

## **Media Digital *Scrapbook* untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas 5 SD**

**Yanti** ✉, Universitas PGRI Madiun  
**Sri Lestari**, Universitas PGRI Madiun  
**Sri Budyartati**, Universitas PGRI Madiun

✉ [Yantimagetan010401@gmail.com](mailto:Yantimagetan010401@gmail.com)

### **Abstract**

The development of technology in Indonesia is a very rapid development as time goes by. Scrapbook digital learning. Kohud (Wusqo & et al, 2021) Digital scrapbook is a platform connected to a computer network, which can be digitally created, updated, saved and shared. Scrapbooks are two-dimensional works of art in the form of books and have various themes consisting of photos, drawings, quotes, important notes, and so on. Based on the material expert validation table, digital scrapbook media received a total score of 44 out of 13 questions. It can be concluded that digital scrapbook media can be said to be "feasible" with a feasibility percentage of 84%. Based on the media expert validation table, digital scrapbook media received a total score of 48 from 14 questions. It can be concluded that digital scrapbook media is included in the "Very Feasible" category with a feasibility percentage of 85%.

**Keywords:** Digital media, Scrapbook, Skills, Reading comprehension

**Abstrak:** Perkembangan teknologi di Indonesia termasuk dalam perkembangan yang sangat pesat seiring berjalannya zaman. Pembelajaran digital *scrapbook*. Kohud (Wusqo & dkk, 2021) Digital *scrapbook* adalah platform yang terhubung ke jaringan komputer, yang dapat dibuat secara digital, diperbarui, disimpan, dan dibagikan. *Scrapbook* adalah karya seni dua dimensi berbentuk buku dan memiliki bermacam-macam tema yang tersusun atas foto, gambar, quote, catatan penting, dan lain sebagainya. Berdasarkan tabel validasi ahli materi, media digital scrapbook mendapatkan jumlah skor 44 dari 13 butir pertanyaan. Dapat disimpulkan bahwa media digital scrapbook dapat dikatakan "layak" dengan presentase kelayakan 84%. Berdasarkan tabel validasi ahli media, media digital scrapbook mendapatkan jumlah skor 48 dari 14 butir pertanyaan. Dapat disimpulkan bahwa media digital scrapbook masuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan presentase kelayakan 85%.

**Kata Kunci:** Media digital, Scrapbook, Keterampilan, Membaca pemahaman



Copyright ©2024 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

### **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi di Indonesia termasuk dalam perkembangan yang sangat pesat seiring berjalannya zaman. Menurut Amanullah dengan adanya perkembangannya zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan eksploitasi teknologi serta informasi yang cepat dan khususnya dalam perkembangan teknologi di dunia pendidikan yang mendorong lebih banyak usaha pemutakhiran dan penggunaan hasil teknis dalam hasil belajar. Menurut Delfi (2022) dunia pendidikan harus mampu memanfaatkannya teknologi dengan baik, tidak terkecuali seorang pendidik. Peran teknologi dalam pembelajaran adalah untuk memfasilitasi pembentukan hubungan secara berkolaborasi dan menciptakan makna yang mendalam dari konteks yang lebih mudah dipahami.

Menurut Dalman (2018), pemahaman membaca adalah suatu proses membaca untuk memahami ide bacaan. Membaca pemahaman juga dituntut untuk memahami arti bacaan, mengerti isi dan maksud bacaan menafsirkan bacaan, dan analisis serta evaluasi bacaan yang dibaca. Oleh karena itu, diperlukan suatu proses untuk memahami isi bacaan. Pemahaman membaca juga merupakan suatu proses yang melibatkan proses untuk memperoleh makna dari isi bacaan. Menurut ritawati (2020). Makna dalam pemahaman bacaan melibatkan tiga unsur penting, antara lain: (1) pengetahuan dan pengalaman yang diketahui tentang topik bacaan, (2) menghubungkan pengetahuan dan pengalaman terhadap teks bacaan, (3) proses perolehan makna aktif dengan sudut pandang milik pembaca.

