

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL SCRAPBOOK* UNTUK
MENGKALI INFORMASI DARI DONGENG BINATANG (FABEL) PADA KELAS II
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PGSD



OLEH:

JENISA AGATA PUTRI

NPM: 2014060274

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
PGRI KEDIRI
2025

Skripsi oleh :

JENISA AGATA PUTRI

NPM:201406027

Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *IGITAL SCRAPBOOK*
UNTUK MENGGALI INFORMASI DARI DONGENG BINATANG
(FABEL PADA KELAS II SEKOLAH DASAR**

Telah Disetujui Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 26 Juni 2025

Dosen Pembimbing I



Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0708087703

Dosen Pembimbing II



Erwin Putera Permana, M.Pd.
NIDN. 0706128701

Skripsi oleh:

JENISA AGATA PUTRI
NPM. 2014060274

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL SCRAPBOOK*
UNTUK MENGGALI INFORMASI DARI DONGENG BINATANG
(FABEL) PADA KELAS II SEKOLAH DASAR

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

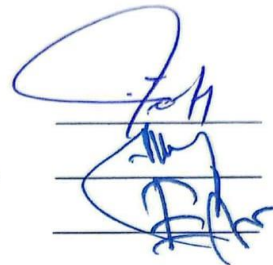
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal:

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A.
3. Penguji II : Erwin Putera Permana, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN 0024086901

MOTTO

Apa yang sedang kamu doakan, sedang Tuhan kerjakan
Percayalah semuanya akan indah menurut rencana-Nya dan waktu-Nya
(Merry Riana)

*“Aku memulai dengan Nama Tuhan Yesus dan dengan penuh Keyakinan
mengakhiri dengan kata Amin”*

“ Diberkatilah orang yang mengandalkan Tuhan, yang menaruh harapannya pada
Tuhan”
(Yeremia 17:7)

“Aku tahu, bahwa Engkau sanggup melakukan segala sesua dan tidak ada
rencana-Mu yang gagal”
(Ayub 42:2)

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Sang Juru Selamat Tuhan Yesus Kristus yang selalu mengiringi dalam langkah dan setiap proses yang penulis lalui.
2. Kepada kedua orang tuaku ayahku yang aku sayangi bapak Sugiono dan Ibuku yang sangat saya sayangi Ibu Theresia Jumiati yang selalu mendoakan, memberikan dukungan cinta, dan pengorbanan yang tak pernah ada habisnya. Terimakasih atas setiap perjuangan yang sangat luar biasa sehingga membuat anak pertamanya ini dapat menempuh pendidikan hingga akhir sarjana.
3. Kepada adik dan keluarga besarku. Terimakasih atas dukungan doa dan dukungan semangat yang luar biasa, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Teruntuk seseorang yang selalu memberikan dukungan, semangat, memberikan motivasi, selalu mendengarkan keluh kesah penulis. Terimakasih telah menjadi bagian dalam perjalanan penyusunan skripsi ini hingga selesai.
5. Kepada teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan semangat sehingga penulisan skripsi ini dapat selesai.

PERNYATAAN

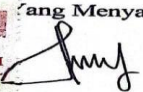
Yang beratanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Jenisa Agata Putri
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat Tanggal Lahir : Kediri, 07 Juni 2001
NPM : 2014060274
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan telah disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juli 2025

Yang Menyatakan



987A7ALX063024200

METERAI TEMPEL

Jenisa Agata Putri
NPM. 2014060274

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenanan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Untuk Menggali Informasi Dari Dongeng Binatang (Fabel) Pada kelas II Sekolah Dasar” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan serta motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UNP PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini;
5. Erwin Putera Permana, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2 telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini;
6. Bapak dan Ibu Dosen UN PGRI Kediri khususnya Prodi PGSD yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada mahasiswa;
7. Ibu Encil Puspitoningrum, M.Pd selaku validator materi dan perangkat pembelajaran;
8. Bapak Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd selaku validator media pembelajaran;
9. Ibu Ikha Hayuning W, S.Pd.SD.M.Pd selaku kepala sekolah SDN Puncu 4
10. Ibu guru wali kelas II SDN Puncu 4

11. Ucapan terimakasih disampaikan juga kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 7 Juli 2025

Yang Menyatakan



Jenisa Agata Putri
NPM. 2014060274

 Universitas Jember

ABSTRAK

Jenisa Agata Putri: Pengembangan media *digital scrapbook* untuk menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) pada kelas II Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Digital scrapbook*, dongeng binatang (fabel), keterampilan membaca.

