



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh kar

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## TESIS

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL SCRAPBOOK* BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DAN MORAL SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V DI MI AL-BUKHORI KOTA PEKANBARU**



UIN SUSKA RIAU

OLEH

**IKA IMROATUL JAMILAH**

**NIM 22311023931**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1447 H/2026 M**

**TESIS****PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL SCRAPBOOK*  
BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN LITERASI DAN MORAL SISWA PADA  
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V  
DI MI AL-BUKHORI KOTA PEKANBARU**

UIN SUSKA RIAU

**OLEH****IKA IMROATUL JAMILAH****NIM 22311023931**

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan  
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

**PROGRAM STUDI MAGISTER PGMI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1447 H/2026 M**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERSETUJUAN

Tesis dengan Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL SCRAPBOOK* BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DAN MORAL SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V DI MI AL-BUKHORI KOTA PEKANBARU**

Ditulis oleh:

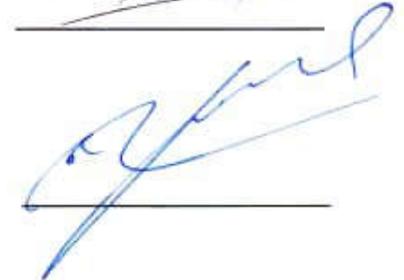
**Ika Imroatul Jamilah**  
**NIM 22311023931**

Disetujui dan disahkan dalam Sidang Munaqasyah:

Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd. (Pembimbing I)



Dr. Afdhal Kusumanegara, M.Pd. (Pembimbing II)



Mengetahui  
Ketua Program Studi Magister PGMI  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



Dr. Mimi Hariyani, M.Pd.  
NIP 19850513 201101 2 011

## PENGESAHAN

Tesis dengan Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL SCRAPBOOK* BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DAN MORAL SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V DI MI AL-BUKHORI KOTA PEKANBARU**

Ditulis oleh:

**Ika Imroatul Jamilah**  
NIM 22311023931

Telah diuji dan diperbaiki sesuai dengan masukan dari Tim Penguji Sidang Munaqasyah Tesis Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada tanggal 05 Januari 2026. Tesis ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

### Tim Penguji

Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd. (Penguji I)

Dr. Yasnel, M.Ag. (Penguji II)

Dr. Hj. Zulhidah, M.Pd. (Penguji III)

Dr. Hj. Yenni Kurniawati, M.Si. (Penguji IV)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Amrah Diniaty, M.Pd.,Kons.

NIP 19751115 200312 2 001

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ika Imroatul Jamilah  
Nim : 22311023931  
Program Studi : Magister PGMI

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 13 Januari 2026  
Yang membuat pernyataan



Ika Imroatul Jamilah  
NIM 22311023931



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PERSEMBAHAN**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillahil"alamin...*

Sujud syukur ku persembahkan kepada-Mu ya Allah, Tuhan yang Maha Agung, karena engkau jadikan aku manusia yang senantiasa berpikir, manusia yang mampu membedakan antara hak dan batil, berilmu dan beriman atas dasar Al Qur'an yang engkau turunkan melalui Nabi Muhammad SAW.

Ku persembahkan karya sederhana ini untuk mereka yang selalu memberikan doa serta memotivasi demi kesuksesan. Teruntuk kedua orangtuaku dan orangtua mertuaku tercinta. Yang tiada henti menggiring doa, membimbing, memberi semangat ketika aku mulai kehilangan arah, kasih sayang serta pengorbananmu yang tak pernah mampu ku gantikan sehingga aku kuat dan mampu melewati rintangan yang ada.

Kepada suami tercinta yang selalu ada disaat suka maupun duka, serta pelengkapku kakek dan nenek yang senantiasa memberikan kebahagiaan..

Dan kepada sejawat yang selalu ada dalam perjalananku menggapai angan dan cita-cita.

