



## Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Cerita Dongeng Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Yuwirda Saimona<sup>1)</sup>, Feniareny<sup>2)</sup>, Bambang Hermansah<sup>3)</sup>, Mega Prasrihamni<sup>4)</sup>

<sup>1-4)</sup> Universitas PGRI Palembang, Kota Palembang, Indonesia

Corresponding E-mail: [megaprasrihamni@gmail.com](mailto:megaprasrihamni@gmail.com)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received: 21-10-2022

Revised: 14-11-2022

Accepted: 18-11-2022

### ABSTRACT

The goal is to produce a scrapbook digital media based on fairy tale stories in the learning of Indonesian grade IV SD Negeri 235 Palembang that is valid, practical and has potential effects. This type of research uses (Research and Development) using the ADDIE model. The subjects in this study were grade IV elementary school students who numbered one to one as many as 4 students and small groups as many as 8 students. Data collection instruments are in the form of media validation sheets by validators, practical questionnaire sheets from students and documentation. Based on the results of the study obtained an average of 85.3% with a very valid category, from the results of the student response questionnaire, namely one to one by 89.5% and small group 87.1% with the very practical category, and the test results of the questions with the results of 86.6% with the category of very potential effects. Based on the validation results, practicality results, and potential effectiveness results, it is concluded that this scrapbook digital media is very feasible to be used in learning Indonesian.

### Keywords:

Digital Scrapbook

Fairy Tale Stories

Bahasa

ADDIE Models

### ABSTRAK

Memiliki tujuan yaitu untuk menghasilkan media *digital scrapbook* berbasis cerita dongeng pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 235 Palembang yang valid, praktis dan efek potensial. Jenis Penelitian menggunakan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE. Adapun subjek pada penelitian ini siswa kelas IV SD yang berjumlah *one to one* sebanyak 4 siswa dan *small group* sebanyak 8 siswa. Instrument pengumpulan data berupa lembar validasi media oleh validator, lembar angket praktis dari siswa dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata sebesar 85,3% dengan kategori sangat valid, dari hasil angket respon siswa yaitu *one to one* sebesar 89,5% dan *small group* 87,1% dengan kategori sangat praktis, dan hasil uji test soal dengan hasil 86,6% dengan kategori sangat efek potensial. Berdasarkan hasil validasi, hasil kepraktisan, dan hasil keefek potensial disimpulkan bahwa media *digital scrapbook* ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia

### How to cite:

Saimona, Y., Feniareny, F., 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. DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i2.119723>

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dapat dirasakan pada dunia pendidikan di Indonesia dan dunia. *The industrial revolution 4.0 and 21st-century skills leave fundamental problems in the implementation of 2013 curriculum teaching materials with an integrated thematic approach in elementary school* (Desyandri et al., 2021). Pada era saat ini pendidikan diuntut untuk mengembangkan media pendidikan yang menggunakan teknologi. Salah satu perkembangan teknologi saat ini siswa dapat menemukan sumber dan materi pada internet. Dalam pendidikan teknologi juga sering dipakai dalam menyampaikan materi saat pembelajaran berlangsung. Menurut (Pribadi, 2017: 223) menyatakan bahwa cara manusia melakukan aktivitas belajar pada saat ini sangat berbeda dengan apa yang dilakukan sebelumnya. Hal ini disebabkan dengan adanya perkembangan teknologi komputer dan jaringan yang berlangsung dengan sangat pesat telah memberikan dampak yang signifikan terhadap metode kegiatan dalam pendidikan dan pembelajaran. Pembelajaran harus memiliki tujuan yang harus dicapai. Pada pembelajaran memiliki komponen yaitu: Pendidik, Peserta didik, tujuan pembelajaran, materi, media, model dan teknik yang digunakan dalam pembelajaran.

Menurut (Darmawan & Kusnadi, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan. Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa atau anak didiknya, membuat mereka dapat belajar dengan sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. *Media was to motivate the students to study social science thoroughly, anytime and anywhere without being limited by space and time* (Miaz et al., 2018). Di samping itu, media video pembelajaran efektif dilaksanakan pada masa pandemi Covid-19, karena memudahkan pendidik dalam mengajarkan materi serta memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran (Ridha, 2021). Komponen yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu seperti media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dipergunakan dalam mengajar agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah oleh pendidik dan peserta didik. Sadiman menyatakan bahwa, "Media adalah alat perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, yakni media adalah wadah dari pesan oleh sumbernya yang akan diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang akan diterima disebut intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses dalam kegiatan pembelajaran" (Darmawan & Kusnadi, 2020).

