

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
SCRAPBOOK BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS V**

SKRIPSI

**OLEH:
NURKHOLIFAH USNUL KHOTIMAH
NIM: 21862321023**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MI
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
SCRAPBOOK BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS V**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Islam Raden Rahmat Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana

OLEH:
NURKHOLIFAH USNUL KHOTIMAH
NIM: 21862321023

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MI
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2025

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
SCRAPBOOK BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS V

SKRIPSI

OLEH:
NURKHOLIFAH USNUL KHOTIMAH
NIM: 21862321023

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, Mei 2024

Dosen Pembimbing,



Rofiqoh Firdausi, M.Pd.
NIDN 0718079203

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

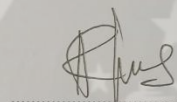
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL SCRAPBOOK BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V

NURKHOLIFAH USNUL KHOTIMAH
NIM: 21862321023

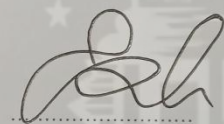
Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Skripsi Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang pada
tanggal dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

DEWAN PENGUJI

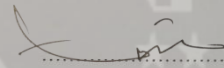
Rofiqoh Firdausi, M.Pd.
Ketua



Moh. Khoridatul Huda, S.Pd., M.Si., Ph.D.
Sekretaris



Dr. Sutrisno, M.Pd.
Penguji Utama

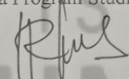


Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Keislaman



Dr. Siti Azzahratul Hasanah, M.Pd.
NIDN 0718079203

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Rofiqoh Firdausi, M.Pd.
NIDN 0718079203

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurkholifah Usnul Khotimah
NIM : 21862321023
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Ilmu Keislaman
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Scrapbook*
Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
Kelas V MI

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Malang, 2025

Yang membuat pernyataan,



7F9AMY215914156

Nurkholifah Usnul Khotimah

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Nurkholifah u.k 2025. “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Mi Al-Hikmah Sindurejo”. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Rofiqoh Firdausi, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital *Scrapbook*, Bahasa Indonesia

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat belajar peserta didik. Terdapat beberapa faktor peneliti temui diantaranya bahan ajar kurang menarik siswa, buku paket, isi dan gambar pada buku paket tidak berwarna cerah dan tegas, dan Kualitas bahan pada buku paket mudah rusak, tergulung dan robek. Maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menerapkan media pembelajaran digital *Scrapbook* agar minat, aktivitas dan hasil belajar peserta didik meningkat.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia digital *Scrapbook* berbasis canva di kelas V Mi Al-Hikmah Sindurejo . Sedangkan tujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran digital *Scrapbook* berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Mi Al-Hikmah Sindurejo. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*).

Peneliti melaksanakan penelitian dengan model pengembangan Borg & Gall, melalui 7 tahap yakni Potensi Dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk, Produk Final. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan instrumen penelitian yang diperlukan meliputi: angket, tes dan lembar observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital *Scrapbook* berbasis canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada uji kelompok kecil sebelum penggunaan media nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 40 dengan kategori kurang, sementara itu setelah penggunaan media nilai rata-rata dari peserta didik berada pada kategori baik dengan nilai 83,3 Sedangkan pada uji kelompok sedang, nilai rata-rata pre test berada pada kategori kurang dengan nilai 34, dan pada pos test nilai rata-rata siswa adalah 80 dengan kategori baik.

ABSTRACT

Nurkholifah u.k 2025. ‘ ‘Development of Digital Scrapbook Learning Media Based on Canva in Indonesian Subjects, Material on Types of Stories for Class V of Mi Al-Hikmah Sindurejo’ ’. Thesis, Elementary Madrasah Teacher Education Study Program, Faculty of Islamic Studies, Raden Rahmat Islamic University Malang. Advisor: Rofiqoh Firdausi, M.Pd.

Keywords: Digital *Scrapbook* Learning Media, Indonesian

This research is motivated by the lack of interest in learning among students. There are several factors that researchers have found, including teaching materials that are less interesting to students, textbooks, contents and pictures in textbooks are not brightly colored and firm, and the quality of materials in textbooks is easily damaged, rolled up and torn. So to overcome this problem, researchers apply digital learning media *Scrapbook* so that students' interest, activities and learning outcomes increase.