Menurut Harsanti & Gemilang mengungkapkan bahwa “kebiasaan membaca peserta didik Indonesia berada pada peringkat ke-26 dari 27 negara yang telah diteliti”. Rendahnya tingkat kemampuan membaca peserta didik terlihat dari kurangnya minat mereka atau peserta didik dalam membaca. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran membaca belum terjadi di sekolah dengan baik dan maksimal. Rendahnya tingkat kemampuan membaca peserta didik berdampak pada kesulitan peserta didik dalam memahami sebuah makna bacaan serta memahami isi bacaan. Fenomena yang terjadi saat ini adalah pemahaman. Kemampuan membaca peserta didik yang masih rendah. Pada dasarnya peserta didik mengalami kesulitan memahami isi bacaan, misalnya: 1) peserta didik merasa kesulitan untuk menjawab pertanyaan tersebut. 2) Peserta didik kesulitan menemukan gagasan pokok. 3) Peserta didik kesulitan merangkum teks yang dibacanya. Atas permasalahan diatas, pentingnya suatu media pembelajaran yang menarik dan bervariasi yang melibatkan peserta didik dalam belajar untuk memahami peran keterampilan membaca pemahaman khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia. Sebagaimana pernyataan "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Dari kedua pengertian tersebut". Muktadir (2022). Dalam pernyataan diatas mengatakan bahwa media pembelajaran amatlah penting dalam menunjang proses pembelajaran yang lebih maksimal.

Salah satunya adalah media pembelajaran digital *scrapbook*. Kohud (Wusqo & dkk, 2021) Digital *scrapbook* adalah platform yang terhubung ke jaringan komputer, yang dapat dibuat secara digital, diperbarui, disimpan, dan dibagikan. *Scrapbook* adalah karya seni dua dimensi berbentuk buku dan memiliki bermacam-macam tema yang tersusun atas foto, gambar, quote, catatan penting, dan lain sebagainya (Aulisia & Gunansyah, 2019; Muktadir et al., 2020). *Scrapbook* bisa dibuat secara visual maupun digital. Perbedaan media *Scrapbook* ini dengan media *Scrapbook* yang lain yaitu didalamnya berisi penjelasan materi mengenai kalimat persuasif mulai dari pengertian, ciri-ciri serta contoh kalimat persuasif yang di sertai gambar poster yang menarik. Ditambah dengan permainan menyusun kata menjadi kalimat persuasif berdasarkan gambar yang telah disediakan. Dengan media *Scrapbook* peserta didik secara tidak langsung sudah belajar dan

memahami pengertian, ciri- ciri serta berlatih membuat dan menuliskan kalimat persuasif yang benar dan sesuai dengan materi pembelajaran.

Peneliti Fellasufah and Mustadi (2021) "Pemilihan *scrapbook* sebagai media pembelajaran karena berisi cerita, gambar, dan kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga dapat menjadi stimulus bagi peserta didik untuk tertarik dan lebih kreatif. Penggunaan media ini dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik sehingga berpengaruh untuk dapat mengembangkan kreativitas peserta didik. *Scrapbook* sebagai media pembelajaran dapat memberikan materi dan informasi lebih banyak kepada peserta didik"

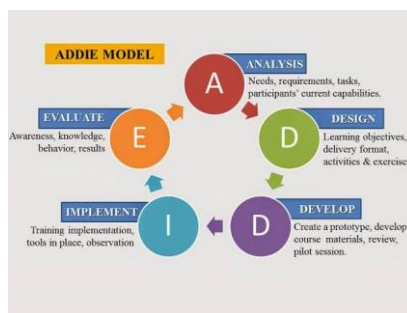
Hal ini sejalan dengan Sania, dkk (2022) mengatakan bahwa Digital *scrapbook* memungkinkan para peserta didik untuk belajar dan bermain dalam satu waktu, karena dikemas dalam bentuk sedemikian rupa sehingga dapat menarik peserta didik untuk mempelajari ilmu dalam suatu bidang tertentu. Sebagaimana hasil penelitian terdahulu yang sudah dilakukan tentang pengembangan media *scrapbook* menunjukkan hasil bahwa media *scrapbook* yang interaktif dan menarik dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternative dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Menurut Asih et al., (2020).