Penelitian pengembangan ini dilatar belakangi oleh hasil data need assessment di kelas II SDN Puncu 4 Kabupaten Kediri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara serta data hasil angket diketahui siswa kurang aktif dalam pembelajaran hal ini dilatarbelakangi oleh guru dalam mengajarkan mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) belum menggunakan media, penerapan media *digital scrapbook* yang diterapkan guru masih 52% sedangkan dari data hasil need assessment siswa dapat diketahui bahwa kemampuan membaca siswa hanya 46%. Dalam mengatasi masalah ini dalam penelitian maka dikembangkan media pembelajaran *digital scrapbook* untuk kelas II SDN Puncu 4. Media yang dikembangkan akan di uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE yaitu Analyze (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi). Evaluation (Evaluasi). Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui dan menghasilkan 1) kevalidan media, 2) kepraktisan, dan 3) keefektifan. Instrument pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan observasi, wawancara, angket kevalidan dan kepraktisan, dan tes. Tes yang dilakukan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan uji normalitas, uji homogenitas serta uji-T yang memiliki tujuan sebagai cara untuk mengetahui hasil yang diperoleh dari uji coba pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook*.

Kesimpulan dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook* adalah sebagai berikut: (1) Hasil Validasi media *digital scrapbook* dan hasil validasi ahli materi mendapatkan presentase 86.00%. (2) Hasil kepraktisan dari angket respon guru mendapatkan presentase 92.00%, sedangkan angket dari hasil angket respon siswa mendapatkan presentase 89,33%, (3) hasil keefektifan siswa ditentukan dari hasil *pretest* dan *posttest*, dari uji terbatas mendapatkan presentase 82.00%, sedangkan pada uji luas mendapatkan 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 terdapat perbedaan rata-rata antara hasil *pre test* dengan *posttest* tentu terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada penggunaan pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook*. selain jika dilihat dari hasil nilai siswa dengan nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 100. Berdasarkan hasil diatas disimpulkan bahwa media *digital scrapbook* valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	10
B. Landasan Teori	11
1. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah Dasar	11
2. Keterampilan Membaca	15
3. Kemampuan Menggali Informasi dari dongeng binatang (fabel) ..	23
4. Karakteristik siswa sekolah dasar	25
5. Hakikat media pembelajaran	27
6. Media <i>Digital scrapbook</i>	41
C. Kerangka berpikir.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Model Pengembangan	46
B. Prosedur Pengembangan	48

1. Tahap <i>Analysis</i>	49
2. Tahap Design	51
3. Tahap Development	51
4. Tahap Implementation.....	52
5. Tahap Evaluation	52
C. Desain Pengembangan	53
1. Perancangan Produk	53
2. Pembuatan produk	53
3. Evaluasi tahap desain.....	53
D. Lokasi dan Subjek Penelitian	54
1. Lokasi Penelitian	54
2. Waktu Penelitian	54
E. Instrument Penelitian	55
1. Instrumen Need Assesment	55
2. Instrument Kevalidan ahli materi dan ahli media	58
3. Instrumen Kepraktisan	60
4. Instrumen Keefektifan	61
F. Teknik Pengumpulan Data	68
1. Observasi	62
2. Wawancara	62
3. Dokumentasi	62
4. Kuesioner atau angket	63
G. Teknik Analisis Data	63
1. Analisis data <i>need assesment</i>	63
2. Analisis data kevalidan	65
3. Analisis data kepraktisan	66
4. Analisis data keefektifan	69
H. Uji Coba dan Validasi Produk	72
1. Desain uji coba produk.....	73
2. Subjek Uji Coba	75
3. Validasi Produk	76
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	78