The formulation of the problem of this research is: How to develop learning media Bahasa Indonesia digital *Scrapbook* based on canva for Bahasa Indonesia class V Mi Al-Hikmah Sindurejo. While the purpose is to find out the development of digital learning media *Scrapbook* based on canva to improve the learning outcomes of class V students on the Bahasa Indonesia in class V Mi Al-Hikmah Sindurejo. The type of research used in this study is R&D (Research and Development).

Researchers conducted research with the Borg & Gall development model, through 7 stages, namely Potential and Problems, Data Collection, Product Design, Design Validation, Design Revision, Product Trial, Final Product. In collecting data, researchers used the necessary research instruments including: questionnaires, tests and observation sheets.

The results of the study showed that the application of canva based *Scrapbook* digital learning media can improve student learning outcomes. In the small group test before using the media, the average score obtained by students was 40 with a less category, while after using the media, the average score of students was in the good category with a score of 83.3. While in the medium group test, the average pre-test score was in the less category with a score of 34, and in the post-test the average student score was 80 with a good category.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan media pembelajaran digital *Scrapbook* berbasis canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI Al-Hikmah Sindurejo. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada program S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak H. Imron Rosyadi Hamid, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Ibu Dr. Siti Muawanatul Hasanah, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Ibu Rofiqoh Firdausi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah Universitas Islam Raden Rahmat Malang sekaligus validator ahli materi.
4. Ibu Rofiqoh Firdausi, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk dan motivasi selama penyusunan skripsi.
5. Ibu Kepala Sekolah, Guru Kelas V MI Al-Hikmah Sindurejo yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan penelitian saya.

6. Skripsi ini saya persembahkan terutama kepada ayah saya Bapak Lasianto yang membiayai saya kuliah dari semester 1-7 dengan penuh semangat dan dukungan kepada saya, dan terimakasih untuk ibu saya, Ibu Mutmainah yang telah senantiasa memberikan dukungan, semangat, serta doa kepada anaknya.
7. Dan tak lupa berterimakasih kepada suami saya, Achmad Maulana Chamdani yang seelau mensupport dan memberi nasehat untuk menyelesaikan skripsi di tahun 2025 ini.
8. Dan tak lupa Saya ucapkan terimakasih kepada diri saya sendiri yang telah berjuang sampai titik ini, serta janin yang berusia 5 bulan ini yang kuat dan tidak pernah rewel menemani saya selama proses penyelesaian skripsi saya.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penyusun sendiri dan bagi para pembaca pada umumnya. Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut. Aamiin.

Malang, 15 Mei 2024

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	10
F. Definisi Operasional	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Media Pembelajaran	13
1. Pengertian	13
2. Tujuan Media Pembelajaran	14
3. Manfaat Media Pembelajaran	15
B. Macam-Macam Media Pembelajaran.....	17
C. Media Pembelajaran Digital.....	17
D. Media Pembelajaran Digital <i>Scrapbook</i> Berbasis Canva	19
E. Kelebihan dan Kekurangan <i>Scrapbook</i>	21
F. Pengertian Bahasa Indonesia	21
1. Tujuan Bahasa Indonesia.....	22
G. Materi Jenis-Jenis Cerita.....	23

