

Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* untuk Menggali Informasi Dari Dongeng Binatang (Fabel) Pada Kelas II Sekolah Dasar

Jenisa Agata Putri^{1*}, Alfi Laila², Erwin Putera Permana³

1,2,3 Universitas Nusantara PGRI Kediri

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1987>

*Correspondence: Jenisa Agata Putri

Email: jenisaagataa77@gmail.com

Received: 02-06-2025

Accepted: 28-07-2025

Published: 12-08-2025



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstrak: Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media *Digital Scrapbook* pada materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) yang akan menghasilkan produk media yang dapat diuji. Model yang digunakan ialah model ADDIE yang melalui lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pada uji validitas memperoleh nilai rata-rata 86% dengan kategori layak digunakan tanpa revisi. Kemudian hasil uji kepraktisan oleh guru mendapatkan rata-rata 92.00% dengan kategori sangat praktis dan hasil dari hasil angket siswa mendapatkan hasil 89,33 dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil uji keefektifan oleh siswa dari kegiatan *pretest dan posttest* mendapatkan rata-rata 89,33 dengan kategori sangat efektif. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian pengembangan ini menghasilkan media *Digital Scrapbook* yang telah memenuhi kategori pada uji validitas, uji kepartisan dan uji keefektifan, prodck ini dapat dijadikan sebagai salah satu media yang baik untuk diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar.

Kata kunci: *Digital Scrapbook*, Dongeng Binatang (Fabel), Keterampilan Membaca

Abstract: This development research aims to produce a *Digital Scrapbook* media product on the material of digging information from animal fables. The research method used in this study is research and development (R&D) which will produce a testable media product. The model used is the ADDIE model which goes through five stages, namely *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. In the validity test, the average value was 86% with a category suitable for use without revision. Then the results of the practicality test by the teacher got an average of 92.00% with a very practical category and the results of the student questionnaire got a result of 89.33 with a very practical category. While the results of the effectiveness test by students from the pretest and posttest activities got an average of 89.33 with a very effective category. Therefore, it can be concluded that this development research produces a *Digital Scrapbook* media that has met the categories in the validity test, practicality test and effectiveness test, this product can be used as one of the good media to be applied in Indonesian language learning for grade II of Elementary School.

Keywords: *Digital Scrapbook*, *Animal Tales (Fables)*, *Reading Skills*

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa di SD pada hakikatnya merupakan salah satu mata pelajaran yang selalu diajarkan di sekolah khususnya dari kelas satu sampai kelas 6 SD (Mahsun (2014:, 2018). Tujuan pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah untuk membantu siswa menjadi komunikator yang lebih mahir secara lisan dan tulisan dengan bahasa

Indonesia (Suparlan, 2020). Pembelajaran bahasa Indonesia adalah suatu proses perjalanan panjang yang dilalui oleh setiap siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia. Kompetensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Mubin & Aryanto, 2024). Dalam setiap kompetensi yang ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki hubungan yang erat pada komponen satu dan komponen yang lainnya. Dalam memperoleh kompetensi berbahasa, biasanya melalui suatu hubungan yang kronologis, yaitu mulai dari belajar menyimak bahasa, kemudian dilanjutkan dengan berbicara, dan setelah itu kita belajar membaca dan menulis. (Istiqoh, 2021).

Keterampilan membaca sangat penting bagi peserta didik untuk kehidupan bermasyarakat (Ritonga et al., 2023). Salah satu keterampilan yang penting dalam kehidupan anak usia dini adalah membaca. Melalui keterampilan membaca peserta didik dapat memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis dan mengerti dan memahami arti dan pesan yang terkandung di dalam tulisan tersebut (Eliyani et al., 2023). Guru dapat menggunakan pembelajaran membaca untuk membantu siswa mengenali kata demi kata dan pemahaman kelompok katafrasa, kalusa, kalimat atau teks secara keseluruhan. (Harianto, 2020).

