

PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL SCRAPBOOK BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V MI

Rofiqoh Firdausi¹, Nurkholifah Usnul Khotimah²
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah^{1,2}
Universitas Islam Raden Rahmat Malang^{1,2}
Email: rofiqoh.firdausi@uniramalang.ac.id

Corresponding author:

Rofiqoh Firdausi
Universitas Islam Raden Rahmat Malang
Email: rofiqoh.firdausi@uniramalang.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat belajar peserta didik kelas V MI Al-Hikmah Sindurejo pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan variatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran digital scrapbook berbasis Canva pada materi jenis-jenis cerita dan menguji kelayakan serta efektivitasnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi tujuh tahap. Instrumen pengumpulan data mencakup angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, dan tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda. Validasi dilakukan oleh 2 validator (1 ahli media dan 1 ahli materi). Hasil validasi ahli media pada tahap akhir menunjukkan persentase kelayakan sebesar 84,4% dan validasi ahli materi mencapai 94,5%. Uji coba dilakukan pada 13 responden (peserta didik), terdiri atas kelompok kecil (n=3) dan kelompok sedang (n=10). Uji coba kelompok kecil (n=3) menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 40 menjadi 83,3, sementara uji coba kelompok sedang (n=10) menunjukkan peningkatan dari rata-rata 34 menjadi 80. Disimpulkan bahwa media pembelajaran digital scrapbook berbasis Canva layak dan efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: media pembelajaran digital; scrapbook; Canva; Bahasa Indonesia; jenis-jenis cerita

Abstract: This research was motivated by the low learning interest among fifth-grade students at MI Al-Hikmah Sindurejo in the Indonesian Language subject, caused by the use of conventional learning media that were less engaging and varied. The purpose of this study was to develop a Canva-based digital scrapbook learning media on the topic of story types and to test its feasibility and effectiveness. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the Borg and Gall model, modified into seven stages. The data collection instruments consisted of a media expert validation questionnaire, a material expert validation questionnaire, and a learning outcome test in the form of multiple-choice questions. The validation was conducted by 2 validators (1 media expert and 1 material expert). The results of the final-stage media expert validation showed a feasibility percentage of 84.4%, while the material expert validation reached 94.5%. The trial was conducted on 13 respondents (students), consisting of a small group (n=3) and a medium group (n=10). The small group trial (n=3) showed an increase in the average score from 40 to 83.3, while the medium group trial (n=10) showed an increase in the average score from 34 to 80. It was concluded that the Canva-based digital scrapbook learning media is feasible and effective for improving the learning outcomes of fifth-grade students in the Indonesian Language subject.

Keywords: digital learning media; scrapbook; Canva; Indonesian Language; story types

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat fundamental dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, mencakup kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat.



Mata pelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan strategis dalam pembentukan kemampuan komunikasi dan literasi peserta didik. Di tingkat pendidikan dasar, khususnya pada jenjang kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI), siswa diharapkan mampu memahami berbagai jenis cerita sebagai bagian dari pembelajaran sastra yang tercakup dalam kurikulum Bahasa Indonesia. Pembelajaran ini tidak sekadar bertujuan mengenalkan genre sastra, melainkan juga dirancang untuk mengembangkan kemampuan imajinatif, apresiatif, serta keterampilan berkomunikasi secara menyeluruh.

Kenyataan di lapangan seringkali berbeda dari kondisi ideal yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi awal di MI Al-Hikmah Sindurejo, ditemukan bahwa guru kelas V masih mengandalkan LKS dan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar. Media-media tersebut dinilai kurang mampu membangkitkan minat dan antusiasme belajar siswa karena tampilannya yang monoton, warna yang tidak cerah, serta kualitas bahan yang mudah rusak. Akibatnya, banyak siswa yang tidak bersemangat, mengantuk, dan kurang memperhatikan selama proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi ini mencerminkan permasalahan yang lebih luas dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode konvensional yang dominan ceramah dengan media visual statis cenderung membuat siswa bersikap pasif dan kurang terlibat secara aktif. Seperti yang dikemukakan oleh Arsyad (2011), penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan kunci untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dan memfasilitasi peserta didik dalam mencapai pemahaman yang lebih baik. Di sinilah inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan berbasis teknologi menjadi suatu kebutuhan yang mendesak.

Salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang relevan dengan era digital adalah digital *scrapbook* berbasis Canva. Digital *scrapbook* merupakan media berbasis teknologi yang menggabungkan teks, foto, ilustrasi, dan elemen visual lainnya dalam tampilan yang menarik dan interaktif. Platform Canva menawarkan kemudahan penggunaan, fleksibilitas tampilan, serta fitur kreatif yang dapat dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung pembelajaran, khususnya pada materi Bahasa Indonesia tentang jenis-jenis cerita.

