

## PENGEMBANGAN DIGITAL SCRAPBOOK BERBANTUAN APLIKASI CANVA UNTUK PEMBELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

Sania Marta Mevia<sup>1</sup>, Murjainah<sup>2</sup>, Puji Ayurachmawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD, Universitas PGRI Palembang, email: [admin@univpgri-palembang.ac.id](mailto:admin@univpgri-palembang.ac.id)

Email: [saniamarta1234@gmail.com](mailto:saniamarta1234@gmail.com)<sup>1</sup>, [Murjainah@gmail.com](mailto:Murjainah@gmail.com)<sup>2</sup>, [pujiar29@gmail.com](mailto:pujiar29@gmail.com)<sup>3</sup>

---

### ABSTRAK

---

**Abstrak:** Penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi yang membuat proses pembelajaran kurang aktif dan kurang menarik perhatian peserta didik terutama pembelajaran IPS. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva untuk pembelajaran IPS kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva untuk pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck dengan 3 tahapan, yaitu 1) tahap analisis kebutuhan, 2) tahap desain, 3) tahap pengembangan dan implementasi. Kevalidan *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva dinilai oleh tiga ahli pada tahap *expert review* yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil analisis dari penilaian para ahli yaitu rata-rata 91,0% dengan kriteria sangat valid berdasarkan data angket. Untuk kepraktisan diperoleh dari respon peserta didik pada tahap *one-to-one* memperoleh nilai rata-rata 90,2% dengan kategori sangat praktis, dan pada tahap *small group* memperoleh nilai rata-rata 92,0% dengan kategori sangat praktis berdasarkan data angket. Jadi, dapat disimpulkan bahwa digital scrapbook berbantuan Canva termasuk ke dalam kategori sangat valid dan sangat praktis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam Pendidikan khususnya sekolah dan guru dan juga peneliti dapat menjadi rujukan dan penelitian lanjutan, yakni efektivitas dari produk tersebut.

**Kata Kunci:** *Digital Scrapbook; Canva; Pembelajaran IPS*

**Abstract:** *The use of learning media has not varied which makes the learning process less active and less attractive to students, especially in social studies learning. Therefore, the researchers developed a digital scrapbook assisted by Canva applications for social studies learning for grade V. This study aims to produce a digital scrapbook assisted by Canva applications for social studies learning for grade V elementary schools that is valid and practical. This study uses the Hannafin and Peck development model with 3 stages, namely 1) the needs analysis stage, 2) the design stage, and 3) the development and implementation stages. The validity of the digital scrapbook assisted by the Canva application was assessed by three experts at the expert review stage, namely media experts, materials experts, and linguists. The results of the analysis of the assessment of the experts, namely an average of 91.0% with very valid criteria based on questionnaire data. For practicality, it was obtained from the responses of students in the one-to-one stage that an average score of 90.2% was obtained in the very practical category, and in the small group stage, an average score of 92.0% was obtained in the very practical category based on questionnaire data. So, it can be concluded that Canva-assisted digital scrapbooks fall into the very valid and very practical category. The results of this study are expected to contribute to education, especially schools and teachers and also researchers can be a reference and further research, namely regarding the effectiveness of these products.*

**Keywords:** *Digital Scrapbook; Canva; Social Studies Learning*

---

**Article History:**

Received: 22-07-2022

Revised : 04-08-2022

Accepted: 08-08-2022

Online : 19-09-2022



*This is an open access article under the  
CC-BY-SA license*

## **A. LATAR BELAKANG**

Seiring dengan perkembangan zaman, di Indonesia mengalami kemajuan perkembangan teknologi yang semakin pesat pada era globalisasi, dimana manusia membutuhkan teknologi untuk kebutuhan sehari-hari. Perkembangan teknologi saat ini juga sudah mempengaruhi sektor pendidikan untuk meningkatkan mutu dan kualitas dalam pendidikan. Pemanfaatan teknologi dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan berkontribusi dalam proses pembelajaran (Faisal, Zuriyati, & Leiliyanti, 2020, hal. 3). Lebih lanjut, (Pelangi, 2020, hal. 81) yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan, tuntunan global menuntut dunia pendidikan agar menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Selanjutnya, (Monoarfa & Haling, 2021, hal. 1087) usaha untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan inovasi dalam pembelajaran salah satunya pembaharuan kurikulum pendidikan.

Menurut teori Piaget (Susanto, 2014, hal. 17) menyatakan bahwa Perkembangan kemampuan Intelektual pada anak usia 7-11 berada pada tingkatan konkret operasional, artinya seseorang pada tahap ini lebih membutuhkan sesuatu yang bersifat konkret untuk memahami sesuatu yang bersifat abstrak. Pendidik harus mengupayakan materi yang bersifat abstrak dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang membawa pengalaman langsung kepada peserta didik yang dapat di ingat dalam jangka waktu yang lama. Media pembelajaran yang dibuat dengan pertimbangan karakteristik siswa dapat meningkatkan perhatian peserta didik. Selanjutnya, Maryahani (Sartono & Wulandari, 2020, hal. 64) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi ajar.

