

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DIGITAL SCRAPBOOK PADA MATERI
BAGIAN MATA UNTUK SISWA KELAS 5 SDN SAMBIROTO 1**

M. Bagus Gempar Wahyudi¹, Mumun Nurmilawati², Elis Irmayanti³
^{1,2,3}PGSD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri,
¹bagusgempar2233@gmail.com, ²mumunnurmila68@gmail.com,
³elis@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a digital multimedia scrapbook on the material of the parts of the eye for fifth-grade students of SDN Sambiroto 1. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests. The subjects in this study were fifth-grade students of SDN Sambiroto 1 with a total of 20 students. The results showed that the developed media was in the very valid category with an average percentage of 86.5% based on the assessment of material experts and media experts. The media was also declared very practical, indicated by a positive teacher response of 89% and an average student response of 98%. From the effectiveness aspect, all students achieved learning completeness with 100% classical completeness after using the media. Thus, the digital multimedia scrapbook on the material of the parts of the eye was declared suitable for use in learning because it had met the standard criteria of validity, practicality, and effectiveness.

Keywords: media development, learning multimedia, digital scrapbook, parts of the eye

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia digital *scrapbook* pada materi bagian-bagian mata untuk siswa kelas V SDN Sambiroto 1. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sambiroto 1 dengan jumlah siswa keseluruhan 20 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dengan persentase rata-rata 86,5% berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Media juga dinyatakan sangat praktis, ditunjukkan oleh respon positif guru sebesar 89% dan rata-rata respon siswa sebesar 98%. Dari aspek efektivitas, seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar dengan ketuntasan klasikal 100% setelah penggunaan media. Dengan demikian, multimedia digital *scrapbook* materi bagian-bagian mata

dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran karena telah mencapai standar kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Kata Kunci: pengembangan media, multimedia pembelajaran, digital scrapbook, bagian mata

A. Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan bakat, minat, dan kemampuan peserta didik secara optimal sebagai upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pada jenjang sekolah dasar, proses pendidikan menjadi fondasi bagi tahap pendidikan selanjutnya, sehingga pembelajaran perlu dirancang secara bermakna agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif (Pramesti, 2024; Lidia et al., 2018). Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membangun pemahaman peserta didik tentang lingkungan alam dan sosial adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS dirancang secara terpadu karena peserta didik sekolah dasar cenderung memahami fenomena secara holistik (Andreani & Gunansyah, 2023). Pembelajaran IPAS menekankan pada proses penyelidikan ilmiah melalui pengalaman langsung,

pengembangan sikap ilmiah, serta keterampilan prosedural (Palupi & Husamah, 2023).

Namun, dalam praktiknya pembelajaran IPAS masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu materi yang dianggap cukup sulit oleh peserta didik adalah materi bagian-bagian mata. Hasil observasi di kelas V SDN Sambiroto 1 menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan terkait bagian-bagian mata, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta menunjukkan antusiasme belajar yang rendah. Hasil *need assessment* terhadap 20 peserta didik menunjukkan bahwa 62,5% siswa merasa kesulitan memahami materi tersebut. Wawancara dengan guru kelas mengungkapkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan media terbatas pada gambar di LKS, serta belum adanya inovasi media pembelajaran yang interaktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya

keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Permasalahan tersebut menunjukkan pentingnya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat, perhatian, dan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran yang menarik secara visual dan interaktif dapat membantu menyederhanakan materi yang bersifat abstrak. Salah satu bentuk media yang dapat dimanfaatkan adalah multimedia, yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, dan video dalam satu kesatuan pembelajaran. Penggunaan multimedia memungkinkan penyajian materi menjadi lebih konkret dan menarik bagi peserta didik sekolah dasar (Manurung, 2021).

Salah satu inovasi media berbasis multimedia yang dapat digunakan adalah digital *scrapbook*. Digital *scrapbook* merupakan sumber belajar berbentuk buku elektronik interaktif yang memadukan materi pembelajaran dengan elemen visual dekoratif, gambar, serta penjelasan yang dirancang menarik agar peserta didik lebih fokus dalam belajar (Juwita et al., 2025). Secara teoretis, media *scrapbook* mampu meningkatkan daya ingat, pemahaman konsep,

serta motivasi belajar karena menyajikan informasi secara visual dan kontekstual (Nurdian et al., 2024). Media ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih sederhana dan sistematis (Ryatanti et al., 2024).