Dukungan dari penelitian-penelitian terdahulu memperkuat relevansi media ini. Tirtayasa (2022) menemukan bahwa media pembelajaran digital *scrapbook* berbasis Canva dengan pendekatan kontekstual mampu meningkatkan pemahaman dan daya tarik belajar siswa kelas IV SD. Naratuma (2022) juga membuktikan bahwa digital *scrapbook* berbantuan Canva memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPS di sekolah dasar. Dengan demikian, pengembangan media serupa untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang MI menjadi sangat relevan dan menjanjikan.

Berbeda dengan penelitian Tirtayasa (2022) yang berfokus pada siswa kelas IV SD dengan pendekatan kontekstual umum, dan Naratuma (2022) yang mengaplikasikan digital *scrapbook* pada mata pelajaran IPS, penelitian ini secara khusus mengembangkan digital *scrapbook* berbasis Canva untuk materi jenis-jenis cerita dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang MI kelas V, disertai integrasi fitur interaktif berupa kuis dan tautan video pembelajaran melalui aplikasi *Heyzine*, sebuah kombinasi yang belum banyak dieksplorasi pada penelitian-penelitian terdahulu.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran digital *scrapbook* berbasis Canva pada materi jenis-jenis cerita untuk siswa kelas V MI; (2) menguji kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi; serta (3) menganalisis efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pendekatan *Research and Development* dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifannya dalam konteks pembelajaran nyata. Sebagaimana diungkapkan Sugiyono (2015), *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Pengembangan ini mengacu pada model Borg & Gall yang telah dimodifikasi menjadi tujuh tahap. Ketujuh tahap tersebut adalah: (1) Potensi dan Masalah: mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran melalui observasi dan wawancara; (2) Pengumpulan Data: menganalisis kebutuhan siswa dan ketersediaan media; (3) Desain Produk: merancang media digital *scrapbook* berbasis Canva yang mencakup halaman pembuka, alur tujuan pembelajaran, panduan penggunaan, materi fiksi dan nonfiksi, beserta kuis interaktif; (4) Validasi Desain: produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi; (5) Revisi Desain: memperbaiki produk berdasarkan masukan validator; (6) Uji Coba Produk: melakukan uji coba pada kelompok kecil dan sedang; serta (7) Produk Final: menghasilkan produk akhir yang siap digunakan.

Subjek penelitian terdiri atas: ahli media (dosen yang berkompeten di bidang media pembelajaran), ahli materi (dosen yang kompeten dalam bidang Bahasa Indonesia), dan siswa kelas V MI Al-Hikmah Sindurejo yang terbagi menjadi kelompok kecil (3 siswa) dan kelompok sedang (10 siswa). Pemilihan subjek uji coba kelompok kecil dilakukan dengan mempertimbangkan representasi kemampuan siswa yang beragam, yakni satu siswa berkemampuan tinggi, satu sedang, dan satu rendah.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi: (1) angket validasi ahli media dengan 13 butir pernyataan yang mencakup aspek tampilan, kualitas media, kesesuaian desain, dan daya tarik; (2) angket validasi ahli materi dengan 11 butir pernyataan terkait kesesuaian isi dengan kurikulum dan standar kompetensi; serta (3) tes hasil belajar berupa 10 soal pilihan ganda tentang materi jenis-jenis cerita.

Teknik analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rumus persentase kelayakan berikut:

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100 \%$$

Penilaian menggunakan skala Likert dengan skor 1 hingga 5. Media dinyatakan layak apabila persentase validasi mencapai minimal 70%. Efektivitas media diukur melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Produk yang Dikembangkan

Media pembelajaran digital *scrapbook* berbasis Canva yang dikembangkan terdiri dari 11 slide yang disusun secara sistematis. Produk dirancang menggunakan platform Canva, kemudian dikonversi ke format PDF dan diintegrasikan dengan aplikasi *Heyzine* sehingga menghasilkan tampilan buku digital interaktif. Media ini dapat diakses melalui perangkat *Android* maupun komputer, menjadikannya fleksibel dalam penggunaannya di berbagai situasi pembelajaran.

Setiap halaman dirancang dengan warna cerah, ilustrasi yang relevan, dan tata letak visual yang menarik sesuai karakteristik perkembangan siswa MI kelas V. Slide 1 menampilkan halaman pembuka dengan judul dan tombol navigasi. Slide 2 memuat Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Slide 3 berisi petunjuk penggunaan media. Slide 4 hingga 10 menyajikan materi inti yang meliputi konsep cerita fiksi dan nonfiksi, jenis-jenisnya, ciri-ciri, contoh konkret, dan perbandingannya. Slide 11 memuat kuis interaktif dan video pembelajaran yang dapat diakses melalui tautan atau kode QR.