Hasil studi pendahuluan di SD Negeri 35 Palembang pada tanggal 3 Januari 2022 ditemukan adanya permasalahan dari hasil wawancara terhadap pendidik dan peserta didik kelas V menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar masih menggunakan media pembelajaran berupa gambar yang terdapat pada buku paket kurikulum 2013 dan gambar cetak biasa sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran terutama untuk pembelajaran IPS. Penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi membuat proses pembelajaran kurang aktif dan kurang menarik perhatian peserta didik dalam belajar sedangkan SD Negeri 35 Palembang mempunyai fasilitas sekolah yang cukup lengkap dengan tersedianya sarana dan prasaranan yang mendukung sesuai dengan kemajuan teknologi.

Atas permasalahan tersebut, pentingnya suatu media pembelajaran yang menarik dan bervariasi yang melibatkan peserta didik dalam belajar. Salah satunya adalah media pembelajaran *digital scrapbook*. Kohud (Wusqo & dkk, 2021, hal. 3) *Digital scrapbook* adalah *platform* yang terhubung ke jaringan komputer, yang

dapat dibuat secara *digital*, diperbarui, disimpan, dan dibagikan. Lebih lanjut, (Sutanto, Ningsih, & Rahmawati, 2018, hal. 2) 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 suatu bidang tertentu.

Hasil penelitian (Sulistyowati, Fathanah, & Setiawan, 2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook in box* berbasis kemampuan membaca yang valid, praktis dan efektif. Begitu pula, hasil penelitian (Amalina, 2020) menghasilkan media *scrapbook* dengan penerapan pendekatan kontekstual pada muatan pelajaran IPA kelas V sekolah dasar yang layak dan efektif. Kemudian, hasil penelitian (Kartina, Akrom, & Farhurohman, 2021) menghasilkan media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya lokal yang layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Pengembangan produk ini menggunakan aplikasi canva sebab aplikasi canva memiliki beberapa kelebihan yaitu menyediakan berbagai desain grafis, animasi, *template*, dan nomor halaman yang menarik, mempunyai kualitas gambar yang baik dan slide media yang dapat dicetak dengan otomatis sesuai dengan pengaturan cetakan, serta bukan hanya mendesaian menggunakan laptop saja tetapi juga bisa menggunakan ponsel (Tanjung & Delsina, 2019, hal. 80).

Berdasarkan uraian diatas menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berdasarkan penelitian terdahulu terbukti valid, praktis, dan memiliki efek potensial terhadap peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva untuk pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar yang valid dan praktis.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yang disebut dengan R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2019, hal. 30). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Hannafin and Peck yang terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap analisis kebutuhan, desain, dan pengembangan dan implementasi (Hamzah, 2019, hal. 41). Pada tahap pengembangan dan implementasi, peneliti menggunakan evaluasi formatif Tessmer yang terdiri dari lima tahapan diantaranya *Self evaluation* (evaluasi diri sendiri), *expert reviews* (evaluasi ahli), *One-to-one evaluation* (evaluasi satu-satu) , *small group evaluation* (evaluasi kelompok kecil), dan *field test* (evaluasi lapangan) (Yoto, Zulkardi, & Wiyono, 2015, hal. 145) Namun, penelitian pengembangan hanya dibatasi sampai empat tahapan saja yaitu *self evaluation*, *expert reviews*, *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation* karena tujuan penelitian ini untuk mendapatkan *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva yang valid dan praktis.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD Negeri 35 Palembang yang terdiri dari 6 kelas yang berjumlah 184 peserta didik dan sampel penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu kelas VE. Teknik pengumpulan data pada penelitian yang digunakan adalah wawancara, angket, dan

dokumentasi. Wawancara yang digunakan dalam peneliti yaitu wawancara tak berstruktur atau terbuka, wawancara tak berstruktur terbuka adalah wawancara yang digunakan tidak menggunakan pedoman yang disusun secara sistematis dan hanya menggunakan permasalahan secara garis besarnya saja (Sugiyono, 2019, hal. 233). Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 2 macam diantaranya adalah angket untuk penilaian para ahli pada tahap *expert review* serta angket untuk respon peserta didik pada tahap *one-to-one* dan *small group*. Sedangkan dokumentasi digunakan dalam penelitian untuk mencari sumber informasi yang ada kaitannya dengan penelitian yang berupa dokumen foto dan hasil validasi media *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Pengembangan Produk**

