



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK DIGITAL TEMA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DI KELAS III SD

Ame Prilla Amanda<sup>1</sup>, Dinda Yarshal<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

Korespondensi: [ameamanda740@gmail.com](mailto:ameamanda740@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) menghasilkan media pembelajaran *Scrapbook* Digital pada Tema Perkembangan Teknologi Kelas III SD, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran *Scrapbook* Digital pada Tema Perkembangan Teknologi Kelas III SD. Dari hasil telaah kelayakan oleh ahli materi, ahli media dan respon guru. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dengan mengacu pada model ADDIE. Selanjutnya model tersebut diadaptasi menjadi 3 tahap, yaitu : (1) Analisis (*Analysis*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif. Lembar telaah ahli media terdiri dari 15 pernyataan yang terbagi ke dalam 3 aspek mendapatkan penilaian "Ya" secara keseluruhan. Lembar telaah ahli materi terdiri dari 15 pernyataan yang terbagi ke dalam 4 aspek mendapatkan penilaian "Ya" secara keseluruhan. Lembar telaah respon guru terdiri dari 15 pernyataan yang terbagi ke dalam 4 aspek mendapatkan penilaian "Ya" secara keseluruhan. Secara keseluruhan Hasil Telaah ahli media, ahli materi dan respon guru menunjukkan bahwa sudah mengalami Revisi/perbaikan sehingga menghasilkan media *Scrapbook* digital yang layak untuk digunakan siswa kelas III SDIT Zahra Asy-syifa, Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Scrapbook* Digital, Perkembangan Teknologi.

### Abstract

*This study aims to: (1) produce Digital Scrapbook learning media on the Theme of Technology Development for Class III SD, (2) determine the feasibility of learning media for Digital Scrapbook on the Theme of Technology Development for Class III SD. From the results of the feasibility study by material experts, media experts and teacher responses. This research is a type of research and development with reference to the ADDIE model. Furthermore, the model was adapted into 3 stages, namely: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development. The instrument used to collect data is a questionnaire. The data analysis technique is descriptive qualitative. The media expert's review sheet consists of 15 statements which are divided into 3 aspects which get an overall "Yes" rating. The material expert review sheet consists of 15 statements that are divided into 4 aspects getting an overall "Yes" assessment. The teacher response review sheet consists of 15 statements divided into 4 aspects getting an overall "Yes" assessment. Overall, the results of the study of media experts, material experts and teacher responses indicate that they have undergone revisions/repairs so as to produce digital scrapbook media that are suitable for use by third grade students of SDIT Zahra Asy-Syifa. The results of this development indicate that the use of media in learning is very necessary.*

**Keywords:** Learning Media, Digital Scrapbook, Technology Development.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci kemajuan dan kesuksesan suatu bangsa. Salah satu wujud relevansi pendidikan terhadap zaman adalah dikembangkannya kurikulum. Saat ini pemerintah Indonesia memberlakukan Kurikulum 2013 sebagai kurikulum terbaru. Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006, yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu (Sukmawarti & Hidayat: 2020).

Desyandri, dkk (2017) Pada tingkat sekolah dasar kurikulum tersebut menerapkan pendekatan tematik terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dengan menggunakan tema.

Ilahi & Mohammad Takdir (2020) Peserta didik menemukan informasi secara mandiri dari hasil interaksi dengan lingkungan belajar, sementara guru berperan sebagai fasilitator, mediator dan pembimbing. Pendidikan yang diberikan untuk sekolah dasar harus didasarkan dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Sekolah dasar merupakan fondasi perkembangan anak yang semula tidak tahu menjadi tahu dan semula belum faham menjadi faham.

Menurut Kustandi dkk (2020) menyatakan pengertian media pembelajaran sebagai alat perantara yang digunakan pendidik untuk sarana komunikasi dengan peserta didik dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi *mobile device* dengan sistem operasi android dapat digunakan pendidik untuk menciptakan media belajar yang memuat aspek efektivitas, efisiensi, dan daya tarik. Perangkat mobile tidak hanya digunakan pada media komunikasi, sejalan dengan perkembangan zaman dunia pendidikan melakukan inovasi menciptakan media pembelajaran yang diimplementasikan pada *smartphone* sehingga suasana belajar tidak dibatasi ruang dan waktu (Suryani, 2017).

Untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat (Hidayat & Siti Khayroiyah: 2018).

Berbagai keterbatasan pemahaman dan persepsi guru terhadap proses dan aktivitas pembelajaran menjadi salah satu penyebab guru melaksanakan pembelajaran yang monoton (Sukmawarti, Hidayat: 2020).

Untuk memudahkan siswa dalam mempelajari konsep materi dalam pembelajaran tematik maka dibutuhkan media sehingga terdapat interaksi langsung antara objek dan

subjek pembelajaran, sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri (Hidayat, dkk: 2021).

Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era resolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi (Sukmawarti dkk, 2022). Secara kognitif siswa dibebani dengan banyaknya informasi yang akan mereka temui (Hidayat dkk, 2021).

Menurut Jalinus dan Ambyar (2016) media merupakan “segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif”. Maka dalam menyampaikan pembelajaran yang inovatif dan praktis memerlukan pengembangan media yang menarik sehingga timbul motivasi belajar serta mudah dioperasikan peserta didik kelas III.

Bradley (2007) *Scrapbook* digital merupakan buku elektronik yang mengintegrasikan gambar dan teks yang diperoleh dari surat, artikel dan majalah dalam pembuatannya dibantu *software* dari komputer. Pengembangan media belajar digital *scrapbook* dirancang menarik dengan diselipkan narasi, gambar, audio dan video.

### **Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Mengembangkan Media Pembelajaran *Scrapbook* Digital pada Tema Perkembangan Teknologi Kelas III SD.
2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran *Scrapbook* Digital pada Tema Perkembangan Teknologi Kelas III SD.

### **Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Digital pada Tema Perkembangan Teknologi Kelas III SD.
2. Untuk mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran *Scrapbook* Digital pada Tema Perkembangan Teknologi Kelas III SD.

## **METODE PENELITIAN**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*. Peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE*. *ADDIE* adalah singkatan analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi

(*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) biasa disingkat *RnD* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono (2014).

### **Subjek, Objek dan Waktu Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah Guru kelas III di SDIT Zahra Asyy-syifa Untuk mengetahui respon terhadap kelayakan Media Pembelajaran *Scrapbook Digital* Tema Perkembangan Teknologi.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *R&D (Research and Development)*. Maka objek dalam penelitian ini adalah *Scrapbook Digital* Tema Perkembangan Teknologi Siswa Kelas III SD. Waktu penelitian pengembangan produk berupa *Scrapbook Digital* Tema Perkembangan Teknologi Siswa Kelas III SD bulan Juli 2022.

### **Prosedur Penelitian Pengembangan**

Langkah-langkah penelitian & pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dilapangan. terdiri atas lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

### **Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini berupa angket. Angket digunakan untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden. Menurut Nana Sudjana (2004), kelebihan angket yaitu mudah digunakan atau praktis dan menghemat waktu, tenaga, maupun biaya. Angket merupakan cara pengumpulan data penelitian yang sangat fleksibel serta menyajikan data faktual.

Instrumen pengumpulan data pada pengembangan ini produk yang telah dikembangkan, Dosen terhadap Media *Scrapbook Digital*. Angket tersebut nantinya digunakan sebagai pedoman untuk perbaikan dan penyempurnaan produk.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif berupa lembar penilaian angket yang diperoleh dari komentar ataupun saran yang merupakan hasil dari Telaah oleh Ahli Materi yaitu Dosen dan Ahli

Media yaitu Dosen. Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket Telaah untuk mengetahui apakah Pengembangan Media *Scrapbook Digital* Tema Perkembangan Teknologi layak digunakan dalam pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan yang berupa jawaban “Ya-Tidak”.