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang berbasis konteks. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Didalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat tahapan, yaitu membangun konteks, model, keterampilan mengolah teks secara kelompok maupun individual. Pembelajaran bahasa Indonesia juga dapat mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam kegiatan menulis. Menulis merupakan keterampilan bahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, mendengar, membaca dan menulis.

Keterampilan menyimak menurut Tarigan "Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi." Untuk mendapatkan informasi, menangkap isi serta makna komunikasi yang disampaikan melalui ujaran bahasa secara lisan (Gusmaidar, 2016: 15). Menulis merupakan suatu kegiatan menuangkan ide pikiran dan gagasan kedalam bentuk tulisan, menulis dapat diartikan sebagai cara kita menceritakan sesuatu kepada pembaca. Menurut Crimmon dalam (Mardiyah, 2016: 3) Menulis merupakan kegiatan untuk menggali pikiran dan perasaan suatu subjek dengan memilih hal-hal yang akan dituliskan, dan menentukan cara menuliskannya sehingga pembaca dapat memahami dengan mudah dan jelas.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat memicu pikiran dan perasaan dalam minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018: 103). Media sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Laduni & Desyandri, 2021). Senada dengan apa yang dikatakan oleh Rurt Lautfer didalam (Tafonao, 2018: 103) Jika media pendidikan merupakan salah satu perlengkapan bantu buat mengajar untuk guru buat mengantarkan modul pendidikan, Tingkatkan kreatifitas siswa serta tingkatkan atensi siswa dalam proses pendidikan. Dengan media siswa hendak lebih termotivasi untuk belajar mendesak siswa menulis, berdialog serta terus berimajinasi dan menjadi terangsang. Pada materi cerita dongeng yang merupakan cerita yang berkembang sudah lama tetapi berbentuk cerita fiksi, yakni cerita yang belum tentu terjadi. Menurut Priyono mengemukakan bahwa "Cerita Dongeng merupakan cerita khayalan atau cerita yang mengada-ada serta cerita yang tidak masuk akal dan dapat ditarik manfaatnya. Jadi cerita dongeng merupakan cerita yang terkadang diluar akal sehat (Ardini, 2012: 46) .

Berdasarkan hasil Observasi yang telah penulis lakukan Pada tanggal 26 Januari 2022 bersama salah satu guru di SDN 235 Palembang, Dari hasil observasi tersebut guru mengatakan bahwa siswa masih kesulitan memahami materi pelajaran khususnya cerita dongeng. Siswa masih kesulitan memahami materi yang disampaikan, Siswa hanya dapat membaca materi dari buku tematik dan dibantu dengan penjelasan dari guru. Pada materi cerita dongeng guru hanya menjelaskan materi dengan pemahaman guru saja yang mengikuti dari buku tematik dan buku paket, maka dari itu kesulitan yang dialami oleh siswa yaitu kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, karena penyampaian materi masih menggunakan media seadanya hanya menggunakan buku dan penjelasan dari guru dan juga karena daya serap siswa dalam memahami materi itu berbeda-beda. Materi yang disampaikan guru juga membuat siswa lebih merasa bosan dan kurang aktif dalam kegiatan belajar dikelas. Guru lebih cenderung menyampaikan materi dengan metode ceramah yang terlalu monoton, sehingga seharusnya guru merupakan peran aktif dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut terjadi karena kurangnya pengetahuan guru dalam pemahaman pentingnya media pembelajaran untuk penyampaian materi didalam proses pembelajaran dikelas. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti membuat produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yakni pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis cerita dongeng. Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang baik dan menarik perhatian siswa dalam proses belajar agar siswa lebih memahami materi pembelajaran.

Perkembangan sumber belajar media telekomunikasi saat ini semakin canggih dalam pendidikan di Indonesia dan menyeluruh di seluruh bidang keilmuan, tak terlepas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia perkembangan sumber belajar pendidikan yang berbasis multimedia sangatlah minim, misalnya dengan mengembangkan media pembelajaran *digital scrapbook* yang termasuk baru di kalangan masyarakat, sudah berkembang di kota-kota besar dan lingkungan akademik di Indonesia (Hermansah, Endie, Hidayad, 2020: 58). Maka dari itu, perlunya variasi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan dapat menghadirkan situasi belajar yang konkret ke dalam kelas, sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *digital scrapbook*.