#### **a. Hasil Analisis Kebutuhan**

Pada tahap ini dilakukan untuk menganalisis masalah yang menjadi dasar dalam pengembangan *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva. Tujuan pada tahap ini menganalisis masalah yang terjadi pada proses pembelajaran. Setelah melaksanakan analisis awal tersebut selanjutnya peneliti merumuskan hal-hal yang dibutuhkan dalam pengembangan *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva. Adapun hasil tahap analisis kebutuhan sebagai berikut :

##### **a) Hasil Identifikasi Masalah**

Pada tahap analisis kebutuhan dilaksanakan di SD Negeri 35 Palembang pada tanggal 3 Januari 2022 ditemukan adanya permasalahan dari hasil wawancara terhadap pendidik dan peserta didik kelas V. Pada pembelajaran IPS pendidik menggunakan media sederhana sehingga pembelajaran kurang aktif dan kurang menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran tersebut dianggap kurang menarik dan tidak bervariasi sedangkan SD Negeri 35 Palembang mempunyai fasilitas sekolah yang cukup lengkap dengan tersedianya sarana dan prasaranan yang mendukung sesuai dengan kemajuan teknologi.

##### **b) Hasil Analisis Tujuan Pembelajaran**

Selanjutnya peneliti menentukan tujuan pembelajaran dengan tujuan agar ketercapaian peserta didik dalam kebutuhan yang diperlukan dalam mengembangkan *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva pada pembelajaran IPS dengan materi jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri dan kelompok. Pada materi pembelajaran tersebut kedalam kompetensi dasar (KD) dibawah ini : 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik. 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa. Tujuan pembelajaran yang peneliti tentukan untuk *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva yaitu sebagai berikut : (1) Melalui kegiatan membaca, siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dengan benar, (2) Melalui kegiatan membaca, siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelola secara kelompok dengan benar. (3) Melalui

kegiatan membuat kliping, siswa mampu menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dari setiap jenis usaha dengan baik.

c) Peralatan dan Keperluan Pembuatan *Digital Scrapbook*

Pengembangan *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva pada proses pembuatan media *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva peneliti menyiapkan laptop, aplikasi canva, gambar-gambar yang sesuai dengan isi materi, buku paket kurikulum 2013, web FlipHTML5, kemudian pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam ruang kelas yang tersedia laptop, layar proyektor dan infokus.

**b. Hasil Desain**

Setelah tahap analisis kebutuhan, tahapan selanjutnya yang dilakukan yaitu tahap desain *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva. Prosedur kegiatannya yaitu penyusunan garis besar isi media (GBIM) dan penyusunan *storyboard*

- a) Hasil Penyusunan Garis Besar Isi Media (GBIM), Isi media *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva yang terdiri dari cover, daftar isi, petunjuk belajar, kompetensi dasar dan indikator, tujuan pembelajaran, peta materi, isi materi, latihan soal, dan daftar pustaka. Hal tersebut dibuat berdasarkan pedoman pada kurikulum dan silabus.
- b) Hasil Penyusunan *Storyboard*, Penyusunan *storyboard* merupakan tahap dalam membuat desain cerita yang akan dikembangkan melalui beberapa tahapan dari *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva. Berikut adalah *storyboard digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva untuk pembelajaran IPS yang membahas materi jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri dan kelompok.

**c. Hasil Pengembangan dan Implementasi.**

Penilaian dan pengujian pada tahap ini merupakan evaluasi formatif. Pada penelitian ini evaluasi formatif yang digunakan adalah evaluasi formatif *tessmer* yang terdiri dari tahapan evaluasi *self evaluation, expert review, one-to-one*, dan *small group*, dan *field test* (Yoto, Zulkardi, & Wiyono, 2015, hal. 214). Namun, penelitian ini hanya pada tahap *small group* karena tujuan penelitian ini hanya untuk mengetahui *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva untuk pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar yang valid dan praktis.

Produk *digital scrapbook* dikatakan valid dan praktis setelah melalui beberapa tahapan penilaian. Penilaian tersebut bertujuan untuk mengetahui kualitas produk sebelum digunakan pada peserta didik. hasil tahapan evaluasi yang akan dijelaskan dibawah ini.

a) Hasil *Self Evaluation*

Pada tahap *self evaluation*, peneliti melakukan penilaian sendiri atas saran dari pembimbing pendamping dan pembimbing utama. Dari hasil *self evaluation* peneliti melakukan perbaikan pada penambahan daftar pustaka sumber gambar dan penambahan nomor halaman yang digunakan pada produk *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva. Kemudian peneliti memperbaiki tampilan berdasarkan kritik dan saran dari pembimbing pendamping dan pembimbing utama. Hasil

yang diperoleh dari tahapan ini disebut *prototype* 1. Hasil perbaikan produk *digital*.



