

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK*  
INTERAKTIF BERBASIS *CANVA* PADA MATERI SENI RUPA BATIK  
*ECOPRINTING* DI SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Pengembangan pada Pembelajaran SBDP kelas V di SDN Griya  
Bandung Indah kecamatan Bojongsoang)

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh  
Mevi Tasya Mevlevi  
1907848

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
KAMPUS UPI DI CIBIRU  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2023**

# LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI

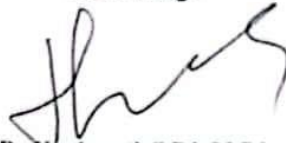
## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

MEVI TASYA MEVLEVI

**Rancang Bangun Media Pembelajaran *Scrapbook* Interaktif Berbasis *Canva*  
Pada Materi Seni Rupa Batik *Ecoprinting* di Sekolah Dasar  
(Penelitian *Design and Development* pada Materi Pelajaran SBDP kelas V di SDN  
Griya Bandung Indah Kecamatan Bojongsoang)**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



**Dr. Kuniawati, S.Pd, M.Pd.**  
NIP. 197708202005012017

Pembimbing II



**Nurul Hidayah, M.Pd.**  
NIP. 198907292018032001

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD

UPI Kampus Cibiru



**Dr. Tita Mulyati, M.Pd.**  
NIP. 198111082008012015

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif *Scrapbook* Berbasis *Canva* Pada Materi Seni Rupa Batik *Ecoprinting* di Sekolah Dasar" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Mevi Tasya Mevlevi  
NIM 1907848

# **Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif *Scrapbook* Berbasis *Canva* Pada Materi Seni Rupa Batik *Ecoprinting* di Sekolah Dasar**

(Penelitian *Design and Development* pada Materi Pelajaran SBDP kelas V di SDN  
Griya Bandung indah kecamatan Bojongsoang)

**MEVI TASYA MEVLEVI**

**1907848**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini membahas tentang rancang bangun media pembelajaran *scrapbook* interaktif berbasis *canva* dalam upaya untuk pengenalan materi seni rupa batik *ecoprinting* pada siswa kelas V sekolah dasar, yang dilatar belakangi ketersediaan media pembelajaran sebagai alat bantu yang belum variatif dan sesuai dengan para siswa yang tergolong generasi *Alpha* yakni kelahiran 2009-2011 yang memiliki karakteristik dekat dengan kebaruan teknologi, Sehingga peneliti peneliti melakukan rancang bangun media pembelajaran yang dikemas secara menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Adapun metode yang digunakan yakni metode *Design & Development* (D&D) dengan prosedur penelitian dengan langkah-langkah menurut Peffers, et al yakni mencakup *Identify the problem, Describe the objectives), Design & Develop the artifact, Test the artifact, Evaluate testing result, and Communication the testing result*. Tujuannya penelitian ini untuk mengetahui bagaimana rancang bangun, Hasil uji kelayakan dan respon pengguna terhadap media pembelajaran *scrapbook* interaktif berbasis *canva* pada materi karya seni rupa batik *ecoprinting* di kelas V SDN Griya Bandung Indah. Berdasarkan hasil penelitian rancang bangun media pembelajaran *scrapbook* interaktif berbasis *canva* didapatkan hasil uji coba produk, dan mengkomunikasikan hasil uji coba produk. Hasil uji kelayakan yang diperoleh persentase sebesar 96,6% dari ahli media, 89% dari ahli materi dan 77,5% dari ahli Bahasa. Adapun respon dari siswa diperoleh hasil skor persentase sebesar 94,8% dan respon dari guru sebesar 92%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* interaktif sudah sangat layak digunakan untuk siswa kelas V di SDN Griya Bandung Indah sebagai media pembelajaran pada muatan SBDP kelas V materi karya seni batik *ecoprinting*.

**Kata kunci:** Media pembelajaran interaktif, *scrapbook*, batik *ecoprintng*.

**Design Interactive Learning Media *Canva-Based* Scrapbook on Ecoprinting  
Batik Art Materials in Elementary Schools**

(Penelitian *Design and Development* pada Materi Pelajaran SBDP kelas V di SDN  
Griya Bandung indah kecamatan Bojongsoang)

**MEVI TASYA MEVLEVI**

**1907848**

**ABSTRACT**

This study discusses the design of *canva-based* scrapbook interactive learning media in an effort to introduce *ecoprinting* batik fine art material to grade V elementary school students, which is motivated by the availability of learning media as a tool that has not been varied and in accordance with students who belong to the alpha generation, namely born in 2009-2011 which has characteristics close to technological novelty, So that research researchers design learning media that are packaged attractively and in accordance with student characteristics. The method used is the *Design & Development (D&D) method with research procedures with steps according to Peffers, et al*, which include Identify the problem, Describe the objectives), Design & Develop the artifact, Test the artifact, Evaluate testing results, and Communication the testing results. The purpose of this study is to find out how the design, feasibility test results and user response to *canva-based* interactive *scrapbook learning* media on ecoprinting batik fine art material in class V SDN Griya Bandung Indah. Based on the results of research on the design of interactive *learning media based on Canva*, *product trials are obtained, and communicate the results of product trials*. The feasibility test results obtained a percentage of 96.6% from media experts, 89% from material experts and 77.5% from linguists. The response from students obtained a percentage score of 94.8% and a response from the teacher of 92%, thus it can be concluded that the interactive *scrapbook* learning media is very suitable to be used for grade V students at SDN Griya Bandung Indah as a learning medium in class V SBDP content of ecoprinting batik artwork material.