*Scrapbook* berasal dari bahasa Inggris "*scrap*" yang berarti sisa, potongan dan "*book*" berarti buku. Menurut Hardiana didalam (Puspita Sari, Tarmizi, & Yuliantini, 2020: 337) *scrapbook* adalah seni menempel pada sebuah media yang biasa digunakan seperti kertas, Seperti menempelkan foto, barang sisa, dan lainnya sesuai kreatifitas. Selain itu *scrapbook* dapat membuat catatan penting yang berkaitan dengan gambar, kata-kata atau rencana dan materi pelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran *scrapbook* yang dikemas dalam bentuk buku digital dengan potongan gambar yang menarik diharapkan dapat menambah kreatifitas dan keaktifan siswa, dengan begitu siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pengembangan (*Research and Development/ R&D*) dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation (ADDIE)*.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 235 Palembang pada saat jam pelajaran Bahasa Indonesia.

### **Subjek/Responden Penelitian**

Subjek dari penelitian ini merupakan 20 orang siswa kelas IV SD Negeri 235 Palembang. Adapun subjek pada penelitian ini siswa kelas IV SD yang berjumlah *one to one* sebanyak 4 siswa dan *small group* sebanyak 8 siswa

---

## Prosedur

Menurut (Winarni, 2018: 263), model pengembangan ADDIE terdapat beberapa tahapan pengembangan yaitu:

### *Analysis*

Pada tahap *analysis* kegiatan yang dilakukan yakni menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dan menganalisis keefektifan serta syarat-syarat pengembangan media pembelajaran *scrapbook*. Adapun beberapa analisis yang akan dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian yaitu 1) analisis kebutuhan yaitu tahap analisis kebutuhan yang diperoleh dari guru berguna untuk memahami permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan proses pembelajaran cerita dongeng; 2) analisis kurikulum; tahapan analisis kurikulum yang dilakukan peneliti yaitu pada kurikulum 2013. Bagian dari kurikulum 2013 yang telah dianalisis adalah tentang kompetensi inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), serta tujuan pembelajaran pada materi cerita dongeng; dan 3) analisis media. Media yang digunakan pendidik

### *Design*

*Design* merupakan kegiatan merancang produk sesuai dengan kebutuhan. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini yakni media pembelajaran *scrapbook* cerita rakyat berbasis cerpen pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pada tahap ini yang dilakukan ialah membuat flowchart yakni rancangan awal media pembelajaran *scrapbook*.

### *Development*

Pada tahap ini peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Pengembangan (*Development*) merupakan kegiatan pembuatan dan pengujian produk. Tahap pengembangan dibedakan menjadi 3 validasi yakni: 1) validasi ahli materi, bahan ajar berbantuan kartu huruf yang dikembangkan di validasi oleh dosen Universitas PGRI Palembang; 2) validasi ahli media; 3) validasi ahli bahasa; 4) Penyebaran Angket Respon Siswa. Setelah diujicoba pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar, peneliti memberikan angket respon siswa dengan tahap *one to one* dan *small group* mengenai bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti.

### *Implementation*

Kegiatan *development* merupakan rancangan produk sesuai dengan *flowchart* atau rancangan awal yang telah dibuat. Beberapa hal yang akan dilakukan oleh peneliti dalam tahapan ini, yakni 1) *Prototype 1* yaitu *Prototype 1* merupakan desain awal yang digunakan untuk membuat media pembelajaran *scrapbook* yang terdiri dari materi cerita rakyat berbasis cerpen. Pada *Prototype 1* yang dibuat cover yang dibuat dengan semenarik mungkin. Setelah itu dilanjutkan dengan kata pengantar, kompetensi dasar dan indikator pencapaian dari materi cerita rakyat berbasis dongeng; 2) validasi *Prototype*, yaitu setelah *prototype 1* yakni media pembelajaran *scrapbook* dilakukan validasi 1 dengan memberikan lembar validasi kepada ahli pakar. Setelah di validasi 1 maka dilakukan revisi untuk perbaikan, masukan komentar dan saran oleh para validator yang memvalidasi *prototype* dan akan