Salah satu materi bahasa Indonesia yang sulit dimengerti menurut siswa yaitu terdapat pada buku tema 7, Subtema 1 kebersamaan, yang terdapat pada kompetensi dasar 3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. Berdasarkan data hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat diketahui pelajaran bahasa Indonesia adalah pelajaran yang membosankan, hal ini dikarenakan pelajaran bahasa Indonesia lebih berfokus pada tata cara bahasa sehingga sebagian siswa kurang berminat untuk belajar. Dalam kenyataannya, kemampuan siswa dalam menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) dan minat siswa untuk membaca rendah. Hal ini dikarenakan keterbatasan buku bacaan dan media yang kurang menarik siswa dalam menumbuhkan minat belajarnya. (Asniar et al., 2020)

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan 40 siswa kelas II SDN Puncu 4 pada tanggal 5 dan 6 Juni 2023. Siswa menyatakan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sulit, hal ini dikarenakan pelajaran bahasa Indonesia lebih menekankan pada tata bahasa sehingga banyak siswa merasa bosan dan malas untuk belajar bahasa Indonesia. Diketahui bahwa dalam penerapan media pembelajaran *Digital Scrapbook* masih 54% yang artinya media *Digital Scrapbook* tersebut pernah digunakan tetapi jarang sekali digunakan oleh guru di dalam kelas, serta kemampuan siswa dalam membaca siswa 46% yang artinya kurang dari kategori yang telah ditentukan. Hasil dari tes membaca yang telah dilakukan, siswa masih jauh dari standar KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Kenyataan ini diperoleh dari banyaknya siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 rata-rata siswa merasa dirinya belum lancar dalam membaca keseluruhan terlebih dalam pelaaan kata serta intonasi dalam membaca. Begitu pun juga dengan tanggapan guru serta kepala sekolah bahwa siswa kurang berkonsentrasi dalam belajar sehingga hasil belajar siswa kurang meningkat saat guru tidak menggunakan media pembelajaran. Media

pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Junaidi, 2019).

Berdasarkan permasalahan ini, maka perlu dilakukan sebuah penelitian dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, serta sesuai dengan kedalaman materi yang akan diajarkan. Pernyataan ini didukung dengan pernyataan yang dikatakan oleh (Syafi & Rapi, 2022) yang menyatakan media pembelajaran adalah seperangkat alat dan bahan yang fungsinya digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) ini membutuhkan adanya media agar dalam belajar siswa menjadi tertarik dan semangat dalam belajar. (Fransiska et al., 2024). Hal ini menjadi ide peneliti dalam mengembangkan media *digital scrapbook* yang dirasa tepat digunakan dalam proses belajar terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) pada siswa kelas II SD.

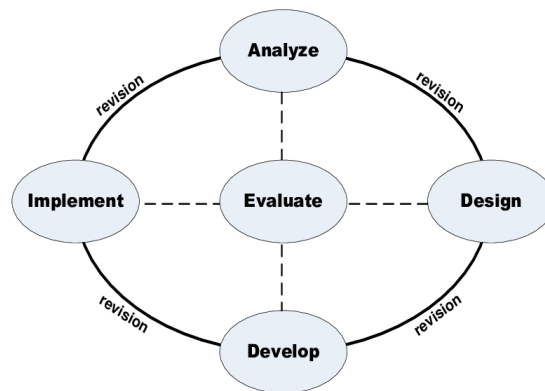
Pada peserta didik dan pendidik, terutama pada jenjang SD/MI bahkan hingga SMP dan SMA sesuai dengan hasil penelitian ini membutuhkan media *digital scrapbook* dalam rangka untuk membantu guru dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi dongeng binatang (fabel). Materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) ini membutuhkan adanya media agar dalam belajar siswa menjadi tertarik dan semangat dalam belajar. Oleh karena itu, konsep media *digital scrapbook* harus dengan pengembangan media pembelajaran yang tentunya dapat dilihat dari media sebelumnya. Semula *scrapbook* merupakan suatu kegiatan seni menempel foto di media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif (Hajar, 2023). Dalam pembuatan konteks media *digital scrapbook*, tentu harus berfokus pada karakter dalam setiap tokoh yang kita gunakan dalam pembelajaran. Media *digital scrapbook* menjadikan kegiatan pembelajaran menarik sehingga dapat menjadi stimulus bagi siswa untuk tertarik dan lebih kreatif. (Yanti et al., 2024).