Beberapa penelitian terdahulu mendukung pemanfaatan media *scrapbook* dalam pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *scrapbook* dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan kategori sangat baik (Faroh et al., 2023). Selain itu, media visual terbukti membantu peserta didik menyerap dan mengingat informasi dengan lebih baik sekaligus menarik perhatian mereka dalam proses pembelajaran (Rambe et al., 2022). Temuan tersebut menunjukkan bahwa media berbasis visual-interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan fenomena dan kajian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia digital *scrapbook* pada materi bagian-bagian mata untuk siswa kelas V SDN Sambiroto 1. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan

efektif dalam membantu peserta didik memahami materi bagian-bagian mata, sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa multimedia digital *scrapbook* pada materi bagian-bagian mata. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Rachma et al., 2023). Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan fleksibel dalam mengembangkan produk pembelajaran.

Tahap *analysis* meliputi analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis karakteristik siswa. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa kelas V SDN Sambiroto 1 untuk mengetahui permasalahan pembelajaran, ketersediaan media, serta metode yang digunakan guru. Analisis materi dilakukan dengan menelaah modul

ajar IPAS berdasarkan Kurikulum Merdeka, mencakup Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta alur tujuan pembelajaran pada materi bagian-bagian mata. Analisis siswa dilakukan melalui angket kebutuhan untuk mengidentifikasi kesulitan belajar, minat, serta preferensi siswa terhadap media pembelajaran.

Tahap *design* berfokus pada perancangan isi materi, alur penyajian, tampilan visual, serta integrasi unsur multimedia dalam digital *scrapbook*. Selain itu, pada tahap ini juga disusun instrumen penilaian untuk mengukur kelayakan media, respons pengguna, dan hasil belajar siswa.

Tahap *development* merupakan proses pembuatan produk sesuai rancangan yang telah disusun. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan isi, tampilan, dan teknis penggunaan media.

Tahap *implementation* dilakukan melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil melibatkan 5 siswa kelas V SDN Sambiroto 1 untuk memperoleh

masuk awal terkait kejelasan materi dan tampilan media. Setelah dilakukan revisi, uji coba kelompok besar dilaksanakan pada 15 siswa kelas yang sama untuk menguji efektivitas media. Pada tahap uji coba kelompok besar ini digunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi bagian-bagian mata.

Tahap *evaluation* bertujuan menilai kualitas multimedia digital *scrapbook* sebelum dan sesudah implementasi. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dengan metode evaluasi yang sesuai, dan hasilnya digunakan sebagai dasar perbaikan produk agar memenuhi standar yang diharapkan.

Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, guru kelas V, serta 20 siswa kelas V SDN Sambiroto 1. Data penelitian dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Data validasi dan respons dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase untuk menentukan kriteria kelayakan dan kepraktisan media. Sementara itu, data hasil belajar dianalisis dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest* untuk

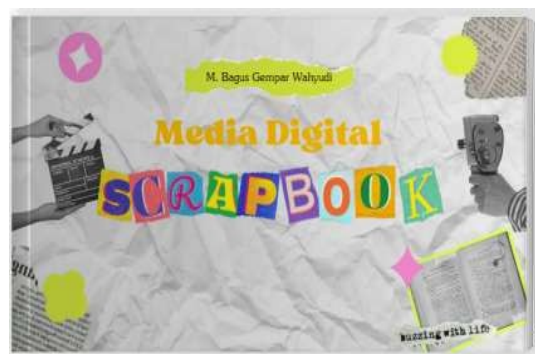
mengetahui peningkatan pemahaman siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia digital *scrapbook* pada materi bagian-bagian mata untuk siswa kelas V SDN Sambiroto 1. Media ini memuat profil, tujuan pembelajaran, materi lengkap dengan pertanyaan pemantik, gambar, video, permainan, dan kuis.

Berikut adalah hasil produk pengembangan yang telah dibuat peneliti.



Gambar 1 Sampul Depan



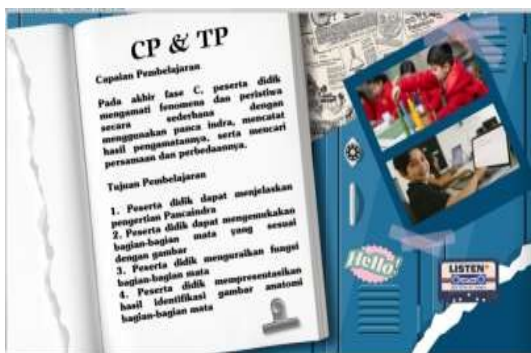
Gambar 2 Tampilan sampul *scrapbook* digital



