

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

SKRIPSI

Diajukan Untuk Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

RESTU AJENG SELFINA MAHARANI

NPM : 2114060190

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU
REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2025**

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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. Keterampilan berbahasa memungkinkan siswa memperoleh kesadaran diri, memahami budaya mereka sendiri dan budaya orang lain, mengkomunikasikan gagasan dan emosi secara efektif, terlibat secara aktif dalam masyarakat pengguna bahasa, dan memanfaatkan kapasitas analitis dan kreatif mereka (Julaeha & Altaftazani, 2021). Salah satu keterampilan dalam bahasa Indonesia adalah membaca.

Membaca adalah keterampilan yang harus dimiliki setiap orang, karena memungkinkan kita memperoleh beragam informasi dan memperluas pengetahuan. Membaca melibatkan penyajian simbol-simbol kepada siswa, yang berfungsi sebagai stimulus untuk membantu mereka mengingat informasi. Melalui proses ini, anak dapat mengembangkan pemahaman berdasarkan pengalamannya sebelumnya. Secara tidak langsung, individu dapat memperoleh informasi dari orang lain melalui membaca. Selain itu, membaca memungkinkan individu untuk meningkatkan kosa kata mereka dan mengumpulkan kata-kata secara sistematis untuk memahami makna dan maksud teks. Pembaca dapat mengambil kesimpulan sendiri

berdasarkan penalarannya sendiri (Natalia et al., 2020). Salah satu materi yang diajarkan dan fokus pada keterampilan membaca adalah 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).

Pembelajaran materi teks informatif di sekolah dasar mengalami penurunan. Terdapat siswa yang kurang tertarik untuk mempelajari materi teks informatif dikarenakan hanya menyimak materi yang disampaikan guru melalui metode ceramah. Permasalahan ini diperkuat dengan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV SDN Tarokan 3. Berdasarkan hasil observasi melalui kegiatan proses belajar siswa di kelas pada pembelajaran teks informatif diketahui bahwa siswa kesulitan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru mengenai materi teks informatif. Siswa senang berbicara sendiri ketika guru menyampaikan materi pembelajaran. Menurunnya nilai hasil belajar pada materi teks informatif.

Pada wawancara yang telah dilakukan bersama guru wali kelas IV SDN Tarokan 3 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.

Berdasarkan 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. Nilai KKM yang telah ditentukan tersebut yaitu 75. Sedangkan, hanya 22% atau 9 siswa kelas IV sudah berada di atas KKM. Rendahnya nilai hasil belajar yang diperoleh siswa disebabkan oleh berbagai hal yaitu siswa tidak memahami kosakata, siswa tidak bisa merangkai kata dari teks informatif, dan siswa kurang memahami struktur teks informatif. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap kemampuan hasil belajar yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang dapat diberikan oleh peneliti yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar. Media pembelajaran mengacu pada alat yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan pembelajaran internal dalam konteks paradigma pembelajaran langsung. Dalam hal ini, guru berperan sebagai pemberi ilmu pengetahuan dan harus memanfaatkan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk memperlancar proses belajar mengajar. Media dapat dimanfaatkan untuk memancing pikiran, emosi, memusatkan perhatian, dan meningkatkan bakat atau keterampilan peserta didik dengan maksud merangsang proses belajar (Ramadani et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang penting untuk digunakan oleh para guru terhadap muridnya. Dengan media pembelajaran, pembelajaran di kelas dapat menjadi lebih efektif dan efisien karena siswa dapat memahami yang mereka dapat menjadi lebih jelas. Jenis jenis media pembelajaran dapat dibagi menjadi audio, visual, dan audio-visual. Media tersebut dapat membantu siswa yang mempunyai gaya belajar audio dan visual. Salah satu keutamaan proses pembelajaran ditentukan oleh daya tarik rancangan pembelajaran yang teratur. Media yang digunakan oleh pendidik adalah bagian terpenting dari proses desain pembelajaran. Penggunaan media yang menarik mampu menjadikan seseorang termotivasi dan mau mengeksplor kreativitas dalam dirinya. Peningkatan kreativitas dilakukan menggunakan media yang fleksibilitas dan kebaruan dalam kriteria baik, sedangkan aspek orisinalitas memenuhi kriteria cukup baik. 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. *Scrapbook* dapat berfungsi sebagai media penyampaian ilmu dalam proses pembelajaran. Seni itu berkesan dan meninggalkan aspek dekoratif dari media kertas ini dapat diamati. Jika dirancang secara kreatif bisa sangat menawan dan cocok untuk digunakan. Penggunaan media *scrapbook* dapat menarik minat dan rasa ingin tau siswa mengenai media tersebut. Dalam media *scrapbook* mengandung unsur-unsur seni rupa mulai dari warna, bentuk, tekstur dan gelap terang (Muktadir