Dengan menggunakan media *digital scrapbook* ini, akan membantu siswa dalam menggali informasi dari dongeng binatang (fabel). Dengan *digital scrapbook* ini siswa akan lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar di kelas. (Sari, 2024) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka mengakses informasi dengan lebih cepat dan mudah.

Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development) (Waruwu, 2024). Penelitian pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Pelaksanaan (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation) (Hidayat & Nizar, 2021). Menurut (Maulida et al., 2023) Model pembelajaran ADDIE adalah model yang digunakan untuk

mendesain dan mengembangkan program pembelajaran yang berisi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.



Gambar 1. Bagan Tahapan ADDIE Branch (2009)

Tahap pengujian keefektifan media *digital scrapbook* dilakukan selama dua kali yaitu meliputi uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Subjek pada penelitian ini berjumlah 40 siswa. Pengujian dilakukan di Kecamatan Puncu pada siswa kelas II pada bulan November dan Desember Tahap Uji coba skala kecil dan skala besar dilakukan di SDN Puncu 4 dengan jumlah skala kecil 10 siswa dan 1 guru kelas dan skala besar 30 siswa dan 1 guru kelas. Teknik pengumpulan data berupa 1) angket validasi oleh ahli media dan ahli materi, 2) pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas control, dan 3) angket kepraktisan siswa dan guru sebagai pengguna media. Teknik analisis data menggunakan 1) data kevalidan menggunakan presentase nilai rata-rata dari hasil angket validasi ahli media dan hasil angket validasi ahli materi, 2) data keefektifan menggunakan uji-t (T Test) dari hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan control yang dimana sebelum melakukan uji-t (T Test) dilakukan uji pra syarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, dan 3) Uji kepraktisan menggunakan presentase nilai rata-rata hasil angket siswa dan guru. Data kevalidan diperoleh dari angket ahli materi dan ahli media, dilakukan analisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma l} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

Σx = Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item

Σl = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam per item

100% = Konstanta

Setelah memperoleh data kevalidan dari angket ahli materi dan ahli media, dilakukan analisis sesuai dengan kriteria kevalidan berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
85,01– 100,00	Sangat Valid
70,01– 85,00	Cukup Valid
50,00– 70,00	Kurang Valid
01,00– 50,00	Tidak Valid

Data keefektifan diperoleh dari hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas control, dilakukan analisis menggunakan uji-t (T Test). Sebelum melakukan uji-t (T Test) dilakukan pengujian prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian ini menggunakan SPSS 27 for windows. Berikut adalah kriteria keputusan uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 2. Kriteria Keputusan

		Sig.
	>0,05	<0,05
Normalitas	Normal	Tidak Normal
Homogenitas	Homogen	Tidak Homogen

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, dilakukan uji-t (T Test). Berikut adalah kriteria keputusan hasil uji-t (T Test).

Tabel 3. Kriteria Keputusan Uji-t (T Test)

		Sig. (2-tailed)
	>0,05	<0,05
Hasil	Tidakterdapat pengaruh	Terdapat pengaruh
Kriteria	Tidak Efektif	Eektif

Data analisis kepraktisan yang diperoleh dari angket siswa dan guru, dilakukan analisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum l} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Presentase
- $\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item
- $\sum l$ = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam per item
- 100% = Konstanta

Setelah memperoleh data kepraktisan dari angket siswa dan guru, dilakukan analisis sesuai dengan kriteria kepraktisan berikut:

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
85,01– 100,00	Sangat Praktis

70,01– 85,00	Cukup Praktis
50,00– 70,00	Kurang Praktis
01,00– 50,00	Tidak Praktis

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook* ini diangkat dari permasalahan yang dialami oleh guru yang tidak menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar sehingga berdampak pada rendahnya keterampilan membaca khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pengembangan media *digital scrapbook* untuk menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) menggunakan model pengembangan ADDIE.