**Keywords:** Interactive learning media, *ecoprintng* batik, *scrapbook*.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI .....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACK .....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR PUSTAKA .....	viii
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Sistematika Penulisan Skripsi .....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Media pembelajaran .....	8
2.1.1 Prinsip Media Pembelajaran .....	8
2.1.2 Klasifikasi Media Pembelajaran .....	10
2.2 Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> .....	13
2.3 Aplikasi Canva .....	15
2.4 Pembelajaran SBDP di SD .....	15
2.5 Materi batik <i>ecoprinting</i> di SD.....	17
2.5.1 Pengertian Batik .....	17
2.5.2 Macam-Macam Batik.....	18
2.5.3 Batik <i>Ecoprinting</i> .....	20
2.5.3.1 Jenis-Jenis kain batik <i>ecoprinting</i> .....	21
2.5.3.2 Jenis tumbuhan batik <i>ecoprinting</i> .....	22
2.5.3.3 Teknik pembuatan batik <i>ecoprinting</i> .....	22
2.6 Penelitian yang relevan.....	24
BAB III METODE PENELITIAN .....	24
3.1 Desain penelitian .....	24
3.2 Prosedur penelitian .....	25

3.3	Partisipan dan Tempat penelitian .....	29
3.4	Instrumen Penelitian .....	30
3.4.1	Angket Lembar Penilaian oleh Validator Ahli Media .....	30
3.4.2	Angket Lembar Penilaian oleh Validator Ahli Materi .....	31
3.4.3	Angket Lembar Penilaian oleh Validator Ahli Bahasa .....	33
3.4.4	Angket lembar respon guru .....	34
3.4.5	Angket lembar respon siswa .....	34
3.5	Teknik Analisis Data .....	35
3.6	Reduksi data .....	37
3.7	Penyajian data .....	37
3.8	Penarikan kesimpulan .....	37
BAB IV	PEMBAHASAN DAN HASIL .....	38
4.1	Temuan .....	38
4.1.1	Identifikasi permasalahan ( <i>Identify the problem</i> ) .....	38
4.1.2	Deskripsi tujuan ( <i>Describe the objectives</i> ) .....	40
4.1.3	Desain dan pengembangan produk ( <i>Design &amp; Develop the artifact</i> ) 41	
4.1.3.1	Desain produk .....	41
a.	Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	43
b.	Storyboard .....	43
4.1.3.2	Pengembangan produk .....	44
4.1.2	Uji coba produk ( <i>Test the artifact</i> ) .....	54
4.1.2.1	Tahap uji coba produk pertama .....	54
4.1.4.2	Tahap uji coba produk kedua .....	65
4.1.5	Evaluasi hasil uji coba ( <i>Evaluate testing result</i> ) .....	68
4.1.6	Mengkomunikasikan hasil uji coba ( <i>communication the testing result</i> ) 71	
4.2	Pembahasan .....	71
4.2.1	Rancang bangun Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> .....	71
4.2.2	Hasil uji kelayakan Media interaktif <i>Scrapbook</i> berbasis <i>canva</i> pada materi Seni Rupa Batik <i>Ecoprinting</i> di kelas V Sekolah Dasar .....	77
4.2.3	Respon guru dan siswa terhadap Media <i>Scrapbook</i> interaktif berbasis <i>canva</i> pada materi Seni Rupa Batik <i>Ecoprinting</i> di kelas V Sekolah Dasar 80	
BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....	86