Merujuk pada penelitian yang sudah dilakukan tentang pembuatan media *scrapbook*, media *scrapbook* yang interaktif dan menarik bisa disarankan untuk digunakan sebagai media alternatif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia (Asih et al., 2020; Cahyani et al., 2021).

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan atau menekankan pada pengembangan Digital *Scrapbook* untuk memahami pembelajaran bahasa Indonesia khususnya karena banyak di dalamnya pembelajaran dalam keterampilan membaca pemahaman, untuk pengembangan ini peneliti memilih mengembangkan media untuk kelas 5 pada bab bacaan dengan tema "Keragaman Etnik dan Budaya" melalui pengembangan produk yang menggunakan aplikasi canva. Aplikasi canva memiliki beberapa kelebihan yaitu menyediakan berbagai desain dan grafis, ada animasi, template, dan nomor halaman yang sangat menarik, mempunyai kualitas gambar yang baik dan slide media yang dapat dicetak dengan otomatis sesuai dengan pengaturan cetakan. Sania Marta (2022).

## Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode pengembangan (Research and Development). Yang mana pada prosedurnya tersebut dapat digunakan pada sebuah pengembangan media digital *scrapbook* untuk keterampilan membaca pemahaman kelas 5 SD dengan materi yang dipilih yaitu pada bacaan teks eksplanasi dengan tema "Keragaman Etnik dan Budaya". Model pengembangan yang dipilih dalam penelitian ini adalah menggunakan metode pengembangan (Research and Development), yang mana prosedur tersebut dapat digunakan pada pengembangan media digital *scrapbook* untuk keterampilan membaca pemahaman kelas 5 SD dengan materi yang dipilih yaitu pada bacaan teks eksplanasi dengan tema "Keragaman Etnik dan Budaya". Model pengembangan yang dipilih dalam penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE memiliki ciri khusus, yaitu mengutamakan pada kegiatan analisa setiap komponen yang memiliki keterkaitan satu sama lain (Sugiono, 2019).



**Gambar 1. Bagan Model ADDIE**

Pengembangan media berdasarkan model ADDIE terdiri dari lima tahapan. Namun, penelitian pengembangan hanya dibatasi sampai tiga tahapan saja yaitu tahap analisis, design, dan pengembangan karena tujuan penelitian ini untuk mendapatkan digital scrapbook untuk membaca pemahaman pada kelas 5 yang valid dan praktis. Pertama, tahap analisis (Analyze). Analisis ini dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik maupun pembelajaran. Kedua, tahap perencanaan (Design). Kegiatan perencanaan dilakukan dengan menyusun penelitian dan materi yang akan dikembangkan sebagai modal pembuatan media. Ketiga, tahap pengembangan (Development) Kegiatan pengembangan ini memiliki produk akhir berupa media digital Scrapbook.

Di dalam data ini terdapat dua penelitian yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif akan digunakan saat pengolahan data yang didapatkan saat uji validasi (para ahli dan angket respon). Sedangkan data kualitatif dilakukan dengan cara mengelompokkan data umpan balik, kritik, dan saran untuk perbaikan survey. Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan cara membuat lembar uji validasi ahli serta angket respon peserta didik. Pengisian data tersebut menggunakan batasan kriteria skala likert. Setelah itu, data yang didapatkan akan diolah menggunakan rumus berikut (Optiana, 2019) :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Presentasi yang didapat

R : Nilai yang didapat

SM : Skor maksimal

Berdasarkan penghitungan data, maka hasil skor jumlah yang diperoleh dari penelitian tersebut dideskripsikan sebagai kategori dalam mengelompokkan kelayakan produk, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1. Skala Kelayakan**