2. Hasil Validasi Ahli

Sebelum diujicobakan kepada siswa, media pembelajaran ini terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan dalam dua tahap: sebelum revisi (Tahap 1) dan setelah revisi (Tahap 2).

Tabel 1. Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Tahap 1	Tahap 2
Kemenarikan visual	4	5
Kerapian tata letak gambar	3	5
Kerapian teks, gambar, dan konten	3	5
Pemilihan warna	3	4
Pemilihan jenis huruf	3	4
Keterbacaan teks	3	4
Mutu/kualitas media	3	4
Kejelasan komponen animasi	4	4
Kesesuaian gambar dengan materi	4	4
Kesesuaian materi dan gambar	4	4
Kesesuaian keterangan/penjelasan	3	4
Kemampuan meningkatkan keaktifan siswa	3	4
Daya tarik terhadap minat belajar	3	4
Persentase Kelayakan	72,3%	84,4%

Berdasarkan Tabel 1, validasi ahli media pada Tahap 1 menunjukkan persentase kelayakan 72,3% (kategori cukup, perlu revisi). Selain data kuantitatif, ahli media juga memberikan catatan bahwa animasi pada Tahap 1 dinilai kurang jelas dan kurang sesuai dengan karakteristik siswa MI, sehingga disarankan untuk diganti dengan gambar yang lebih cerah dan kontras warnanya lebih tajam. Validator juga menekankan pentingnya konsistensi tata letak antar-slide agar tidak membingungkan pengguna. Revisi yang dilakukan mencakup penggantian animasi dengan gambar yang lebih cerah serta penyesuaian elemen visual agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa MI. Setelah perbaikan, validasi Tahap 2 meningkat menjadi 84,4%, yang masuk dalam kategori layak diujicobakan.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Tahap 1	Tahap 2
Kesesuaian kurikulum	4	5
Kesesuaian standar kompetensi	4	5
Kesesuaian kemampuan siswa	4	5
Kesesuaian ruang lingkup materi	3	5
Tingkat kesulitan materi	4	5
Kejelasan materi jenis-jenis cerita	3	5
Kejelasan bahasa	4	5
Kemudahan pemahaman materi	3	5
Kesesuaian materi dan media	3	4
Kesenangan belajar dengan media	3	4
Daya dukung belajar	3	4
Persentase Kelayakan	69,9%	94,5%

Validasi ahli materi pada Tahap 1 memberikan persentase 69,9% (perlu revisi). Ahli materi mencatat bahwa pada Tahap 1 terdapat beberapa kesalahan penulisan (*typo*) serta belum tercantumnya Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) secara eksplisit di dalam media, sehingga siswa berpotensi kesulitan memahami capaian pembelajaran. Validator juga menyarankan penambahan tautan video pembelajaran agar materi lebih kontekstual. Setelah perbaikan sesuai masukan tersebut, validator menilai materi sudah sangat sesuai dengan kurikulum dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut. Perbaikan yang dilakukan antara lain memperbaiki kesalahan penulisan, menambahkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada halaman kedua, dan menyertakan tautan/barcode video pembelajaran di bagian akhir *scrapbook*. Pasca revisi, persentase melonjak signifikan menjadi 94,5%, masuk dalam kategori sangat baik dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut.

3. Efektivitas Media terhadap Hasil Belajar Siswa

Uji coba lapangan dilaksanakan dalam dua tahap untuk memperoleh gambaran yang komprehensif tentang efektivitas media. Tahap pertama adalah uji kelompok kecil dengan 3 siswa, dan tahap kedua adalah uji kelompok sedang dengan 10 siswa.

Tabel 3. Hasil Pre-Test dan Post-Test Uji Kelompok Kecil

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Pre-Test	Post-Test
1	Dyo Gufron	L	50	90
2	M. Alfiansyah	L	40	80
3	Nur Azizah	P	30	80
Rata-rata			40	83,3

Berdasarkan Tabel 3, uji kelompok kecil menunjukkan peningkatan rata-rata nilai yang signifikan, yaitu dari 40 (kategori kurang) menjadi 83,3 (kategori baik). Hal ini mengindikasikan bahwa media *scrapbook* efektif dalam mendorong pemahaman siswa terhadap materi jenis-jenis cerita meskipun dengan jumlah subjek yang terbatas.