Semoga kita semua selalu dalam lindungan Allah SWT,  
Aamiin ya Rabbal Alamin

UIN SUSKA RIAU


**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR



**Assalamu'alaikum, Wr. Wb.**

Bersyukur kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini serta dapat dipersembahkan kepada pembaca yang budiman dan yang cinta akan ilmu pengetahuan. Tidak lupa shalawat serta salam penulis ucapkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam kegelapan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Atas berkat rahmat Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru”. Tesis ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya penulis haturkan kepada Ayahanda Ahmad Wahyudi dan Ibunda Anik Zubaidah, dan Suami Muhammad Amin, ST.,M.Pd beserta keluarga besar, orang tercinta yang senantiasa berdoa sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Selain itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Ibu Prof.Dr.Hj. Leny Nofianti MS, SE.,M.Si.,Ak,CA. Wakil Rektor I Bapak Prof. H. Raihani, M.Ed.,Ph.D, Wakil Rektor II Bapak Dr. Dr. Alex Wenda, ST.,M.Eng., dan Wakil Rektor III Bapak Dr. Harris Simaremare, M.T.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Ibu Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons. Wakil Dekan I Ibu Dr. Sukma Erni, M.Pd., Wakil Dekan II Ibu Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd., Plt Wakil Dekan III Bapak Dr. Ismail Mulia Hasibuan, S.Pd.,M.Si.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Ketua Program Studi Magister Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Ibu Dr. Mimi Hariyani, S.Pd.,M.Pd., dan Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Bapak Dr. Aramudin, S.Pd., M.Pd.
4. Ibu Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd., selaku Penasehat Akademis dan Pembimbing I, dan Bapak Dr. Afdhal Kusumanegara, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, bantuan, arahan dengan penuh kesabaran serta memberikan masukan yang membangun kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendidik penulis selama menjalani pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al-Bukhori Kota Pekanbaru yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini.
7. Teman seperjuangan Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2023 yang senantiasa memberikan semangat dan dorongan dalam penyusunan tesis ini.
8. Semua pihak yang membantu terselesaikan tesis ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Atas keterbatasan pengetahuan dan wawasan yang penulis miliki, maka dengan tangan terbuka dan hati yang lapang, penulis menerima kritik dan saran dari berbagai pihak untuk kesempurnaan penelitian serupa yang mungkin akan dilakukan di masa yang akan datang. Peneliti berharap semoga tesis ini dapat menambah khasanah pengetahuan dan bermanfaat bagi kita semua serta menjadi amal saleh di sisi Allah SWT. Aamiin *ya Robbal,, Alamin.*

*Wassalamualaikum, Wr.Wb.*

Pekanbaru, 14 Januari 2026  
Penulis,

**Ika Imroatul Jamilah**  
NIM 22311023931

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

**Ika Imroatul Jamilah, (2026). Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru.**

Madrasah Ibtidaiyah membutuhkan inovasi media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan bermakna. Pemanfaatan teknologi digital seperti *Canva* memungkinkan pengembangan *digital scrapbook* yang kreatif dan interaktif melalui integrasi gambar, audio, dan video sesuai karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Untuk memperkaya pengalaman belajar, penelitian ini juga memanfaatkan *Wordwall* dalam bentuk kuis interaktif yang mampu meningkatkan motivasi, pemahaman materi, serta refleksi siswa terhadap nilai moral. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi dan moral siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang mencakup tahap *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. Subjek penelitian adalah siswa kelas V, sedangkan objek penelitian berupa media *digital scrapbook*. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital scrapbook memiliki tingkat validitas sangat tinggi, yaitu ahli materi 98,24%, ahli bahasa 98%, ahli media 98,09%, dan praktisi pembelajaran 98,18%. Efektivitas media terlihat dari nilai n-gain kemampuan literasi sebesar 0,75 (kategori tinggi) dan capaian kemampuan moral sebesar 85,45% (kategori sangat baik). Dengan demikian, *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan melalui *Canva* serta didukung kuis interaktif *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan literasi dan moral siswa. Penelitian ini mengimplikasikan bahwa *digital scrapbook* dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif, kontekstual, dan sesuai perkembangan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah.

**Kata Kunci:** *Digital Scrapbook*, Kearifan Lokal, Literasi, Media Pembelajaran, Moral

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

## **Ika Imroatul Jamilah (2026). Development of a Local Wisdom–Based Digital Scrapbook Learning Media to Improve Students’ Literacy and Moral Competence in Indonesian Language Learning for Grade V at MI Al-Bukhori Pekanbaru.**

Madrasah Ibtidaiyah requires innovative learning media that are contextual, engaging, and meaningful. The use of digital technology such as Canva enables the development of creative and interactive digital scrapbooks through the integration of images, audio, and video that align with the learning characteristics of elementary school students. To further enrich the learning experience, this study also utilizes Wordwall in the form of interactive quizzes, which are able to enhance students’ motivation, understanding of the material, and reflection on moral values. This study aims to develop a digital scrapbook learning medium based on local wisdom to improve the literacy and moral abilities of fifth-grade students in the Indonesian Language subject at MI Al-Bukhori, Pekanbaru City. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were fifth-grade students, while the research object was the digital scrapbook learning media. Data were collected through questionnaires, interviews, observations, tests, and documentation, and were analyzed using qualitative and quantitative approaches. The results indicate that the digital scrapbook media achieved a very high level of validity, with material experts scoring 98.24%, language experts 98%, media experts 98.09%, and learning practitioners 98.18%. The effectiveness of the media is reflected in the n-gain score for literacy skills of 0.75 (high category) and the achievement of moral competence at 85.45% (very good category). Therefore, the local wisdom–based digital scrapbook developed using Canva and supported by interactive Wordwall quizzes has proven to be effective in improving students’ literacy and moral development. This study implies that digital scrapbooks can serve as an innovative, contextual learning media that aligns with technological advancements in Indonesian language learning at Madrasah Ibtidaiyah.

