

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* BERBASIS *CANVA* PADA TEMA 8 SUBTEMA 1 UNTUK SISWA KELAS V SD NEGERI 16 URAT TIMUR T.A 2022/2023

Rotua Situmorang¹, Erlinda Simanungkalit², Demmu Karo-karo³,
Eva Betty Simanjuntak⁴, Lidia Simanuhuruk⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Medan, Jl. Willem Iskandar Psr V Medan Estate, Telp (061)6613365

Post-el: rotuasitumorang006@gmail.com^{1*}

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Penelitian ini berfokus untuk menganalisis bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran, mengetahui praktikalitas dan efektivitas pengembangan media pembelajaran scrapbook berbasis canva pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 4 kelas V SD Negeri 16 Urat Timur T.A 2022/2023. Masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih media konvensional, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, peserta didik sulit dalam memahami materi pembelajaran, serta pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V dan objek penelitian ini adalah media pembelajaran scrapbook berbasis canva. Hasil validasi materi oleh ahli materi memperoleh persentase 85% kategori "Sangat Layak" dan validasi media oleh ahli media validasi media memperoleh persentase 94% kategori "Sangat Layak". Uji praktikalitas oleh praktisi pendidikan memperoleh persentase 98% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil uji efektivitas media melalui pretest memperoleh rata-rata 53,3 dengan persentase ketuntasan 22,2% kategori "Tidak Efektif" sedangkan pada posttest memperoleh rata-rata 85,5 dengan persentase ketuntasan 100% kategori "Sangat Efektif". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran scrapbook berbasis canva yang dikembangkan sudah layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar.</i></p>	<p>Diajukan: 23-6-2023 Diterima : 18-7-2023 Diterbitkan : 25-7-2023</p> <p>Kata kunci: <i>Media Pembelajaran, Pengembangan, Scrapbook, Tema 8 Subtema 1</i></p> <p>Keywords: <i>Learning Media, Development, Scrapbook, Theme 8 Sub-themes 1</i></p>
<p>Abstract</p> <p><i>This study focuses on analyzing the validity of developing learning media, knowing the practicality and effectiveness of developing Canva-based scrapbook learning media on the theme 8 sub-themes 1 learning 4 class V SD Negeri 16 Urat Timur T.A 2022/2023. The problem in this study is that the learning media used in the learning process are still conventional media, the lack of use of learning media that utilizes technology, students find it difficult to understand learning material, and learning is still teacher-centered so that students are less active in the learning process. This research is a development research (Research and Development) using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study were fifth grade students and the object of this research was Canva-based scrapbook learning media. The results of material validation by material experts obtained a percentage of 85% in the "Very Eligible" category and media validation by media experts obtained a percentage of 94% in the "Very Eligible" category. The practicality</i></p>	

test by educational practitioners obtained a percentage of 98% in the "Very Practical" category. The results of the media effectiveness test through the pretest obtained an average of 53.3 with a completeness percentage of 22.2% in the "Not Effective" category while in the posttest obtained an average of 85.5 with a 100% completeness percentage in the "Very Effective" category. So it can be concluded that the developed Canva-based scrapbook learning media is feasible, practical, and effective for use in learning activities in elementary schools.

Cara mensitasi artikel:

Situmorang, R., Simanungkalit, E., Karo-karo, D., Simanjuntak, E.B., & Simanuhuruk, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Canva Pada Tema 8 Subtema 1 untuk Siswa Kelas V SD Negeri 16 Urat Timur T.A 2022/2023. *IJET: Indonesian Journal of Techniques and Education Techniques*, 1(1), 28-34. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJET>

PENDAHULUAN

Pendidikan artinya usaha sadar dan bersiklus yang dilakukan dalam aktivitas pembelajaran yang bertujuan untuk menyebarkan potensi diri dan kecerdasan siswa baik dalam spiritual keagamaan, emosional, pengetahuan serta keterampilannya. Pendidikan memiliki tujuan yang sangat penting untuk meningkatkan kehidupan bangsa. Melalui pemikiran tersebut, maka pendidikan nasional disusun menjadi suatu hal penting yang dapat membantu bangsa Indonesia mempertahankan kelangsungan hidupnya dan meningkatkan diri serta mengikuti perkembangan pada ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi dalam satu generasi ke generasi berikutnya. Karena itulah pendidikan wajib dipersiapkan secara matang agar dapat mengatasi dan menjawab segala kebutuhan permasalahan serta tantangan yang ada.