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

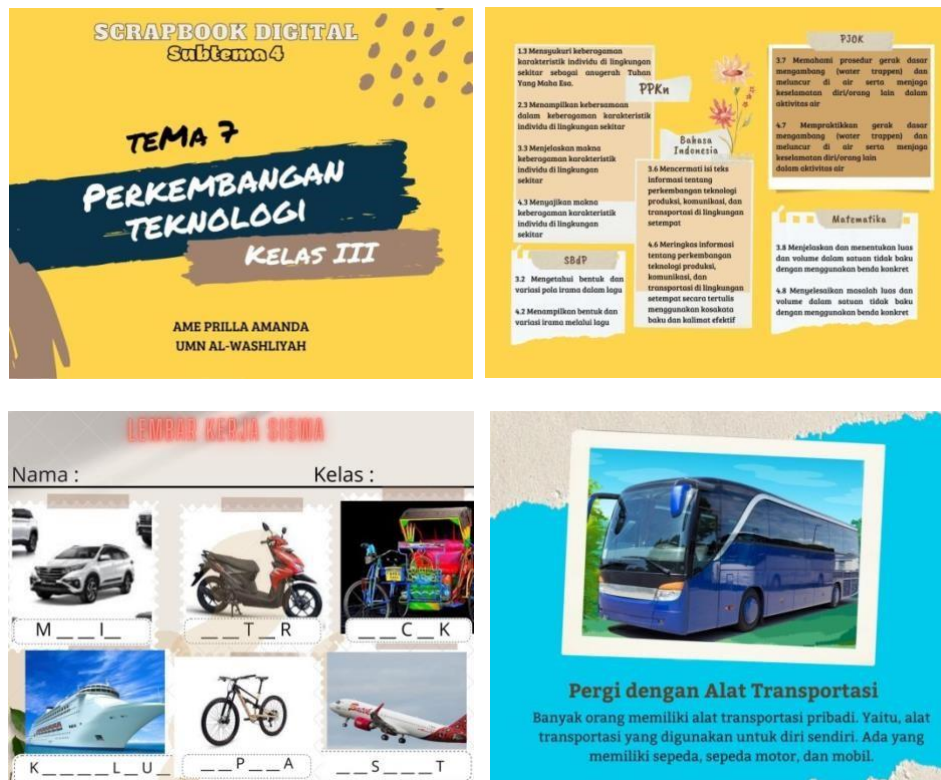
### Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*). Media pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan kemudian ditelaah oleh ahli media, ahli materi dan respon guru. Tahap penelitian & pengembangan yang peneliti lakukan terdiri atas tiga tahap, yaitu :

- Tahap *Analysis* yaitu tahap yang dilakukan peneliti menganalisis pentingnya pengembangan media dan bagaimana mencari tahu kelayakan dan prosedur pengembangan.
- Tahap *Design* (Perancangan) 1) Pemilihan media, Media dipilih menyesuaikan dengan analisis kurikulum, karakteristik siswa dan materi yang diajarkan. 2) Pemilihan Format berdasarkan Kriteria yaitu : a) mengembangkan media *Scrapbook* tema 7 perkembangan teknologi, b) perkembangan teknologi yang terbagi menjadi 5 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, PJOK, SBdP, PKn dan Matematika. c) *Scrapbook digital* berisi materi pengembangan alat transportasi yang dibuat lewat urutan gambar dibuat secara khas dengan paduan kata-kata, d) *Scrapbook digital* dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses pembelajaran khususnya dalam membaca, e) *Scrapbook digital* diantaranya lebih mudah, tahan lama, membuat siswa semangat dan mudah diakses. Rancangan awal pembuatan media a) Menentukan gambar untuk materi berdasarkan tema 7 yaitu perkembangan teknologi, b) Menentukan Template Telusuri template *Scrapbook digital* untuk setiap tema, gaya, dan layout.

Draft Produk dimana pada draft produk lembar pertama menentukan cover media, lembar kedua menentukan kompetensi dasar subtema 4 yaitu pengembangan alat

transportasi, pada lembar ketiga materi pengembangan alat transportasi dan lembar keempat merupakan lembar kerja siswa.