**Gambar 1.** Daftar pustaka sebelum diperbaiki



**Gambar 2.** Daftar pustaka sudah diperbaiki sesuai saran

b) Hasil *Expert Review Evaluation*

Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan lembar angket yang melibatkan tiga validasi ahli yaitu validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Adapun penilaian produk *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva berdasarkan para ahli adalah sebagai berikut:

1. Ahli Media

Validasi ahli media dilaksanakan pada tanggal 22 april 2022 oleh bapak Moh Reza Ifnuari yang merupakan dosen prodi PGSD Universitas PGRI Palembang. Indikator yang akan dinilai diantaranya yaitu kualitas gambar, ketepatan teks, kesesuaian warna, penyampaian, keefektifan perintah, dan kesesuaian media. Kemudian, validator akan memberikan penilaian dan kritik serta saran untuk menghasilkan produk *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva yang valid. Berikut hasil penilaian yang diperoleh dari lembar angket validasi ahli media sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator	Butir Penilaian	Skor
Kegrafisan	Kualitas Gambar	1. Ketepatan gambar dengan tujuan pembelajaran	5
		2. Keakuratan gambar dengan materi	5
		3. Kejelasan gambar	5
	Ketepatan teks	4. Ketepatan teks	4
		5. Ketepatan penggunaan teks	5
		6. Proporsi teks pada halaman	5
Pewarnaan	Kesesuaian warna	7. Keserasian warna pada teks dan background	5
		8. Ketepatan warna dalam memperjelas materi	5
Penyajian	Penyampaian	9. Penyajian media <i>digital scrapbook</i> berbantuan aplikasi canva mendukung	5

		peserta didik untuk terlibat dalam belajar.	
		10. Penyajian media <i>scrapbook digital</i> dilaksanakan secara runtun	5
		11. Penyajian gambar menarik	5
	Keefektifan Perintah (Navigasi)	12. Ketepatan tautan ( <i>link</i> )	5
Pemanfaatan Media	Kesesuaian media	13. Pemilihan media <i>digital scrapbook</i> berbantuan aplikasi canva sudah tepat.	5
		14. Tampilan cover media menarik	5
		<b>Jumlah skor</b>	<b>68</b>
		<b>Rata-rata Persentase</b>	<b>97,1% (Sangat Valid)</b>

Sumber: Hasil Olah Data Tahun 2022

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dapat diketahui hasil rata-rata penilaian ahli media yang dilihat dari tabel 1 yang menunjukkan pada angket ahli media mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 97,1% dengan kriteria sangat valid. Validator ahli media mengatakan bahwa produk *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva siap untuk digunakan tanpa revisi.

## 2. Ahli Materi

Validasi ahli materi yang dilaksanakan pada tanggal 24 april 2022 oleh ibu Putri Dewi Nurhasana selaku dosen prodi PGSD Universitas PGRI Palembang. Indikator yang akan dinilai diantaranya yaitu 1) kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran, 2) keakuratan materi, 3) pendukung materi pembelajaran, 4) kemutakhiran materi, 5) teknik penyajian, 6) pendukung penyajian, 6) penyajian pembelajaran, 7) kelengkapan penyajian. Kemudian validator akan memberikan penilaian dan kritik serta saran untuk menghasilkan produk *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva yang valid. Berikut hasil penilaian yang diperoleh dari lembar angket validasi ahli materi sebagai berikut:

**Tabel 2.**Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skor	
Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan KD, Indikator dan tujuan pembelajaran	1. Kelengkapan materi	4	
		2. Keluasan materi	4	
		3. Kedalaman materi	4	
	Keakuratan materi		4. Keakuratan konsep dan definisi	5
			5. Keakuratan contoh	4
			6. Keakuratan soal	4
			7. Keakuratan gambar	4

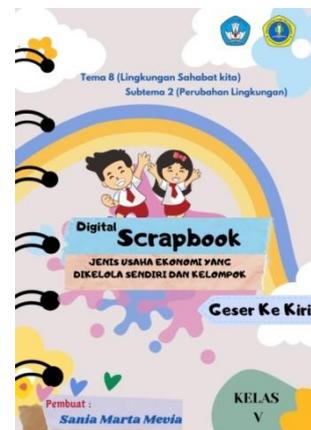
Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skor
Kelayakan penyajian	Pendukung materi pembelajaran	8. Kemenarikan materi	4
		9. Mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih lanjut	5
	Kemutakhiran materi	10. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu	4
		11. Keruntutan penyajian	5
		12. Soal latihan pada akhir kegiatan belajar	4
Penyajian pembelajaran	13. Keterlibatan peserta didik	5	
	Kelengkapan penyajian	14. Bagian pendahuluan	5
		15. Bagian isi	5
<b>Jumlah skor</b>			<b>66</b>
<b>Rata-rata Persentase</b>			<b>88% (Sangat Valid)</b>

