

PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL SCRAPBOOK* BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE* MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR

Rahayu Lestari

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
rahayu.19132@mhs.unesa.ac.id

Ganes Gunansyah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian pengembangan media ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan yang terdiri dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media *digital scrapbook* berbantuan *articulate storyline* materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu R&D dengan model ADDIE. Subjek uji coba merupakan 24 peserta didik kelas V SD Negeri Gondang. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari lembar validasi media dan materi, lembar angket pengguna, lembar *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Pada hasil validasi media diperoleh persentase sebesar 95% dan validasi materi sebesar 93,33% sehingga sangat valid. Angket respon pengguna diperoleh persentase 96,18% dari peserta didik dan 90% dari guru sehingga sangat praktis. Pada hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh *n-gain* sebesar 0,713 atau 71,3% dengan hasil uji *t* 0,00 lebih kecil dari nilai tingkat signifikansi sebesar 0,05 sehingga sangat efektif.

Kata Kunci: pengembangan media, *digital scrapbook*, proklamasi kemerdekaan Indonesia

Abstract

This media development research aims to determine the feasibility consisting of the validity, practicality, and effectiveness of the digital media scrapbook assisted by the articulate storyline of the proclamation of Indonesian independence for grade V elementary school. The method used in this research is R&D with the ADDIE model. The test subjects were 24 fifth grade students of SD Negeri Gondang. The instruments in this study consisted of media and material validation sheets, user questionnaire sheets, pretest and posttest sheets. Data analysis techniques use quantitative and qualitative data. The results of media validation obtained a percentage of 95% and material validation of 93.33%, so it is very valid. The user response questionnaire obtained a percentage of 96.18% from students and 90% from teacher so it was very practical. The results of the pretest and posttest obtained an n-gain of 0.713 or 71.3% with a t-test result of 0.00 which is less than the significance level of 0.05 so it is very effective..

Keywords: media development, *digital scrapbook*, proclamation of Indonesian independence

PENDAHULUAN

Seiring kemajuan dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat memberikan pengaruh bagi kehidupan manusia. Pengaruh perkembangan teknologi mencakup beberapa aspek dalam kehidupan manusia tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi digunakan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan, langkah yang dapat dilakukan yaitu dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran (Maritsa *et al.*, 2021). Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu memungkinkan pembelajaran jarak jauh, memudahkan akses peserta didik dalam mencari materi pembelajaran atau sumber belajar, mempermudah proses administrasi di sekolah, dan penggunaan media pembelajaran yang menarik serta inovatif.

Kemudahan dari pemanfaatan teknologi dapat digunakan pada semua jenjang pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Pada tahap sekolah dasar anak mulai berpikir secara rasional sehingga pembelajaran di sekolah dasar harus disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan peserta didik (Saputri & Suprayitno, 2021). Dalam melakukan pembelajaran, guru memiliki peran yang signifikan dalam upaya membuat peserta didik lebih unggul dan berdaya saing tinggi di era perkembangan teknologi. Pergeseran sistem pendidikan dengan memanfaatkan penggunaan teknologi mengharuskan guru untuk terus berinovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam membimbing peserta didik yang disesuaikan dengan perkembangan zaman, guru dituntut untuk inovatif, kreatif, dan aktif sehingga peserta didik dapat mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri. Maka

dibutuhkan suatu perangkat pembelajaran yang dapat menarik minat dan memotivasi peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan materi atau gagasan pembelajaran bagi guru kepada peserta didik untuk memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran dalam memahami materi pembelajaran pada semua mata pelajaran termasuk pada pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS merupakan pelajaran yang membahas mengenai keadaan sosial di masyarakat pada masa lalu, sekarang, dan masa depan. Pembelajaran IPS sering kurang dinikmati dan dianggap menjadi hal yang membosankan karena dipandang sebagai mata pelajaran yang berisikan teks yang harus dibaca dan dihafalkan (Hilmi, 2017).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan dengan Nasrotin selaku wali kelas V pada tanggal 13 Desember 2022 di SDN Gondang, Pace, Nganjuk. Dari hasil wawancara diketahui bahwa dalam pembelajaran di SDN Gondang menggunakan kurikulum 2013 berbentuk tematik. Guru menjelaskan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPS terutama pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Guru menyampaikan bahwa peserta didik kurang fokus ketika guru menjelaskan materi pada pembelajaran IPS. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran masih bersifat konvensional dengan menggunakan metode tanya jawab, diskusi, dan ceramah sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru. Kemudian, sumber belajar yang digunakan merupakan buku tematik K13, LKPD, dan buku paket. Sedangkan media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran IPS berupa media gambar. Guru mengungkapkan bahwa terdapat keterbatasan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran pada pelajaran IPS konsep sejarah. Keterbatasan tersebut menyebabkan suasana pembelajaran yang kurang efektif sehingga penguasaan materi yang didapat oleh peserta didik kurang maksimal.