et al., 2020). Dalam pembuatan media *scrapbook* dapat menggunakan bantuan platform multimedia interaktif.

Multimedia interaktif di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik (Manurung, 2021a). Multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki karakteristik interaktif dan mudah dioperasikan dapat menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan materi dalam media. Maka dari itu bisa menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran serta materi pembelajaran yang menarik (Abdahamidah Putri et al., 2021).

Media *Scrapbook* tergolong dalam salah satu bentuk multimedia. Memanfaatkan multimedia interaktif *scrapbook* akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pengajaran memerlukan penggunaan presentasi tampilan yang dapat dilihat, dibaca, dan dioperasikan oleh siswa. Fokusnya pada penyampaian informasi melalui media dan merangsang rasa ingin tahu siswa sepanjang kegiatan pembelajaran. Media ini dirancang dengan mudah dengan mengatur dan menggabungkan gambar, catatan, dan dekorasi dengan cara yang diinginkan. Memanfaatkan multimedia interaktif *Scrapbook* yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam materi teks informatif (Situmorang et al., 2023).

Berdasarkan uraian 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. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan menjawab pertanyaan guru mengenai materi teks informatif
2. Sebanyak 78% atau 32 siswa kelas IV memperoleh nilai ulangan di bawah KKM. Nilai KKM yang telah ditentukan tersebut yaitu 75. Sedangkan, hanya 22% atau 9 siswa kelas IV sudah berada di atas KKM.
3. Rendahnya nilai hasil belajar yang diperoleh siswa disebabkan oleh berbagai hal yaitu siswa tidak memahami kosakata, siswa tidak bisa merangkai kata dari teks informatif, dan siswa kurang memahami struktur teks informatif.
4. Siswa kurang tertarik dengan pembelajaran bahasa Indonesia materi teks informatif dikarenakan hanya menyimak materi yang disampaikan guru melalui metode ceramah.
5. Guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi teks informatif.

6. Saat menyampaikan materi pembelajaran, guru hanya menggunakan buku paket yang telah disediakan oleh sekolah.
7. Kurangnya inovasi media pembelajaran berbasis digital dalam materi teks informatif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah adalah :

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif *Scrapbook* pada materi menjelaskan teks informatif siswa kelas IV SDN Tarokan 3?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif *Scrapbook* pada materi menjelaskan teks informatif siswa kelas IV SDN Tarokan 3?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif *Scrapbook* pada materi menjelaskan teks informatif siswa kelas IV SDN Tarokan 3?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, berikut tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif *Scrapbook* pada materi menjelaskan teks informatif siswa kelas IV SDN Tarokan 3
2. Untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif *Scrapbook* pada materi menjelaskan teks informatif siswa kelas IV SDN Tarokan 3
3. Untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif *Scrapbook* pada materi menjelaskan teks informatif siswa kelas IV SDN Tarokan 3.

E. Sistematika Penulisan

1. BAB 1 Pendahuluan

Bab 1 terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, dan sistematika penulisan.

2. BAB II Landasan Teori

Bab ini dimaksudkan untuk mengungkapkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan.

3. BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang model pengembangan produk, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba model/ produk, validasi model/ produk, dan instrumen pengumpulan data.

4. BAB IV Deskripsi, Interpretasi, dan Pembahasan

Bab ini berisi hasil studi pendahuluan, pengujian model terbatas, pengujian model perluas, validasi model, dan pembahasan hasil penelitian.

5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Saran

Bab ini berisi tentang simpulan, implikasi, dan saran mengenai produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.

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.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Azizah, N., Putri, D. P., & Setiyani, S. (2020). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan Dan Tumbuhan. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2), 99–110. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3564>
- Enia Listikal, & Andria Catri Tamsin. (2023). Struktur Dan Kaidah Kebahasaan Teks Berita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 17 Kerinci. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(2), 01–10. <https://doi.org/10.55606/lencana.v1i2.1397>
- Eryani. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Cerita (Novel) Sejarah Siswa Kelas XII. AKL 2 SMK Negeri 1 Dumai Tahun Ajaran 2022/2023. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 9(11), 211–221.
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>
- Firdaus, W., & Tamsin, A. C. (2019). Karakteristik Struktur Dan Kebahasaan Teks Berita Karya Siswa Kelas VIII Smp Negeri 12 Padang. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(4), 35. <https://doi.org/10.24036/106909-019883>
- Julaeha, N., & Altaftazani, D. H. (2021). Pembelajaran Mencermati Isi Teks Informasi Menggunakan Metode Project Based Learning pada Siswa Kleas 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.
- Khairunnisa, K., & Ain, S. Q. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal*

- Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5519–5530.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3198>
- Mahardika, A. I., Santana Purba, H., & Permana, A. (2022). The Development of Web-Based Interactive Learning Media on Static Electricity Materials With Tutorial Model. *Physics Education Journal*, 5(1), 2022–2023.
- Manurung, P. (2021a). 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>
- Manurung, P. (2021b). MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19. *Reformasi*, 14(2), 162–179. <https://doi.org/10.33366/rfr.v11i2.2654>
- 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.
- Morissan. (2017). *MANAJEMEN PUBLIC RELATIONS: STRATEGI MENJADI HUMAS PROFESIONAL*. Prenada Media Group.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- 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>
- Natalia, D., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi kemampuan membaca dan memahami teks pada siswa kelas III SDN buluh 3 socah. *LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 613–617.
- 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>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Badan Penerbit UNM.
- Prayoga, A. A., Tyaswanti, A. T., Saptomo, S. W., & ... (2024). Analisis Penulisan Struktur Teks Berita Karya Siswa Kelas Fase F Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal ...*, 6(2), 1064–1073.
- Qolbiyah, G., Kurniasih, S., & Sundari, F. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Tema Cita-Citaku Subtema Aku Dan Cita-Citaku Pembelajaran 1. *Jurnal Holistika*, 6(2), 65.

<https://doi.org/10.24853/holistika.6.2.65-72>

- Rahayu, A., Nursalim, & Fitri, A. (2021). HAKIKAT PERENCANAAN PEMBELAJARAN BAHASADAN SASTRA INDONESIA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 192–201.
- 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.
- Sahri, A., & Asmoko, W. (2023). Perancangan Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Adobe Animate. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 1–9. <https://doi.org/10.26418/ekha.v6i1.60519>
- Siregar, N., Jalal, M., Jayanti, T., Islam, U., Sulthan, N., Saifuddin, T., Islam, U., Sulthan, N., Saifuddin, T., Islam, U., Sulthan, N., Saifuddin, T., & Tematik, P. (2022). PENERAPAN MEDIA SCRAPBOOK PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA SISWA KELAS V MI AL - MUNAWWARAH. *Panca Widha : Jurnal Praktik Dan Kebijakan Pendidikan Indonesia*, 1(2), 26–38.
- 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.
- Suparlan, S. (2021). Ketrampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Fondatia*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1088>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.

<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

- Triana, P., Widowati, H., & Achyani, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa Pada Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(2), 163. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>
- Wulandari, E., Annidya Putri, I., & Napizah, Y. (2022). Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22834>
- Zalukhu, J. J., Telaumbanua, D., & Ziliwu, D. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Materi Sistem Ekskresi Pada Manusia. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 473–485. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.62>