Sumber: Hasil Olah Data Tahun 2022

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dapat diketahui hasil rata-rata penilaian ahli materi yang dapat dilihat pada tabel 2 yang menunjukkan pada angket ahli materi mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 88% dengan kriteria sangat valid. Hasil penilaian dari validator yang memberikan saran perbaikan yang harus diperbaiki yaitu membuat tanda geser kekiri pada halaman cover. Kemudian, peneliti memperbaiki produk *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva sesuai dengan saran dari validator ahli materi sebagai berikut:



Gambar 3. Cover sebelum diperbaiki



Gambar 4. Cover sesudah diperbaiki

### 3. Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa yang dilaksanakan pada tanggal 25 april 2022 oleh ibu Dian Nuzulia Armariena selaku dosen prodi pendidikan Bahasa Indonesia Universitas PGRI Palembang. . Indikator yang akan dinilai pada penilaian ahli bahasa diantaranya yaitu 1) lugas, 2) komunikatif, 3) dialog dan interaktif kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, 4) keruntunan dan keterpaduan alur pikir, 5) penggunaan bahasa sesuai dengan PUEBI. Berikut hasil penilaian yang diperoleh dari lembar angket validasi ahli bahasa sebagai berikut:

**Tabel 3.** Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Butir Penilaian	Skor
Penilaian Bahasa	Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat	4
		2. Keefektifan kalimat	4
	Komunikatif	3. Kesederhanaan isi teks dan relevan digunakan	5
		4. Komunikatif (bahasa mudah dipahami)	4
		5. Ketepatan penggunaan kaidah bahasa	5
	Dialog dan interaktif kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	6. Kemampuan berpikir kritis	4
		7. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	4
		8. Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik	4
	Keruntunan dan keterpaduan alur pikir	9. Keruntunan dan keterpaduan antar kegiatan belajar	5
	Penggunaan bahasa sesuai dengan PUEBI	10. Kalimat dalam media <i>digital scrapbook</i> berbantuan aplikasi canva sesuai dengan PUEBI dan sederhana sehingga peserta didik mudah memahami	5
<b>Jumlah Skor</b>			<b>44</b>
<b>Rata-rata Persentase</b>			<b>88%</b> <b>(Sangat Valid)</b>

Sumber: Hasil Olah Data Tahun 2022

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dapat diketahui hasil rata-rata penilaian ahli bahasa yang dapat dilihat pada tabel 3 yang menunjukkan pada angket ahli materi mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 88% dengan kriteria sangat valid. Hasil penilaian dari validator yang memberikan saran perbaikan yang harus diperbaiki yaitu memperbaiki tata penulisan pada petunjuk belajar yaitu

menghilangkan tanda petik pada kata doa dan menghilangkan kelebihan huruf t pada kata semangat serta memperhatikan PUEBI. Kemudian, peneliti memperbaiki produk *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva sesuai dengan saran dari validator bahasa sebagai berikut:



**Gambar 5.** Tampilan sudah diperbaiki

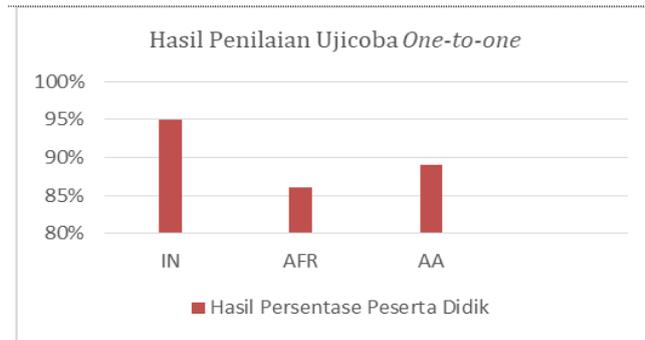


**Gambar 6.** Tampilan sudah diperbaiki

Setelah melakukan perbaikan yang sesuai dengan saran dari para ahli (*expert*), maka dapat disimpulkan produk *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva dengan materi jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri dan kelompok yang dikembangkan, dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil penilaian validator didapat nilai rata-rata penilaian sebesar **91,0%** termasuk dalam kriteria sangat valid dan sudah siap untuk lanjut pada tahap ujicoba selanjutnya yaitu ujicoba *one-to-one*.