Analysis

Tahap ini merupakan langkah paling awal untuk melakukan penelitian. Tahap *Analysis* dilakukan pada tanggal 5 dan 6 Juni 2023 bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) peneliti menyimpulkan yaitu: 1) Perlunya media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) untuk pengembangan media pembelajaran berbasis digital, 2) Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, 3) Perlunya pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook* agar siswa dapat tertarik dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Dari beberapa kebutuhan yang diperlukan untuk siswa. Maka, peneliti mengembangkan media *digital scrapbook*. Media ini akan membuat kegiatan pembelajaran di dalam kelas akan lebih efektif terutama pada siswa, mereka akan lebih aktif serta tidak bosan dan memiliki rasa ketertarikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *digital scrapbook*. Adapun rekapitulasi data hasil *need assessment* dari SD Negeri Puncu 4 ialah dapat diketahui guru dalam mengerjakan mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) terkadang belum menggunakan media pembelajaran dan penerapan media *digital scrapbook* yang diterapkan guru masih 40% yang artinya media pembelajaran *scrapbook* pernah dilakukan namun jarang diterapkan oleh guru, namun guru belum pernah menggunakan media *scrapbook* yang berbasis digital. Sedangkan dari data hasil *need assessment* siswa dapat diketahui bahwa kemampuan membaca siswa 50% yang mampu mendapatkan nilai diatas KKM.

Design

Desain media *digital scrapbook* dilakukan pada tanggal 23 dan 24 November 2023. Sebelum membuat produk, terlebih dahulu merancang desain media yang akan dibuat, perancangan media pembelajaran meliputi: a) Membuat konsep media serta mencari cerita yang akan digunakan dalam pembuatan media, b) Menentukan gambar yang sesuai dengan cerita dongeng binatang (fabel) yang akan digunakan, c) Menentukan background, warna serta font yang tepat dan menarik, d) Menentukan gambar ornamen sebagai pendukung dalam cerita.

Development

Pada tahapan pengembangan, *digital scrapbook* akan dilakukan validasi sebagai pengukur kevalidan produk media yang akan digunakan. Hasil dari validasi ahli materi setelah menguji kelayakan media yang telah dibuat adalah dapat digunakan dalam proses penelitian tanpa adanya perbaikan. Hasil validasi oleh ahli media adalah berupa perbaikan pada judul, tujuan pembelajaran, tempat keterangan cerita serta kegiatan di akhir media. Maka hasil saran dari ahli media dilakukan perbaikan menjadi lebih tepat dan selaras sehingga dapat digunakan untuk proses penelitian. Berikut adalah hasil kevalidan oleh ahli materi dan ahli media:

Tabel 5. Hasil Kevalidan

	Validator	
	Ahli Materi	Ahli Media
Nilai	88,00%	84%
Kriteria	Sangat valid	Cukup Valid

Berdasarkan hasil kevalidan pada tabel 5 diatas, maka diperoleh rata-rata nilai *digital scrapbook* yang dinilai oleh ahli materi mendapatkan nilai 84% dengan kriteria valid dan ahli media 88% dengan kriteria sangat valid.

$$\begin{aligned}
 NA &= \frac{88 + 84}{2} \\
 &= 86\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil kevalidan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *digital scrapbook* sangat valid digunakan untuk tahap implementasi.