**Keywords: Digital Scrapbook, Local Wisdom, Literacy, Learning Media, Moral Values.**

## الملخص

إيكا امرأةٌ الجميلة، (٢٠٢٦). تطوير وسيلة تعليمية رقمية على شكل سجلٍ رقميٍّ قائمة على الحكمة المحلية لتحسين مهارات القراءة والكتابة والقيم الأخلاقية لدى تلاميذ الصف الخامس في مادة اللغة الإندونيسية بمدرسة المبتدئين الإسلامية البخوري بمدينة باكانبارو.

تحتاج المدرسة الابتدائية الإسلامية (المدرسة الابتدائية) إلى ابتكار وسائل تعليمية سياقية، جذابة، وذات معنى ويُتيح توظيف التكنولوجيا الرقمية، مثل كانفا، تطوير ألوم رقمي تعليمي (سكراب بوك رقمي) يتسم بالإبداع والتفاعلية من خلال دمج الصور والصوتيات ومقاطع الفيديو بما يتناسب مع خصائص التعلّم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ولإثراء خبرة التعلّم، اعتمد هذا البحث أيضًا على ووردوال في صورة اختبارات تفاعلية تسهم في زيادة دافعية المتعلمين، وتعميق فهم المحتوى، وتعزيز تأملهم للقيم الأخلاقية. يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تعليمية متمثلة في سكراب بوك رقمي قائم على الحكمة المحلية من أجل تحسين مهارات القراءة والكتابة (الليترائية) وتنمية القيم الأخلاقية لدى تلاميذ الصف الخامس في مادة اللغة الإندونيسية بمدرسة المدرسة الابتدائية البخوري بمدينة باكانبارو. وقد استُخدم منهج البحث والتطوير وفق نموذج أدي الذي يشمل مراحل: التحليل، والتصميم، والتطوير والتنفيذ، والتقويم. وكان أفراد البحث تلاميذ الصف الخامس، بينما تمثل موضوع البحث في وسيلة السّكراب بوك الرقمي. جمعت البيانات باستخدام الاستبيانات، والمقابلات، والملاحظة، والاختبارات، والتوثيق، ثم حُللت تحليلاً نوعياً وكمياً. وأظهرت نتائج البحث أن السّكراب بوك الرقمي يتمتع بدرجة عالية جداً من الصدق؛ حيث بلغت نسبة صدق خبير المحتوى ٩٨,٢٤٪، وخبير اللغة ٩٨٪، وخبير الوسائط ٩٨,٠٩٪، وممارس التعليم ٩٨,١٨٪. كما بدت فاعلية الوسيلة من خلال قيمة الكسب المعياري لمهارات الليترائية البالغة ٠,٧٥ (فئة مرتفعة)، وتحقيق مستوى القيم الأخلاقية بنسبة ٨٥,٤٥٪ (فئة ممتازة جداً). وعليه، يثبت أن السّكراب بوك الرقمي القائم على الحكمة المحلية والمطوّر باستخدام كانفا والمدعوم بالاختبارات التفاعلية عبر ووردوال فعال في تحسين مهارات الليترائية وتنمية القيم الأخلاقية لدى التلاميذ. وتشير دلالات هذا البحث إلى أن السّكراب بوك الرقمي يمكن أن يكون بديلاً تعليمياً مبتكراً وسياقياً ومتوافقاً مع تطور التكنولوجيا في تعليم اللغة الإندونيسية بالمدراس الابتدائية الإسلامية. الكلمات المفتاحية: السجل الرقمي، الحكمة المحلية، مهارات القراءة والكتابة، الوسائل التعليمية، القيم الأخلاقية

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
1. Manfaat Teoretis.....	8
2. Manfaat Praktis .....	8
G. Definisi Istilah.....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>11</b>
A. Pengembangan .....	11
1. Pengertian Pengembangan .....	11
2. Model Pengembangan.....	12
B. Media Pembelajaran.....	15
C. Kemampuan Literasi dan moral .....	16
1. Pengertian Kemampuan Literasi .....	16
2. Pengertian Kemampuan Moral .....	21