A. Data Produk Hasil Pengembangan	78
1. Produk hasil pengembangan	78
2. Desain Awal (draft) media	86
B. Data Uji Coba	88
1. Data uji coba ahli media dan materi	88
2. Data uji coba terbatas	92
3. Data uji coba perluasan	99
C. Analisis Data	105
1. Analisis data Kevalidan produk.....	105
2. Analisis data kepraktisan	106
3. Analisis data keefektifan	107
D. Revisi Produk	108
E. Kajian Produk Akhir	112
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	117
A. Kesimpulan	117
B. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	120

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2.1 Penelitian Terdahulu	10
2.2 KI, KD, dan Indikator bahasa Indonesia kelas II	14
3.1 Jadwal penelitian	55
3.2 Daftar pertanyaan wawancara guru	55
3.3 Kisi-kisi angket need assessment guru	56
3.4 Kisi-kisi angket need assessment siswa	58
3.5 Lembar angket validasi ahli materi	59
3.6 Lembar angket validasi ahli media	59
3.7 Lembar angket respon guru	60
3.8 Lembar angket respon siswa	61
3.9 Kisi-kisi penilaian	61
3.10 Kategori skor analisis kebutuhan kepala sekolah dan guru	64
3.11 Kriteria kebutuhan pengembangan media	65
3.12 Kriteria skor kevalidan produk	65
3.13 Kriteria tingkat kevalidan	67
3.14 Kriteria skor kepraktisan guru	67
3.15 Kriteria skor kepraktisan siswa	67
3.16 Kriteria kebutuhan pengembangan	69
3.17 Kriteria keefektifan produk	69
3.18 <i>Pretest dan posttest control group</i>	75
4.1 Hasil analisis tentang pengetahuan guru terhadap media <i>digital scrapbook</i>	80
4.2 Hasil analisis tanggapan guru tentang problem kemampuan membaca siswa	81
4.3 Hasil analisis tanggapan guru tentang hasil Belajar siswa	81
4.4 Hasil analisis tanggapan siswa tentang penggunaan media	

pembelajaran	82
4.5 Hasil analisis tanggapan siswa tentang kemampuan membaca	83
4.6 Hasil analisis tanggapan kepala sekolah tentang daya dukung terhadap media <i>digital scrapbook</i>	84
4.7 Hasil <i>Need Assesment</i>	85
4.8 Desain awal media	87
4.9 Hasil validasi media	90
4.10 Hasil validasi materi	91
4.11 Hasil angket respon guru	93
4.12 Hasil angket respon siswa	94
4.13 Hasil pre test dan post test	95
4.14 Hasil uji normalitas (kelompok kecil).....	96
4.15 Hasil uji homogenitas (kelompok kecil)	96
4.16 Hasil uji-t (<i>parametric dengan uji sample T-test</i>)	97
4.17 Hasil angket respon guru	100
4.18 Hasil angket respon siswa	100
4.19 Hasil pretest dan post test	102
4.20 Hasil uji normalitas	103
4.21 Hasil uji homogenitas	104
4.22 Hasil uji-t (<i>parametric dengan uji sample T-test</i>).....	104
4.23 Revisi produk	108
4.24 Hasil produk akhir	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 kerangka berpikir	45
3.1 Langkah-langkah Model ADDIE	47
4.1 revisi validator media	89
4.2 revisi validator materi	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Lembar Pengajuan Judul	125
2. : Berita acara kemajuan bimbingan skripsi	126
3. : Surat izin penelitian	129
4. : Surat keterangan telah melakukan penelitian	130
5. : Surat pemanfaatan produk	131
6. : Surat permohonan validasi	132
7. : Hasil validasi ahli media	134
8. : Hasil validasi ahli materi	136
9. : Hasil angket respon guru.....	139
10. : Hasil angket respon siswa	140
11. : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	141
12. : Rekap hasil <i>pre test dan post test</i>	145
13. : Dokumentasi penelitian	147
14. : Hasil uji plagiasi	148

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah mata pelajaran penting yang diajarkan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahasa Indonesia sangat penting untuk pembelajaran. Pembelajaran Pada dasarnya, pengajaran Anak-anak diajarkan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia di sekolah dasar. 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 terpadu harus disesuaikan dengan dunia anak. Akibatnya, diharapkan siswa dapat memahami ide-ide yang terkait dengan pembelajaran bahasa Indonesia secara rasional, terutama di sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting dalam pendidikan di Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan bahasa siswa. Bahasa yang dimaksud adalah bahasa yang memenuhi fungsinya, khususnya sebagai alat untuk berkomunikasi.