menghasilkan *prototype 2*; 3) *Protptype 2*, yaitu *prototype 2* merupakan hasil dari *prototype* yang telah divalidasi dan di revisi yang telah sesuai dengan komentar dan masukan dari para ahli pakar yang telah mengisi lembar validasi produk, dan siap di uji coba; dan 4) uji Coba Satu-satu (*One-to-one*), yaitu Setelah itu dapat melakan uji coba produk dengan cara (*one-to-one*). Maka peneliti menguji produk dengan siswa secara individual untuk mengetahui kekurangan dari produk yang telah dibuat dan di validasi oleh para ahli. Setelah itu hasil dari uji produk yang telah dilakukan akan di revisi dan menghasilkan *prototype 3*.

### ***Evaluation***

Tahap evaluasi yakni tahap akhir dari pengembangan model ADDIE, tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan media, valid dan praktis serta kekurangan dan kelebihan dari *prototype*,

### **Data, Teknik Pengumpulan, dan Intsrumen**

Data dikumpulkan, dengan instrumen angket dan dokumentasi. Angket terbuka akan ditujukan kepada guru sedangkan angket tertutup akan diberikan kepada siswa.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan untuk memperoleh media pembelajaran scrapbook yang berkualitas dengan memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tahap-tahap model pengembangan ADDIE yaitu:

### ***Analysis***

1. Analisis Kebutuhan adalah informasi yang telah diperoleh dari guru kelas IV SD Negeri 235 Palembang didapatkan bahwa metode pembelajaran yang dilakukan guru ialah menggunakan metode konvensional. Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran digital scrapbook berbasis cerita dongeng ini ditunjuk untuk siswa kelas IV SD.
2. Analisis Kurikulum
  - a. Kompetensi Inti (KI): pada KI.3 yaitu memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah dan KI.4 menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
  - b. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator pada 3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya)
  - c. Indikator adalah 3.5.1 Menemukan sifat-sifat tokoh berdasarkan cerita, dongeng dan sebagainya, 3.5.2 Menguraikan pendapat pribadi mengenai sifat tokoh yang patut dicontoh baik secara lisan maupun tulisan; dan 3.5.3 Memahami unsur-unsur intrinsik dalam cerita dongeng



d. Tujuan Pembelajaran adalah dengan kegiatan melihat dan membaca materi cerita dongeng semut dan belalang, siswa dapat memahami tokoh-tokoh dalam dongeng, dengan kegiatan membaca dan penjelasan guru siswa dapat memahami unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam cerita dongeng, dan dengan kegiatan latihan siswa dapat menguraikan pendapat mengenai tokoh yang patut dicontoh baik secara lisan maupun tulisan dengan sistematis.

### 3. Analisis Media

Media yang digunakan pendidik sebelumnya hanya menggunakan buku tematik, buku paket dan tambahan penjelasan dari guru saja.

#### Design

Adapun tahapan dalam desain ini yakni penyusunan garis besar isi media (GBIM), penulisan narasi, pembuatan *flowchart diital scrapbook*, pembuata *storyboard digital scrapbook*,

#### Development

Pada pengembangan Para ahli akan menilai validasi dan kesesuaian yang menjadi validator *digital scrapbook* tersebut adalah ahli materi, ahli media, ahli bahasa. Setiap para ahli memberikan penilaian berdasarkan angket evaluasi yang disusun berdasarkan *referensi* dan kebutuhan dalam *digital scrapbook* selanjutnya peneliti melakukan tahap revisi produk Adapun hasil analisis data sebagai berikut:

**Tabel 1. Analisis Angket Validasi**

No	Validasi Ahli	Skor %
1.	Ahli 1	83,7%
2.	Ahli 2	83,7%
3.	Ahli 3	88,6%
<b>Jumlah</b>		<b>256%</b>

(Sumber: Data Penelitian, 2022)

Keseluruhan validasi media *digital scrapbook* mendapat nilai 85,3% yang berarti termasuk kriteria “**Sangat Valid**”. Setelah revisi yang diberikan para validator selanjutnya dilakukan menilai kepraktisan dengan tahap *one to one* (evaluasi perorangan) dan *small group* (kelompok kecil).