#### c) Hasil Evaluasi *One- to-One*

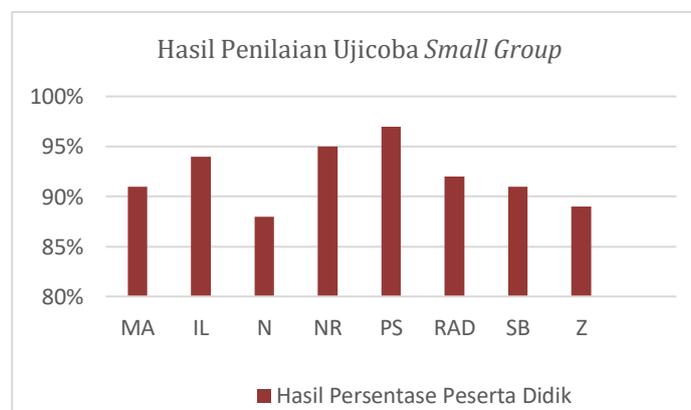
Pada evaluasi *one-to-one* dilaksanakan pada tanggal 13 mei 2022 di SD Negeri 35 Palembang. Pada tahap ini, peneliti melakukan ujicoba produk *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva kepada 3 (tiga) peserta didik kelas V.E (lima) yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah berdasarkan rekomendasi pendidik kelas V.E. Selanjutnya, peserta didik melakukan penilaian terhadap produk *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva dengan mengisi lembar angket dan memberikan kritik dan saran, penilaian ini dilaksanakan dengan menggunakan lembar angket kepraktisan dari respon peserta didik. Aspek yang dinilai yaitu aspek kualitas media, kualitas materi dan kualitas teknik. Hasil penilaian peserta didik IN mendapatkan jumlah skor penilaian 62 dengan rata-rata persentase sebesar 95,3%, AFR mendapatkan jumlah skor penilaian 56 dengan rata-rata persentase sebesar 86,1%, dan AA mendapatkan jumlah skor penilaian 58 dengan rata-rata persentase sebesar 89,2%. Setelah mendapatkan penilaian dari peserta didik mendapatkan penilaian dengan rata-rata persentase sebesar **90,2%** termasuk dalam kategori sangat praktis. Berikut adalah hasil penilaian *one-to-one*.



**Gambar 7.** Hasil Penilaian Ujicoba *One-to-one*

d) Hasil Evaluasi *Small Group*

Pada evaluasi *small group* dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2022 di SD Negeri 35 Palembang. Pada tahap ini, peneliti akan mengujicobakan *prototype 2* produk *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva dengan materi jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri dan kelompok pada siswa kelas V.E di SD Negeri 35 Palembang. Pada tahap ini peneliti melibatkan 8 peserta didik yang akan dilakukan uji coba kepraktisan. Peneliti melakukan pembelajaran menggunakan media *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva dan peneliti memberikan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran ini. Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan lembar angket kepraktisan media *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva oleh peserta didik. Hasil ujicoba *small group* ini menunjukkan bahwa peserta didik MA mendapatkan jumlah skor penilaian 65 dengan rata-rata persentase sebesar 90,7%, IL mendapatkan jumlah skor penilaian sebesar 61 dengan rata-rata persentase sebesar 93,8%, N mendapatkan jumlah skor penilaian 57 dengan rata-rata persentase sebesar 87,6%, NR mendapatkan jumlah skor penilaian 62 dengan rata-rata persentase sebesar 95,3%, PS mendapatkan jumlah skor penilaian sebesar 63 dengan rata-rata persentase sebesar 96,9%, RAD mendapatkan jumlah skor penilaian 60 dengan rata-rata persentase sebesar 92,3%, SB mendapatkan jumlah skor penilaian 59 dengan rata-rata persentase sebesar 90,7%, Z mendapatkan jumlah skor penilaian sebesar 58 dengan rata-rata persentase sebesar 89,2%. Setelah mendapatkan penilaian dari peserta didik mendapatkan penilaian dengan rata-rata persentase sebesar **92%** termasuk dalam kategori sangat praktis. Berikut adalah hasil penilaian angket ujicoba *small group*.



**Gambar 8.** Hasil Penilaian Ujicoba *Small Group*

## 2. Pembahasan

Produk *Digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik. Menurut teori Piaget dalam Susanto (2014) berpendapat bahwa Perkembangan pada anak usia 7-11 berada pada tingkatan konkret operasional, artinya seseorang pada tahap ini lebih membutuhkan sesuatu yang bersifat konkret untuk memahami sesuatu yang bersifat abstrak. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Juwantara (2019) yang menyatakan bahwa anak hanya dapat memecahkan suatu masalah ketika objek dari masalah tersebut bersifat empirik (nyata) atau ditangkap oleh panca indera mereka, bukan bersifat khayal (abstrak). Jadi, pendidik hendaknya menggunakan media pembelajaran yang bisa memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret (nyata) sesuai tingkat perkembangan peserta didik.