Pembelajaran bahasa dibagi menjadi empat komponen: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling bergantung dan saling membantu. Setiap kemampuan berhubungan erat dengan ketiga kemampuan lainnya. Ini karena setiap keterampilan membutuhkan waktu untuk dipelajari. Menurut (Mulyati, 2015), peningkatan kemampuan berbahasa biasanya dilakukan dalam urutan kronologis dan hirarkis: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas (sistem pendidikan nasional), tujuan Siswa harus mampu menggunakan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tertulis sebagai hasil dari pembelajaran bahasa Indonesia, UU ini berusaha untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang sadar dan terencana yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan kekuatan keagamaan

spiritual, karakter, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan. Pembelajaran bahasa Indonesia harus diarahkan pada kegiatan yang dapat melatih siswa dalam menggunakan bahasa secara efektif dengan mempertimbangkan tujuan yang akan dicapai. Ini dilakukan untuk memastikan bahwa siswa dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan tepat.

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan pada saat kegiatan observasi yang berada di SDN Puncu 4 Kabupaten Kediri pada tanggal 5 dan 6 Juni 2023. Diketahui bahwa dalam kemampuan membaca siswa 46% dalam artian kurang dari kategori yang telah ditentukan. Dalam penerapan pembelajaran *digital scrapbook* masih 54% yang artinya media pernah digunakan akan tetapi jarang diterapkan oleh guru di dalam kelas. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil kemampuan membaca siswa yang masih kurang dari KKM yaitu 75. Dalam hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa sebanyak 40 siswa hanya 36% siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM. Sedangkan 64% siswa lainnya masih mendapatkan nilai dibawah KKM.

Pada saat kegiatan pengamatan yang telah dilakukan, pembelajaran bahasa Indonesia pada sekolah dasar masih seringkali dianggap sebagai pembelajaran yang cukup membosankan. Dalam hal ini seringkali ditemukan dengan adanya siswa yang kurang berkonsentrasi. Kenyataannya saat siswa diminta menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) masih banyak yang kurang tepat. Hal ini terjadi dikarenakan kurang adanya penggunaan media yang menarik siswa dalam pembelajaran.

Guru juga sangat berpengaruh dalam proses keberhasilan pada pembelajaran bahasa Indonesia. Peran sangat penting dalam hal memilih sebuah media pembelajaran yang digunakan untuk menjadi penentu dalam keberhasilan. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Dapat dikatakan bahwa guru dalam mengajarkan materi masih bersifat tekstual. Dalam hal ini berarti media pembelajaran visual tersebut pernah digunakan namun jarang di terapkan dalam pembelajaran oleh guru, sedangkan siswa akan menjadi lebih faham dalam pembelajaran jika guru menggunakan media

pembelajaran. Pada tanggapan kepala sekolah dan guru juga menyatakan bahwa rata-rata siswa kurang berkonsentrasi dalam pembelajaran dan dari hasil belajar siswa juga kurang meningkat saat guru belum menggunakan media pembelajaran saat di kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan sebuah penelitian dalam pengembangan media pembelajaran Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2013) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu: (1) Pembelajaran akan menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan keinginan mereka untuk belajar; (2) Bahan pelajaran akan lebih jelas sehingga siswa dapat memahaminya dengan lebih baik dan memungkinkan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran; dan (3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi daripada komunikasi verbal guru, sehingga Guru tidak bosan atau lelah, terutama jika mereka mengajar setiap jam.

Materi dongeng binatang (fabel) ini harus menggunakan media untuk membantu siswa tertarik dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Sehingga peneliti mengembangkan media *digital scrapbook* untuk menunjang pembelajaran bahasa Indonesia terlebih dalam materi dongeng binatang (fabel). Hal ini dilakukan karena dirasatepat untuk digunakan karena cukup sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yang dapat membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa kelas II sekolah dasar untuk memahaminya. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta (Prihadi, 2007) Namun, menurut (Nurrita, 2018) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Oleh karena itu, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai bahan dan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar dan bertugas menyampaikan informasi dari objek belajar. Ada tiga jenis media

pembelajaran: visual, audio, dan audio visual. Media visual adalah yang paling sering digunakan saat membuat media pembelajaran.