H. Kerangka Berfikir	25
BAB III METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN.....	29
A. Model Penelitian & Pengembangan	29
B. Prosedur Penelitian & Pengembangan	30
C. Uji Coba Produk.....	33
D. Desain Uji Coba	34
E. Subjek Uji Coba	35
F. Jenis Data	36
G. Instrumen Pengumpulan Data	37
H. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN	42
A. Penyajian Data Uji Coba	43
B. Analisis Data	44
1. Ahli Media	44
2. Ahli Materi.....	46
3. Uji Coba Lapangan	48
C. Revisi Produk	49
1. Revisi oleh Ahli Materi.....	50
2. Revisi oleh Ahli Media	51
BAB V PEMBAHASAN	57
A. Kajian Produk Media Pembelajaran Digital <i>Scrapbook</i> Yang Telah Direvisi.....	57
B. Analisis Efektifitas Media Pembelajaran Digital <i>Scrapbook</i> Berbasis Canva Yang Telah Direvisi.....	59
BAB VI PENUTUP	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran Pemanfaatan	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Media	37
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi.....	38
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Intrumen Penilaian Guru.....	39
Tabel 3.4 Penilaian Skala Likert.....	41
Tabel 4.1 Digital <i>Scrapbook</i>	45
Tabel 4.2 Hasil Validasi Tahap 1 Media Sebelum Revisi	44
Tabel 4.3 Hasil Validasi Tahap 2 Media Setelah Revisi	45
Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi Tahap 1 Sebelum Revisi.....	46
Tabel 4.5 Hasil Validasi Materi Tahap 2 Setelah Revisi	47
Tabel 4.6 Hasil Pre-test dan Post-Test Kelompok Kecil	48
Tabel 4.7 Nilai Pre-Post Test Kelompok Sedang	49
Tabel 4.8 Hasil Revisi Ahli Materi.....	50
Tabel 4.9 Hasil Revisi Media	52

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Kerangka Berfikir	25
Gambar 3.1 Model Pengembangan Borg and Gall	31
Gambar 3.2 Modifikasi Model Pengembangan Borg and Gall.....	31



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengesahan Judul	67
Lampiran 2 Angket Validasi Media.....	68
Lampiran 3 Angket Validasi Materi	71
Lampiran 4 Angket Respon Praktis.....	74
Lampiran 5 Soal Pretest dan Postest Siswa	77
Lampiran 6 Modul Ajar.....	79
Lampiran 7 Hasil Pretest dan postest Siswa	89
Lampiran 8 Surat Keterangan Penelitian	90
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian	91



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepirtual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Definisi dari Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata ‘didik’ serta mendapatkan imbuhan ‘pe’ dan akhiran ‘an’, sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing.

Pengajaran ialah sebuah cara perubahan etika serta prilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan.¹ Pendidikan akan dinilai selesai atau tuntas bila anak mereka sudah menginjak dewasa, siap untuk berumah tangga dan mampu mandiri. Dalam perkembangannya dunia dan zaman diera globalisasi pendidikan selalu mengalami perubahan untuk menuju kesempurnaan.

¹ Pristiwanti, D,dkk. *Pengertian Pendidikan. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2022). hlm.7911-7915.

Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam penguasaan keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di tingkat pendidikan dasar, khususnya kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI), siswa diharapkan dapat memahami berbagai jenis cerita sebagai bagian dari pembelajaran sastra dalam kurikulum Bahasa Indonesia. Pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan imajinatif, apresiatif, serta keterampilan berkomunikasi. Namun, dalam praktiknya, terdapat berbagai tantangan, baik dari segi media pembelajaran maupun dari segi minat dan motivasi siswa untuk belajar. Secara umum, pembelajaran tradisional yang mengandalkan buku teks dan metode ceramah sering kali dianggap kurang efektif dalam meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Pada tingkat pendidikan dasar, khususnya kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI), siswa diharapkan dapat memahami berbagai jenis cerita sebagai bagian dari pembelajaran sastra dalam kurikulum Bahasa Indonesia. Pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan imajinatif, apresiatif, serta keterampilan berkomunikasi. Namun, dalam praktiknya, terdapat berbagai tantangan, baik dari segi media pembelajaran maupun dari segi minat dan motivasi siswa untuk belajar. Secara umum, pembelajaran tradisional yang mengandalkan buku teks dan metode ceramah sering kali dianggap kurang efektif dalam meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran.

Kurangnya kreativitas dalam pemilihan dan penggunaan media serta metode pembelajaran menjadi permasalahan signifikan yang mempengaruhi

kualitas penyampaian materi. Metode konvensional yang didominasi oleh ceramah dan media pembelajaran yang monoton seperti buku teks atau powerpoint tanpa variasi visual dan interaktif, dapat membuat siswa pasif dan kurang termotivasi. Akibatnya, materi yang disampaikan sulit dipahami dan diingat dalam jangka panjang. Lebih lanjut, ketidaksesuaian antara metode yang digunakan dengan gaya belajar siswa juga dapat menghambat proses pembelajaran. Dalam konteks ini, inovasi dalam pengembangan dan pemanfaatan media serta metode pembelajaran yang kreatif dan adaptif menjadi krusial untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan efektif sehingga tidak bosan dalam penyampaian materi.