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Kearifan Lokal sebagai Sumber Literasi dan moral.....	24
4. Perbedaan Moral dan Karakter.....	26
D. <i>Digital Scrapbook</i> .....	28
1. Pengertian <i>Digital Scrapbook</i> .....	28
2. Karakteristik <i>Digital Scrapbook</i> .....	30
3. Kelebihan dan Kelemahan <i>Digital Scrapbook</i> .....	33
4. Urgensi Pengembangan Media <i>Digital Scrapbook</i> .....	36
5. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran .....	39
6. Hubungan <i>Digital Scrapbook</i> dengan Literasi dan Moral .....	43
7. Hubungan <i>Digital Scrapbook</i> dengan Pengembangan Literasi dan Moral Siswa.....	46
E. Kearifan Lokal .....	46
1. Pengertian Kearifan Lokal .....	46
2. Konsep Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal .....	49
3. Landasan Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal .....	52
4. Fungsi Pendidikan dalam Kearifan Lokal.....	53
5. Ciri-ciri Pendidikan dalam Kearifan Lokal.....	55
6. Kearifan Lokal Melayu.....	56
F. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	62
1. Pentingnya Literasi dan moral dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	62
2. Tantangan dalam Pengembangan Literasi dan moral.....	62
G. Penelitian Relevan.....	63
H. Kerangka Berpikir.....	68
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>71</b>
A. Model Pengembangan.....	71
B. Prosedur Pengembangan.....	72
1. Analisis ( <i>Analyze</i> ) .....	72
2. Desain ( <i>Design</i> ).....	74
3. Pengembangan ( <i>Develop</i> ) .....	75
4. Implementasi ( <i>Implement</i> ) .....	76
5. Evaluasi ( <i>Evaluate</i> ).....	76



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Waktu dan Tempat Penelitian.....	77
D. Jenis dan Prosedur Uji Produk.....	77
E. Variabel dan Instrumen Penelitian .....	78
F. Teknik Pengumpulan Data .....	79
1. Angket (Kuesioner).....	79
2. Tes .....	86
3. Observasi.....	86
4. Wawancara .....	86
5. Dokumentasi .....	87
G. Teknik Analisis Data .....	87
1. Analisis Data Validitas Produk.....	87
2. Analisis Data Kepraktisan Produk .....	88
3. Analisis Data Efektivitas Produk .....	89
4. Analisis data Kualitatif.....	92
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>93</b>
A. Hasil Pengembangan Produk Awal .....	93
B. Hasil Uji Coba Produk .....	127
C. Kajian Produk Akhir .....	135
D. Pembahasan.....	145
E. Keterbatasan Penelitian.....	161
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>164</b>
A. Simpulan tentang Produk .....	164
B. Saran pemanfaatan produk.....	166
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	168
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>169</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>280</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Capaian Pembelajaran Setiap Elemen Mata Pelajaran Bahasa Indonesia .....	18
Tabel II. 2 Hubungan <i>Digital Scrapbook</i> Dengan Literasi Dan Moral .....	46
Tabel III. 1 Instrumen Tahap Analisis ( <i>Analyze</i> ).....	74
Tabel III. 2 Variabel dan Instrumen Penelitian.....	78
Tabel III. 3 Kisi-Kisi Lembar.....	80
Tabel III. 4 Kisi-Kisi Lembar Penilaian yang Di Validasi Ahli Media .....	80
Tabel III. 5 Kisi-Kisi Lembar Penilaian yang Di Validasi Ahli Bahasa.....	81
Tabel III. 6 Kisi-kisi Lembar.....	82
Tabel III. 7 Kisi-kisi Lembar Angket Kemampuan Literasi Siswa.....	83
Tabel III. 8 Kisi-kisi Lembar Angket Kemampuan Moral Siswa .....	85
Tabel III. 9 Kriteria Kelayakan dan Kevalidan Produk.....	88
Tabel III. 10 Kriteria Kelayakan dan Kevalidan Kepraktisan Produk .....	89
Tabel III. 11 Kriteria Tafsiran N-Gain.....	91
Tabel III. 12 Kriteria Penilaian Kemampuan Moral Siswa.....	92
Tabel IV. 1 Matriks Internalisasi Indikator Kemampuan Literasi dan Moral dalam Media Pembelajaran <i>Digital Scrapbook</i> .....	109
Tabel IV. 2 Revisi Sebelum dan Sesudah Desain Isi Alur Tujuan Pembelajaran	116
Tabel IV. 3 Revisi Sebelum dan Sesudah.....	119
Tabel IV. 4 Hasil Validator Materi.....	122
Tabel IV. 5 Hasil Validator Bahasa.....	123
Tabel IV. 6 Hasil Validator Media .....	124
Tabel IV. 7 Hasil Validator Praktisi Pembelajaran .....	124
Tabel IV. 8 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Literasi Siswa.....	130
Tabel IV. 9 Kemampuan Literasi Siswa Setelah Penggunaan Media .....	131
Tabel IV. 10 Hasil Penilaian Tingkat Kemampuan Moral Siswa.....	133
Tabel IV. 11 Hasil Produk Akhir Media <i>Digital Scrapbook</i> .....	138

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR BAGAN

Bagan II. 1 Kerangka Berpikir .....	68
Bagan III. 1 Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE .....	71
Bagan III. 2 <i>One Group Pretest-Posttest Design</i> .....	90
Bagan IV. 1 Prototipe Media <i>Digital Scrapbook</i> .....	108