Media visual adalah alat atau sumber belajar yang mengandung pesan, informasi, khususnya materi pelajaran, dan digunakan dengan cara yang menarik dan inovatif. Mereka biasanya berupa gambar diam dan bergerak. Media audio, atau media dengar, adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang mengandung pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif hanya dengan menggunakan indera pendengaran saja. Media audio visual, atau media dengar, adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang mengandung pesan atau materi pelajaran. Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran yang berbasis gambar.

Media visual adalah jenis sumber belajar atau media pembelajaran yang menyampaikan pesan atau materi pelajaran dengan cara yang menarik dan kreatif yang menggunakan indra penglihatan. Media visual dapat menjadi alat pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Poster, grafik, komik, dan foto adalah media pembelajaran yang sering digunakan. (Suni Astini, 2020) menyatakan bahwa ada beberapa tujuan pemanfaatan media adalah sebagai berikut: (1) media visual digunakan untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan; (2) memberikan dukungan untuk kegiatan pembelajaran; dan (3) menjadikan media visual sebagai cara untuk menarik dan mendorong siswa untuk belajar.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media *digital scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, telah terbukti bahwa media digital scrapbook dapat memotivasi siswa untuk belajar. Hasil belajar adalah kemampuan atau kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses belajar mengajar. Ini mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil studi Aini (2021), Mevia (2022), Arini (2022), Septia (2022), dan Yulanda (2023) membuktikan hal ini. Hasil penelitian ini mendukung temuan penelitian sebelumnya.

Media yang digunakan dalam penelitian ini memang sama akan tetapi materi yang digunakan serta isi dalam media berbeda dengan media yang digunakan dalam penelitian sebelumnya, meskipun penelitian ini serupa dengan penelitian sebelumnya. Salah satu perbedaan adalah bahwa tampilan ditunjukkan sebagai gambar. Dalam kasus ini, deskripsi yang dilengkapi dengan ilustrasi pendukung membuatnya menarik bagi siswa dan mendorong mereka untuk membaca. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dengan menggunakan media *digital scrapbook*. Ini adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa saat belajar.

Berdasarkan paparan dari beberapa hasil penelitian tersebut maka sangat dirasa perlu untuk dapat mengembangkan media *digital scrapbook*. Dalam mengembangkan media *digital scrapbook* dapat dilakukan dengan mengukur keefektifan media. Hal ini merupakan salah satu langkah dalam mengukur media tersebut. Mengukur keefektifan media dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggali informasi dari dalam dongeng binatang (fabel). Hal dilakukan juga untuk mengukur siswa dalam memahami informasi dari dalam dongeng binatang (fabel).

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan pengembangan media *digital scrapbook* untuk menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) pada kelas II Sekolah Dasar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka perlu adanya rumusan masalah dalam penelitian. Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook* untuk menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) pada siswa kelas II sekolah Dasar ?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook* untuk menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) pada siswa kelas II sekolah Dasar ?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook* untuk menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) pada siswa kelas II sekolah Dasar ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, tujuan penelitian untuk

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook* untuk menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) pada siswa kelas II sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook* untuk menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) pada siswa kelas II sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook* untuk menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) pada siswa kelas II sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Berdasarkan penelitian tersebut dapat mengungkapkan bagaimana kemampuan siswa dalam menggali informasi dari dongeng binatang

(fabel) melalui media pembelajaran *digital scrapbook* yang diharapkan menjadi bahan kajian atau memberikan wawasan bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lanjutan yang relevan.