Hasil data kevalidan didapat melalui tahap *expert review* yang dilaksanakan dengan memberikan penilaian menggunakan lembar angket kepada para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa pada tahap. Produk *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva perlu dilakukan penilaian untuk mendapatkan produk yang dinyatakan valid agar dapat digunakan pada saat proses pembelajaran. Penilaian validasi angket dilaksanakan oleh dosen Universitas PGRI Palembang. Kemudian para ahli tersebut memberikan penilaian terhadap produk *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ahli media mendapatkan jumlah skor 68 dengan rata-rata presentase sebesar **97.1%** dalam kriteria sangat valid. Selanjutnya, ahli materi mendapatkan jumlah skor 66 dengan rata-rata presentase **88%** dalam kriteria sangat valid. Kemudian ahli bahasa mendapatkan jumlah skor sebesar 44 dengan rata-rata presentase **88%** dalam kriteria sangat valid. Setelah mendapatkan penilaian dari para ahli maka, *prototype 1* mendapatkan penilaian dengan rata-rata presentase sebesar **91,0%** dan *prototype* tergolong dalam kategori A dengan kriteria sangat valid.

Hasil tersebut diperkuat dengan penelitian yang sudah dilaksanakan oleh Ramadhanty, Akhsan, & Marlina (2021) Berdasarkan hasil pada tahap *expert review* mendapatkan presentase nilai sebesar 95% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Selanjutnya hasil penilaian pada ahli aspek isi mendapatkan persentase nilai sebesar 88% termasuk dalam kategori valid. Selanjutnya, hasil penilaian ahli aspek kebahasaan mendapatkan persentase nilai sebesar 100% termasuk dalam kategori sangat valid. Kemudian hasil penilaian ahli desain mendapatkan persentase nilai sebesar 83.33% termasuk dalam kategori valid. Selanjutnya, penelitian Anjarwati, Lubis, & Sugiarti (2021) Hasil penelitian pada tahap *expert review* mendapatkan nilai rata-rata dari ketiga validator (ahli materi, desain pembelajaran, dan bahasa) sebesar 82% termasuk dalam kategori sangat valid.

Hasil kepraktisan didapat melalui ujicoba *one-to-one* dan *small group* dengan menggunakan penilaian lembar angket respon peserta didik. Ujicoba *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva dilaksanakan secara tatap muka atau langsung di SD Negeri 35 Palembang. Pada tahap *one-to-one evaluation* peneliti melibatkan tiga peserta didik. Peserta didik tersebut yang memiliki kemampuan

berbeda-beda yaitu kemampuan rendah, kemampuan sedang dan kemampuan tinggi berdasarkan rekomendasi pendidik. Pada tahap *one-to-one* ini dengan tujuan mendapatkan hasil kepraktisan *prototype* 1 melalui angket respon peserta didik yang telah disediakan dan diisi oleh ketiga peserta didik tersebut. Berdasarkan hasil penilaian dari angket respon peserta didik sehingga memperoleh hasil rata-rata kepraktisan *prototype* 1 sebesar **90,2%** dalam kategori sangat praktis. Setelah mendapatkan hasil dari *prototype* 2 maka langkah berikutnya yaitu *prototype* 2 akan diujicobakan pada tahap *small group*. Pada tahap ini peneliti akan menggunakan 8 peserta didik kelas V SD Negeri 35 Palembang dengan tujuan untuk melakukan penilaian *prototype* 2 pada materi jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri dan kelompok. Penilaian ini dilakukan dengan pengisian angket respon peserta didik terhadap *prototype* 2 dengan tujuan untuk mengetahui nilai kepraktisan pada *prototype* 2. Dari penilaian tersebut didapat nilai rata-rata respon peserta didik terhadap *protptype* 2 yaitu sebesar **92,0%** dan tergolong dalam kategori sangat praktis.

Lebih lanjut, penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanti, Chotimah, & Alfiandra (2021) berdasarkan hasil kepraktisan menggunakan *one-to-one* dengan rata-rata nilai sebesar 4,4 dengan kategori sangat praktis, tahap *small group* dengan nilai rata-rata sebesar 4,5 dengan kategori sangat praktis. Kemudian, Cahyani, Mujamil, & Sukaryawan (2021) berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada tahap *one-to-one* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 98,6% termasuk dalam kategori sangat praktis. Tahap *small group* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 97,2% dikategorikan sangat praktis.

Produk *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva yang dikemas dengan memadukan antara gambar dan teks menjadi media pembelajaran yang tampilannya lebih menarik dan dapat merangsang motivasi belajar pada peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Aini & Wicaksono, 2021, hal. 3300) menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik memiliki hubungan yang erat dengan proses belajar sehingga media yang tepat dapat merangsang motivasi belajar. Selain itu, penggunaan *scrapbook* terdapat hubungan yang signifikan antara media *scrapbook* terhadap motivasi belajar siswa (Nurdiana & Murjainah, 2017). Lebih lanjut, motivasi belajar adalah sebuah kekuatan yang terdapat dalam diri seseorang yang muncul dalam proses pembelajaran memiliki rasa ketertarikan, aktif dan bersemangat dalam belajar sehingga motivasi belajar menjadi salah satu bagian dari keberhasilan pembelajaran (Afandi, 2015).