#### 1. One to One (evaluasi perorangan)

Berikut adalah rekapitulasi hasil angket respon siswa *one to one* yang dilaksanakan kepada 4 dari siswa dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah.

**Tabel 2. Data Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siwa one to one**

No	Nama Siswa	Pernyataan														Persentasi (%)	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	Khanza	5	5	4	3	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	90%	Sangat Praktis
2	Nadira	5	5	3	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	88,5%	Sangat Praktis
3	Fathir	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	3	90%	Sangat Praktis
4	Fauzan	3	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	90%	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>																<b>358,5%</b>	
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>																<b>89,5%</b>	
<b>Kategori</b>																<b>Sangat Praktis</b>	

(Sumber : Data Penelitian, 2022)

Dari tabel 4.10 pada hasil angket respon siswa yang telah dilakukan dengan 4 orang siswa mewakili kemampuan tinggi, sedang, dan rendah diketahui bahwa siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap pernyataan dalam penggunaan media *digital scrapbook* ini. Sebesar 89,5%, berdasarkan hasil analisis data maka produk ini dapat dinyatakan “Sangat Praktis”.

## 2. Small Group (kelompok kecil)

Rekapitulasi hasil angket respon siswa *small group* yang dilakukan kepada 8 siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, rendah.

**Tabel 3. Data Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa Small Group**

No	Nama Siswa	Pernyataan														Persentasi (%)	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	Assyifa	4	4	4	5	3	5	4	4	4	5	5	4	5	4	85,7%	Sangat Praktis
2	Fitkar	3	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	88,5%	Sangat Praktis
3	Bintang	4	5	3	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	85,7%	Praktis
4	Tegar	3	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	88,5%	Praktis
5	Khiran	3	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	87,1%	Praktis
6	Alika	5	5	4	4	5	5	5	3	4	4	4	5	4	4	87,1%	Praktis
7	Annisa	5	4	5	4	4	4	3	5	5	4	5	4	4	5	87,1%	Praktis
8	Rindu	5	5	5	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	4	87,1%	Praktis
		<b>Jumlah</b>														<b>696,8%</b>	
		<b>Rata-rata Keseluruhan</b>														<b>87,1%</b>	
		<b>Kategori</b>														<b>Sangat Praktis</b>	

(Sumber: Data Penelitian, 2022)

Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil angket respon siswa diperoleh kesimpulan secara keseluruhan hasil angket respon siswa terhadap media *digital scrapbook* berbasis cerita dongeng yang dikembangkan rata-rata keseluruhan anget respon siswa diperoleh sebesar 87,1% dengan kriteria “Sangat Praktis”.

## Implementasi (Implementation)

*Digital Scrapbook* diimplementasi pada pembelajaran dan diakhiri dengan melaksanakan tes hasil belajar. Berikut dipaparkan hasil belajar siswa.

**Tabel 4. Data Tes Hasil Belajar Siswa**

No	NAMA SISWA	NOMOR SOAL										Nilai Siswa
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Assyifa	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
2	Fitkar	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
3	Khiran	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
4	Annisa	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
5	Rindu	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
6	Bintang	10	10	10	10	10	10	10	10	10	-	90
7	Tegar	10	10	-	10	10	10	10	10	10	10	90
8	Alika	10	10	-	10	10	10	10	10	-	10	80
9	Khanza	10	-	-	10	10	10	10	10	-	10	70
10	Nadira	10	-	10	10	-	10	10	10	-	10	70
11	Fathir	-	10	10	10	-	10	10	10	-	10	70
12	Fauzan	10	-	10	10	-	10	10	10	-	10	70
		<b>Jumlah</b>										<b>1.040</b>
		<b>Rata-Rata</b>										<b>86,6%</b>

(Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2022)



Berdasarkan data hasil uji coba lapangan pada tabel diatas didapat nilai rata-rata sebesar, 86,6%. Berdasarkan tingkat penskoran keefektifan pengembangan *digital scrapbook* dikategorikan Sangat Efektif dan memiliki Efekpotensial yang untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### 5. Evaluation

Pada tahap evaluasi dilakukan mulai dari tahap desain sampai dengan implementasi untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari bahan ajar berdasarkan komentar/saran dari para ahli dan pakar sebagai validator. Setelah peneliti melakukan penelitian dan uji coba terhadap siswa, maka kekurangan dan kelebihan.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan secara langsung atau tatap muka peserta didik yang ada di SD 235 Palembang. Penelitian ini dilakukan beberapa kali pertemuan dengan peserta didik melakukan uji coba yang berbeda, mulai small group menyebarkan angket respon pendidik dan angket respon peserta didik. Setiap melakukan penelitian dengan uji coba berbeda, peserta didik sangat antusias dan semangat untuk belajar dengan menggunakan *digital scrapbook* tersebut.