2. Praktis

a. Bagi siswa

Dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa, khususnya membaca dongeng binatang (fabel) pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan inovasi pada guru dalam upaya memberikan bimbingan dan pembinaan pada siswa. Guru juga dapat menggunakan media ini menjadi alternative penggunaan media dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan yang positif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan membaca. Serta dapat digunakan sebagai acuan untuk perkembangan pembelajaran dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- A'YUNIAH, A. R. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa 3*, 202–221.
- 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.
- Aini N.N & Vicky D.W. (2021). Pengembangan Media Digital Scrapbook Berbasis Android Materi Hubungan Gambar Lambang Negara Dengan Sila-Sila Pancasila Kelas Ii Sd. *Jpgsd*, 9(9), 3299–3308.
- Akbar, Sa'dun. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- 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.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGravindo Persada.
- 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>
- Aspar, M., Mujtaba, I., Mutiarani, & Putri, S. A. D. (2020). *Pemanfaatan Media*

Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–8.

Dewantara Hasibuan, F., & Siti Quratul Ain. (2024). Strategi Guru dalam Menu mbuhkan Minat Baca pada Siswa Kelas IV di SDN 10 Kecamatan Kandis. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1469–1478. <https://doi.org/10.58230/27454312.707>

Endoh, J. T. G., Rompas, P. T. D., & Heydemans, C. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Tek no logi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk Siswa SMP. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(4), 505–517. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i4.5811>

Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.

Fitriana, I. N., Tahir, M., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia Flash Sebagai Bentuk Penguatan Keterampilan Mem baca Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 476–481. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.275>

Hafizatul, K. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembel ajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional*, 43.

Hajar, Q. (2023). *Media Scrapbook*. 6, 2492–2497.

Hidayah, N., Amin, L. H., & Kasanah, W. D. (2022). Pengaruh Penggunaan Me dia Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa di MIM 1 PK Sukoharjo. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 27–38. <https://doi.org/10.28918/ijjee.v2i1.5275>

Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>

Ismaniar, I. (2020). *Model Pengembangan Membaca Awal Anak*.

- Isna Nadifah Nur Fauziah, Selly Ade Saputri, & Tin Rustini. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 125–135. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i1.789>
- 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>
- Maharuli, F. M., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Muatan Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 265–271. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.966>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- 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.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Prastya, C., Ida Bagus Putrayasa, & I Nyoman Sudiana. (2021). Membentuk Karakter Anak Melalui Habitiasi Dongeng pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 8(2), 68–77. <https://doi.org/10.21067/jibs.v8i2.6259>
- 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>

- Prihadi, S. (2007). *Media Pembelajaran Sebagai Produk Teknologi Pendidikan*. 1–19. https://spada.uns.ac.id/pluginfile.php/46552/mod_resource/content/1/MEDIA_PEMBELAJARAN_SBG_PRODUK_TEKNOLOGI_PENDIDIKAN.pdf
- Rahmi, Y., & Marnola, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Compotion (Circ). *Jurnal Basicedu*, 4(3), 662–672. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.406>
- Repi, Y. M., Wonggo, D., & Liando, O. E. S. (2021). EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Volume 1 Nomor 5, Oktober 2021. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(5), 773.
- Sada, M., Sya'bania, N., & Nurmawati. (2023). Analisis Faktor Keterlambatan Membaca pada Siswa SD Kelas V. *BEI by IISTR*, 2(03), 85–91. <https://doi.org/10.56741/bei.v2i03.185>
- Sanusi, R. N. A., & Aziez, F. (2021). Analisis Butir Soal Tes Objektif dan Subjektif untuk Keterampilan Membaca Pemahaman pada Kelas VII SMP N 3 Kalibagor. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 99. <https://doi.org/10.30595/mtf.v8i1.8501>
- Sholihin, & Samsudin. (2022). Faktor-Faktor Penghambat Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 1–7.
- Siregar, M. R. B., Angelina, A. D., Maisarah, M., Annisa, L., Mardianto, M., & Haidir, H. (2022). Peran Literasi Baca Tulis Dalam Menumbuhkan Minat Membaca Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 149–159. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i2.237>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 1992. *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito

- Suni Astini, N. K. (2020). Tantangan Dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 241–255. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.452>
- Suparlan. (2020a). Peran Media Dalam Pembelajaran Kooperatif Di SD/MI. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 298–311.
- Suparlan, S. (2020b). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Suryana, A., & Assyifa Nur Aqilah, D. (2022). Desain Pembelajaran Kooperatif Learning Teknik Kancing Gemerincing pada Bahasa Indonesia Kelas V. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(1), 29–40. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i1.1406>
- Triskawati, & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 55–67.