Implementation

Tahap impelentasi dilakukan untuk menghasilkan kualitas keeektifan dan kepraktisan media *digital scrapbook*. Pelaksanaan uji coba media *digital scrapbook* dilakukan pada satu kelas, yaitu kelas eksperimen. Sedangkan kelas kontrol adalah pembelajaran yang konvensional dimana pembelajaran tersebut tanpa menggunakan media pembelajaran. Sebelum melakukan uji coba pada kelas eksperimen dan kelas control, dilakukan uji coba skala kecil terlebih dahulu untuk mengetahui apakah media *digital scrapbook* eektif dan praktis untuk digunakan. Paa uji coba skala kecil, akan diberikan pretest dan posttest untuk dapat mengetahui keektian awal media *digital scrapbook*. Hasil keeektian pada uji coba skala kecil dilakukan dengan menggunakan uji-t (T Test) yang diamana sebelum melakukan uji-t (T Test) dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut merupakan hasil uji normalitas pada uji coba skala kecil:

Tabel 6. Uji Normalitas skala kecil. **Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil PreTest		10	,200*	,878	10	,124

Belajar			,195			
Siswa	PostTest	10		,082	,855	10
			,248			,067

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 6. Pengambilan keputusan jika nilai signifikansi < 0,05, maka data tidak terdistribusi normal. Jika nilai signifikansi > 0,05, maka terdistribusi normal. Kesimpulan uji normalitas didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,124 > 0,05 (pretest) dan 0,067 > 0,05 (posttest), maka kedua data terdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas, maka selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Berikut merupakan hasil uji homogenitas pada uji skala kecil.

Tabel 7. Uji Homogenitas skala kecil. Tes of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1,249	1	18	,278
	Based on Median	,255	1	18	,619
	Based on Median and with adjusted df	,255	1	12,707	,622
	Based on trimmed mean	1,142	1	18	,299

Berdasarkan tabel diatas, pengambilan keputusan jika nilai signifikansi < 0,05, maka termasuk dalam data tidak homogeny. Jika nilai signifikansi > 0,05, maka termasuk dalam data homogeny. Kesimpulan pada uji homogenitas didapatkan nilai 0,299 > 0,05, maka data dikatakan dalam data homogeny. Selanjutnya untuk mengetahui apakah ada perbedaan pembelajaran sebelum menggunakan media *digital scrapbook* terhadap keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar. Oleh karena itu, akan dilakukan uji-t (T Test) pada penelitian ini. Berikut adalah hasil Uji-t (T Test):

Tabel 8. Hasil Uji-t (T Test) skala kecil

Paired Samples Test

	Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Lower	Upper			
Pair 1 PRE TEST – POST TEST	-31,000	9,944	-38,114	-23,886	-9,858	9	,000

Berdasarkan tabel 8 diatas, diperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,000 yang dimana nilai sig. (2-tailed) < sig. 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas II sekolah dasar dalam menggunakan media *digital scrapbook*. Dari hasil yang telah diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa *digital scrapbook* dapat digunakan.

Setelah mendapatkan hasil dari uji-t (T Test), dilakukan uji kepraktisan dengan menggunakan angket respon siswa dan angket respon guru. Hal ini digunakan untuk mengetahui hasil kepraktisan *digital scrapbook* skala kecil. Berikut adalah hasil uji kepraktisan pada skala kecil:

Tabel 9. Hasil Uji Kepraktisan Skala Kecil Responden

	Siswa	Guru
Nilai	82%	88%
Kriteria	Cukup praktis	Sangat praktis

Berdasarkan hasil uji kepraktisan skala kecil pada tabel 9 diatas, diperoleh nilai angket siswa 82% dengan kriteria cukup praktis dan nilai angket guru 88% dengan kriteria sangat praktis. Pada uji coba skala besar yaitu, setelah melakukan suatu pembelajaran menggunakan *digital scrapbook* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas control, selanjutnya akan dilakukan analisis data hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Analisis data menggunakan uji-t (T Test) dari hasil pretest dan posttest yang sudah dilakukan. Sebelum melakukan uji-t (T Test), hal yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas sebagai suatu syarat uji-t (T Test). Data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest baik dari kelas eksperimen dan control akan diuji normalitasnya. Berikut hasil uji normalitas untuk data pretest dan posttest pada kelas kontrol.