Sistem pendidikan Indonesia menggunakan kurikulum 2013 sebagai pedoman dan acuan pendidikan di sekolah. Kurikulum 2013 berfokus untuk mengembangkan dan menyeimbangkan keterampilan, sikap, dan pengetahuan. Untuk memenuhi ketercapaian dari tujuan pendidikan tersebut, perlu adanya upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan nasional di Indonesia. Solusi yang untuk mengatasi masalah tersebut yang dapat dilaksanakan oleh guru adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga dapat menambah motivasi, minat dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti serta wawancara yang dilaksanakan peneliti di SD Negeri 16 Urat Timur pada tanggal 10 Februari 2023 pukul 10.00 WIB dengan Ibu Jenifer Situmorang, S.Pd., selaku wali kelas V SD Negeri 16 Urat Timur peneliti menemukan informasi bahwa selama ini pembelajaran di kelas V masih menggunakan media pembelajaran non teknologi dan berupa gambar yang ada di dalam buku pegangan siswa. Jenis media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang menarik perhatian siswa, akibatnya adalah kurangnya minat belajar peserta didik. Selain itu, pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional yang terfokus pada buku dan papan tulis saja. Selain itu, kurangnya penggunaan media berbasis teknologi mengakibatkan peserta didik kurang memperhatikan penjelasan atau isi materi pembelajaran oleh guru, dan menjadikan peserta didik kurang memiliki daya tarik untuk belajar, yang mengakibatkan siswa sulit untuk mengingat materi kedalam memorinya, selain itu siswa menjadi pasif, mudah bosan dan penyampaian materi kepada siswa tidak

tersalurkan dengan optimal pada saat pembelajaran. Hal tersebut juga memberikan dampak pada hasil belajar bagi peserta didik di kelas V SD Negeri 16 Urat Timur pembelajaran tematik semester genap tahun ajaran 2021/2022 pada tema 8 subtema 1, seperti yang terdapat dalam tabel berikut ini.

Tabel 1 Nilai Ulangan Harian Kelas V Tema 8 Subtema 1

No	Nilai Siswa	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	<70	Belum Tuntas	11	61%
2	>70	Tuntas	7	39%
	Jumlah		18	100%

(Sumber: Guru Kelas V SD Negeri 16 Urat Timur)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa ulangan harian pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 16 Urat Timur masih tergolong rendah. Siswa yang mencapai nilai KKM hanya 39%. Sedangkan siswa yang belum tuntas KKM memiliki persentase 61%. Hasil ini menunjukkan bahwa dari seluruhnya siswa yang ada dikelas tersebut masih banyak siswa yang belum tuntas dan mencapai nilai KKM yang ditetapkan oleh satuan pendidikan.

Maka dari permasalahan di atas maka dapat ditetapkan media yang dapat dijadikan solusi adalah media pembelajaran scrapbook berbasis canva. Media pembelajaran scrapbook berbasis canva adalah media yang termasuk ke dalam kategori jenis media visual. Sebab, penggunaan media scrapbook berbasis canva akan membuat siswa menjadi lebih aktif pada kegiatan belajar mengajar karena penyajian tampilannya dapat dilihat serta dibaca oleh peserta didik dan melibatkan imajinasi peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan ketertarikan siswa untuk lebih fokus pada penyampaian media dan memunculkan rasa ingin tahu pada diri peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan scrapbook berbasis Canva sebagai media pembelajaran diharapkan dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, mudah untuk didesain hanya dengan menyusun dan memadukan gambar, catatan dan dihias sedemikian rupa, dan scrapbook dapat dibentuk atau ditata sesuai keinginan. Selain itu, pengembangan media ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memiliki pengalaman belajar yang dapat memberikan hasil yang lebih optimal, sehingga siswa tidak kesulitan untuk belajar lebih giat. Pembelajaran yang diterapkan menjadi menyenangkan jika menggunakan scrapbook berbasis canva, karena siswa masih lebih menyukai media yang berwujud dari pada membaca buku.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2011), metode penelitian dan pengembangan didefinisikan menjadi suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Pengembangan media dari analysis, design, development, implementation, dan evaluation yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996, serta diharapkan bahwa media pembelajaran scrapbook berbasis canva pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 4 ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran alternatif guru pada memberikan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 16 Urat Timur, Desa Urat Timur, Kecamatan Palipi Kabupaten Samosir. Waktu

penelitian ini adalah dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Urat Timur yang berjumlah 18 orang. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran scrapbook berbasis canva pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 4. Dalam penelitian dan pengembangan ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket atau kuesioner dan tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur Pengembangan

Tahapan dalam penelitian ini mengikuti tahapan yang ada dalam model pengembangan ADDIE dimana dalam model ini terdiri dari lima tahapan yaitu:

1. **Analisis (*Analysis*)**. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap beberapa aspek diantaranya adalah analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis materi. Analisis kebutuhan ini dilaksanakan melalui wawancara awal dengan guru kelas V SD Negeri Urat Timur pada tanggal 10 Februari 2023. Dari hasil wawancara ditemukan bahwa pertama, perlu adanya pemanfaatan media pada kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran tema 8 subtema 1 pembelajaran 4. Kedua, guru diharapkan dapat memanfaatkan perangkat-perangkat digital untuk mengembangkan media pembelajaran. Ketiga, perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran yang menggunakan media konkret maupun menggunakan media digital dalam kegiatan pembelajaran di kelas agar pembelajaran semakin bervariasi dan menarik. Analisis kebutuhan peserta didik melalui kegiatan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V, dengan maksud mengetahui bagaimana karakteristik peserta didik di kelas tersebut sehingga produk yang akan dikembangkan dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Dalam kegiatan di lapangan ditemukan bahwa peserta didik kurang merespons tenaga pendidik ketika menjelaskan di depan kelas karena guru menggunakan metode ceramah selain itu tidak terdapat media yang mendukung berjalannya proses pembelajaran. Selain itu dari hasil wawancara yang telah dilakukan ditemukan juga bahwa sebagian besar peserta didik memiliki nilai ulangan harian dibawah KKM. Pada analisis kurikulum ditemukan bahwa kurikulum yang digunakan di SD Negeri 16 Urat Timur adalah kurikulum 2013 sehingga materi yang akan dikembangkan pada penelitian ini disesuaikan dengan tema 8 Subtema 1 pembelajaran 4 di kelas V sesuai kurikulum 2013.
2. **Desain (*Design*)**. Tahap ini meliputi mengumpulkan bahan yang akan dijadikan materi, menyusun soal dan menyusun instrument yang akan digunakan oleh ahli dalam menilai media yang dirancang oleh peneliti. Sumber materi diambil dari buku pegangan guru, buku pegangan siswa, internet dan lingkungan sekitar yang disesuaikan dengan rancangan RPP. Peneliti mengumpulkan gambar yang akan dimuat pada media pembelajaran scrapbook untuk mendukung desain media.
3. **Pengembangan (*Development*)**. Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan produk yang telah di desain menjadi produk jadi yang selanjutnya di uji kelayakannya oleh validator ahli media, ahli materi untuk melihat bagaimana kelayakan media yang telah dikembangkan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran di lapangan.

4. **Implementasi (*Implementation*)**. Pada tahap ini akan dilakukan uji coba produk media pembelajaran scrapbook berbasis aplikasi canva yang sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh kelayakan dan dapat digunakan pada proses pembelajaran di sekolah dasar. Tahap ini merupakan uji coba lapangan di kelas yang sesungguhnya. Uji coba lapangan dilakukan kepada 18 siswa kelas V SDN Urat Timur, yang bertujuan untuk mengetahui seberapa praktis dan efektif media scrapbook yang dilihat dari hasil pretest dan postest peserta didik.
5. **Evaluasi (*Evaluation*)**. Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui kesimpulan penilaian dari penggunaan media pembelajaran scrapbook berbasis canva baik dari hasil penilaian validitas, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran scrapbook berbasis canva berdasarkan validasi dan uji coba lapangan yang dilakukan peneliti. Penilaian dilakukan oleh validator ahli materi, validator ahli desain/media, dan praktisi pembelajaran atau guru.

Kelayakan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Canva

Penilaian kelayakan media pembelajaran scrapbook berbasis canva diperoleh berdasarkan penilaian validator ahli materi dan validator ahli media, adapun penilaian tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 2 Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis Canva

No	Nama Validator	Validator	Hasil Validasi	
			Persentase	Kategori
1	Dr. Winara, S.Si., M.Pd.	Ahli Media	94%	Sangat Layak
2	Yusra Nasution, S.Pd., M.Pd.	Ahli Materi	85%	Sangat Layak
Jumlah Total			183%	Sangat
Rata-rata			91,5%	Layak

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan hasil dari validasi oleh ahli materi dan ahli media mendapatkan persentasi secara keseluruhan sebesar 89% dan merupakan kategori "Sangat Layak".

Kepraktisan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Canva

Penilaian praktikalitas media yang dikembangkan diperoleh berdasarkan instrument penilaian yang di isi oleh praktisi pembelajaran (guru). Adapun hasil praktikalitas oleh guru dapat dilihat pada tabel berikut :

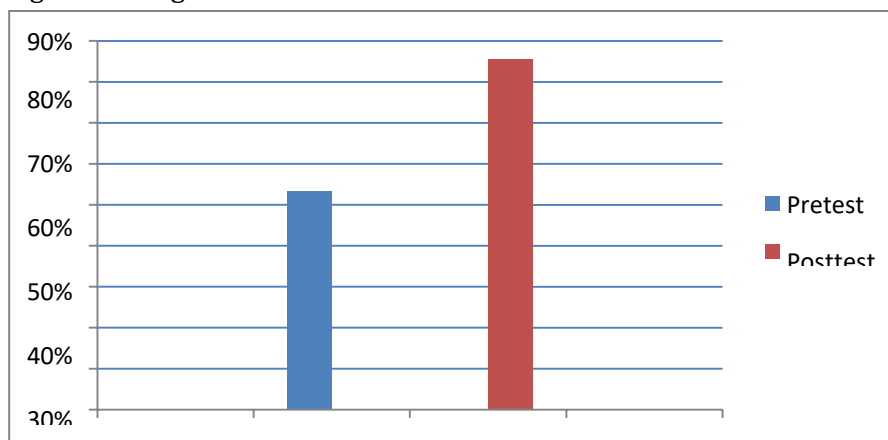
Tabel 3 Rekapitulasi Praktikalitas Media

Penilai	Nama Praktisi	Hasil Validasi		
		Skor	Persentase	Kategori
Praktisi Pembelajaran	Jenifer Situmorang, S.Pd.	59	98%	Sangat Layak
	Total	59	98%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh praktisi pembelajaran seperti pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil dari persentase keseluruhan nilai praktikalitas adalah 98% dengan kategori "Sangat Praktis".

Kefektifan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis *Canva*

Penilaian efektivitas diperoleh dari hasil *pretest* dan *post-test* yang dilaksanakan oleh peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sudah efektif untuk digunakan karena media yang dikembangkan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, terlihat dari nilai hasil belajar peserta didik mampu mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya rata-rata nilai hasil belajar peserta didik dari nilai 53,3 dengan kriteria “Tidak Tuntas” meningkat menjadi 85,5 dengan kriteria ketuntasan “Tuntas”. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* berbasis *canva* pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 4 efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian efektivitas media berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik dapat dilihat pada gambar diagram berikut :



Gambar 1 Diagram Hasil Efektivitas Media

Berdasarkan hasil efektivitas diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* berbasis *canva* pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 4 kelas V SD Negeri 16 Urat Timur memperoleh peningkatan dari nilai awal 53,3 menjadi 85,5 dengan kriteria ketuntasan “Tuntas” lebih besar dari KKM (>75).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Berbasis *Canva* Pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 4 Kelas V SD Negeri 16 Urat Timur T.A 2022/2023 maka dapat diberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat validitas pada media pembelajaran *scrapbook* berbasis *canva* diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan. Ahli materi memberikan total skor 68 dengan pesentase kelayakan 85% masuk dalam kategori “layak”. Ahli media memberikan total skor 94 dengan persentase kelayakan 94% termasuk dalam kategori “sangat layak”.
2. Tingkat keefektifan media pembelajaran *scrapbook* berbasis *canva* diperoleh dari hasil tes *pretest* dan *posttest*. Dari hasil tes *pretest* didapatkan nilai rata-rata 53,3 (tidak tuntas KKM) dengan persentase ketuntasan 22,2% kategori “Tidak Efektif” sedangkan dari hasil posstest diperoleh nilai rata-rata 85,5 dan (tuntas KKM) dengan persentase siswa tuntas sebesar 100% kategori “Sangat Efektif”. Sehingga

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan “sangat efektif” dalam proses pembelajaran.

3. Tingkat kepraktisan media pembelajaran *scrapbook* berbasis *canva* diperoleh dari ahli praktisi pendidikan (guru) kelas V SD Negeri 16 Urat Timur. Total skor yang diperoleh adalah 59 dari skor maksimal 60 dengan persentase 98% kategori “Sangat Praktis”.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka ada beberapa saran dari peneliti kepada berbagai pihak yang berkaitan dengan bidang pendidikan khususnya sekolah dan guru kelas untuk lebih memperhatikan kebutuhan siswa dengan memberikan sarana dan prasarana yang dapat mendukung pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa media yang memanfaatkan teknologi yaitu dalam pengembangannya untuk dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan agar nantinya peneliti mampu mengembangkan media pembelajaran booklet pada materi lain dengan memperhatikan prosedur pengembangan. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai pemenuhan kebutuhan belajar siswa dalam mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hijjah, N., & Bahri, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di Kelas V SD Negeri 064970 Medan Denai. *EduGlobal : Jurnal Penelitian Pendidikan* ,01, 24–32.
- Mevia, S. M., Murjainah, & Ayurachmawati, P. (2022). Pengembangan Digital Scrapbook Berbantuan Aplikasi. *Jurnal Pendidikan, Pengembangan*, 10(2), 169–183.
- Simanjuntak, E.B, Aulia, S.M & Simamora, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Tema 7 Subtema 2 Di Kelas IV SD N 101776 Tembung. *School Education Journal*.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.