Gambar 3 Tampilan profil pengembang



Gambar 7 Tampilan halaman materi



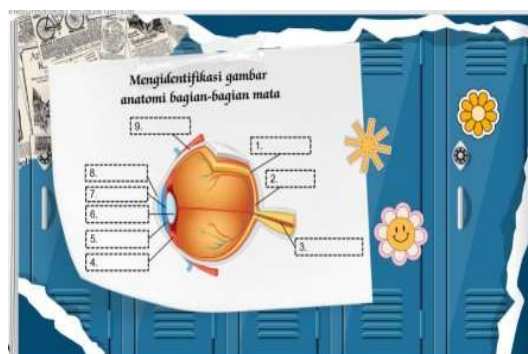
Gambar 4 Tampilan CP dan TP



Gambar 8 Tampilan video pembelajaran



Gambar 5 Tampilan poin-poin materi utama



Gambar 9 Tampilan mengidentifikasi gambar



Gambar 6 Tampilan halaman pengertian panca indra



Gambar 10 Halaman game

2. Kevalidan Media Digital Scrapbook

Kevalidan produk media digital *scrapbook* diperoleh melalui penilaian ahli media dan ahli materi. Berikut adalah hasil penilaian ahli media dan ahli materi.

Tabel 1 Hasil Kevalidan Produk berdasarkan Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

N o	Apek Validasi	Persenta se	Kriteria Kevalidan
1	Ahli Media	80%	Sangat valid
2	Ahli Materi	94%	Sangat valid
	Rata-rata	86,5%	Sangat valid

Tabel 2 Kriteria Kevalidan Presentase Kategori Keterangan Validasi

Presentase	Kategori	Keterangan
$80\% < p \leq 100\%$	Sangat Valid	Sangat valid digunakan
$60\% < p \leq 80\%$	Valid	Boleh digunakan ada revisi kecil
$40\% < p \leq 60\%$	Cukup Valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
$20\% < p \leq 40\%$	Kurang Valid	Kurang valid digunakan
$0\% < p \leq 20\%$	Tidak Valid	Tidak valid untuk digunakan

Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada pada kategori

sangat valid dengan rata-rata persentase 86,5%. Ahli materi menilai kesesuaian isi dengan kurikulum, kebenaran konsep, serta kejelasan bahasa, sedangkan ahli media menilai aspek tampilan, desain visual, dan kemudahan penggunaan. Tingginya tingkat kevalidan menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai sarana pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa media berbasis multimedia yang memadukan unsur visual dan interaktif mampu memperjelas konsep abstrak dan meningkatkan kualitas penyampaian materi (Manurung, 2021).

3. Kepraktisan Media Digital Scrapbook

Kepraktisan pada media digital *scrapbook* dapat diperoleh dari respon guru kelas dan respon siswa kelas V SDN Sambiroto 1. Respon siswa dilakukan pada uji coba kelompok kecil sebanyak 5 siswa dan uji coba kelompok besar sebanyak 15 siswa. Berikut disajikan hasil respon guru dan siswa.

Tabel 3 Hasil Respon Guru dan Siswa

Responden	Persenta se Skor	Keterangan
-----------	------------------	------------

Guru	89%	Sangat Praktis
Siswa terbatas	96%	Sangat Praktis
Siswa luas	100%	Sangat Praktis

Tabel 4 Kriteria Kepraktisan Presentase Kategori Keterangan Validasi

$80\% < p \leq 100\%$	Sangat Praktis	Sangat praktis digunakan
$60\% < p \leq 80\%$	Praktis	Boleh digunakan ada revisi kecil
$40\% < p \leq 60\%$	Cukup Praktis	Boleh digunakan setelah revisi besar
$20\% < p \leq 40\%$	Kurang Praktis	Kurang praktis digunakan
$0\% < p \leq 20\%$	Tidak Praktis	Tidak praktis untuk digunakan

Hasil menunjukkan bahwa respon guru mencapai 89% dengan kategori sangat praktis. Respon siswa pada uji coba terbatas mencapai 96%, sedangkan pada uji coba luas mencapai 100%, dengan rata-rata keseluruhan 98%. Data tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu proses penyampaian materi. Tampilan visual yang berwarna, ilustrasi yang jelas, serta

adanya kuis interaktif membuat siswa lebih fokus dan antusias. Temuan ini sejalan dengan pendapat bahwa media scrapbook mampu meningkatkan motivasi belajar karena menyajikan informasi secara visual dan kreatif (Nurdian et al., 2024).

