lingkungan pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan dan menarik minat siswa. Jawaban tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media *scrapbook* digital dianggap menarik dalam proses pendidikan.

Hasil penilaian uji keefektifan multimedia interaktif *Scrapbook* dilihat dari soal posttest yang telah dibagikan kepada 11 siswa uji coba terbatas dan 30 siswa uji coba luas. Uji Keefektifan dapat dilihat pada Gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Persentase Hasil Uji Keefektifan

Keefektifan multimedia interaktif *Scrapbook* diukur dengan soal posttest yang diberikan pada siswa kelas IV SDN Tarokan 3 setelah implementasi pembelajaran teks informatif dengan menggunakan media yang dikembangkan. Perolehan nilai posttest 11 siswa pada uji coba terbatas memperoleh skor sebesar 88% dan perolehan nilai posttest dari 30 siswa pada uji coba

luas memperoleh skor sebesar 89%, nilai tersebut berada diatas kriteria minimal ketuntasan (KKM). Kedua skor tersebut diakumulasikan menjadi 88,5%. Sehingga, multimedia interaktif *Scrapbook* efektif untuk digunakan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks informatif. Multimedia yang menarik *Scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Mayasari et al., 2023), yang menjelaskan bahwa media scrapbook efektif dan menarik. Lebih jauh, penelitian ini mengidentifikasi adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan scrapbook, sehingga berdampak positif.

5. Tahap Evaluasi

Tahap penilaian merupakan tahap akhir dalam proses penelitian dan pengembangan paradigma ADDIE. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui temuan penilaian pemanfaatan media pembelajaran *scrapbook* berbasis multimedia interaktif. Hal ini meliputi penilaian kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif *Scrapbook* melalui validasi dan uji

coba lapangan yang dilakukan peneliti.

Terdapat revisi pada multimedia interaktif *Scrapbook* meliputi:

- a. Menambah kata pengantar dosen pembimbing 2, dosen ahli validator materi dan ahli media.
- b. Daftar isi disesuaikan dengan isi multimedia interaktif *Scrapbook*
- c. menambah tombol menu petunjuk penggunaan
- d. Halaman profil pengembang ditambah nama dosen pembimbing 1 dan 2
- e. Menambah halaman petunjuk penggunaan

E. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan ini telah menghasilkan produk multimedia interaktif, yaitu *Scrapbook* digital. Kerangka kerja penelitian dan pengembangan ini menggunakan pendekatan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate).

Penelitian ini menunjukkan bahwa. (1) Hasil uji kevalidan diperoleh skor kevalidan dari ahli materi 80% dan ahli media 88%. Rata-rata nilai hasil validasi yaitu sebesar 84%, yang menjelaskan bahwa uji kevalidan pada multimedia interaktif

Scrapbook memiliki kriteria sangat valid. (2) Hasil uji kepraktisan diperoleh skor respon guru sebesar 90% dan rata-rata skor respon siswa sebesar 91,5%. Kedua nilai tersebut dapat diakumulasikan menjadi 90,75%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif *Scrapbook* dikatakan praktis (3) Hasil uji keefektifan menunjukkan nilai posttest 11 siswa pada uji coba terbatas sebesar 88% dan perolehan nilai posttest dari 30 siswa pada uji coba luas sebesar 89%. Kedua skor tersebut diakumulasikan menjadi 88,5%. Sehingga, multimedia interaktif *Scrapbook* efektif untuk digunakan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks informatif. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *Scrapbook* materi teks informatif yang dikembangkan untuk kelas IV SDN Tarokan 3 dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdahamidah Putri, Arrasuli, B. A., & Adelia, R. P. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Julaeha, N., & Altaftazani, D. H. (2021). Pembelajaran Mencermati Isi Teks Informasi Menggunakan Metode Project Based Learning pada Siswa Kelas III. *Journal of Elementary Education*, 04(02), 207–214.
- Juwita, Maritasari, D. B., & Wardani, I. U. (2025). Pengembangan Media Digital Scrapbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas 4 Pada Materi Pengukuran. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 11(1), 325–336.
- Mayasari, D., Damasriswara, R., & Sahari, S. (2023). Pengembangan Media Scrapbook Pada Teks Fiksi Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Kelas IV SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1567–1574.
- Muktadir, A., Prayuningtyas Angger Wardhani, Alrahmat Arif, & Jatu Wahyu Wicaksono. (2020). Media Scrapbook Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(02), 146–156. <https://doi.org/10.21009/jpd.v11i02.18278>
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media

Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 784–808.

Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan di Masa Pandemi Covid-19* (Vol. 6, Issue 1).

Sahabuddin, E. S., Hartoto, & Kaltsum, N. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Digital Pada Pembelajaran Tematik. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 219–232.

Situmorang, R., Simanungkalit, E., Karo-karo, D., BettySimanjuntak, E., & Simanuhuruk, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Canva Pada Tema 8 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas V Sd Negeri 16 Urat Timur T.A2022/2023. *Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3).

Somantari, N. P. R. C., Wendra, I. W., & Darmayanti, I. A. M. (2022). Pembelajaran Menulis Teks Berita dengan Menggunakan Metode Information Search di Kelas VIII SMP Dharma Wiweka Denpasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 12(4), 478–487.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (4th ed.). Alfabeta.