Gambar 1  
Lembar Draft Produk

*Development* (Pengembangan) Pada tahap ini pengembangan media dilakukan sesuai dengan rancangan. Setelah itu, media tersebut akan ditelaah oleh dosen ahli dan guru. Telaah dilakukan untuk menilai validitas isi. Validator diminta memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan berdasarkan butir aspek kelayakan media yang akan dikembangkan serta memberikan saran dan komentar berkaitan dengan isi media yang telah dirancang yang nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam tahap revisi perbaikan dan penyempurnaan media.

### Telaah Ahli Media

Validator media adalah Bapak Muhammad Zulkifli Hasibuan, M.Si. Beliau merupakan dosen di Universitas Muslim Nusantara. Telaah media pembelajaran oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli media sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Telaah oleh ahli media dilihat dari tiga aspek yaitu tampilan desain media *scrapbook* digital, bahasa, dan media dalam

pembelajaran. Dimana pernyataan telaah ahli media dibagi menjadi 3 aspek yaitu : 1) Aspek Tampilan Desain Media *Scrapbook Digital*, 2) Aspek Bahasa, 3) Aspek Media dalam Pembelajaran.

### **Telaah Ahli Materi**

Validator materi adalah Bapak Dr. Samsul Bahri, M.Si Beliau merupakan dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. Telaah media pembelajaran oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli materi sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Telaah materi dilakukan dengan cara memberikan print out materi yang disajikan dalam media pembelajaran untuk dilihat dan dinilai serta memberikan lembar telaah materi. Dimana pernyataan telaah ahli materi dibagi menjadi 4 aspek yaitu : 1) Aspek kesesuaian dan ketepatan materi, 2) Aspek sajian media, 3) Aspek penggunaan media, 4) Aspek ketepatan soal dalam media.

### **Telaah Respon Guru**

Validator respon guru adalah Ibu Nurul Husna Adawiyah, S.Pd dan Ibu Rahmi Fitri Lubis S.Pd.I Beliau merupakan guru kelas III SDIT Zahra Asy-Syifa. Telaah oleh guru bertujuan untuk mengetahui pendapat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran.

### **Pembahasan**

Berdasarkan prosedur pengembangan sebelumnya, telah dihasilkan produk akhir media pembelajaran berupa media *Scrapbook digital*.



**Gambar 2**

**Media dilengkapi dengan Teks dan Gambar**

Berdasarkan gambar di atas, dalam produk media pembelajaran *Scrapbook digital* terdapat teks dan gambar, sehingga media pembelajaran *Scrapbook digital* ini memenuhi syarat sebagai produk dari media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran.

Sebagaimana dijelaskan Sukardi (2010) bahwa “kevalidan suatu instrumen penelitian, tidak lain adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur.” Pengembangan media dilakukan dalam beberapa tahap. Dilihat dari aspek tampilan desain media *scrapbook* digital terdapat 6 indikator, bahasa terdiri dari 3 indikator dan aspek media dalam pembelajaran terdiri dari 6 indikator.

Hasil penelitian ahli materi memperoleh hasil yang baik. Dilihat dari aspek kesesuaian dan ketepatan materi terdapat 7 indikator, aspek sajian media terdiri dari 4 indikator, penggunaan media terdiri dari 2 indikator dan ketepatan soal dalam media terdiri dari 2 indikator.

Hasil penelitian respon guru memperoleh hasil yang baik. Dilihat dari empat aspek yaitu Kesesuaian dan ketepatan materi terdiri dari 6 indikator, Sajian media terdiri dari 4 indikator, Media sesuai dengan karakter peserta didik terdiri dari 4 indikator dan Penggunaan media terdiri dari 1 indikator.

Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan sangat membantu dalam penyampaian materi khususnya tema 7 perkembangan teknologi subtema 4 pengembangan alat transportasi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran.