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR GAMBAR

Gambar IV. 1 Tampilan Halaman Pembuka ( <i>Cover</i> ) .....	113
Gambar IV. 2 Tampilan Halaman Menu Media Pembelajaran .....	114
Gambar IV. 3 Tampilan Halaman Kata Pengantar .....	114
Gambar IV. 4 Tampilan Halaman Capaian Pembelajaran.....	115
Gambar IV. 5 Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran.....	115
Gambar IV. 6 Tampilan Halaman Alur Tujuan Pembelajaran.....	116
Gambar IV. 7 Tampilan Halaman Tatacara Penggunaan Media.....	117
Gambar IV. 8 Tampilan Halaman Langkah Pembelajaran.....	117
Gambar IV. 9 Tampilan Halaman Sinopsis .....	118
Gambar IV. 10 Tampilan Halaman Materi Pembelajaran .....	118
Gambar IV. 11 Tampilan Halaman Latihan/Quis.....	120
Gambar IV. 12 Tampilan Halaman Daftar Pustaka .....	121

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR GRAFIK

Grafik IV. 1 Hasil Uji N-Gain Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	131
Grafik IV. 2 Kemampuan Literasi Siswa Setelah Penggunaan Media.....	132



- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Bukti Lembar Validasi Ahli Materi .....	182
Lampiran 2: Lembar Validasi Aspek Bahasa .....	195
Lampiran 3: Lembar Validasi Aspek Media.....	208
Lampiran 4: Lembar Angket Praktikalitas Guru.....	221
Lampiran 5: Soal Kemampuan Literasi Siswa.....	226
Lampiran 6: Lembar Angket Kemampuan Moral.....	233
Lampiran 7: Modul Ajar Bahasa Indonesia Kelas V.....	241
Lampiran 8: Surat Izin Penelitian .....	271
Lampiran 9: Kisi-Kisi Wawancara Penelitian.....	273
Lampiran 10: Dokumentasi Penelitian.....	274

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan literasi sekaligus membentuk moral peserta didik sejak usia dini (Batubara, Jamil & Suyono, 2024). Pada jenjang pendidikan dasar, Bahasa Indonesia tidak hanya diposisikan sebagai mata pelajaran yang menekankan keterampilan berbahasa secara teknis, tetapi juga sebagai wahana pembentukan cara berpikir, sikap, dan karakter peserta didik. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat komunikasi, sarana pengembangan kemampuan berpikir kritis, pembentukan identitas diri, serta internalisasi nilai sosial, budaya, dan religius yang selaras dengan tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di MI idealnya dirancang secara bermakna, kontekstual, dan reflektif agar tidak sekadar mentransfer pengetahuan linguistik, tetapi juga membekali peserta didik dengan kecakapan literasi dan karakter sebagai fondasi pembelajaran sepanjang hayat (Kemendikbudristek, 2024).

Dalam perspektif pendidikan abad ke-21, konsep literasi mengalami perluasan makna yang signifikan. Literasi tidak lagi dimaknai secara sempit sebagai kemampuan membaca dan menulis, melainkan mencakup kemampuan memahami, menggunakan, mengevaluasi, merefleksikan, serta mengaitkan teks dengan konteks kehidupan nyata secara kritis dan bermakna. OECD menegaskan bahwa literasi modern menuntut peserta didik mampu mengolah informasi, memahami makna tersurat dan tersirat, menganalisis pesan, serta merefleksikan informasi dalam berbagai konteks sosial dan budaya yang terus berkembang (OECD, 2023). Sejalan dengan itu, UNESCO memandang literasi sebagai hak dasar setiap individu dan sebagai prasyarat utama pembelajaran sepanjang hayat, karena literasi memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, dan bermoral dalam kehidupan sosial dan budaya masyarakat (UNESCO, 2021).

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Literasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga berkaitan erat dengan kemampuan berpikir kritis dan kesadaran nilai. Nugraha menegaskan bahwa literasi kritis tidak hanya berorientasi pada pemahaman teks, tetapi juga pada kemampuan membaca dunia, yaitu memahami relasi antara teks, nilai, kekuasaan, dan realitas sosial (Nugraha, 2022). Melalui literasi kritis, peserta didik didorong untuk tidak sekadar menerima informasi secara pasif, tetapi mampu mempertanyakan, merefleksikan, dan memaknai pesan moral yang terkandung dalam teks bacaan (Nadeak, 2025). Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia di MI memiliki potensi besar sebagai wahana pengembangan literasi kritis sekaligus pembentukan karakter peserta didik secara terpadu.