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas Skala Besar Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	PreTest	,143	30	,122	,951	30	,176
	PostTest	,153	30	,072	,944	30	,117

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 10 pengambilan keputusan jika nilai signifikan < 0,05, maka data tidak terdistribusi normal. Jika nilai signifikansi > 0,05, maka data terdistribusi normal. Kesimpulan pada uji normalitas didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,176 > 0,05 (*pre test*) dan 0,117 > 0,05 (*post test*), maka kedua data terdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas, maka selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Berikut hasil uji homogenitas untuk data pre test. Dan posttest kelas kontrol:

Tabel 11. Hasil Uji Homogenitas. Test of Homogeneity of Variance

		Levene	Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,018	1	58		,894
	Based on Median	,033	1	58		,857
	Based on Median and with adjusted df	,033	1	57,9	95	,857

Based on trimmed mean ,017 1 58 ,898

Berdasarkan tabel 11 pengambilan keputusan jika nilai signifikansi < 0,05, maka termasuk dalam data tidak homogen. Jika nilai signifikansi > 0,05, maka termasuk dalam data homogen. Kesimpulan pada uji homogenitas didapatkan nilai 0,894 > 0,05, maka data dikatakan dalam data homogen. Selanjutnya untuk mengetahui apakah ada perbedaan pembelajaran dengan menggunakan media *digital scrapbook* terhadap keterampilan membaca kelas II sekolah dasar daripada pembelajaran konvensional tanpa media pembelajaran. Oleh karena itu, akan dilakukan uji-t (T Test) pada penelitian ini. Berikut adalah hasil uji-t (T Test):

Tabel 12. Hasil Uji-T (T Test)

Paired Samples Test								
	Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean					
Pair 1 PRE TEST – POST TEST	-37,833	9,621	1,756	-41,426	-34,241	-21,539	29	,000

Berdasarkan tabel 12 diatas, diperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,000 yang dimana nilai sig. (2-tailed) < sig 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam menggunakan media *digital scrapbook*. Artinya bahwa rata-rata nilai keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar dengan menggunakan media *digital scrapbook* lebih tinggi daripada pembelajaran konvensional tanpa media pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *digital scrapbook* efektif untuk digunakan untuk pembelajaran. Setelah mendapatkan hasil uji-t (T Test), dilakukuji kepraktisan dengan menggunakan angket respon siswa dan guru. Hal ini digunakan untuk mengetahui hasil kepraktisan pada penggunaan media *digital scrapbook*. berikut adalah hasil uji kepraktisan:

Tabel 13. Hasil Uji Kepraktisan

	Responden	
	Siswa	Guru
Nilai	89,33%	92%
Kriteria	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji kepraktisan pada tabel 13 diatas, diperoleh nilai angket siswa 89,33% dengan kriteria sangat praktis dan nilai angket guru 92% dengan kriteria sangat praktis. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *digital scrapbook* sangat praktis digunakan untuk pembelajaran.

Evaluation

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir yang dilakukan pada model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi dari empat proses model

pengembangan ADDIE sebelumnya yaitu *analysis, design, development, implementation*. Evaluasi yang dilakukan terhadap media *digital scrapbook* adalah melalui hasil angket ahli, siswa dan guru. Hasil evaluasi ini dilakukan untuk membantu pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga dalam penyampaian materi siswa dapat mudah mengerti dengan baik.