Pengembangan media dilakukan dalam beberapa tahap. Pengembangan media dilakukan dalam beberapa tahap. Dilihat dari aspek tampilan desain media *scrapbook digital* terdapat 6 indikator, bahasa terdiri dari 3 indikator dan aspek media dalam pembelajaran terdiri dari 6 indikator. Telaah oleh ahli media mendapatkan tanggapan



Penilaian “Ya” menghasilkan bahwa media Layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil penelitian ahli materi memperoleh hasil yang lebih baik Hasil penelitian ahli materi memperoleh hasil yang baik Dilihat dari aspek kesesuaian dan ketepatan materi terdapat 7 indikator, aspek sajian media terdiri dari 4 indikator, penggunaan media terdiri dari 2 indikator dan ketepatan soal dalam media terdiri dari 2 indikator. Mendapatkan tanggapan

Penilaian “Ya”. Adanya Revisi Media *Scrapbook digital* menghasilkan produk berupa media *Scrapbook digital* yang layak untuk siswa kelas III SD.

Hasil penelitian respon guru memperoleh hasil yang baik Dilihat dari empat aspek yaitu Kesesuaian dan ketepatan materi terdiri dari 6 indikator, Sajian media terdiri dari 4 indikator, Media sesuai dengan karakter peserta didik terdiri dari 4 indikator dan Penggunaan media terdiri dari 1 indikator. Telaah respon guru mendapatkan tanggapan Penilaian “Ya” menghasilkan bahwa media Layak digunakan sebagai media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bradley, H.2007.Scrapbook. North America:Ronnie Sellers Productions, Inc
- Desyandri., Vernanda, D. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di <file:///C:/Users/user/Downloads/Article+202-207-0201.pdf>
- Fika, N. A. (2022). Pengembangan Media Animasi Berbantu Powtoon Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4(2), 220-231.
- Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat,2(1), Hal:202-207.
- Hidayat & Siti Khayroiyah. (2018). “Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri” *Jurnal Math Education Nusantara* Vol. 1 (1), 2018, 15-19.
- Hidayat, Sukmawarti, & Suwanto, S. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, 10 (3), e14910312823. Hal : 1-2  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

- Hidayat, A., Mujib, A., & Muslihah, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif Melalui Model Pengembangan Borg Dan Gall. *JPPM Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 159-167.
- Ilahi, Mohammad Takdir. 2020. Pendidikan Inklusi: Konsep dan Aplikasi. Jogjakarta: ArRuzz Media
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). Media dan Sumber Belajar. Jakarta : Kencana, 12-14.
- Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah. Dalam Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Kustandi, Cecep., dan Darmawan, Daddy. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana. Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah 4 (pp.163-174)
- Rangkuti, D., Lubis, S. I., Salayan, M., Sari, D. E., & Mujib, A. (2022). Development of Learning Tools Assisted by Manipulative Teaching Aids Through Problem-Based Learning. *Development*, 5(2).
- Sudjana, Nana. 2004. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung :Sinar Baru Algensido Offset.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,
- Sukardi. 2010. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Sukmawarti & Hidayat. (2020). "Implementasi worksheet berbasis budaya pada Matematika SD". Makalah disajikan pada Seminar Hasil Penelitian 2020. UMN Al Washliyah. 28 April 2021. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1554>
- Sukmawarti & Rangkuti, C. J. S., 2022. *Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring*. IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(2), 565-572. *Irje: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 565-572.
- Sukmawarti, Hidayat (2020). *Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics*. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 536, 78-92.

Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi*

Suryani, 2017. Media Pembelajaran Yang Diimplementasikan Pada *Smartphone*. Edisi Pertama. Cetakan Pertama. Graha Ilmu. Yogyakarta

Triskawati, T., & Silalahi, B. R. (2021). Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 55-67.

Yusuf, R. (2020). Analisis Kualitas Butir Soal Ujian Nasional Mata Pelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Didactic Mathematics*, 1(3), 158-164.

Yusuf, R., Dewi, F. P., & Mujib, A. (2022). Generalisasi Bilangan Kromatik Pada Beberapa Kelas Graf Korona. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 192-201.