Kurikulum Merdeka memperkuat peran strategis pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menegaskan bahwa pada fase C, peserta didik diarahkan untuk mampu memahami informasi tersurat dan tersirat, menganalisis pesan, serta menanggapi teks secara kritis, santun, dan kontekstual. Literasi dalam Kurikulum Merdeka tidak hanya diposisikan sebagai kompetensi kognitif, tetapi juga sebagai kompetensi sosial dan moral yang berkontribusi langsung terhadap pembentukan Profil Pelajar Pancasila. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di MI dituntut untuk mengintegrasikan penguasaan akademik dengan pembentukan sikap dan nilai peserta didik secara seimbang (Kemendikbudristek, 2024).

Dalam konteks pendidikan dasar, pengembangan moral peserta didik merupakan bagian integral dari proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya melalui teks narasi dan cerita (Sari & Rozana, 2024). Menurut teori perkembangan moral Kohlberg, peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan moral yang masih sangat dipengaruhi oleh pengalaman konkret, keteladanan, dan cerita yang dekat dengan kehidupan mereka (Kohlberg, 2019). Narvaez dan Rest menjelaskan bahwa perkembangan moral mencakup kesadaran moral, penalaran moral, perasaan moral, dan tindakan moral yang berkembang melalui pengalaman belajar yang bermakna. Lickona menegaskan bahwa pendidikan karakter yang efektif harus mencakup *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action* yang terintegrasi secara konsisten

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam proses pembelajaran (Narvaez & Rest, 2018). Oleh karena itu, teks bacaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berperan penting sebagai media internalisasi nilai moral.

Kemampuan literasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak dapat dilepaskan dari keterampilan berbahasa reseptif, yaitu menyimak dan membaca. Menyimak merupakan keterampilan dasar yang menjadi fondasi bagi perkembangan keterampilan berbahasa lainnya (Syamsuriyanti, S, 2023). Tarigan menjelaskan bahwa menyimak bukan sekadar mendengar, tetapi merupakan proses aktif yang melibatkan perhatian, pemahaman, penafsiran, dan evaluasi terhadap pesan lisan (Tarigan, 2018). Brown menambahkan bahwa kemampuan menyimak yang baik membantu peserta didik membangun pemahaman konteks, memperkaya kosakata, dan mengenali struktur wacana, yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan membaca pemahaman (Brown, 2019).

Selain menyimak, membaca pemahaman merupakan inti dari literasi yang menentukan kualitas pemahaman peserta didik terhadap teks. Snow menyatakan bahwa membaca pemahaman melibatkan proses kognitif kompleks yang mencakup pengaktifan pengetahuan awal, pembuatan inferensi, integrasi informasi, serta refleksi terhadap isi bacaan (Nur'aini & Hamzah, 2023). Dalam perspektif konstruktivisme membaca, pemahaman dibangun secara aktif melalui interaksi antara teks, pembaca, dan konteks sosial-budaya. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di MI perlu dirancang untuk mendorong peserta didik tidak hanya membaca secara mekanis, tetapi juga memahami, menafsirkan, dan merefleksikan pesan moral yang terkandung dalam teks bacaan (Sudirgayasa, Surata, Sudiana, Maduriana & Gata., 2021).

Dari sudut pandang teori belajar, pembelajaran akan bermakna apabila informasi baru dikaitkan dengan struktur pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki peserta didik. Chairul menegaskan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika konsep baru dihubungkan dengan konsep relevan yang telah ada dalam struktur kognitif peserta didik (Chairul, 2019). Umam dan Husain menyatakan bahwa pembelajaran efektif berlangsung melalui

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengalaman konkret yang diikuti refleksi, sehingga peserta didik tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga menghayati dan memaknainya (Umam & Husain, 2024). Keterlibatan belajar yang mencakup aspek perilaku, kognitif, dan emosional juga menjadi faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran literasi dan moral (Lickona, 2013).

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mendukung pembelajaran bermakna. Heinich menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Heinich et al., 2019). Dalam konteks pembelajaran digital, media interaktif memungkinkan terjadinya pembelajaran dua arah, memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, serta menyediakan umpan balik langsung kepada peserta didik.

Pembelajaran bermakna juga perlu didukung oleh penyajian materi yang sesuai dengan karakteristik kognitif peserta didik (Wulandari et al., 2023). Melalui teori beban kognitif menjelaskan bahwa penyajian materi yang didominasi teks dapat membebani memori kerja siswa sekolah dasar. Mayer menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks dan visual yang saling melengkapi (Mayer, 2020). Sejalan dengan itu, Batubara menekankan pentingnya interaksi sosial dan penggunaan media sebagai alat mediasi dalam membangun pemahaman (Batubara et al., 2024), sementara Bandura menjelaskan bahwa peserta didik mempelajari nilai dan perilaku melalui pengamatan dan peniruan terhadap model yang ditampilkan dalam cerita (Puspitasari et al., 2023).