Kriteria	Presentase Pencapaian 100%
Sangat Layak	<b>81% - 100%</b>
Layak	<b>61% - 80%</b>
Kurang Layak	<b>41% - 60%</b>
Tidak Layak	<b>0% - 40%</b>

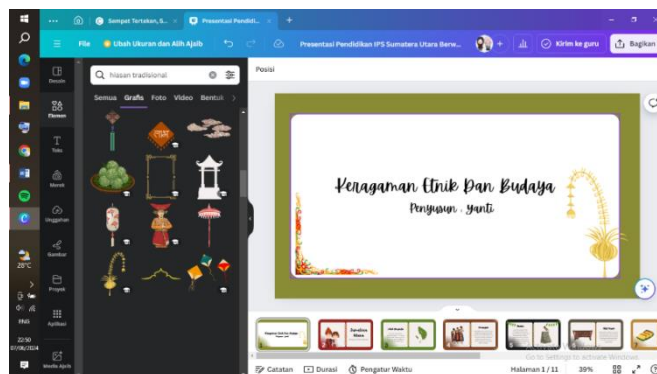
Sumber: (Muntaha, 2019)

## Hasil

Hasil pengembangan produk media digital scrapbook untuk keterampilan membaca pemahaman kelas 5 sekolah dasar dikembangkan melalui langkah-langkah pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan sebagai berikut, yang mana pada penelitian ini dibatasi hanya 3 tahapan saja:

Tahap Analisis (*Analyze*). Pada tahapan analisis pembelajaran peneliti melakukan wawancara secara tidak terstruktur kepada guru kelas 5. Dari hasil wawancara diketahui bahwa peserta didik masih belajar berbantuan menggunakan media cetak seperti buku bacaan dalam buku tema dan belum menggunakan media yang berbasis teknologi, pada pembelajaran membaca pemahaman khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia peserta didik belum memahami isi dan makna dari bacaan yang dibaca, hal inilah yang menurunkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik rendah. Berdasarkan analisis pembelajar peneliti karakteristik umum peserta didik yaitu peserta didik akan semakin semangat belajar dengan adanya bantuan media yang bergambar yang mendukung bukan hanya sekedar media tulisan bacaan saja, karena bantuan gambar membuat keterampilan membaca pemahaman mereka lebih cepat. Selanjutnya dilakukan analisis gaya belajar terhadap peserta didik setelah dilakukan wawancara dapat diketahui bahwa gaya belajar peserta didik kelas 5 sekolah dasar di SD Alastuwo 1 Magetn yaitu berupa gaya belajar dengan karakteristik audio visual yang dimana peserta didik lebih mudah memahami materi dengan adanya gambar dan tulisan yang dikombinasikan secara menarik dalam sebuah media pembelajaran.

Tahap Perancangan (*Design*). Tahap yang kedua yaitu perancangan atau perencanaan produk. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media digital scrapbook yang dikembangkan, dalam pengembangan ini peneliti memilih aplikasi canva dalam proses pembuatannya, misalnya :



**Gambar1.** Tampilan Canva

Pemilihan media, media pembelajaran diidentifikasi dan dipilih agar relevan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang dipilih untuk dilakukannya analisis konsep, karakteristik pengguna serta rencana penyebaran dengan petunjuk yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Pemilihan Format, format yang dipilih harus sesuai dengan materi yang mampu merangsang peserta didik untuk mengembangkan keterampilan membacanya, dan peneliti memilih mengembangkan Digital *Scrapbook* untuk memahami pembelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan membaca pemahaman pada kelas 5 pada dalam bab bacaan teks eksplanasi dengan tema “Keragaman Etnik dan Budaya” dan memiliki bentuk penyajian sesuai dengan media yang akan dikembangkan. Desain awal, pada tahap desain awal ini adalah merancang sebuah media pembelajaran dari aplikasi canva yang telah dibuat oleh peneliti cover utama, cara penggunaan media.