5.1	Simpulan.....	86
5.2	Implikasi.....	87
5.3	Rekomendasi .....	88
5.3.1	Bagi Guru .....	88
5.3.2	Bagi Peneliti selanjutnya.....	88
LAMPIRAN A	.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN B	.....	101
LAMPIRAN C	.....	144
LAMPIRAN D	.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
RIWAYAT HIDUP	.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, Hardani, Universitas Sebelas Maret, Helmina Andriani, Dhika Juliana Sukmana, Universitas Gadjah Mada Hardani, Grad, Nur, Helmina Andriani, Rhousandy Asri Fardani, Jumari Ustiaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Juliana Sukmana, Dan Ria Rahmatul Istiqomah. 2020. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*.
- Akbar, Sa'dun. 2017. *Implementasi Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. 2 Ed. Disunting Oleh P. Latifah. PT Remaja Rosdakarya.
- Anggraini, Renny Hanim. 2018. "Implementasi Klasifikasi Media Dalam Pembelajaran." *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* 1(1):221.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Asela, Saas, Unik Hanifah Salsabila, Lestari, Nurul Hidayah Puji, Alfi Sihati4 Amalia, Dan Ririh Pertiwi. 2020. "PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PAI BAGI GAYA BELAJAR SISWA VISUAL." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1(3):1-4.
- Astriani, Siska Ana. 2018. "Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran." *Universitas Nurul Jadid* 1-13.
- Dr. Rusman, M. Pd. 2017. *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Strandar Proses Pendidikan*. 1 Ed. Kencana PT Kharisma Putra Utama.
- Dra. Rohmalina Whap, M. Pdi. 2015. *Psikologi Belajar*. 1 Ed. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Hadi, Hernawan. 2015. "Dualisme-Pengaturan-Dan-Pengertian-Seni-Terapan-Applied-Art-Pada-Hak-Kekayaan."
- Intan Permata Sari, S.ST, M. Ds. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 01(07):55-67.
- Izzaty, Rita Eka. 2010. "Perkembangan Anak Usia 7 - 12 Tahun." *Perkembangan Anak Usia 7 - 12 Tahun* 4(3):1-11.
- Khaulani, Fatma, Neviyarni S, Dan Irdamurni Irdamurni. 2020. "Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7(1):51. Doi: 10.30659/Pendas.7.1.51-59.
- Lailia, Nur Aini. 2018. "Perancangan Motif Batik Cap Untuk Kain Seragam Tea House Bale Branti." *Jurnal Kriya* 15(01):73-80.
- Larasati, Firly Umi, Nurul Aini, Agus Hery, Supadmi Irianti, Kabupaten Malang, Dan Kecamatan Ngantang. 2021. "Proses Pembuatan Batik Tulis Remekan Di Kecamatan Ngantang." *Prosiding Pendidikan Tata Boga Busana* 8.
- Mainur, Mainur. 2020. "Seni Ukir Kayu Khas Palembang Di Home Industri Q Laquer Kota Palembang." *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya* 5(2):60-73. Doi: 10.36982/Jsdb.V5i2.995.
- Manurung, Purbatua. 2021. "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19." *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 14(1):1-12. Doi: 10.51672/Alfikru.V14i1.33.
- Moshinsky, Marcos. 2015. "PRINSIP-PRINSIP PEMILHAN MEDIA PEMBELAJARAN." *Nucl. Phys.* 13(1):104-16.

- Murjainah. 2013. "Pengembangan Digital Scrapbook Pembelajaran Geografi Dengan kompetensi Dasar Menganalisis Kecenderungan Perubahan Litosfer Di Muka Bumi Di Kelas X SMA." *Pendidikan Geografi* 928–46.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3(1):171. Doi: 10.33511/Misykat.V3n1.171.
- Nurul Hidayah, Maya Purnama Sari. 2019. "Claymotion Sajian Inovatif Animasi Multimedia Sebagai Literasi Digital Dalam Pendidikan Karakter Anak." *Understanding Digital Literacies: A Practical Introduction* 1(2):1–321. Doi: 10.4324/9781003177647.
- Pressinawangi, RR Nissa, Dan Dian Widiawati. "Eksplorasi Teknik Ecoprint Dengan Menggunakan Limbah Besi Dan Pewarna Alami Untuk Produk Fashion." (2014):1–7.
- Prihantini, Prihantini, N. Hidayah, D. Rostika, Dan O. Abdurhman. 2022. "Batik Cap Sederhana Berbasis Pewarna Alami Sebagai Media Proyek Profil Pelajar Pancasila Di Kabupaten Sukabumi." *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia* 2(6):1743–50. Doi: 10.54082/Jamsi.515.
- Pristiwanti, D., B. Badariah, Hidayat, Dan R. S. Dewi. 2022. "Pengertian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4(6):1707–15.
- Putri, Elsa, Laili Fitri Yeni, Dan Titin Titin. 2021. "The Effectiveness Of Scrapbook On Learning Outcomes Of 10th Grade Students Public Senior High School 6 Pontianak On Protista Subject." *IJIS Edu: Indonesian Journal Of Integrated Science Education* 3(2):125–32.
- Saputra, Rifky Ericko. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sdn Gisikdrono 03 Kota Semarang.*
- Sudarwanto, Aan. 2021. "Batik Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar Di Sdn Tugu Jebres." *Seminar Nasional: Seni, Teknologi, Dan Masyarakat* 4(20):121–28.
- Tusnayanti, Ni Luh. 2020. "Seni Rupa Dalam Ruang Lingkup Sekolah Dasar." *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, Guru Berbagi.* Diambil (<https://Ayoguruberbagi.Kemdikbud.Go.Id/Artikel/Seni-Rupa-Dalam-Ruang-Lingkup-Sekolah-Dasar/>).
- Wahyuni, Hermin Tri, Punaji Setyosari, Dan Dedi Kuswandi. 2016. "287323384." *Edcomtech* 1:129–36.