Pendidikan berbasis kearifan lokal menempatkan budaya lokal sebagai sumber belajar yang kontekstual dan bermakna. Puspita menyatakan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran dapat memperkuat karakter, meningkatkan relevansi materi, serta membantu peserta didik memahami nilai moral melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan mereka penguatan (Puspitasari, Rahmawati, & Kurniawan, 2023). Budiyanto menegaskan bahwa pendidikan yang berakar pada budaya lokal berperan penting dalam membangun identitas dan karakter bangsa sejak pendidikan dasar (Budiyanto,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbarik sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2017). Dalam konteks ini, cerita rakyat Melayu Riau seperti Putri Kaca Mayang, Lancang Kuning, Danau Bokuok, dan Putri Tujuh mengandung nilai religius, sosial, dan moral yang relevan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia serta dekat dengan kehidupan peserta didik (Sudirgayasa et al., 2021).

Secara ideal, pembelajaran Bahasa Indonesia di MI seharusnya mampu memadukan literasi, moral, teknologi, dan kearifan lokal dalam satu kesatuan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Media pembelajaran digital yang dirancang secara sistematis berperan penting dalam mewujudkan pembelajaran tersebut karena mampu mengintegrasikan berbagai unsur belajar secara terpadu (Aini & Wicaksono, 2021).

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru. Berdasarkan hasil observasi awal pada Selasa, 29 Oktober 2024, pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Pembelajaran berpusat pada guru, sementara siswa berperan pasif membaca teks dan mengerjakan soal tanpa dukungan media visual, aktivitas reflektif, maupun diskusi bermakna. Hasil wawancara dengan guru kelas V pada Rabu, 30 Oktober 2024 menunjukkan bahwa guru belum memiliki media pembelajaran digital yang menarik dan kontekstual karena keterbatasan waktu, keterampilan, dan referensi. Wawancara dengan siswa kelas V pada Kamis, 31 Oktober 2024 mengungkapkan bahwa siswa merasa bosan membaca teks yang monoton, kesulitan memahami isi cerita secara mendalam, serta mudah melupakan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Kondisi ini tercermin pada hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata literasi sebesar 67,58, masih di bawah KKTP 80, serta rendahnya konsistensi sikap empati, tanggung jawab, dan kerja sama.

Berdasarkan kesenjangan antara tuntutan teori dan praktik pembelajaran tersebut, diperlukan solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang kontekstual, visual, dan reflektif. Salah satu solusi yang relevan adalah pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* dan *Wordwall*. Media ini memungkinkan penyajian teks, visual, dan aktivitas interaktif secara terpadu, mudah

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dikembangkan, ringan, serta ekonomis. Pengembangan media dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang sistematis dan fleksibel (Branch, 2019).

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menyimak, membaca, literasi, dan moral siswa secara bersama-sama. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks permasalahan di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya Pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru sehingga menimbulkan rasa bosan bagi siswa.
2. Guru tidak membuat media ajar yang menarik untuk menghidupkan lingkungan kelas dengan menggunakan berbagai jenis materi pembelajaran baik visual, audio atau audio visual dengan menggunakan materi pembelajaran interaktif.
3. Siswa kesulitan memahami media pembelajaran Bahasa Indonesia yang hanya terdapat di buku teks. Hal ini terlihat dari media yang di gunakan hanya menggunakan papan tulis dan penjelasan guru yang kurang maksimal.
4. Rendahnya kemampuan literasi dan moral siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang sering kali disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan konteks budaya lokal.
5. Kearifan lokal sering kali tidak terintegrasi dengan baik dalam media ajar, sehingga siswa tidak mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

budaya mereka sendiri. Kurangnya pelatihan dan pemahaman guru tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran juga menjadi kendala.

### C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah terlihat bahwa permasalahan yang muncul sangat beragam, peneliti membatasi penelitian ini hanya mengembangkan media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan moral siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks masalah dan batasan masalah yang dibahas di atas, maka rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru?
3. Bagaimana tingkat validitas kelayakan produk media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru?
4. Bagaimana praktikalitas kelayakan produk media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru?
5. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi dan moral siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI di Al-Bukhori Kota Pekanbaru?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Untuk mengetahui dan menganalisa desain pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru.
2. Untuk mengetahui dan menganalisa pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru.
3. Untuk mengetahui dan menganalisa tingkat validitas kelayakan produk media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru.
4. Untuk mengetahui dan menganalisa praktikalitas kelayakan produk media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru.
5. Untuk mengetahui dan menganalisa efektivitas media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi dan moral siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru.

#### F. Manfaat Penelitian

Manfaat penulisan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Madrasah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan literasi dan moral siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Bagi siswa, penelitian ini memudahkan dalam memahami materi, siswa tidak bosan saat proses pembelajaran, siswa dapat belajar secara berkelompok maupun mandiri.
- d. Bagi penulis, penelitian ini digunakan untuk memenuhi persyaratan penyelesaian Magister Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau, dan produk ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan kemampuan dalam membuat media pembelajaran interaktif *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

## G. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan penjelasan arti dari setiap kata kunci yang terdapat pada judul. Adapun definisi istilah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral yang sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa (Ritonga, Andini & Ikimah, 2022).