Berdasarkan hala tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva dengan menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck yang terdiri dari 1) tahap analisis kebutuhan, 2) tahap desain, 3) tahap pengembangan dan implementasi menunjukkan bahwa *digital scrapbook* valid dan praktis.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Produk *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva dengan materi jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri dan kelompok yang dikembangkan, dinyatakan

sangat valid berdasarkan hasil penilaian validator ahli media dengan nilai sebesar 97,1% termasuk dalam kriteria sangat valid, ahli materi dengan nilai sebesar 88% termasuk dalam kriteria sangat valid, dan ahli bahasa dengan nilai sebesar 88% termasuk dalam kriteria sangat valid sehingga didapat nilai rata-rata penilaian sebesar **91,0%** termasuk dalam kriteria sangat valid.

Produk *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva dinyatakan sangat praktis. Hal tersebut dapat dilihat dari angket respon peserta didik pada tahap *one-to-one* dengan rata-rata penilaian sebesar **90,2%** termasuk dalam kategori sangat praktis dan rata-rata penilaian angket respon peserta didik pada tahap *small group* sebesar **92,0%** termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, produk *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva dinyatakan valid dan praktis. diharapkan untuk penelitian selanjutnya bisa lebih dikembangkan pada pembelajaran dan materi lain di sekolah dasar dan dapat diujicobakan pada skala besar untuk mendapatkan efektivitas dari produk *digital scrapbook* berbantuan aplikasi canva.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas PGRI Palembang yang telah mendukung dalam penelitian ini, kepala sekolah, guru, dan peserta didik yang telah membantu dalam penelitian ini serta dosen pembimbing utama dan dosen pembimbing pendamping yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis sampai penelitian selesai dilaksanakan.

### DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 79-89.
- Aini, N. N., & Wicaksono, V. D. (2021). Pengembangan Media Digital Scrapbook Berbasis Android Materi Hubungan Gambar Lambang Negara Dengan Pancasila Kelas II SD. *Jurnal JPGSD*, 9(9), 3299-2208.
- Amalina, A. F. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK DENGAN PENERAPAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal SyntaxAdmiration*, 1 (5), 468478.
- Anjarwati, N., Lubis, P. H., & Sugiarti. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning Berbantuan Software Tracker untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas X Materi Gerak Lurus. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika)*, 9 (2), 226-238.
- Cahyani, F. S., Mujamil, J., & Sukaryawan, M. (2021). Pengembangan E-Modul Pemisahan Kimia Materi Ekstraksi Pelarut Terintegrasi Pembelajaran Model Inkuiri Terbimbing pada Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Sriwijaya. *Seminar Nasional Pendidikan IPA 2021*, 1 (1).
- Faisal, A. H., Zuriyati, n., & Leiliyanti, E. (2020). Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Aplikasi Android untuk Siswa SMA. *KWANGSAN: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8 (1), 1-17.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Oprasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 22-34.

- Kartina, Akrom, & Farhurohman, O. (2021). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Budaya Lokal pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Keilmuan dan Pendidikan Dasar*, 13 (2), 119130.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN 2021*, 1085-1092.
- Pelangi, G. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG SMA/MA. *Jurnal Sasindo Umpam*, 8 (2), 79-96.
- Ramadhanty, M. F., Akhsan, H., & Marlina, L. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Multi Representasi Bagi Siswa SMA yang Valid dan Praktis. *Seminar Nasional Pendidikan IPA*, 1 (1), 43-51.
- Sartono, E. K., & Wulandari, A. (2020). Pengembangan Media Kereta Budaya Untuk Menanamkan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Kelas IV SD. *KWANGSAN: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 62-82.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Researchbanf Development*. Bandung: ALFABETA.
- Sulistiyowati, P., Fathanah, D., & Setiawan, D. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook In Box Berbasis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5, 29-36.
- Susanti, D., Chotimah, U., & Alfiandra, A. (2021). Pengembangan Media Digital Scrapbook Pada Maya Pelajaran PPKN di Sekolah Menengah Pertama. *Sriwijaya University*.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Sutanto, T., Ningsih, N., & Rahmawati, E. (2018). Perancangan Desain User Interface Papan Tulis Digital berbasis Tablet PC Android. *Jurnal Sistem Informasi Indonesia*, 3 (2), 1-5.
- Tanjung, R. E., & Delsina, F. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronik. *VOTEKNIKA : Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7 (1), 79-85.
- Wusqo, U., & dkk. (2021). The development and validation of science digital scrapbook in a universal design for learning environment. *Journal of Physics : Conference Series*, 1-5.
- Yoto, Zulkardi, & Wiyono, K. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Teori Kinetik Gas Berbantu Lectora Inspire Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 2 (2), 211-219.