Berdasarkan studi pendahuluan diketahui bahwa dalam satu kelas terdapat 24 peserta didik. Di SDN Gondang I memiliki fasilitas penunjang pembelajaran di sekolah yaitu Wifi, *chromebook*, LCD dan proyektor. Namun sayangnya pemanfaatan fasilitas tersebut masih kurang karena dalam kenyataannya guru jarang menggunakan fasilitas tersebut ke dalam pembelajaran. Guru menyebutkan bahwa fasilitas tersebut hanya digunakan ketika melakukan kegiatan penilaian saja.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut dapat diketahui bahwa terdapat kekurangan dalam pengembangan media dan keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran IPS materi

proklamasi kemerdekaan Indonesia. Dalam pembelajaran IPS guru menjadi sumber utama pembelajaran dan peserta didik tidak terlibat aktif di dalam pembelajaran. Dengan adanya kekurangan tersebut, dibutuhkan suatu media untuk memahami materi pembelajaran dan memudahkan dalam membayangkan sejarah pada masa lalu bagi peserta didik. Media yang tepat digunakan untuk mengajarkan materi tersebut adalah media pembelajaran yang interaktif sehingga materi yang sulit dapat dengan mudah dipahami dan menyenangkan bagi peserta didik. Media interaktif dapat menyebabkan terjadinya interaksi antara pengguna dengan media sehingga pembelajaran lebih aktif (Cvetković, 2019).

Media pembelajaran yang dibuat dapat memadukan berbagai media berupa gambar, teks, video, suara, dan animasi yang dikemas ke dalam suatu media. Media pembelajaran interaktif dapat membuat pengguna berinteraksi dengan media, memudahkan dalam memahami dan mendapatkan visualisasi terkait konsep yang sedang dipelajari, serta dapat mempelajari kembali materi yang disajikan secara berulang-ulang (Manurung, 2020). Maka, dibutuhkan media interaktif agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terutama dalam memahami pembelajaran IPS pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Upaya dalam mengatasi permasalahan yang terjadi yaitu melakukan pengembangan media pembelajaran yang interaktif, inovatif dan menarik yaitu media *digital scrapbook*. *Digital scrapbook* berisikan materi pembelajaran dengan penjelasan dan gambar atau hiasan yang menarik perhatian peserta didik sehingga dapat memudahkan dalam memahami materi pembelajaran (Wusqo *et al.*, 2021). Selama ini pengembangan media *digital scrapbook* atau *e-scrapbook* memiliki luaran berupa aplikasi yang hanya dapat diakses pada *smartphone* android. *Digital scrapbook* berbasis aplikasi memerlukan ruang penyimpanan yang cukup besar di *smartphone*. Hal tersebut tidak sesuai dengan kondisi aktual yang terjadi di SDN Gondang I di mana *smartphone* dari peserta didik yang memiliki memori terbatas sehingga akan memperlambat penggunaan *smartphone* jika menginstal aplikasi dengan ukuran yang besar. Maka dari itu, upaya yang dilakukan yaitu dengan mengembangkan *digital scrapbook* yang berbantuan *articulate storyline* dengan hasil akhir berupa link yang dapat diakses oleh pengguna pada semua perangkat elektronik. *Digital scrapbook* yang dikembangkan akan digunakan pada pembelajaran IPS konsep sejarah yaitu pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia yang berisikan serangkaian peristiwa masa lalu terkait persiapan kemerdekaan Indonesia dengan pembentukan BPUPKI dan PPKI, perumusan naskah proklamasi dan

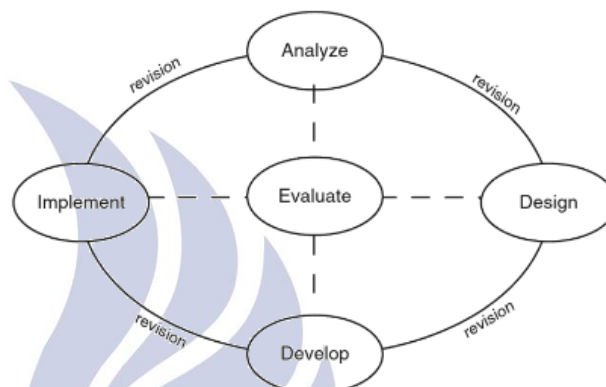
pembacaan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia. Materi pada media *digital scrapbook* berbantuan *articulate storyline* digunakan karena sesuai dengan permasalahan pada hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan menunjukkan bahwa telah dilakukan pengembangan media *digital scrapbook* sebagai media pembelajaran yang secara keseluruhan mendapatkan hasil penilaian yang sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Beberapa penelitian tersebut yaitu yang dilakukan oleh Aini & Wicaksono (2021) yang mengembangkan *digital scrapbook* berbasis aplikasi pada *smartphone* yang memiliki sistem operasi android versi 9 dengan subjek penelitian terbatas pada materi hubungan gambar lambang negara dengan sila-sila pancasila. Penelitian yang dilakukan oleh Saputri & Suprayitno (2021) yang mengembangkan e-scrapbook berbasis aplikasi yang dapat dioperasikan dengan *smartphone* dengan sistem operasi android dengan subjek penelitian terbatas pada materi negara-negara ASEAN. Dengan format berbentuk aplikasi dengan sistem android yang mengharuskan peserta didik untuk menginstall aplikasi dengan ukuran yang cukup besar menyulitkan bagi peserta didik karena tidak semua *smartphone* yang digunakan memiliki penyimpanan yang besar sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan.

Untuk mengatasi keterbatasan pada penelitian sebelumnya, maka dikembangkan media *digital scrapbook* berbantuan *articulate storyline* yang mengasilkan luaran berupa link yang dapat diakses dengan berbagai perangkat elektronik, seperti *smartphone*, PC, laptop, dan tablet selama memiliki koneksi internet pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Pengembangan *digital scrapbook* berbantuan *articulate storyline* dipilih karena memiliki kelebihan yaitu dapat memberikan kemudahan desain dan pengoperasian ketika pembelajaran, terdapat fitur berupa gambar, teks, animasi, video dan suara. Pengembangan media dilakukan dipilih berdasarkan pertimbangan kepraktisan dan kemudahan dalam penggunaan. Selain itu, dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam mengatasi kesulitan belajar. Peserta didik mendapatkan pengalaman baru dalam belajar karena media yang dikembangkan belum pernah digunakan sebelumnya, dan meningkatkan minat peserta didik dalam memahami pembelajaran IPS terutama pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Berdasarkan uraian di atas, didapatkan rumusan permasalahan yaitu bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *digital scrapbook* berbantuan *articulate storyline* materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V sekolah dasar?

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2019) penelitian *R&D* merupakan metode penelitian yang menghasilkan dan menguji keefektifan dari suatu produk yang dapat berfungsi di masyarakat luas. Model yang digunakan berupa model ADDIE. Menurut Branch dalam Sofnidar & Yuliana (2018) terdapat lima tahapan dalam pengembangan model ADDIE yaitu 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*.



Bagan 1. Tahapan Model ADDIE (Branch dalam Sofnidar dan Yuliana, 2018)

Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis permasalahan di kelas V SD Negeri Gondang, menganalisis kurikulum yang digunakan, dan menganalisis kebutuhan peserta didik. Tahap desain dilakukan dengan membuat rumusan tujuan pembelajaran, flowchart dan *storyboard* dari media *digital scrapbook*. Tahap pengembangan dilakukan pengembangan terkait desain media *digital scrapbook* yang telah dibuat, melakukan validasi kepada dosen ahli, dan melakukan revisi. Tahap implementasi dilakukan uji coba penggunaan media *digital scrapbook*. Tahap evaluasi dilakukan evaluasi terhadap data yang diperoleh pada kegiatan uji coba.

Subjek uji coba yang digunakan pada penelitian pengembangan media *digital scrapbook* merupakan peserta didik kelas V SDN Gondang. Dalam satu kelas terdiri dari 24 peserta didik dengan 5 perempuan dan 19 laki-laki. SDN Gondang I sebagai tempat dilakukannya penelitian ini terletak di Ds. Gondang, Kec. Pace, Kab. Nganjuk, Jawa Timur.

Data yang digunakan pada penelitian ini merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data yang diperoleh berdasarkan perhitungan dari hasil validasi media, validasi materi, angket respon pengguna, serta hasil dari pengerjaan soal pretest dan *posttest* yang disajikan dalam bentuk angka merupakan jenis data kuantitatif. Data yang diperoleh berdasarkan saran dan komentar dari para ahli

dan pengguna terhadap media yang dikembangkan merupakan jenis data kualitatif. Jenis data kuantitatif dan kualitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan berupa kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari pengembangan media *digital scrapbook*.

Instrumen pengumpulan data berupa lembar angket validasi dosen ahli yang digunakan untuk mengukur kevalidan dari media *digital scrapbook*. Instrumen angket respon pengguna saat menggunakan produk yang dikembangkan dan digunakan untuk mengukur kepraktisan produk. Selain itu, instrumen lainnya yaitu berupa lembar *pretest posttest* yang digunakan untuk mengukur keefektifan dari pengembangan media yang dilakukan.

Teknik analisis data pada instrumen validasi menggunakan penilaian dengan 5 alternatif jawaban menggunakan skala likert. Data yang telah dihasilkan dari proses validasi akan diolah menggunakan rumus

$$P\% = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penelitian}}{\sum \text{skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

P = Presentase hasil validasi materi dan media

Tingkat kevalidan dari media dan materi yang telah dilakukan perhitungan dapat diketahui dengan melihat kecocokan nilai hasil perhitungan dengan kriteria kevalidan. Penentuan kriteria tingkat kevalidan produk seperti pada tabel berikut

Tabel 1. Kriteria Hasil Validasi

Kriteria	Nilai (%)
Tidak Valid	25%-43%
Kurang Valid	44%-62%
Valid	63-81%
Sangat Valid	82-100%

(Sumber: Sugiyono, 2019)

Teknik analisis pada lembar angket respon menggunakan skala likert untuk angket respon guru dan skala guttman pada angket respon peserta didik. angket respon digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media yang dapat dilihat berdasarkan kecocokan nilai hasil perhitungan dengan kriteria kepraktisan dari penggunaan produk. Penentuan kriteria tingkat kepraktisan produk dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 2. Kriteria Hasil Kepraktisan

Kriteria	Penilaian
Sangat Praktis	80,01%-100%
Praktis	60,01%-80%
Kurang Praktis	40,01%-60%
Tidak Praktis	21,01%-40%
Sangat Tidak Praktis	0%-20%

(Sumber: Akbar, 2017)

Untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media yang digunakan dapat dilihat berdasarkan kriteria

ketuntasan belajar dengan presentase nilai hasil perhitungan. Penentuan kriteria tingkat keberhasilan ketuntasan belajar sebagai berikut

Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Belajar

Kriteria	Penilaian
Sangat Tinggi	81%-100%
Tinggi	61%-80%
Cukup	41%-60%
Rendah	21%-40%
Sangat Rendah	0%-20%

(Arikunto, 2019)

Data kemudian dianalisis menggunakan rumus N-Gain guna mengetahui perbedaan atau peningkatan antara nilai *pretest* dan *posttest* yang dilakukan dengan rumus

$$g = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

(Riduwan, 2023)

$g > 0,75$ = Skor N-Gain

Data yang telah diperoleh berdasarkan perhitungan N-Gain kemudian dicocokkan dengan kriteria N-Gain pada tabel berikut

Tabel 4. N-Gain

Kriteria	Presentase
Tinggi	0,71 - 1,00
Sedang	0,31 - 0,70
Rendah	0,00 - 0,30
Tidak terjadi peningkatan	0,00
Terjadi penurunan	-1,00 - 0,00

(Sukmadinata, 2016)

Setelah dilakukan uji N-gain, selanjutnya dilakukan perhitungan menggunakan uji-t menggunakan SPSS untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari nilai yang diperoleh peserta didik ketika melakukan *pretest* dan *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian


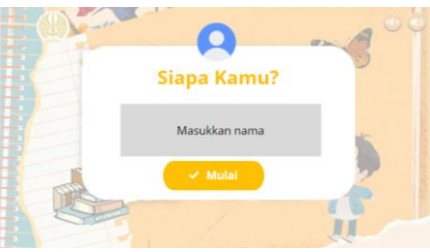
Penelitian pengembangan dengan model ADDIE diawali dengan tahapan analisis. Berdasarkan analisis masalah, kurikulum, dan kebutuhan peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa terdapat permasalahan dalam penggunaan variasi media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik pada pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Materi tersebut berada pada kompetensi dasar IPS 3.4. Peserta didik menganggap pembelajaran IPS konsep sejarah sebagai pembelajaran yang membosankan karena berisikan teks bacaan dan identik dengan hafalan. Sehingga dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat menarik minat pada pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Media pembelajaran tersebut dapat berupa multimedia interaktif. Dengan media interaktif, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam menggunakan media. Berdasarkan analisis tersebut, dikembangkanlah


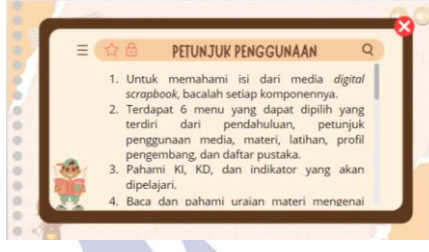

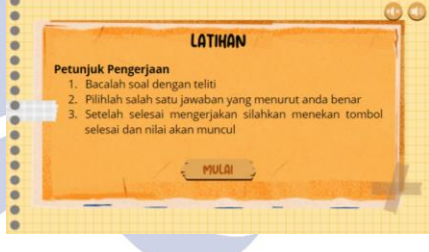


suatu media pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan menarik. Media yang dikembangkan merupakan media *digital scrapbook* berbantuan *articulate storyline*. Pengembangan media *digital scrapbook* ini merupakan salah bentuk solusi untuk mengatasi permasalahan dan kebutuhan yang terjadi. Media digital *scrapbook* merupakan media yang berisikan teks materi, gambar animasi, foto, suara, dan video. Pada media *digital scrapbook* peserta didik dapat mengakses melalui link yang dibagikan. Langkah terakhir dari tahap analisis yaitu melakukan evaluasi bersama dengan dosen pembimbing terkait hasil analisis masalah dan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut .

Tahap kedua merupakan tahap desain yang dilakukan meliputi perumusan tujuan pembelajaran, flowchart, dan pembuatan *storyboard*. Sehingga pada tahap ini menghasilkan desain atau gambaran awal terkait media *digital scrapbook* yang akan dikembangkan. Perencanaan desain yang telah dibuat, akan dilakukan evaluasi bersama dosen pembimbing agar mendapatkan masukan dan saran pada pengembangan yang dilakukan.

Tahap ketiga merupakan tahap pengembangan media *digital scrapbook*. Pengembangan media menggunakan aplikasi canva, software *articulate storyline*, serta aplikasi editing video yaitu capcut. Berikut merupakan hasil pengembangan media *digital scrapbook*

Tabel 5. Isi Media *Digital scrapbook*

Media	Ket.
	Halaman Depan
	Halaman Informasi Pengguna
	Halaman Menu Utama

	Halaman Pendahuluan
	Halaman Petunjuk Penggunaan
	Halaman Materi
	Halaman Latihan
	Halaman Profil Pengembang
	Halaman Daftar Pustaka

Setelah media *digital scrapbook* selesai dibuat pada *articulate storyline* yaitu dipublikasikan dengan format html5 yang dapat diakses pada komputer atau laptop. Saat

dipublikasikan media tidak dapat langsung digunakan pada perangkat *smartphone*. Oleh karena itu, hasil publikasi yang berupa folder disimpan pada google drive dan mengubah akses google drive menjadi *public* yaitu siapa saja yang memiliki link dapat mengaksesnya. Kemudian link pada folder tersebut disalin dan ditempel pada website *drv.tw*. Website tersebut akan menghasilkan link dari *digital scrapbook* yang dapat diakses pada berbagai perangkat elektronik.

Setelah media *digital scrapbook* selesai dibuat, kemudian dilakukan validasi pada ahli media dan materi. Validasi dilakukan oleh validator yang merupakan dosen ahli. Berdasarkan kegiatan validasi yang dilakukan diperoleh nilai

Tabel 6. Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Skor
1.	Tampilan Media	5
2.	Penulisan	5
3.	Isi Media	4
4.	Penggunaan Media	5
Jumlah Skor Total		19

Berdasarkan data tersebut, diperoleh persentase dengan perhitungan

$$P = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penelitian}}{\sum \text{skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

$$P = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Berdasarkan penilaian oleh ahli media, dapat diketahui bahwa media *digital scrapbook* memiliki persentase sebesar 95%. Persentase yang diperoleh termasuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan. Namun, terdapat saran untuk perbaikan pada media yaitu dengan menambahkan jumlah soal latihan pada media *digital scrapbook*, menambahkan dan memperbesar foto. Perbaikan tersebut bertujuan agar tampilan media *digital scrapbook* dapat lebih menarik. Berikut merupakan revisi yang dilakukan pada media

Tabel 7. Hasil Revisi Media

Revisi	
	
<p>Keterangan : Menambahkan foto pada profil pengembang</p>	



Selain dilakukan validasi media, dilakukan juga validasi materi yang terdapat pada media *digital scrapbook* dengan perolehan nilai

Tabel 8. Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Skor
1.	Muatan Materi	5
2.	Penyajian Materi	5
3.	Bahasa	4
Jumlah Skor Total		14

Berdasarkan data tersebut diperoleh persentase dengan perhitungan

$$P = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penelitian}}{\sum \text{skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

$$P = \frac{14}{15} \times 100\%$$

$$P = 93,33\%$$

Berdasarkan penilaian oleh ahli materi, diperoleh hasil validasi materi pada media *digital scrapbook* memiliki persentase sebesar 93,33%. Persentase yang diperoleh dapat dikategorikan dalam sangat valid untuk digunakan dengan beberapa perbaikan yaitu penulisan tanda baca. Perbaikan tersebut bertujuan agar isi media *digital scrapbook* dapat lebih baik untuk digunakan.

Tahap keempat merupakan tahap uji coba media *digital scrapbook*. Media *digital scrapbook* diuji cobakan pada peserta didik kelas V SD Negeri Gondang. Uji coba dilakukan pada tanggal 30 Mei 2023 dengan jumlah 24 peserta didik. Langkah awal yang dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Peserta didik diberikan lembar *pretest*. Kemudian peserta didik menggunakan chrome book sebagai perangkat elektronik dalam mengakses media *digital scrapbook*. Peserta didik diberikan link untuk mengakses media *digital scrapbook*. Sebelumnya, telah diberikan arahan terkait penggunaan media *digital scrapbook*. Selanjutnya, peserta didik dibebaskan dalam mengakses, mengeksplorasi media *digital scrapbook*, serta mencoba soal latihan yang terdapat pada media. Peserta didik diminta untuk mengisi LKPD secara individu dan kelompok. Langkah selanjutnya, peserta didik diminta untuk mengerjakan lembar *posttest* yang berisikan pertanyaan yang sama dengan lembar *pretest* guna mengetahui keefektifan

penggunaan media. Terakhir peserta didik mengisi angket respon dalam menggunakan media *digital scrapbook*.

Pada tahap uji coba diperoleh hasil angket respon yang diisi oleh pengguna yaitu peserta didik dan guru. Angket respon ini digunakan sebagai data untuk mengetahui kepraktisan dari media *digital scrapbook*. Hasil angket respon dari peserta didik

Tabel 9. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Nomor Butir Pertanyaan	Persentase
1.	Muatan Materi	1	100%
		2	95,83%
		3	95,83%
		4	91,66%
		5	100%
		6	87,5%
2.	Penyajian Materi	7	100%
		8	100%
		9	100%
3.	Bahasa	10	91,66%
		11	100%
		12	91,66%

Berdasarkan data tersebut diperoleh persentase dengan perhitungan

$$P = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penelitian}}{\sum \text{skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

$$P = \frac{277}{288} \times 100\%$$

$$P = 96,18 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan angket respon peserta didik yang dilakukan didapatkan persentase sebesar 96,18%. Sedangkan pada hasil angket respon guru memperoleh data

Tabel 10. Hasil Angket Respon Guru

No.	Aspek	Skor
1.	Tampilan Media	5
2.	Muatan Media	4
3.	Manfaat Media	5
4.	Penggunaan Media	4
Jumlah Skor Total		18

Berdasarkan data tersebut diperoleh persentase dengan perhitungan

$$P = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penelitian}}{\sum \text{skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

$$P = \frac{18}{20} \times 100\%$$

$$P = 90 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan angket respon guru memperoleh persentase 90%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media *digital scrapbook* memenuhi kriteria kepraktisan dalam kategori sangat praktis.

Selain pengisian angket pengguna untuk mengetahui kepraktisan media. Dilakukan pengerjaan lembar *pretest* dan *posttest* oleh peserta didik. Tujuan adanya lembar *pretest* dan *posttest* adalah untuk mengetahui keefektifan dari media *digital scrapbook* yang dikembangkan. Pada nilai *pretest* peserta didik memperoleh rata-rata nilai sebesar 49,58 sedangkan pada *posttest* sebesar 84,58. Pada *posttest* dihitung nilai ketuntasan belajar yang menghasilkan

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang mendapat nilai} \geq 70}{\sum \text{peserta didik seluruhnya}} \times 100\%$$

$$P = \frac{23}{24} \times 100\%$$

$$P = 95,83\%$$

Berdasarkan persentase ketuntasan belajar menunjukkan hasil *posttest* 95,83%. Kemudian untuk mengetahui peningkatan antara nilai *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan N-gain. Untuk perhitungan N-gain diperoleh hasil sebesar 0,713 dengan persentase 71,3%. Nilai N-gain yang diperoleh termasuk dalam kategori tinggi. Maka terdapat peningkatan hasil dari *pretest* dan *posttest* pada setiap peserta didik.

Setelah dilakukan uji N-gain, selanjutnya dilakukan perhitungan menggunakan uji-t untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada *pretest* dan *posttest*. Uji t dilakukan menggunakan spss dan memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Uji T

	Paired Samples Test						t	df	Sig. (2-tailed)
	Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference				
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper				
Pair 1. PRETEST - POSTTEST	-35.000	8.847	1.806	-38.736	-31.264	-19.382	23	.000	

Dari hasil uji-t paired samples test tersebut terlihat bahwa terdapat selisih rata-rata (mean) pada hasil *pretest* dengan *posttest* sebesar -35, terdapat perbedaan pada nilai *pretest* dan *posttest* secara keseluruhan. Jika signifikansi < 0,05, maka terjadi perubahan. Namun jika signifikansi > 0,05 maka tidak terjadi perubahan. Pada perhitungan yang dilakukan mendapatkan nilai signifikansi 0,00 yang artinya nilai signifikansi < 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa terjadi perubahan yang signifikan dalam nilai *pretest* dan *posttest*. Maka pembelajaran materi proklamasi kemerdekaan Indonesia di kelas V dengan menggunakan media *digital scrapbook* efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Tahap evaluasi berguna untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari pengembangan dan penggunaan media *digital scrapbook*. Kevalidan,

kepraktisan, dan keefifan didasarkan pada data yang telah diambil dalam tahap sebelumnya. Berdasarkan hasil evaluasi dapat diketahui kekurangan dan kelebihan dari media *digital scrapbook*.

Pembahasan

Pembelajaran IPS merupakan pelajaran yang membahas mengenai keadaan sosial di masyarakat pada masa lalu, sekarang, dan masa depan. Salah satu konsep dalam pembelajaran IPS adalah sejarah. Materi sejarah merupakan pembelajaran yang menceritakan peristiwa pada masa lalu. Menurut Taufik Abdullah dalam Suryadi (2022) pendidikan sejarah di sekolah cenderung menggunakan catatan-catatan yang menuntut peserta didik agar menghafal suatu peristiwa. Hal tersebut sesuai dengan hasil studi pendahuluan pada kelas V SD Negeri Gondang. Kegiatan studi pendahuluan dilakukan dengan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan secara tidak terstruktur dengan bebas mencatat, kemudian dilakukan analisis dan membuat simpulan (Sugiyono, 2019). Berdasarkan studi pendahuluan ditemukan bahwa peserta didik kurang fokus ketika pembelajaran materi proklamasi kemerdekaan Indonesia dikarenakan kegiatan pembelajaran lebih berpusat kepada guru, media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi, dan kurangnya pemanfaatan fasilitas yang tersedia di sekolah.

Permasalahan di atas dapat diatasi dengan melakukan inovasi pada penggunaan media pembelajaran. Maka dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang dapat memanfaatkan fasilitas di sekolah, menarik, dan lebih interaktif, dimana peserta didik dapat terlibat langsung dalam penggunaan media. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat membuat peserta didik berinteraksi dengan media, memudahkan dalam memahami dan mendapatkan visualisasi terkait konsep yang sedang dipelajari, serta dapat mempelajari kembali materi yang disajikan secara berulang-ulang (Manurung, 2020).

Pengembangan media *digital scrapbook* berbantuan *articulate storyline* pada pembelajaran IPS materi sejarah mampu menambah variasi pada kegiatan pembelajaran. Materi yang dipilih dalam media *digital scrapbook* merupakan materi proklamasi kemerdekaan Indonesia karena pada materi tersebut peserta didik mengalami kesulitan. Menurut (Wanria et al., 2022) *scrapbook digital* merupakan media yang dirancang secara kreatif sehingga peserta didik tertarik untuk menggunakan *scrapbook digital* ke dalam pembelajaran dengan bantuan komputer maupun internet. Media *digital scrapbook* yang dibuat dengan menggabungkan teks, suara, video, dan gambar atau foto. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sugiyono & Estiastuti (2022) media pembelajaran *digital scrapbook*

menggabungkan teks, animasi, video, dan gambar atau foto menjadi satu yang memanfaatkan teknologi dan termasuk media interaktif.

Berdasarkan penelitian diperoleh hasil data dari validasi media yang dilakukan oleh dosen ahli sebesar 95% sangat valid dengan revisi. Adapun nilai tersebut mengacu pada kriteria hasil validasi produk menurut Sugiyono (2019), maka produk media *digital scrapbook* termasuk dalam kategori sangat valid. Setelah validasi ahli media, dilanjutkan dengan validasi ahli materi dengan persentase sebesar 93,33% sangat valid dengan revisi. Sesuai dengan ketentuan penelitian bahwa produk media dapat digunakan untuk uji coba apabila persentase kriteria minimal termasuk dalam kategori valid. Selain itu, berdasarkan pernyataan dari para ahli bahwa media dapat diuji cobakan dengan revisi.

Setelah proses validasi dan perbaikan dilakukan, maka selanjutnya media *digital scrapbook* dapat dilakukan uji coba pada kelas V SD Negeri Gondang, Nganjuk dengan 24 peserta didik. Pada uji coba diperoleh hasil dari angket respon guru sebesar 90%. Sedangkan untuk angket peserta didik mendapatkan persentase sebesar 96,18%. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media *digital scrapbook* praktis untuk digunakan pada kelas V sekolah dasar dengan kategori sangat praktis.

Dalam uji coba peserta didik mengerjakan *pretest* sebelum menggunakan media dan lembar *posttest* setelah menggunakan media *digital scrapbook*. Diperoleh persentase ketuntasan belajar sangat mengerjakan *pretest* sebesar 16,66% dimana hanya terdapat tiga peserta didik yang mendapatkan melebihi KKM, pada nilai *pretest* memiliki rata-rata nilai sebesar 49,58. Kemudian pada pengerjaan *posttest* terdapat kenaikan persentase ketuntasan belajar dengan memperoleh persentase sebesar 95,83%. Pada pengerjaan lembar *posttest* semua peserta didik mendapatkan nilai melebihi KKM yang telah ditentukan dengan rata-rata nilai sebesar 84,58. Hasil yang telah diperoleh dilakukan perhitungan N-gain sebesar 0,713 atau 71,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang termasuk dalam kategori tinggi dengan rincian terdapat 13 peserta didik dengan kategori tinggi dan 11 dengan kategori sedang. Pada perhitungan uji t yang dilakukan mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,00 yang artinya nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa terjadi perubahan yang signifikan dalam nilai *pretest* dan *posttest*, sehingga media *digital scrapbook* praktis untuk digunakan. Berdasarkan data-data yang ada dapat disimpulkan bahwa media *digital scrapbook* dapat menarik perhatian peserta didik dan memudahkan dalam memahami materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Hal tersebut sejalan dengan pendapat bahwa media *digital scrapbook* berisikan materi pembelajaran dengan penjelasan dan gambar atau hiasan

yang menarik perhatian peserta didik sehingga memudahkan dalam memahami materi pembelajaran (Wusqo et al., 2021).

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Aini & Wicaksono (2021) mengenai pengembangan media *digital scrapbook* dengan basis android pada pembelajaran PPKn. Penelitian ini dilakukan di kelas II sekolah dasar dengan uji coba pada 10 peserta didik. Hasil dari penelitian tersebut memperoleh persentase sebesar 86,66% pada validasi ahli materi dan 80% pada validasi ahli media yang dilakukan pada uji kevalidan produk. Uji kepraktisan pada peserta didik diperoleh persentase rata-rata 94,6% dan 86,7% berdasarkan angket guru. Pada penelitian lainnya yang dilakukan oleh Saputri & Suprayitno (2021) mengenai pengembangan media E-Scrapbook pada materi Negara – Negara Asean pada kelas VI sekolah dasar sebagai subjek uji coba. Hasil dari penelitian tersebut diperoleh persentase sebesar 84,61% dari validasi materi dan 82,5% validasi media. Dalam penelitian menguji kepraktisan pengguna yaitu peserta didik dengan persentase rata-rata sebesar 93,75%. Sedangkan pada uji keefektifan dengan uji N-Gain sebesar 0,5. Perbedaan pada penelitian ini terletak pada output media *digital scrapbook*, materi dan kelas yang digunakan, dan hasil perolehan penelitian. Pada penelitian ini media *digital scrapbook* yang dikembangkan memiliki output berupa link yang dapat diakses pada semua perangkat elektronik, seperti laptop, komputer, dan *smartphone*. Materi yang digunakan merupakan materi proklamasi kemerdekaan Indonesia pada kelas V sekolah dasar. Hasil pada penelitian memperoleh persentase sebesar 95% pada penilaian validasi media dan 93,33% pada penilaian validasi materi. Untuk kepraktisan berdasarkan angket respon pengguna dengan persentase sebesar 96,18% pada respon peserta didik dan 90% pada respon angket guru. Sedangkan keefektifannya diuji menggunakan n-gain dan memperoleh nilai sebesar 0,713 atau 71,3% dan untuk uji t-tes mendapatkan signifikansi sebesar 0,00 dalam artian melebihi nilai tingkat signifikansi sebesar 0,05.

Penelitian dan pengembangan ini memberikan kontribusi pada pembelajaran IPS di sekolah dasar yaitu inovasi dalam pengembangan media pembelajaran khususnya pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Berdasarkan data yang diperoleh membuktikan bahwa media *digital scrapbook* layak digunakan pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia oleh kelas V sekolah dasar. Kelayakan tersebut meliputi kevalidan dari media dan materi pada *digital scrapbook*, kepraktisan, dan keefektifan media yang diperoleh dari hasil uji validasi dan uji coba produk.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media *digital scrapbook* berbantuan *articulate storyline* pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia untuk kelas V sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa media *digital scrapbook* dikatakan valid setelah melalui proses validasi oleh dosen ahli. Perolehan persentase dari validasi media sebesar 95% dan 93,33% pada validasi materi termasuk kategori sangat valid. Sehingga media *digital scrapbook* valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V sekolah dasar.

Media *digital scrapbook* memiliki nilai kepraktisan, media *digital scrapbook* dikatakan praktis berdasarkan hasil respon pengguna media *digital scrapbook*. Hasil respon peserta didik diperoleh persentase sebesar 96,18% dan hasil respon guru sebesar 90% dengan kategori sangat praktis.

Media *digital scrapbook* efektif, media *digital scrapbook* dikatakan efektif berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media *digital scrapbook*. Pada hasil *pretest* diperoleh persentase ketuntasan belajar sebesar 16,66% dengan rata-rata nilai 49,58. Sedangkan pada hasil *posttest* diperoleh persentase ketuntasan belajar sebesar 95,83% dengan nilai rata-rata 84,58. Berdasarkan data tersebut dihitung menggunakan N-gain untuk mengetahui adanya peningkatan dari *pretest* dan *posttest*, sehingga diperoleh N-gain sebesar 0,713 dengan persentase 71,3%. Kemudian dilakukan perhitungan dengan t test menggunakan spss. Pada perhitungan mendapatkan nilai α sebesar 0,00 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *digital scrapbook* efektif.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian dan pengembangan media *digital scrapbook* berbantuan *articulate storyline*, maka dapat diberikan saran: 1) media *digital scrapbook* hendaknya digunakan sebagai variasi media pembelajaran dalam memahami materi proklamasi kemerdekaan Indonesia pada kelas V sekolah dasar yang menggunakan teknologi, 2) dapat dilakukan pengawasan dan pendampingan dalam menggunakan media *digital scrapbook* di sekolah, 3) media *digital scrapbook* dapat dilakukan pengembangan lebih lanjut secara kreatif dan inovatif dengan desain yang berbeda, 4) melengkapi kekurangan media *digital scrapbook* yang hanya bisa diakses secara online menggunakan jaringan internet, dan 5) hasil penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai bahan motivasi untuk melakukan pengembangan media berbasis teknologi dengan muatan pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. N., & Wicaksono, V. D. (2021). *Pengembangan Media Digital scrapbook Berbasis Android Materi Hubungan Gambar Lambang Negara Dengan Sila-Sila Pancasila Kelas II SD*. 3299–3308.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cvetković, D. (2019). *Interactive Multimedia-Multimedia Production and Digital Storytelling*. IntechOpen. https://www.google.co.id/books/edition/Interactive_Multimedia/nGX8DwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1
- Hilmi, M. Z. (2017). *Implementasi Pendidikan Ips Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah*. 3(2), 164–172.
- Manurung, P. (2020). *Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19*. 14(1), 1–12.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Riduwan. (2023). *Dasar-dasar statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Saputri, & Suprayitno. (2021). *Pengembangan Media E-Scrapbook Materi Negara – Negara Asean Pada Muatan Pelajaran IPS Kelas VI Sekolah Dasar*. 9(03), 1872–1883.
- Sofnidar, & Yuliana, R. (2018). *Pengembangan Media Melalui Aplikasi Adobe Flash dan Photoshop Berbasis Pendekatan Sainifik*. 3(2), 257–275.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, & Estiastuti, A. (2022). *Pengembangan Media Scrapbook Digital Model Problem-Based Learning Pada Muatan IPS*. 11(1), 7–12.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian memberikan deskripsi, eksplansi, prediksi, Inovasi, dan jug dasar dasar teoretis bagi pengembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryadi, A. (2022). *Life Skill dalam Pembelajaran Sejarah*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha.
- Wanria, Misdalina, & Murjainah. (2022). *Efektivitas Penggunaan Digital scrapbook Terhadap hasil belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Geografi*. 7(2), 135–141.
- Wusqo, I. U., Pamelasari, S. D., Khusniati, M., Yanitama, A., & Pratidina, F. R. (2021). *The development and validation of science digital scrapbook in a universal design for learning environment*. *The development and validation of science digital scrapbook in a universal design for learning environment*. 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1918/5/052090>