Tahap *development* (pengembangan) pada tahap ini pengembangan media digital *scrapbook* pada keterampilan membaca pemahaman. Dalam pembuatan media ini dilakukan dengan menggunakan tautan web sebagai berikut : [https://www.canva.com/design/DAF03q7zEoo/gvj5Y5sfhhvZvPfUshhzXg/edit?utm\\_content=DAF03q7zEoo&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAF03q7zEoo/gvj5Y5sfhhvZvPfUshhzXg/edit?utm_content=DAF03q7zEoo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

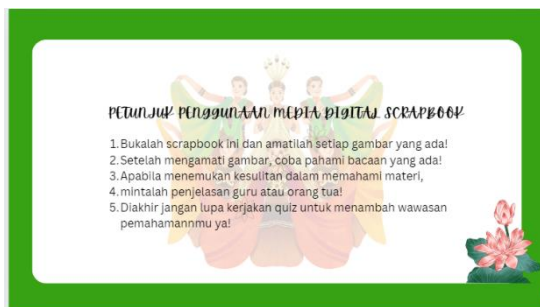
Dibawah ini adalah tampilan yang berisi tentang halaman untuk membuat media digital *scrapbook*

a. Halaman utama

Halaman utama berisi cover yang merupakan tampilan awal dari tampilan media yang menunjukkan identitas media dan petunjuk penggunaan media yang digambarkan sebagai berikut.



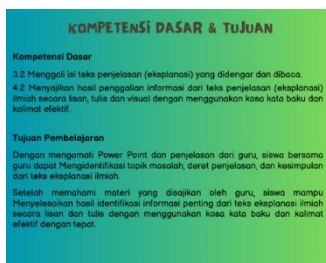
Gambar2. Tampilan Cover



Gambar3. TampilanPetunjuk Penggunaan

b. Tujuan/KD

Tujuan/KD adalah tampilan yang terdapat dalam media digital *scrapbook* yang berisi tentang tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang akan digunakan untuk menjabarkan standart kompetensi peserta didik yang cakupan materinya lebih sempit dibanding standart kompetensi peserta didik. Tampilan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar adalah sebagai berikut.



Gambar 4. Tampilan Kompetensi Dasar Dan Tujuan

c. Materi

Tampilan materi berupa bahan ajar yang di dalamnya terdapat bacaan teks eksplanasi dengan tema “Keragaman Etnik dan Budaya”, berupa kombinasi antara teks dan gambar. Tampilan materi adalah sebagai berikut.



Gambar 5. Tampilan materi Keragaman Etnik dan Budaya

d. Contoh

Contoh disini berisi gambar tentang Keragaman Etnik dan Budaya sesuai materi yang dipilih untuk pembuatan scrapbook. Tampilan materi adalah sebagai berikut, yang mana dalam contohnya ada gambar salah satu tradisi ritual kebanggaan suku Nias yang kemudian di sampingnya diberi penjelasan yang mana yaitu lompat batu bagi seorang pria agar menjadi salah satu syarat menjadi prajurit.



Gambar 6. Tampilan salah satu materi dalam Keragaman Etnik dan Budaya

e. Evaluasi

Evaluasi merupakan tampilan yang berisi soal atau pre test yang harus dikerjakan peserta didik. Bentuk latihannya adalah dengan mengamati gambar lalu menjelaskan bagaimana proses hujan terjadi pemahaman menggunakan bahasa mereka sendiri dari setiap individu, sehingga dari hasil tugasnya guru mampu melihat sebesar mana pemahaman peserta didik setelah belajar membaca pemahaman dengan media digital scrapbook, Tampilan materi adalah sebagai berikut.



Gambar 7. Tampilan Evaluasi

- f. Media digital *scrapbook* bisa di akses melalui link berikut : [https://www.canva.com/design/DAGHd9\\_Wdws/fwUVJHPtgcQPqIwfqXYUZQ/view?utm\\_content=DAGHd9\\_Wdws&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=editor](https://www.canva.com/design/DAGHd9_Wdws/fwUVJHPtgcQPqIwfqXYUZQ/view?utm_content=DAGHd9_Wdws&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor)

Penilaian media pembelajaran melalui aspek kevalidan. Uji validitas dipakai untuk menentukan tingkat kevalidan atau kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva (Tanjung dan Faiza, 2019). Aspek kevalidan ditinjau dosen sebagai ahli materi, dan ahli media. Kemudian dilakukan analisis hasil angket, jika sudah termasuk kedalam kategori valid dan praktis, maka media yang dikembangkan dapat diterapkan dalam poses pembelajaran di Sekolah.