Berdasarkan data hasil validasi *digital scrapbook* oleh para ahli dinyatakan sangat valid dan bisa di uji cobakan untuk kevalidannya di dalam proses pembelajaran. Pada ahli materi aspek kelayakan isi, kelayakan oenyajian, dan penilaian mendapatkan skor rata-rata sebesar 85,3% dengan kriteria sanga valid. Sejalan dengan penelitian terdahulu relevan yang dilakukan oleh yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hastishita, Kartini dan Bua (2020) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* tema 7 subtema 1 pada siswa kelas IV SDN 036 Tarakan” Hasil penelitian menunjukkan, pengaruh media *Scrapbook* pada pembelajaran tematik sudah layak digunakan dengan uji validasi oleh para ahli media dan ahli praktis dengan hasil kelayakan produk 95,45%. Berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh Dewi dan Yuliana (2018) Dengan judul “Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* materi karangan deskripsi mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar” Hasil penelitian menunjukkan, media pembelajaran *scrapbook* pada materi karangan deskripsi sangat layak digunakan dengan di validasi oleh ahli materi dengan hasil kelayakan ahli media dan ahli bahasa, serta respon siswa sebanyak 91,70% dan membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari menggunakan media *scrapbook* sangat baik.

Berdasarkan data hasil validasi oleh para ahli 1 diperoleh hasil skor rata-rata 83,7 % dan mendapatkan kriteria sangat valid berdasarkan aspek kelayakan kegrafikan pada tampilan *digital scrapbook* dan kelakayakan bahasa yang digunakan pada *digital scrapbook* serta dapat dinyatakan bahwa *digital scrapbook* memadai untuk bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian, hasil validasi *digital scrapbook* oleh ahli 2 diperoleh hasil skor rata-rata 83,7 % dan mendapatkan kriteria sangat valid aspek kelayakan ketepatan penggunaan struktur kalimat dan bahasa yang digunakan,

Kemudian, hasil validasi *digital scrapbook* oleh ahli 3 diperoleh hasil skor rata-rata 88,6 % dan mendapatkan kriteria sangat valid aspek kelayakan ketepatan materi dan isi. Berdasarkan presentase nilai yang diperoleh diantara  $x \geq 80\%$ , maka dapat disimpulkan *digital scrapbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat di katakana sangat valid.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan *digital scrapbook* yang dilakukan oleh peneliti dengan cara menyebarkan angket respon siswa peserta didik dalam proses pembelajaran dengan responden peserta didik kelas IV SD Negeri 235 Palembang pada tahap *small group* dengan dilakukan 8 siswa dengan menyebarkan angket respon siswa memperoleh nilai sebesar 87,1% dengan kategori sangat praktis yang dinilai peserta didik berdasarkan aspek tampilan, penyajian materi, dan manfaat *digital scrapbook* kepada siswa menghasilkan *digital scrapbook* yang praktis.

Untuk memperoleh data efek potensial dari *digital scrapbook* peneliti melakukan tes hasil belajar siswa yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa telah melakukan pembelajaran digital scrapbook. Dari data hasil tes yang didapat pada uji coba kelompok besar yang diikuti oleh 12 siswa dengan menggunakan 10 soal tes pilihan ganda terlihat dari ketuntasan perolehan nilai siswa yang berada di atas KKM atau nilai ketuntasan belajar yang digunakan. Hasil dari penyebaran soal tes kepada 12 siswa dinyatakan 70-100 maka siswa yang mengikuti tes ini dinyatakan tuntas memperoleh hasil nilai rata-rata 86,6% maka ditarik kesimpulan bahwa *digital scrapbook* memenuhi kriteria penskoran Sangat Efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wardhani (2018) dengan judul "Pengembangan media *scrapbook* pada materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar" Hasil penelitian menunjukkan, media pembelajaran *scrapbook* pada pelajaran IPA materi pengelompokan hewan dinyatakan valid dan praktis oleh para ahli dan media pembelajaran layak digunakan dengan hasil 91% kelayakan dalam pembelajaran IPA materi pengelompokkan hewan. Posttest terdapat peningkatan sehingga dapat dinyatakan bahwa media *scrapbook* dapat dinyatakan efek potensial dan layak untuk digunakan sebagai pendukung kompetensi siswa kelas III SD pada pembelajaran IPA.