Untuk itu seorang pendidik memikirkan dengan aktif. Menurut Abdul Majid, bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan, informasi, alat, dan teks yang digunakan untuk membantu guru atau pengajar dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Bahan ajar atau materi kurikulum merupakan isi atau kandungan kurikulum yang harus dipahami oleh siswa agar dapat mencapai tujuan kurikulum.²

Dengan kata lain, jika ada usaha yang tekun dan termotivasi, kuat, maka seseorang yang belajar bisa melahirkan penampilan yang bagus. Artinya intensitas motivasi siswa akan sangat tinggi menentukan tingkat prestasi belajar. Evaluasi akan terus mendorong siswa untuk belajar karena setiap anak memiliki

² Wenny Ditaningtyas, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Buku Cerita Bergambar (CERGAM) Tema 3 Subtema 3 (Ayo Cintai Lingkungan) Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2018), 12.

kecenderungan untuk mendapatkan hasil yang baik. Selain itu, siswa selalu tertantang dari masalah yang perlu ditangani dan diselesaikan sehingga mendorong dia untuk belajar lebih cermat dan teliti sesuai kurikulum yang diterapkan.³

Dapat disimpulkan bahwa media ajar yang menarik sebagai pembawa pesan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti dengan guru kelas V MI AL-Hikmah Sindurejo Bu Silvi. Pendidik disekolah tersebut hanya menggunakan buku LKS yang menggunakan nuansa dan pola lama dapat ditemui dari buku tersebut. Sehingga memerlukan inovasi baru dengan mengembangkan media buku cerita bergambar agar peserta didik minat dalam menggunakan buku cerita bergambar dengan gambar dan warna yang cerah serta tegas. Peserta didik kurang memperhatikan dalam pembelajaran dan kurangnya antusias dalam pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Karena dalam pendidikan membaca merupakan salah satu hal penting dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran sangat dibutuhkan.

Pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran sangat dibutuhkan, agar siswa tidak bosan serta semangat dalam kegiatan belajar mengajar. Karena itu pembelajaran yang menarik sangat penting dalam belajar mengajar.

³ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001), 167-168.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki materi jenis-jenis cerita Media pembelajaran yang menarik begitu berperan penting dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik karena dengan adanya menggambar yang menarik, maka pesan yang terkandung dalam buku cerita bergambar jadi lebih mudah diterima oleh peserta didik. Buku cerita bergambar berguna untuk menumbuhkan minat baca peserta didik sebagai alat bantu dalam memahami pembelajaran berlangsung, dengan gambar yang jelas dan menarik dapat dipahami dan memperkuat ingatan peserta didik. Buku cerita bergambar adalah sebuah cerita di desain dengan gaya bahasa ringan, cenderung dengan gaya obrolan, dilengkapi dengan gambar yang merupakan kesatuan dari cerita untuk menyampaikan gagasan tertentu. Selain menarik, buku cerita bergambar juga mempunyai beberapa manfaat, diantaranya adalah dapat membantu perkembangan emosi anak, memperoleh kesenangan, membantu anak belajar tentang dunia dan untuk menstimulasi imajinasi.⁴

Media pembelajaran yang menarik berperan penting dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik karena dengan adanya menggambar yang menarik, maka pesan yang terkandung dalam buku cerita bergambar jadi lebih mudah diterima oleh peserta didik. Buku cerita bergambar berguna untuk menumbuhkan minat baca peserta didik sebagai alat bantu dalam memahami pembelajaran berlangsung, dengan gambar yang jelas dan menarik dapat dipahami dan memperkuat ingatan peserta didik. Buku cerita bergambar adalah sebuah cerita

di desain dengan gaya bahasa ringan, cenderung dengan gaya obrolan, dilengkapi dengan gambar yang merupakan kesatuan dari cerita untuk menyampaikan gagasan tertentu. Selain menarik, buku cerita bergambar juga mempunyai beberapa manfaat, diantaranya adalah dapat membantu perkembangan emosi anak, memperoleh kesenangan, membantu anak belajar tentang dunia dan untuk menstimulasi imajinasi.⁵

Karena itu pembelajaran yang menarik sangat penting dalam belajar mengajar. Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki materi jenis-jenis cerita. Media pembelajran yang menarik begitu berperan penting dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik karena dengan adanya menggambar yang menarik, maka pesan yang terkandung dalam buku cerita bergambar jadi lebih mudah diterima oleh peserta didik.