Hasil penilaian kevalidan pada aspek materi disajikan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 1 : Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Skor
1	KD	Kesesuaian materi dengan Tujuan pembelajaran dan KD	3
		Ketepatan konsep materi	3
2	Isi materi	Kelengkapan materi yang disajikan	4
		Ketepatan cakupan isi materi	4
		Keterampilah memilih gambar	3
		Kebenaran isi materi pembelajaran	4
3	Penyajian	Bahasa yang digunakan mendorong rasa keingintahuan peserta didik	3
		Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik	3
		Keunggulan media meningkatkan motivasi belajar peserta didik	3
		Kemampuan media menambah pengetahuan peserta didik	4
		Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian pelajar	4
4	Evaluasi	Kesesuaian soal evaluasi	3
		Kesesuaian soal dengan tingkat kemampuan peserta didik	3
<b>Jumlah</b>			<b>44</b>
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>			<b>52</b>
<b>Presentase</b>		$P = \frac{44}{52} \times 100 =$	<b>84%</b>

Hasil penilaian kevalidan pada aspek media disajikan dalam bentuk tabel berikut: Berdasarkan tabel validasi ahli materi, media digital *scrapbook* mendapatkan jumlah skor 44 dari 13 butir pertanyaan. Dapat disimpulkan bahwa media digital *scrapbook* dapat dikatakan “layak” dengan presentase kelayakan 84%. Oleh karena itu layak dilakukan ujicoba dengan catatan melakukan sedikit revisi. Berikut masukan dari validator untuk bahan evaluasi dan perbaikan mengenai media yang dikembangkan; Diberi halaman, diberi daftar isi, dan diberi menu utama atau menu-menu pada tampilan awal.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek Penilaian	Indikator	Skala Nilai
Desain Media	Desain sampul media	3
	Kualitas Gambar	3
	Ketepatan proporsi layout/tata letak tools dan komponen lainnya	3



<b>Teks</b>	Ketepatan pemilihan jenis font	3
	Ketepatan pemilihan ukuran font	4
	Ketepatan pemilihan warna teks	3
<b>Bahasa</b>	Bahasa yang digunakan oleh tingkat peserta didik sangat sesuai	4
	Bahasa yang digunakan dapat menarik peserta didik untuk membaca	4
	Kesantunan bahasa yang digunakan	3
<b>Penggunaan</b>	Kesesuaian media dengan peserta didik	3
	Kemudahan penggunaan	4
	Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik	4
	Kemampuan media meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4
	Kemampuan media menambah pengetahuan peserta didik	3
<b>Jumlah Skor</b>		<b>48</b>
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>		<b>56</b>
<b>Presentase Skor</b>	$P = \frac{48}{56} \times 100 =$	<b>85%</b>

Berdasarkan tabel validasi ahli media, media digital scrapbook mendapatkan jumlah skor 48 dari 14 butir pertanyaan. Dapat disimpulkan bahwa media digital scrapbook masuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan presentase kelayakan 85%. Oleh karena itu layak dilakukan uji coba dengan catatan melakukan sedikit revisi. Berikut masukan dari validator untuk bahan evaluasi dan perbaikan mengenai media yang dikembangkan; diberikan contoh undangan dan penggunaan tanda titik pada pertanyaan.