Pada penelitian ini *digital scrapbook* dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan kriteria sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif dengan memiliki efek potensial. Selain itu kekurangan dan kelebihan pengembangan *digital scrapbook* yang digunakan diantaranya: (1) Kekurangan dalam penggunaan *digital scrapbook* tersebut peserta didik tidak memiliki hp dan terkadang terkendala signal untu diterapkan di sekolah pedesaan dapat mendukung proses pembelajaran; (2) Kelebihan; Penampilan dari *digital scrapbook* tersebut menarik sehingga membuat peserta didik antusias dan semangat untuk belajar pelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita dongeng. Dapat merangsang keingintahuan peserta didik untuk belajar dengan menggunakan *digital scrapbook* serta membuat peserta didik semangat untuk belajar. *Digital scrapbook* dapat di *publish* secara *online* yang bisa di akses oleh semua untuk belajar cerita dongeng.

---

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan *digital scrapbook* berbasis cerita dongeng pada kelas IV SD yang valid, praktis dan memiliki efek potensial maka dapat disimpulkan bahwa, Dari data keseluruhan aspek kevalidan yang diperoleh dari para ahli validator yang terdiri dari 2 dosen dan 1 pendidik hasil keseluruhan presentase 85,3% kategori sangat valid. Dari data keseluruhan aspek kepraktisan yang diperoleh dari penyebaran lembar angket respon siswa menunjukkan bahwa kualitas *digital scrapbook* dinyatakan praktis dengan hasil uji *one to one* yakni 89,5% dan hasil *small group* presentase 87,1% kategori sangat praktis. Dan dari keseluruhan data aspek efek potensial yang didapat dari penyebaran lembar tes hasil belajar siswa setelah menggunakan *digital scrapbook* menunjukkan bahwa kualitas *digital scrapbook* yang dikembangkan dinyatakan efektif dengan hasil yakni dengan presentase 86,6% kategori sangat efektif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada kepala sekolah SD Negeri 235 Palembang yang telah memberikan izin dan dukungan sehingga penelitian ini terlaksana dengan baik dan semua pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini dengan baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ardini, P. P. (2012). Pengaruh Dongeng dan Komunikasi Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 7-8 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 44-58.
- Bambang Hermansah, Endie, Ferry Hidayad. (2020). Pegembangan Media Video Tutorial Kosa Kata Bahasa Inggris Pada Permainan Bola Tangan Mahasiswa Pendidikan Olahraga. *Wahana Didaktika*, 56-69
- Darmawan, D., & Kusnadi, C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat). Jakarta: Kencana.
- Desyandri, D., Yeni, I., Mansurdin, M., & Dilfa, A. H. (2021). Digital Student Songbook as Supporting Thematic Teaching Material in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 342–350. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.36952>
- Laduni, J. F., & Desyandri. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Uno “ Budin ” Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 1149–1159.
- Miaz, Y., Helsa, Y., Desyandri, & Febrianto, R. (2018). Cartography in designing digital map using Adobe Flash CS6. *Journal of Physics: Conference Series*, 1088. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1088/1/012069>
- Gusmaidar. (2016). Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Dengan Menggunakan Media Animasi Audiovisual Melalui Metode Think Pairs Share Pada Siswa. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 15-25.
- Laduni, J. F., & Desyandri. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Uno “ Budin ”

---

Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 1149–1159.

Mardiyah. (2016). Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Melalui Kemampuan Mengembangkan Struktur Paragraf. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1-22.

Puspita Sari, I., Tarmizi, P., & Yuliantini, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan*, 336-344.

Ridha, M. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 154–162. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/925>

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103-114.

Winarni, E. W. (2018). Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research And Development (R&D). Jakarta: Bumi Aksara.