



Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Digital Berbasis *Canva* pada Materi Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sogaeadu

Warisman Zebua¹, Lestari Waruwu², Yanida Bu'ulolo³, Arozatulo Bawamenewi⁴

^{1,2,3,4} Universitas Nias, Indonesia

Email: Warismanzebua41@gmail.com¹, lestariwaruwu@unias.ac.id², yanidar85@gmail.com³, arozatulobawamenewi@unias.ac.id⁴

Alamat: Jl. Yos Sudarso Ujung No.118/E-S, Ombolata Ulu, Kec. Gunungsitoli, Kota Gunungsitoli, Sumatera Utara

Korespondensi penulis: warismanzebua41@gmail.com

Abstract. *This study aims to develop a Canva-based Digital Scrapbook as a learning medium for negotiation texts for tenth-grade students at SMK Negeri 1 Soga'e'adu. The research uses the Research and Development (R&D) method with the Borg and Gall model, which includes ten steps: identifying problems, collecting data, designing products, validating designs, revising, product testing, revising, usage testing, final revisions, and mass production. The product trial was conducted with 6 students from class X MP 2, and the usage trial with 33 students from class X MP 1. The media was validated by three experts: material, language, and design. Material validation reached a score of 60 out of 60 (100%), language validation scored 40 out of 40 (100%), and design validation showed high feasibility. The practicality of the media, based on student questionnaires, was 91%. Effectiveness was shown by increased post-test scores, with 81% of students meeting the learning completeness criteria. The results indicate that Canva-based Digital Scrapbook media is highly feasible, practical, and effective for learning negotiation texts. This media improves student engagement, concept understanding, and interest. It supports student-centered learning and fits the needs of 21st-century students who prefer interactive, and visual, and creative approaches to understand material better.*

Keywords: *Digital Scrapbook, Negotiation Text, Borg and Gall*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk Scrapbook Digital berbasis Canva pada materi teks negosiasi siswa kelas X SMK Negeri 1 Soga'e'adu. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri atas 10 langkah, meliputi: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi akhir, dan produksi massal. Subjek uji coba produk adalah 6 siswa kelas X MP 2, sedangkan uji coba pemakaian dilakukan pada 33 siswa kelas X MP 1. Validasi media dilakukan oleh 3 ahli, yaitu ahli materi, bahasa, dan desain. Hasil validasi ahli materi mencapai skor 60 dari 60 (100%), ahli bahasa memperoleh 40 dari 40 (100%), dan ahli desain menunjukkan tingkat kelayakan sangat baik. Kepraktisan media berdasarkan angket siswa menunjukkan persentase sebesar 91%, sedangkan efektivitas ditunjukkan dari hasil post-test yang meningkat signifikan dan ketuntasan belajar mencapai 81%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Scrapbook Digital berbasis Canva sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran teks negosiasi. Media ini juga mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, pemahaman konsep, serta minat belajar. Penggunaan media ini relevan dengan kebutuhan siswa yang menyukai pendekatan visual, interaktif, inovatif dan kreatif dalam memahami materi

Kata kunci: *Scrapbook Digital, Teks Negosiasi, Borg and Gall*

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah proses yang dilakukan oleh siswa untuk memperoleh pengetahuan yang akan membantu mereka memahami dan memahami materi sehingga mereka memiliki

kemampuan berpikir kritis. Pendidikan tidak hanya dapat diperoleh melalui lembaga formal, tetapi juga dapat diperoleh secara tidak resmi. Setiap siswa tidak hanya memiliki kemampuan mendapat pendidikan hanya di sekolah, tetapi juga dapat memperolehnya melalui pengalamannya dengan lingkungannya saat ini. Pada hakikatnya, guru dan siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil tetapi juga dapat diamati dari beberapa indikator untuk memenuhi tujuan pendidikan. Maka inovasi terbaru dalam kegiatan pembelajaran diperlukan metode pembelajaran peserta didik yang ditekankan pada aspek kognitif dan pengembangan perspektif.

Teks Negosiasi memiliki peranan penting karena mengajarkan siswa cara melakukan komunikasi yang efektif, merundingkan sesuatu, serta membangun keterampilan berpikir kritis dan persuasif serta kompetensi yang sangat relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan kehidupan sosial. Pada kurikulum Merdeka, kreatifitas pengajar dibutuhkan dalam memberikan fasilitas pada peserta didiknya, berupa media ajar guna menunjang peningkatan peserta didik memahami tentang materi yang dipelajari. Kebutuhan akan media pembelajaran berhubungan dengan kurikulum Merdeka yang materi pembelajarannya dikemas dalam bentuk tema (Mevia, 2022).

Penggunaan *Scrapbook* juga memungkinkan siswa mempelajari teks negosiasi melalui contoh-contoh praktis, gambar dan ilustrasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan dapat memberikan pemahaman serta kreativitas dan keterampilan berpikir siswa.

Adapun karakteristik Digital *Scrapbook* yang bisa dipergunakan sebagai media pembelajaran, diantaranya: (1) berupa buku digital. (2) temanya wajib sama menyesuaikan pada tujuan pembelajaran (3) memasukan data pada Digital *Scrapbook* membutuhkan kefokuskan terhadap pembahasan utama ataupun materi yang diberikan (4) tidak memasukan begitu banyak penghias, dikarenakan tujuan utamanya yakni menjadi media pembelajaran. Kelebihan menggunakan media Digital *Scrapbook* antara lain: (1) media yang kaya akan isi dalam pembelajaran, (2) dapat menjadi jalan keluar dalam meningkatkan mutu pembelajaran yang terjadi di kelas serta menjadikannya opsi lain dalam keterbatasan akses pengajaran pada guru, dan (3) dapat memudahkan proses pembelajaran yang berlangsung serta mendorong kreativitas dan inovasi dengan pembelajaran yang interaktif dan komunikatif (Noer, Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Canva Pada , 2022).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model *Borg and Gall*. Model pengembangan *Borg and Gall* adalah bentuk atau model pengembangan yang memuat sistematis langkah-langkah agar produk yang dikembangkan mencapai standar kelayakan yang

diinginkan. Model *Borg and Gall* dipilih karena dapat memfasilitasi pengembangan produk pembelajaran secara terstruktur dan sistematis, dari perencanaan hingga pengimplementasian.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, proses pembelajaran materi teks negosiasi di kelas X SMK Negeri 1 Sogaeadu seringkali masih menemui berbagai kendala. Pertama, Siswa kelas X SMK Negeri 1 Sogaeadu cenderung kurang tertarik dengan materi teks negosiasi karena dianggap terlalu berpatokan pada materi sehingga sulit dipahami, dan minimnya media pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami konsep materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat berperan dalam memberikan pemahaman siswa, terutama pada materi yang memerlukan pemahaman praktis dan aplikatif seperti teks negosiasi.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka, peneliti mengangkat judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook Digital Berbasi Canva* Pada Materi Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sogaeadu”**

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran merupakan proses yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Dalam konteks pendidikan formal, pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar dapat memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Pembelajaran juga merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mencapai perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam konteks sekolah, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemahaman materi, tetapi juga pada pengembangan karakter dan kompetensi siswa yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.

Dalam konteks belajar itu ada pula istilah mengajar. Mengajar diartikan sebagai aktivitas mengarahkan, memberikan kemudahan bagaimana cara menemukan sesuatu (bukan memberi sesuatu) berdasarkan kemampuan yang dimiliki pengajar. Mengajar pada hakikatnya merupakan proses transfer atau pengalihan pengetahuan, informasi, norma, nilai dan sebagainya dari seorang pengajar kepada peserta didik. Kunci keberhasilan pendidikan adalah keterlibatan penuh peserta didik sebagai warga belajar dalam proses pembelajaran (Nurlina Ariani Hrp, 2022).

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dan tugas guru adalah

mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Nurlina Ariani Hrp, 2022).

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Dr. Ahdar Djamaluddin, 2019).

Medium (Jamak: Media) berasal dari bahasa latin yang berarti antara atau perantara, atau sesuatu yang bisa menghubungkan informasi. Dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, media adalah instrumen yang sangat strategis. Keberadaanya secara langsung bisa menjelaskan hal tertentu buat siswa. Oemar Hamalik berpendapat bahwa media merupakan perlengkapan, tata cara, serta metode yang dipakai buat mengaktifkan komunikasi serta interaksi antara guru serta siswa dalam aktivitas pembelajaran di sekolah. (ALTI, 2022)

Media pembelajaran adalah alat dan bahan, atau teknik yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap materi. Media pembelajaran mencakup berbagai jenis, baik yang bersifat visual, audio, maupun gabungan keduanya.

media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Dr. Muhammad Hasan, 2021).

Dari beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, membantu siswa memahami materi lebih baik, dan meningkatkan motivasi.

Media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran memiliki banyak fungsi (ALTI, 2022) :

- 1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran, itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka

tidak memperhatikan. Media gambar yang diproyeksikan melalui LCD dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

- 2) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Scrapbook adalah buku kreatif yang terdiri dari kumpulan gambar, teks, dan elemen visual lainnya yang disusun dengan cara yang menarik. Scrapbook dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Scrapbook sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengekspresikan ide dan pemahaman mereka dengan cara yang visual dan menarik. *Scrapbook* mendorong siswa untuk menyusun materi pembelajaran dalam format yang mereka buat sendiri, sehingga melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran digital *scrapbook* merupakan media pembelajaran yang menjadi salah satu alternatif dan dapat digunakan sebagai media belajar, serta selain meningkatkan keterampilan kreatif dan literasi lingkungan siswa (Vebrianto, 2023).

Scrapbook adalah sebuah koleksi yang terdiri dari berbagai baha, seperti foto, artikel, gambar, dan tulisan, yang disusun secara kreatif dalam satu buku. *Scrapbook* dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang inovatif, yang meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran *Scrapbook* Digital ini menggabungkan teks, gambar, animasi, video dalam satu media yang dikenal dengan multimedia dan termasuk multimedia interaktif. Sesuai dengan pendapat (Sugiyono, 2022).

a. Karakteristik media pembelajaran *scrapbook* digital

Adapun karakteristik Digital *Scrapbook* yang bisa dipergunakan sebagai media pembelajaran (Noer, Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Canva Pada , 2022), diantaranya:

- 1) Berupa buku digital.
- 2) Temanya wajib sama menyesuaikan pada tujuan pembelajaran
- 3) Memasukan data pada Digital *Scrapbook* membutuhkan kefokuskan terhadap pembahasan utama ataupun materi yang diberikan
- 4) Tidak memasukan begitu banyak penghias, dikarenakan tujuan utamanya yakni menjadi media pembelajaran.

b. Kelebihan media pembelajaran *scrapbook* digital

Kelebihan menggunakan media Digital *Scrapbook* (Noer, Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Canva Pada , 2022), antara lain:

- 1) Media yang kaya akan isi dalam pembelajaran,
- 2) Dapat menjadi jalan keluar dalam meningkatkan mutu pembelajaran yang terjadi di kelas serta menjadikannya opsi lain dalam keterbatasan akses pengajaran pada guru,
- 3) Dapat memudahkan proses pembelajaran yang berlangsung serta mendorong kreativitas dan inovasi dengan pembelajaran yang interaktif dan komunikatif

c. Kelemahan media pembelajaran *scrapbook* digital

Kelemahan menggunakan media Digital *Scrapbook* (Noer, Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Canva Pada , 2022), antara lain:

- 1) Waktu yang digunakan relative lama untuk membuat *scrapbook*, waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan *scrapbook* relatif lama tergantung dari kerumitan penyusunanya. Semakin rumit rancangan dan penyusunan media *scrapbook* maka waktu yang dibutuhkan akan lebih lama.
- 2) Gambar yang kompleks kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan gambar yang terlalu kompleks dan berlebihan akan berdampak pada kurangnya

pemusatan perhatian pada pokok materi sehingga kegiatan pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif

- 3) Harus menggunakan kuota internet. Yang pada kenyataannya belum seluruh wilayah yang ada di Indonesia terjangkau internet. Selain itu juga orang tua juga harus mengeluarkan biaya tambahan untuk membeli kuota internet.

Aplikasi *canva* merupakan salah satu *platform* digital berbasis aplikasi *online* yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembuatan media pembelajaran.” (A.Sobandi, 2023). *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam perancangan media pembelajaran berupa video. *Canva* menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, dan sebagainya”. (Dyan Yuliana, 2023)

Dari beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan *canva* adalah suatu platform aplikasi digital yang menyediakan berbagai macam peralatan seperti, presentasi, poster , pamflet, brosur, grafik yang dapat memudahkan guru dalam proses pembuatan media pembelajaran.

Teks negosiasi adalah jenis teks yang digunakan dalam proses tawar menawar atau perundingan antara dua pihak atau lebih dengan tujuan mencapai kesepakatan yang menguntungkan semua pihak yang terlibat. Teks negosiasi merupakan salah satu teks fungsional yang penting karena mengajarkan keterampilan komunikasi, persuasi, dan penyelesaian konflik. Teks negosiasi adalah suatu proses komunikasi yang dilakukan antara dua orang atau lebih yang sedang perundingan untuk mendapatkan kesepakatan bersama terhadap sesuatu hal yang saling menguntungkan dan dapat meningkatkan penyelesaian terbaik terhadap kedua belah pihak dan memiliki kepentingan yang berbeda (Jelisman Lase, 2022). Negosiasi merupakan sebuah bentuk interaksi sosial ketika beberapa pihak terlibat untuk menyelesaikan sebuah tujuan yang bertentangan, atau bisa diartikan sebagai salah satu bentuk interaksi sosial diantar dua belah pihak atau pun lebih dengan memiliki tujuan untuk mencapai kesepakatan bersama dimana setiap pihak saling diuntungkan (Mahmudah Nursolihah, 2020).

Dari beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan teks negosiasi adalah teks yang digunakan dalam tawar-menawar untuk mencapai kesepakatan antara pihak-pihak yang terlibat. Teks negosiasi ini penting untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan penyelesaian konflik

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh tahapan. Langkah pertama adalah identifikasi

potensi dan masalah, dilanjutkan dengan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa. Setelah itu dilakukan desain produk media scrapbook digital yang berisi materi teks negosiasi, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas pada 6 siswa kelas X MP 2 dan uji coba pemakaian pada 33 siswa kelas X MP 1. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, angket kepraktisan, dan soal evaluasi hasil belajar. Data dianalisis dengan teknik persentase dan deskriptif kualitatif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbentuk *Scrapbook* digital yang terstandar karena telah melalui proses validasi baik validasi ahli materi atau isi, ahli bahasa, serta ahli desain. Media pembelajaran *Scrapbook* digital telah melewati uji kepraktisan dan uji efektifitas kepada siswa kelas X MP 1 berjumlah 33 siswa, laki-laki 7 orang, perempuan 26 orang, MP 2 berjumlah 6 siswa, perempuan 6 orang, di SMK Negeri 1 Soga'e'adu, dalam konteks pembelajaran yang relevan. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk *Scrapbook* digital yang dapat menjadi media pembelajaran bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas khususnya pada materi teks negosiasi. Media pembelajaran *Scrapbook* digital ini telah uji kelayakan, kepraktisan dan keefektifan. Dalam penelitian pengembangan *Scrapbook* digital ini. Peneliti menggunakan model pengembangan *Borg And Gall* yang mencakup sepuluh tahapan yang terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan data/informasi, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi massal.

1. Potensi Dan Masalah

Tahapan ini merujuk pada aspek-aspek yang terkait dengan proses penelitian di lapangan, termasuk pengembangan produk. Alokasi sumber daya yang diperlukan, serta penilaian terhadap ketersediaan waktu.

2. Pengumpulan Data/Informasi

Setelah menyelesaikan analisis kebutuhan, peneliti melanjutkan ke tahap perencanaan dengan merancang desain produk *Scrapbook* digital. Tahap ini meliputi perencanaan konten dan struktur media pembelajaran yang akan dikembangkan. *Scrapbook* digital yang dikembangkan mencakup elemen-elemen seperti sampul, petunjuk penggunaan, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, soal latihan, rangkuman, glosarium, daftar pustaka. Jumlah subjek penelitian

untuk uji coba produk khususnya di MP 2 berjumlah 6 orang, dan jumlah subjek penelitian untuk uji coba pemakaian berjumlah 33 orang

3. Desain Produk

Fase ini menandai tahap paling awal dalam proses pengembangan produk, bentuk awal produk direncanakan dan dibuat. Proses ini penting untuk memperhatikan dan mengevaluasi setiap komponen yang terlibat dalam pembuatan media yang sedang dikembangkan.

4. Validasi Desain

Pada tahap pengembangan produk awal dilakukan proses validasi untuk menghasilkan suatu produk yang valid

1) Validasi Ahli

Dalam tahap ini, media pembelajaran *Scrapbook* digital yang telah selesai disusun akan diuji validasi serta uji kelayakannya oleh para ahli, termasuk ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Berikut adalah gambaran hasil uji yang diperoleh:

a) Data Validasi Ahli Materi

Materi pada *Scrapbook* digital Bahasa Indonesia ini, divalidasi oleh Bapak Imansudi Zega, S.Pd., M.Pd, berikut tabel data validasi ahli materi:

Tabel 1
Hasil Penilaian Kelayakan *Scrapbook* Digital oleh Validator Materi Revisi I dan II

Aspek	Indikator	Butir penilaian	Skor	
			Revisi I	Revisi II
Kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran	1. kelengkapan materi	3	4
		2. keluasan materi	3	4
		3. kedalaman materi	4	4
	Keakuratan materi	4. keakuratan konsep dan definisi	3	4
		5. keakuratan contoh	3	4
		6. keakuratan soal	4	4
		7. keakuratan gambar	3	4
	Pendukung materi pembelajaran	8. kemenarikan materi	4	4
		9. mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih lanjut	4	4

	Kemutakhiran materi	10. kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu	4	4
Kelayakan penyajian	Teknik penyajian	11. keruntutan penyajian	4	4
	Pendukung penyajian	12. soal latihan pada akhir kegiatan belajar	3	4
	Penyajian pembelajaran	13. keterlibatan peserta didik	4	4
	Kelengkapan penyajian	14. bagian pendahuluan	4	4
		15. bagian isi	4	4
Jumlah Keseluruhan Skor			54	60
Tingkat Pencapaian			90%	100%
Kriteria			Sangat Baik	Sangat Baik

Keterangan :

- 1) Revisi I : 90% (Sangat Baik)
- 2) Revisi II : 100% (Sangat Baik)

Setelah melalui serangkaian tahapan revisi dan penyesuaian dengan masukan dan rekomendasi dari ahli materi. Media pembelajaran *Scrapbook* Digital telah memenuhi standar yang ditetapkan “Valid” oleh Validator Materi.

b) Data Validasi Ahli Bahasa

Uji kelayakan bahasa pada media pembelajaran *Scrapbook* digital divalidasi oleh Ibu Noibe Halawa, S.Pd., M.Pd. hasil validasi dapat di peroleh melalui evaluasi lembar validasi uji kelayakan bahasa. Penilaian dari ahli bahasa dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2
Hasil Penilaian Kelayakan *Scrapbook* Digital oleh Validator Bahasa Revisi I dan II

Aspek	Indikator	Butir penilaian	Skor	
			Revisi I	Revisi II
Penilaian bahasa	Lugas	1. ketepatan struktur kalimat	2	4
		2. keefektifan kalimat	2	4
		3. kesederhanaan isi teks dan relevan digunakan	2	4
	Komunikatif	4. komunikatif (bahasa mudah dipahami)	2	4

		5. ketepatan penggunaan kaidah bahasa	2	4
	Dialog dan interaktif kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	6. kemampuan berpikir kritis	2	4
		7. kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	2	4
		8. kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik	2	4
	Keruntutan dan keterpaduan alur piker	9. keruntutan keterpaduan antar kegiatan belajar	2	4
	Penggunaan bahasa sesuai dengan PUEBI	10. kalimat dalam media digital <i>Scrapbook</i> berbantuan aplikasi <i>canva</i> sesuai dengan PUEBI dan sederhana sehingga peserta didik mudah memahami	2	4
Jumlah keseluruhan skor			20	40
Tingkat pencapaian			50%	100%
Kriteria			Cukup Baik	Sangat Baik

Keterangan :

- 1) Revisi I : 50% (Cukup Baik)
- 2) Revisi II : 100% (Sangat Baik)

Validasi ahli bahasa dikatakan valid karena mengalami peningkatan persentase kelayakan dari revisi I ke revisi II. Pada revisi I memperoleh 50% dan revisi II mencapai persentase kelayakan 100% sehingga dapat dikategorikan sangat layak untuk diujicobakan. Perbandingan hasil validasi dari kedua revisi dapat dilihat pada grafik diatas.

c) Data Validasi Ahli Desain

Uji kelayakan desain pada media *Scrapbook* digital ini, divalidasi oleh Bapak Aprianus Telaumbanua, S.Pd., M.Pd. validasi hasil ini diperoleh melalui penilaian dari para ahli desain yang dilakukan terhadap lembar kelayakan desain yang telah disusun. Rincian penilaian tersebut dapat ditemukan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3
Hasil Penilaian Kelayakan *Scrapbook* Digital oleh Validator Desain Revisi I dan II

Aspek	Indikator	Butir penilaian	Skor	
			Revisi I	Revisi II
Kegrafisan	Kualitas gambar	1. ketepatan gambar dengan tujuan pembelajaran	2	4
		2. keakuratan gambar dengan materi	1	4
		3. kejelasan gambar	2	4
	Ketepatan teks	4. ketepatan teks	3	4
		5. ketepatan penggunaan teks	2	4
		6. proporsi teks pada halaman	1	4
Pewarnaan	Kesesuaian warna	7. keserasian warna pada teks	3	3
		8. ketepatan warna dalam memperjelas materi	3	3
		9. penyajian media digital <i>Scrapbook</i> berbantuan aplikasi canva mendukung peserta didik untuk terlibat dalam belajar	1	3
Penyajian	Penyampaian	10. penyajian media <i>Scrapbook</i> digital dilaksanakan secara runtun	2	4
		11. penyajian gambar menarik	2	4
Pemanfaatan media	Kesesuaian media	12. pemilihan media digital <i>Scrapbook</i> berbantuan canva sudah tepat	3	3
		13. tampilan cover media menarik	2	4
Jumlah keseluruhan skor			27	48
Tingkat pencapaian			51%	92%

Kriteria	Cukup baik	Sangat baik
----------	------------	-------------

Keterangan :

- 1) Revisi I : 51% (Cukup Baik)
- 2) Revisi II : 92% (Sangat Baik)

Validasi ahli desain dikatakan valid karena mengalami peningkatan persentase kelayakan dari revisi I ke revisi II. Pada revisi I memperoleh 51% dan revisi II mencapai persentase kelayakan 91% sehingga dapat dikategorikan sangat layak untuk diujicobakan. Perbandingan hasil validasi dari kedua revisi dapat dilihat pada grafik diatas

5. Revisi Desain

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain, selanjutnya didapatkan saran dan masukan dari ketiga validator tersebut guna untuk perbaikan media pembelajaran *Scrapbook* digital. Kemudian peneliti merevisi produk sesuai dengan saran dan masukan dari setiap validator dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Scrapbook* digital setelah di revisi. Saran dan masukan dari validator materi, bahasa dan desain untuk perbaikan dijelaskan pada tahapan sebelumnya pada bagian validasi desain

6. Uji Coba Produk

Setelah tahapan pengembangan produk awal selesai, peneliti melakukan ujicoba produk secara terbatas terhadap produk awal yang telah dirancang atau dikembangkan sebelumnya. Pengujian ini juga digunakan untuk mengetahui dan mengumpulkan data kepraktisan media pembelajaran *Scrapbook* digital. Uji coba produk ini dilakukan pada siswa kelas X MP 2 SMK Negeri 1 Sogaeadu sebanyak 6 orang.

1. Kepraktisan pada uji coba produk

Penelitian ini dilakukan di kelas X MP 2 dengan melakukan uji coba produk yang melibatkan 6 peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tanggapan peserta didik terhadap *Scrapbook* digital yang disiapkan menggunakan lembar penilaian berupa angket tanggapan peserta didik. Hasil dari uji coba produk dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel.4

Nama Peserta Didik	Butir Penilaian											Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
Murniwati Waruwu	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	37	84%	Sangat Praktis
Winda Fitriani Telaumbanua	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	39	88%	Sangat Praktis
Jelin G.P. Buaya	4	4	3	4	3	3	2	4	4	3	4	38	86%	Sangat Praktis
Juni Yani Lombu	2	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	39	88%	Sangat Praktis
Haniv Stiurtani Harefa	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	41	93%	Sangat Praktis
Septi Jeli C. Waruwu	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	39	88%	Sangat Praktis
Rata-rata													88%	
Kriteria Kepraktisan													Sangat Praktis	

7. Revisi Produk

Tahap ini merupakan tahapan perbaikan sekaligus proses penyempurnaan produk atau media pembelajaran *Scrapbook* digital yang telah dibuat

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah tahapan hasil uji coba produk selesai, maka dilakukan uji coba kepada siswa secara menyeluruh. Uji coba pemakaian melibatkan seluruh sampel yang telah ditentukan oleh peneliti. Produk *Scrapbook* digital akan ditampilkan

kepada seruh sampel sehingga dapat mengetahui tingkat keefektifan produk yang dibuat.

1. Efektifitas *Scrapbook* Digital

Penelitian ini dilakukan di kelas X MP 1 dengan melakukan uji coba pemakaian yang melibatkan 33 peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai efektivitas hasil belajar peserta didik terhadap *Scrapbook* Digital yang disiapkan menggunakan lembar penilaian berupa lembar tugas efektifitas belajar siswa. Hasil dari uji coba pemakaian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel.5

No	Nama Peserta Didik	KKM	Skor	Nilai	Kriteria Ketuntasan
1	Windi Putri Wulandari Halawa	70	15	93,7	Tuntas
2	Misery Cordians Halawa	70	15	93,7	Tuntas
3	Septri Boy K. Gulo	70	10	62,5	Tidak Tuntas
4	Julvan K. Zai	70	10	87,5	Tuntas
5	Selfin Suci Zebua	70	15	93,7	Tuntas
6	Fordiaman Waruwu	70	14	87,5	Tuntas
7	Herti Cahyani Laoli	70	14	87,5	Tuntas
8	Rey Serlyn Laoli	70	14	87,5	Tuntas
9	Novi Candra Dewi Gulo	70	15	93,7	Tuntas
10	Stefani Waruwu	70	14	87,5	Tuntas
11	Widya Dania Dohona	70	15	93,7	Tuntas
12	Angel A. Lawolo	70	15	93,7	Tuntas
13	Angel Sang Putri Waruwu	70	15	93,7	Tuntas
14	Grace Joile Putri Waruwu	70	15	93,7	Tuntas
15	Amel Jul Hayati Zandrato	70	15	93,7	Tuntas
16	April Dayanti Hura	70	15	93,7	Tuntas
17	Shapna Lestari Lase	70	15	93,7	Tuntas
18	Leli Kristiani Lawolo	70	15	93,7	Tuntas
19	Jessica Christin M. Zandroto	70	15	93,7	Tuntas
20	Wistiani Waruwu	70	15	93,7	Tuntas
21	Canda Kristiani Gulo	70	14	87,5	Tuntas
22	Sofia Oktafiana Buulolo	70	15	93,7	Tuntas
23	Mistina Laoli	70	15	93,7	Tuntas
24	Anuarman Zandroto	70	15	93,7	Tuntas

25	Dian Englica Telaumbanua	70	15	93,7	Tuntas
26	Melda Putri Jelita Gulo	70	14	87,5	Tuntas
27	Ratna Sari Hulu	70	15	93,7	Tuntas
28	Elisha Josiah Fedora Zai	70	15	93,7	Tuntas
29	Mestrywati Laoli	70	15	93,7	Tuntas
30	Brain Kristoper Waruwu	70	15	93,7	Tuntas
31	Relvan Kris Rahmat Y. Zendrato	70	14	87,5	Tuntas
32	Ikhtiarni Lawolo	70	15	93,7	Tuntas
33	Try Man Lombu	70	14	87,5	Tuntas
Rata-rata				91,8%	

Keterangan :

Pada saat melaksanakan efektifitas pembelajaran, satu orang siswa tidak tuntas dari jumlah 33 siswa, jadi yang tuntas hanya 32 siswa, yang tidak tuntas bernama Septri Boy K. Gulo. Siswa tersebut tidak tuntas karena pemahaman siswa kurang mampu dan tidak bertanya kepada peneliti.

Table 4.11
Persentase ketuntasan belajar peserta didik pada uji coba pemakaian

No	Ketuntasan Peserta Didik Pada Uji Coba Pemakaian	Jumlah peserta didik	KKTP
1.	Peserta didik yang tuntas	31	70
2.	Peserta didik yang tidak tuntas	1	70
Persentase ketuntasan belajar		91,8%	

Keterangan :

Pada saat melaksanakan efektifitas pembelajaran, satu orang siswa tidak tuntas dari jumlah 33 siswa, jadi yang tuntas hanya 32 siswa, yang tidak tuntas bernama Septri Boy K. Gulo. Siswa tersebut tidak tuntas karena pemahaman siswa kurang mampu dan tidak bertanya kepada peneliti.

9. Revisi Produk

Pada tahap ini jika ditemukan kekurangan dari media pembelajaran *Scrapbook* digital yang sudah di uji coba pemakaian, maka media pembelajaran *Scrapbook* digital di revisi sesuai dengan kebutuhan peneliti.

10. Produksi Massal

Tahapan terakhir adalah produk atau media pembelajaran *Scrapbook* digital siap untuk di produksi untuk peserta didik, apabila produk yang telah diuji coba

dinyatakan efektif dan layak untuk di produksi massal, sehingga mampu memberikan manfaat dan juga meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti terkait pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* Digital dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X MP 1 dan MP 2 SMK Negeri 1 Sogaeadu. Maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pengembang media pembelajaran *Scrapbook* digital pada materi teks negosiasi telah berhasil dikembangkan sebuah struktur yang terdiri dari angket yang dirancang secara cermat, serta telah melalui proses validasi oleh para validator yang memiliki keahlian dalam materi pembelajaran, bahasa dan desain. Pengembangan *Scrapbook* digital pada materi teks negosiasi kelas X MP 1 dan MP 2 SMK Negeri 1 Sogaeadu. Model *Borg and Gall*, yang telah dipertimbangkan melalui pengujian yang menyeluruh dan menghasilkan validitas, kepraktisan, serta efektifitas yang sangat tinggi, menunjukkan kecocokan yang substansial untuk diimplementasikan dalam konteks pembelajaran kelas. Media pembelajaran *Scrapbook* digital pada materi teks negosiasi penelitian ini telah terbukti serta meyakinkan valid dan pantas digunakan, diperkuat dengan hasil yang menunjukkan tingkat validitas materi sebesar 100%, validitas bahasa mencapai 100%, dan validitas desain mencapai 92%. Media pembelajaran *Scrapbook* digital pada materi teks negosiasi mendapatkan kriteria yang praktis dan dapat diandalkan telah terbukti melalui hasil survei respon peserta didik pada berbagai tahapan uji coba produk. Angket yang diberikan kepada peserta didik dalam uji coba produk mencapai 88%. Media pembelajaran *Scrapbook* digital pada materi teks negosiasi mendapatkan kriteria efektif melalui soal essay pada tahapan uji coba pemakaian kepada peserta didik. Dalam uji coba pemakaian mencapai rata-rata 91,8%

Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran *Scrapbook* digital pada materi teks negosiasi yang telah dilaksanakan dengan menghasilkan media pembelajaran *Scrapbook* digital yang efektif dan layak digunakan di kelas. Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan efektifitas penggunaan media *Scrapbook* digital, peneliti berharap agar penelitian pengembangan selanjutnya dapat memberikan kontribusi yang lebih signifikan. Dalam konteks ini, beberapa rekomendasi telah diajukan oleh peneliti untuk memperkuat implementasi media. Guru sebagai tenaga pendidik didorong dan diharapkan mempergunakan *Scrapbook* digital selama proses pembelajaran didalam kelas. Penggunaan media *Scrapbook* Digital telah terbukti efektif dan layak untuk digunakan. Hal ini didasarkan pada hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa *Scrapbook* digital memiliki nilai yang memadai dalam mendukung proses

pembelajaran. Kepada peneliti selanjutnya disarankan untuk dapat mengembangkan media *Scrapbook* digital pada konsep materi yang lain. Apabila peneliti selanjutnya menggunakan media *Scrapbook* digital maka diharapkan media *Scrapbook* digital dikembangkan lebih menarik lagi seiring dengan perkembangan penelitian ini

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nias dan SMK Negeri 1 Sogae'adu atas dukungan dan partisipasinya dalam proses penelitian dan pengembangan media ini.

7. DAFTAR REFERENSI

- A.Sobandi, T. Y. (2023). pemanfaatan fitur aplikasi canva dalam perancangan media pembelajaran berbasis pendekatan microlearning. *jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 98-109.
- ALTI, R. M. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. padang.
- Andi Kristanto, S. M. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN*. surabaya, jawa timur.
- Dr. Ahdar Djamaluddin, S. S. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. yogyakarta.
- Dr. Arif Rachman, d. S. (2024). *METODE PENELITIAN*. karawang.
- Dr. Muhammad Hasan, S. M. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*. klaten.
- Dyan Yuliana, A. B. (2023). pemanfaatan aplikasi canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif dan kolaboratif. *jurnal pendidikan teknologi informasi*, 247-257.
- Fayrus Abadi Slamet, M. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN*. Malang.
- Jelisman Lase, B. G. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And. *jurnal pendidikan*, 70-77.
- Mahmudah Nursolihah, M. W. (2020). ANALISIS KARAKTERISTIK KHUSUS TEKS NEGOSIASI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 24-41.
- Mevia, S. M. (2022). PENGEMBANGAN DIGITAL SCRAPBOOK BERBANTUAN APLIKASI. *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 169-183.
- Noer, S. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Canva Pada. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 168-182.
- Noer, S. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Canva Pada. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 168-182.
- Nurlina Ariani Hrp, Z. M. (2022). *BUKU AJAR*. bandung.
- Sania Marta Mevia, ., M. (2022). PENGEMBANGAN DIGITAL SCRAPBOOK BERBANTUAN APLIKASI CANVA UNTUK PEMBELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 169-183.
- Sayidiman, H. P. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. makassar.
- Sugiyono, A. E. (2022). *Joyful Learning Journal*, 7-12.

- Sukma Rofiani, S. P. (2022). *MODUL AJAR*. kediri.
- Sutji Harijanti, M. P. (2020). *modul pembelajaran SMA Bahasa Indonesia*. jakarta.
- Tutut Rahayu, G. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook dalam Materi Menulis Teks Prosedur pada Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 1 Kersana. *urnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 378-391.
- Vebrianto, R. (2023). SCRAPBOOK DIGITAL: MEDIA PENGAJARAN DAN PENILAIAN BERKUALITAS. *JURNAL EDUPEDIA*, 76-86.
- Yuni Maulani, T. H. (2024). PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS KARYA ILMIAH MENGGUNAKAN MEDIA SCRAPBOOK. *u r n a l D i k s a t r a s i a*, ciamis.