4. Keefektifan Media Digital Scrapbook

Keefektifan produk dilihat dari hasil pretest dan posttest siswa. Pada uji coba kelompok kecil (5 siswa) dan uji coba kelompok besar (15 siswa). Berikut adalah nilai hasil uji coba kelompok kecil.

Tabel 5 Nilai hasil uji coba kelompok kecil

No	Nama	Nilai		Ket.
		Pretes	Posttes	
		t	t	
1.	EDU	70	80	Tuntas
2.	GSP	70	80	Tuntas
3.	RDA	80	100	Tuntas
4.	MGS	70	80	Tuntas
5.	SARH	80	100	Tuntas

Berikut adalah nilai hasil uji coba kelompok besar.

Tabel 5 Nilai hasil uji coba kelompok besar

No	Nama	Nilai		Ket.
		Pretes	Posttes	
		t	t	
1.	EHI	80	80	Tuntas
2.	FAP	100	90	Tuntas
3.	HAKS	90	80	Tuntas
4.	DS	80	100	Tuntas
5.	INT	100	90	Tuntas

6.	JPS	100	90	Tuntas
7.	JW	80	90	Tuntas
8.	LRJ	80	90	Tuntas
9.	KS	80	90	Tuntas
10.	NAT	80	90	Tuntas
11.	NH	90	100	Tuntas
12.	SJE	90	90	Tuntas
13.	RA	90	90	Tuntas
14.	SVG	100	80	Tuntas
15.	SSU	80	90	Tuntas

Pada uji coba terbatas (5 siswa), rata-rata nilai posttest mencapai 88 dengan ketuntasan klasikal 100%. Pada uji coba luas (15 siswa), rata-rata nilai posttest mencapai 89 dan seluruh siswa memperoleh nilai di atas KKTP (75), sehingga ketuntasan klasikal juga mencapai 100%. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa multimedia digital *scrapbook* efektif membantu siswa memahami materi bagian-bagian mata melalui penyajian visual dan interaktif. Hasil ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa media visual interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep serta daya ingat siswa (Rambe et al., 2022), serta temuan bahwa penggunaan *scrapbook* dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Faroh et al., 2023).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, multimedia digital *scrapbook* pada materi bagian-bagian mata untuk siswa kelas V SDN Sambiroto 1 dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Kevalidan media berada pada kategori sangat valid dengan persentase rata-rata sebesar 86,5% berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Kepraktisan media ditunjukkan melalui respon positif guru dan siswa dengan persentase 89% respon guru dan 98% rata-rata respon siswa yang menyatakan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu proses pembelajaran. Keefektifan media terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan klasikal 100% setelah penggunaan media. Dengan demikian, multimedia digital *scrapbook* layak digunakan sebagai inovasi media pembelajaran IPAS untuk membantu mengkonkretkan materi abstrak dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Adapun saran yang dapat diberikan adalah media ini dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi IPAS lainnya atau diterapkan pada jenjang kelas berbeda untuk

menguji konsistensi efektivitasnya. Penelitian lanjutan juga dapat menambahkan fitur interaktif yang lebih variatif agar media semakin adaptif terhadap kebutuhan belajar siswa di era digital..

DAFTAR PUSTAKA

- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru tentang IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.
- Faroh, N., Ahied, M., Tamam, B., Rosidi, I., & Sutarja, M. C. (2023). Pengembangan Media Scrapbox Untuk Meningkatkan Minat. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 6(2), 94–102.
- 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.
- Lidia, L., Mansur, M., & Muskania, R. T. (2018). Strategi Think Pair Share Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(2), 124–128. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i2.1567>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Nurdian, H., Nisa, K., & Sobri, M. (2024). Pengembangan Media Scrapbook Pada Muatan Materi Makna Pancasila Dan Keberagaman Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 2 Dasan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 09. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30899>
- Palupi, M. A., & Husamah, H. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sdn Summersari 2 Kota Malang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4653–4661. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8155>
- Pramesti, A. A. (2024). Pengembangan Media Scrapbook Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Proceeding Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 338–345.
- Rachma, A. F., Iriani, T., Handoyo, & Sri, S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(08), 506–516.
- Rambe, J. A., Erika, E., & Purba, N. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook terhadap

Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PKn Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7822–7830. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3615>

Ryatanti, E. N., Arvan Junaidi, I., Ratih Ayu, I., PGRI Palembang, U., Jend Yani Lorong Gotong Royong, J. A., Seberang Ulu, K. I., Palembang, K., & Selatan, S. (2024). Pengembangan Media Scrapbook pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V di SD Negeri 95 Palembang. *Journal on Education*, 06(02), 11659–11670.