Tabel 4. Hasil Pre-Test dan Post-Test Uji Kelompok Sedang

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Pre-Test	Post-Test
1	Diva Alisya	P	20	80
2	Fani Frista	P	40	90
3	Maura Tiara D.	P	30	80



4	Nurilia Anisa	P	50	80
5	Siti Laura W.	P	40	80
6	M. Hilmi	L	40	90
7	M. Fahrul	L	50	80
8	M. Ilham Syarony	L	20	80
9	Ega Pratama	L	30	80
10	Rizki W.	L	20	80
Rata-rata			34	80

Hasil uji kelompok sedang pada Tabel 4 memperkuat temuan sebelumnya. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 34 (kategori kurang) meningkat menjadi 80 (kategori baik) pada *post-test*, dengan seluruh 10 siswa berhasil melampaui nilai KKM. Peningkatan yang merata ini mengindikasikan bahwa media *scrapbook* mampu menyentuh berbagai gaya belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih bermakna.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pandangan Arsyad (2011) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Elemen visual yang menarik, interaktif, dan kontekstual dalam digital *scrapbook* terbukti mampu mengubah kondisi belajar dari pasif menjadi aktif dan menyenangkan. Hal ini juga senada dengan penelitian Naratuma (2022) yang membuktikan bahwa digital *scrapbook* berbantuan Canva dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD secara signifikan.

Dari perspektif teori pembelajaran, keberhasilan media ini dapat dijelaskan melalui prinsip *multimedia learning* yang dikemukakan oleh Mayer. Kombinasi elemen teks, gambar, animasi, dan video dalam satu platform digital memungkinkan siswa memproses informasi melalui berbagai saluran kognitif secara bersamaan, sehingga pemahaman yang dibangun menjadi lebih kuat dan tahan lama. Platform Canva sebagai basis pengembangan juga memberikan kemudahan akses dan interaktivitas yang tinggi, yang sangat relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Meski demikian, terdapat beberapa catatan yang perlu diperhatikan. Penggunaan media ini masih memerlukan koneksi internet yang stabil, dan cakupan materinya saat ini terbatas pada jenis-jenis cerita untuk kelas V MI. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan lebih lanjut untuk memperluas topik dan meningkatkan interaktivitas media agar manfaatnya dapat dirasakan lebih luas.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat dirumuskan tiga simpulan utama. Pertama, media pembelajaran digital *scrapbook* berbasis Canva pada materi jenis-jenis cerita untuk siswa kelas V MI Al-Hikmah Sindurejo berhasil dikembangkan melalui tujuh tahap model Borg & Gall yang dimodifikasi, menghasilkan produk berupa buku digital interaktif yang dapat diakses melalui berbagai perangkat.

Kedua, media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi ahli media dengan persentase kelayakan akhir 84,4% dan validasi ahli materi sebesar 94,5%. Kedua nilai ini melampaui batas minimal kelayakan 70% yang telah ditetapkan, menunjukkan bahwa produk ini telah memenuhi standar kualitas media pembelajaran yang baik.



Ketiga, media pembelajaran digital *scrapbook* berbasis Canva terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan yang konsisten terjadi baik pada uji kelompok kecil (rata-rata naik dari 40 menjadi 83,3) maupun kelompok sedang (rata-rata naik dari 34 menjadi 80).

Berdasarkan simpulan tersebut, beberapa saran dapat dikemukakan. Bagi guru, media ini direkomendasikan untuk diintegrasikan sebagai variasi media pembelajaran yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Bagi pengembang selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan materi, memperkuat fitur interaktif, dan melakukan uji coba dengan skala yang lebih besar. Bagi institusi pendidikan, dukungan infrastruktur digital yang memadai perlu terus ditingkatkan sebagai prasyarat pemanfaatan media berbasis teknologi secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. 2011. *Penelitian pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. 2012. *Model Penelitian Dan Pengembangan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. 2011. *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Hamalik, O. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. 1996. *Instructional media: The new technologies of instruction*. Macmillan Publishing.
- Masykur, R. 2017. *Pengembangan media pembelajaran matematika dengan Macromedia Flash*. Jurnal Al-Jabar, 3(2), 179–187.
- Naratuma, Y. A. 2022. *Pengembangan digital scrapbook berbantuan aplikasi Canva untuk pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar*. Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 10(2), 169–183.
- Pristiwanti, D., dkk. 2022. *Pengertian Pendidikan*. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 7911–7915.
- Sari, D. F. 2020. *Pengembangan media scrapbook pada mata pelajaran tematik kelas V di MIS Mutiara Insan Palangka Raya*. Skripsi tidak diterbitkan, IAIN Palangka Raya.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Kencana.
- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Suryaningsih, E., & Fatmawati, L. 2017. *Pengembangan buku cerita bergambar tentang mitigasi bencana erupsi gunung api untuk siswa SD*. Profesi Pendidikan Dasar, 4(2), 115–123.
- Susiloningsih, W., Puspita, L., & Iramaya. 2015. *Pengembangan media pembelajaran digital scrapbook berbasis Canva pada pendekatan kontekstual dalam pembelajaran tematik*. Jurnal Elementaria Edukasia, 3(2), 125–136.
- Tirtayasa, A. 2022. *Pengembangan media pembelajaran digital scrapbook berbasis Canva pada pendekatan kontekstual dalam pembelajaran tematik*. Skripsi tidak diterbitkan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.