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media *digital scrapbook* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: pada Uji kevalidan produk oleh ahli media memenuhi kriteria presentase 88% dan validasi ahli materi menunjukkan presentase 84% sehingga dapat disimpulkan bahwa media *digital scrapbook* valid dan dapat digunakan. Pada Uji keefektifan ditentukan dari hasil pretest dan posttest. Berdasarkan uji coba terbatas (10 siswa) memperoleh presentase 82% sedangkan untuk uji coba skala luas (30 siswa) diperoleh presentase 89,33% maka dapat dikategorikan sangat efektif serta hasil dari uji-T juga menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$, maka ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dengan posttest tentu ada pengaruh penggunaan pengembangan media *digital scrapbook* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu jika dilihat dari hasil nilai siswa dengan nilai terendah 80 dan tertinggi 100. Pada Uji kepraktisan media dapat dilihat dari hasil respon guru dan respon siswa. Hasil presentase respon guru diperoleh nilai 92% atau dapat dikategorikan mendapat respon sangat baik. Sedangkan hasil respon siswa menunjukkan presentase 89,33 atau dapat dinyatakan mendapat respon sangat baik.

Daftar Pustaka

- Abdul Muktadir, Prayuningtyas Angger Wardhani, Alrahmat Arif, & Jatu Wahyu Wicaksono. (2020). Media Scrapbook Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(02), 146–156. <https://doi.org/10.21009/jpd.v11i02.18278>
- Ahmad Rivai, & Nana Sudjana. (2013). Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). Sinar Baru Algensindo.
- Annida Azhari Ritonga, Atikah Zahrani Purba, Fadhillah Hilmi Nasution, Fenika Adriyani, & Yunita Azhari. (2023). Keterampilan Membaca Pada Pembelajaran Kelas Tinggi Di Tingkat Mi/Sd. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 102–113. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.988>.
- Arifah, M., Putri, N. D., Tanjung, S. A., Ananda, S., Pendidikan, S., Indonesia, S., Bahasa, J., Indonesia, S., Bahasa, F., & Medan, U. N. (2024). *Pengaruh Media Digital terhadap Minat Baca Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. 8(2016), 24396–24401.
- Arwita Putri, Riris Nurkholidah Rambe, Intan Nuraini, Lilis Lilis, Pinta Rojulani Lubis, & Rahmi Wirdayani. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Mem baca Di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 51–62.

- <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.1984>
- Asniar, A., Muharam, L. O., & Silondae, D. P. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca Siswa. *Jurnal Ilmiah Bening: Belajar Bimbingan Dan Konseling*, 4(1). <https://doi.org/10.36709/bening.v4i1.10484>
- Eliyani, I., Surastina, S., & Saputra, H. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca melalui Penggunaan Media Gambar pada Siswa Kelas II SDN 1 Kebon Jeruk Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 157–168. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v5i1.1238>
- Fransiska, K. A. W., Dewi, K. A. T. S., Sintya Devi, N. L. P. I., Kirana Dewi, I. G. A. A., Wijayanti, N. K. A., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2024). Menumbuhkan Kreativitas Anak Melalui Cerita Fabel Digital: Sebuah Pendekatan Literasi Sastra. *INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 405. <https://doi.org/10.59562/indonesia.v5i2.63177>
- Hajar, Q. (2023). *Media Scrapbook*. 6, 2492–2497.
- Harianto, E. (2020). “Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.” *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Istiqoh, N. (2021). Peningkatan kemampuan menulis pantun dengan menggunakan model Think Pair Share dikelas VII A MTs pesantren pembangunan majenang kabupaten cilacap tahun pelajaran 2018/2019. *Diksatrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 22–29. <https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v4i1.2246>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kelly, A. (2019). Peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar di kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(27), 1–11. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/12694/11502>
- Mahsun (2014: (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Mulyati, Y. (2015). Hakikat Keterampilan Berbahasa Keterampilan Berbahasa Indonesia SD.

Keterampilan Berbahasa Indonesia SD, 1–34.

- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Pratiwi, C. P. (2020). Analisis Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i1.558>
- Sari, A. P. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas*. 4(September), 977–983.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan, S. (2020b). Peran Media dalam Pembeajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Syafi, A., & Rapi, M. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN : Menerapkan Model Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pendahuluan*. 14(April), 52–70.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yanti, Lestari, S., & Budyartati, S. (2024). Media Digital Scrapbook untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas 5 SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 840–859. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>