## Pembahasan

Peneliti saat melakukan penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (RnD). Mdoel pengembangan yang dipilih yaitu model ADDIE (Analysis, Design, Delevoment (Pengembangan), Implementasi, (Evaluasi). Tahapan dasar dari model ini adalah tahap analisis. Peneliti melakukan analisis terhadap permasalahan yang muncul dari proses pembelajar serta meninjau seberapa besar urgensi media pembelajaran digital *scrapbook* untuk kemampuan membaca pemahaman pada kelas 5 di sekolah dasar ini dalam mengatasi beberapa permasalahan yang muncul. Tahapan ini dinilai sangat penting. Selain bertujuan untuk memperoleh informasi, tahapan ini digunakan untuk pengumpulan data dan meninjau standart media pembelajaran digital *scrapbook* untuk keterampilan membaca pemahaman pada kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran dengan disinkrinkan pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan mengambil tema teks ekspansi yaitu "proses pembentukan hujan".

Berdasarkan data yang telah diperoleh, Media pembelajaran merupakan saah satu bagian yang penting dalam sistem pembelajaran maka dari itu, penggunaannya harus dapat membawa peningkatan dalam perolehan hasil belajar peserta didik (Rahmatullah et al., 2020). Media dengan komponen suara dan gambar dikenal dengan penggunaan media visual (Hayati et al., 2017). media pembelajaran digital *scrapbook* untuk ketrampilan membaca pemahaman sebagai media pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam memahami suatu bacaan. Karena media pembelajaran digital *scrapbook* untuk ketrampilan membaca pemahaman sangat menarik untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dibandingkan dengan media cetak yang penuh dengan tulisan. Dengan berbantuan apikasi canva untuk membuat media digital *scrapbook* untuk ketrampilan membaca pemahaman akan sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan

hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik. dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital *scrapbook* untuk ketrampilan membaca pemahaman memiliki urgensi yang sangat besar untuk mendukung terlaksanya proses pembelajaran untuk keterampilan membaca pemahaman pada peserta didik kelas 5 akan bermakna.

Pembelajaran di sekolah yang menggunakan media pembelajaran akan memiliki banyak manfaat bagi peserta didik, baik dari segi proses pembelajaran maupun motivasi mereka. Media pembelajaran juga akan berdampak positif pada psikologi peserta didik. Menurut Sudjana dan Rivai (1992) dalam (Nurseto, 2012), ada beberapa manfaat menggunakan media pembelajaran dalam pendidikan. Beberapa manfaat tersebut adalah sebagai berikut: (a) media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran; (b) makna pelajaran menjadi lebih jelas, sehingga peserta didik dapat memahaminya dengan lebih baik, yang memungkinkan penguasaan dan pencapaian tujuan pembelajaran; (c) semakin banyak variasi dalam pendekatan pengajaran yang tidak hanya bergantung pada komunikasi verbal dengan kata-kata; (d) semakin banyak peserta didik yang terlibat dalam aktivitas selama proses pembelajaran, termasuk mendengarkan, mengamati, mendemonstrasikan, melakukan secara langsung, dan memerankan. Penggunaan media dapat membantu peserta didik menghindari verbalisme dan membantu mereka mengkonkretkan konsep abstrak, berdasarkan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Muhson, 2010). Media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam mendorong peserta didik untuk menjadi lebih aktif dan interaktif dalam kelas, yang akan menghasilkan umpan balik antara guru dan peserta didik (Audie, 2019). Hasil uji coba juga menunjukkan bahwa alat yang dikembangkan ini sangat cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji validasi menentukan kelayakan dan efektivitas. Selain itu, beberapa rekomendasi ahli untuk perbaikan pengembangan media membantu peneliti membuat media pembelajaran digital *scrapbook* untuk ketrampilan membaca pemahaman yang jauh lebih baik yang memenuhi kebutuhan peserta didik selama proses pembelajaran. media pembelajaran digital *scrapbook* untuk ketrampilan membaca pemahaman dapat membantu proses pembelajaran, menurut Tanjung dan Faiza (2019). Mereka mengatakan bahwa ini dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan, meningkatkan kreativitas mereka dalam proses pembelajaran yang lebih menarik. Media digital *scrapbook* dilengkapi dengan gambar yang menunjang serta tulisan yang memperjelas membuat peserta didik lebih mudah memahami sebuah bacaan, sehingga peserta didik mampu menyimpulkan makna yang terkandung dalam bacaan tersebut dengan sempurna. Sebagaimana yang dikatakan oleh Fellasufah and Mustadi (2021) bahwa "Pemilihan *scrapbook* sebagai media pembelajaran karena berisi cerita, gambar, dan kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga dapat menjadi stimulus bagi peserta didik untuk tertarik dan lebih kreatif. Penggunaan media ini dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik sehingga berpengaruh untuk dapat mengembangkan kreativitas peserta didik. *Scrapbook* sebagai media pembelajaran dapat memberikan materi dan informasi lebih banyak kepada peserta didik"