Media Digital *Scrapbook* merupakan media berbentuk teknologi Digital berbentuk buku yang berisi foto ilustrasi teks dan ornamen lainnya Yang terdapat pada BAB II materi Bahasa Indonesia materi jenis jenis cerita. Elemen-elemen ini kemudian ditata secara digital pada halaman-halaman virtual, memberikan keleluasaan bagi pengguna untuk menyesuaikan tampilan melalui pilihan warna yang cerah, fon menarik, bingkai, latar belakang, dan efek visual. Lebih dari sekadar kumpulan gambar, digital *scrapbook* menjelma menjadi media ekspresi diri yang unik dan menarik, memungkinkan penggunanya untuk bercerita, merenungkan pengalaman, dan berbagi kenangan dengan cara yang

⁵ Eni Suryaningsih, Laila Fatmawati, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tentang Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api Untuk Siswa Sd”, Profesi Pendidikan Dasar, Vol. 4, No. 2, (Desember 2017) hlm. 115.

menarik dan personal. Bagi siswa, digital *scrapbook* menawarkan daya tarik tersendiri karena platform ini tidak hanya memfasilitasi eksplorasi kreativitas visual, tetapi juga relevan dengan preferensi mereka yang tumbuh dalam era digital.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yakni pertama penelitian ini dilakukan oleh Ageng Tirtayasa dengan judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Digital *scrapbook* Berbasis Canva Pada Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Tematik” Hasil penelitian pengembangan bahan ajar tematik berbasis digital *scrapbook* memenuhi kriteria menarik dengan hasil uji media pembelajaran *scrapbook* mempunyai peningkatan terhadap pemahaman dan daya tarik kelas IV B SDN Taman sari tujuh Jakarta Barat Dapat dibuktikan dengan adanya konsep-konsep yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang menggunakan bahan ajar tersebut, sehingga peserta yang menggunakannya akan lebih mudah untuk memahami materi yang terdapat didalam bahan ajar.⁶

Selanjutnya penelitian kedua penelitian ini ditulis oleh Yuyu Syafitri dengan judul skripsi “ Pengembangan Media Pembelajaran Sreepbook Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” kelas IV SDN Dua Rite Hasil akhir dari penelitian ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta memotivasi yang dapat mrenumbuhkan motivasi belajar.⁷

⁶ Ageng Tirtayasa, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Canva Pada Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Tematik " (Skripsi Universitas Sultan Serang, 2022), 169.

⁷ Desy Fajar Sari, "*Pengembangan Media Scrapbook Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V Di MIS Mutiara Insan Palangka Raya* " (Insitut Agama Islam Negeri Palangka Raya, 2020), 4.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan peneliti tertarik untuk membuat berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Scrapbook* Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI”. Guna menghasilkan produk yang menarik peserta didik dan layak digunakan untuk proses pembelajaran berlangsung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan tiga rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran digital *scrapbook* berbasis canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI ?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran digital *scrapbook* berbasis Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI?
3. Bagaimanakah efektifitas media pembelajaran digital *scrapbook* berbasis Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI ?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Adapun tujuan Penelitian ini:

1. Untuk mengisi pengembangan media pembelajaran digital *scrapbook* berbasis canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran digital *scrapbook* berbasis canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI.
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran digital *scrapbook* berbasis Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Untuk spesifikasi produk Perencanaan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa pengembangan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran digital *scrapbook* berisi tentang salah satu pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SD/MI.
2. Terdapat ilustrasi gambar sebagai penegas cerita.
3. Bentuk media pembelajaran berupa link yang bisa diakses
4. Bentuk media pembelajaran yang dikembangkan: media pembelajaran digital *Scrapbook* berbentuk digital melalui canva.
5. Bisa dibuka melalui android ataupun komputer.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan ini diharapkan menjadi salah satu sumber belajar yang alternatif yang digunakan pada kelas V Madrasah Ibtidaiyah, manfaat yang diharapkan pada penelitian ini antara lain:

1. Penggunaan media pembelajaran digital media pembelajaran digital *scrapbook* berbasis canva berbasis canva dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan, dan menambah minat belajar di dalam kegiatan belajar mengajar, serta memberikan siswa pengalaman belajar yang menyenangkan.
3. Penggunaan media pembelajaran digital media pembelajaran digital *scrapbook* berbasis canva dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

4. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan, dan menambah minat belajar di dalam kegiatan belajar mengajar, serta memberikan siswa pengalaman belajar yang menyenangkan.
5. Penggunaan media pembelajaran digital media pembelajaran digital *scrapbook* berbasis canva dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
6. Penggunaan media pembelajaran media pembelajaran digital *scrapbook* berbasis canva, siswa lebih aktif untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran media pembelajaran digital *scrapbook* berbasis canva adalah:

1. Adanya media pembelajaran digital *scrapbook* berbasis canva sebagai salah satu upaya mempermudah dalam proses pembelajaran di kelas V.
2. Dengan menggunakan media digital media pembelajaran digital *scrapbook* berbasis canva diharapkan selama proses pembelajaran berlangsung lebih menarik serta menyenangkan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna pada siswa.
3. Melalui media pembelajaran digital *scrapbook* berbasis canva ini pembelajaran yang dilaksanakan tidak hanya terpusat pada guru namun juga dapat beralih fokus pada peserta didik yang lebih dominan.
4. Dengan adanya media pembelajaran digital *scrapbook* berbasis canva ini diharapkan peserta didik lebih aktif serta termotivasi dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan belajar mengajar di kelas.

5. Dengan adanya pembelajaran digital *Scrapbook* berbasis canva dapat memotivasi guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka peneliti memberikan batasan dalam pengembangan bahan ajar pembelajaran pada penelitian ini yaitu pada keterbatasan penggunaan media pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia diantaranya:

1. Bahwa pembelajaran digital *scrapbook* berbasis canva ini digunakan pelengkap media yang ada.
2. Pengembangan pembelajaran digital *scrapbook* berbasis canva terbatas pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Jenis-jenis Cerita kelas V
3. Objek penelitian terbatas pada pengguna media pembelajaran digital *scrapbook* berbasis canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Jenis-jenis Cerita kelas V
4. Penilaian dilaksanakan oleh 3 validator, yaitu satu dosen PGMI sebagai ahli materi, satu dosen PGMI sebagai ahli desain media, satu validasi guru sebagai penilaian praktisi.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional berguna untuk menghindari kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan istilah-istilah yang ada, oleh karena itu diberikan penegasan dan pembahasan dari istilah yang berkaitan dengan judul penelitian sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran dalam penelitian ini merujuk pada segala bentuk alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia tentang jenis-jenis cerita. Media ini dapat berupa media cetak (buku, modul, lembar kerja), media audio-visual (video, animasi, film), media digital (aplikasi, website, platform e-learning), atau kombinasi dari berbagai media tersebut. Media pembelajaran yang digunakan harus relevan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Digital *scrapbook* berbasis canva adalah sebuah media pembelajaran digital yang dirancang menggunakan platform canva. Canva adalah aplikasi desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain, termasuk *scrapbook* digital. Dalam konteks penelitian ini, digital *scrapbook* digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia tentang jenis-jenis cerita secara visual menarik dan interaktif. Digital *scrapbook* ini dapat berisi teks, gambar, ilustrasi, animasi, video, dan elemen desain lainnya yang relevan dengan materi pembelajaran
3. Bahasa Indonesia dalam penelitian ini merujuk pada materi pembelajaran tentang jenis-jenis cerita. Materi ini mencakup berbagai jenis cerita, seperti cerita rakyat, dongeng, legenda, mitos, cerpen, novel, dan lain sebagainya. Materi pembelajaran harus mencakup pengertian, ciri-ciri, struktur, unsur intrinsik dan ekstrinsik dari masing-masing jenis cerita. Materi ini disajikan dalam digital *scrapbook* berbasis canva dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang jenis-jenis cerita.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT