

**PENGEMBANGAN SCRAPBOOK DIGITAL SEBAGAI MEDIA KARYA
KREATIF MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI SATU
TITIK KELAS IV SDN 227 PALEMBANG**

**RIRIN AMA SHADELA
2020143318**

Abstrak

Tujuan penelitian yaitu untuk mengembangkan media *scrapbook digital* guna untuk mengetahui nilai kevalidan dan kepraktisan dari media *scrapbook digital* yang dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan metode ADDIE yang terdiri dari *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Hasil penelitian pada pengembangan *scrapbook digital* pada materi satu titik dinyatakan valid, hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian dari beberapa ahli, yaitu ahli media memperoleh presentase 85%, ahli bahasa memperoleh presentase 92% dan ahli materi memperoleh presentase 94%, sedangkan ahli responden siswa memperoleh presentase 88% dengan kriteria “sangat valid”. Berdasarkan nilai yang diberikan oleh para validator, maka media *scrapbook digital* dapat dinyatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil pengembangan *scrapbook digital* dapat dilihat dari respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil (*small group*) yang memperoleh presentase 96,2% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan respon dari peserta didik maka media *scrapbook digital* dapat dinyatakan praktis.

Kata kunci: Pengembangan, media pembelajaran, scrapbook digital, satu titik