## Kesimpulan

Studi saat ini berfokus pada media *scrapbook* untuk keterampilan membaca pemahaman kelas 5 Sekolah Dasar dalam pengajaran Bahasa Indonesia dalam materi teks eksplanasi dengan tema yang diambil "Keragaman Etnik dan Budaya" Media ini diterapkan pada peserta didik kelas 5 Sekolah Dasar. Menggunakan Canva secara eksklusif untuk pembuatan media pendidikannya, membuat media *scrapbook* secara digital. Sebagai hasil dari memasukkan ide-ide, kosakata, kalimat, dan desain yang terhubung satu sama lain melalui media *scrapbook* secara digital yang dibuat dengan aplikasi canva, dalam media

digital *scrapbook* disusun secara bergambar dan ada tulisan penunjang pemahaman peserta didik yang mudah untuk dipahami. Berdasarkan tabel validasi ahli materi, media digital *scrapbook* mendapatkan jumlah skor 44 dari 13 butir pertanyaan. Dapat disimpulkan bahwa media digital *scrapbook* dapat dikatakan “layak” dengan presentase kelayakan 84%. Berdasarkan tabel validasi ahli media, media digital *scrapbook* mendapatkan jumlah skor 48 dari 14 butir pertanyaan. Dapat disimpulkan bahwa media digital *scrapbook* masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sehingga dari validasi media dan ahli materi dapat disimpulkan media digital *scrapbook* untuk keterampilan membaca pemahaman kelas 5 sekolah dasar layak digunakan.

## Daftar Pustaka

1. Asih, P. K., Hawanti, S., & Wijayanti, o. (2020). pengembangan media pembelajaran *scrapbook* untuk keterampilan membaca. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 4(1), 87–100.
2. Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2804>
3. Latifa, H. L., & Haryadi, H. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran CIRC Pada Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta didik Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School (JOES)*, 5(2), 301–307. <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4283>
4. Muktadir, A., & Wardhani, P. A. (2022). the Effect *Scrapbook* Media in Improving the Creativity of Primary School Students in Bengkulu. *Journal of Aesthetics, Design, and Art Management*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.58982/jadam.v2i1.183>
5. Putri, W. D. M. (2022). *Penerapan Media Gambar Kliping Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Peserta didik Kelas IV SD Ma'arif Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022* [IAIN PONOROGO]. [http://etheses.iainponorogo.ac.id/19525/%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/19525/1/203180247\\_Widiya Dewi Melinia Putri\\_PGMI.pdf](http://etheses.iainponorogo.ac.id/19525/%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/19525/1/203180247_Widiya%20Dewi%20Melinia%20Putri_PGMI.pdf)
6. Septia, D. (2022). Pengembangan Digital *Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Pada Development of Local Wisdom-Based Digital *Scrapbook* on Social Science Learning Subject for Elementary School Students. *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(August), 1215–1229.
7. Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. ALFABETA.
8. Syafitri, C. R., & Mansurdin. (2020). Model Cooperative Integrated Reading and Composition sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1335–1346. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/600>
9. Tejowati, A. (2021). *Scrapbook* in Improving Students ' Comprehension Reading Ability. *Social, Humanities, and Education Studies (SHES): Conference Series*, 4(5), 354–357. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
10. Yasmin, F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Pemahaman Peserta didik. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 1(1), 52–57.