### 2. Media Pembelajaran *Digital Scrapbook*

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan belajar peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja dan terkontrol. Media pembelajaran yang tepat dapat mengurangi verbalisme, memperjelas konsep abstrak, serta meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari (Arsyad, A, 2020). *Digital scrapbook* merupakan media yang dibuat menggunakan teknologi yang dirancang semenarik mungkin dengan menggunakan gambar, audio, video

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan teks narasi yang dibuat seperti buku elektronik yang bisa digunakan dengan android ataupun komputer (Aini & Wicaksono, 2021). Media pembelajaran *digital scrapbook* adalah media pembelajaran berbasis teknologi digital yang menyajikan materi pelajaran dalam bentuk buku elektronik interaktif berisi gambar, teks narasi, audio, dan video, yang dirancang secara menarik untuk membantu siswa memahami materi, meningkatkan minat belajar, serta mempermudah proses pembelajaran melalui perangkat komputer atau *android*.

#### 3. Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan suatu budaya yang ada di lingkungan masyarakat yang ada secara turun temurun dan diikuti oleh masyarakat yang dianggap baik sebagai kearifan lokal yang ada di daerah. Kearifan lokal berupa budaya atau adat istiadat yang ada dalam masyarakat dan juga kekayaan yang menjadi ciri khas dari daerah tersebut. Dalam penelitian ini akan membahas mengenai kearifan lokal daerah Provinsi Riau. Adapun kearifan lokal daerah Provinsi Riau yang dilampirkan dalam penelitian ini tentang cerita rakyat diantaranya yaitu Legenda Putri Kaca Mayang, Legenda Danau Bokuok, Legenda Lancang Kuning, Legenda Batu Belah Batu Bertangkup, dan Legenda Putri Tujuh (Mahdi & Moke, 2022).

#### 4. Literasi dan moral

Literasi adalah kemampuan individu dalam membaca, menulis, memahami, menginterpretasikan, dan menggunakan informasi secara efektif. Literasi mencakup kemampuan berbahasa yang meliputi membaca, berbicara, menyimak, dan menulis, yang digunakan sesuai dengan tujuannya (Usman, Zulfah, Hardiyanti, Zam Zam & Qadaruddin, 2022). Moral merujuk pada nilai-nilai atau standar perilaku yang dianggap baik atau buruk oleh individu atau masyarakat. Moral adalah ukuran baik buruknya seseorang, baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat dan negara (Febriani & Kadarisman, 2025).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II KAJIAN TEORI

### A. Pengembangan

#### 1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu upaya sistematis dan terencana untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Melalui proses pengembangan ini, guru tidak hanya mengasah kemampuan teknis dalam penggunaan teknologi digital, tetapi juga memperkuat pemahaman teoritis dan konseptual tentang strategi pembelajaran yang bermakna. *Digital scrapbook* menjadi media yang mampu mengintegrasikan unsur visual, teks, dan interaktif sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan nilai-nilai moral secara kontekstual sesuai dengan potensi dan kompetensi peserta didik (Ritonga, Andini & Ikimah, 2022).

Maka pengembangan pembelajaran lebih realistis, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis (Arjuna & Jamal, 2022).

Pengembangan adalah suatu proses, cara pembuatan, atau yang dapat dikaitkan dengan pendidikan berarti suatu proses perubahan secara bertahap kearah tingkat yang berkecenderungan lebih tinggi dan meluas secara menyeluruh dan dapat tercipta suatu kesempurnaan (Ertikanto, 2022).

Penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam menghasilkan inovasi media yang lebih interaktif, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran modern. Melalui proses pengembangan ini, guru tidak hanya memanfaatkan teknologi digital sebagai alat bantu, tetapi juga menciptakan sistem dan produk baru yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. *Digital scrapbook* memungkinkan integrasi teks, gambar, audio, dan video secara menarik, sehingga memperkuat pemahaman konsep serta keterlibatan emosional siswa. Dengan demikian, pengembangan ini mencerminkan peningkatan substansial dari media pembelajaran konvensional menuju sistem pembelajaran berbasis digital yang lebih efektif, efisien, dan adaptif terhadap perkembangan zaman (Ilmiawan & Arif, 2018).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *digital scrapbook* merupakan proses sistematis dan terencana yang menggabungkan penerapan ilmu pengetahuan, teknologi, serta kreativitas guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh. Pengembangan ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan teknis dalam penggunaan media *digital*, tetapi juga mencakup aspek teoritis dan metodologis dalam merancang strategi pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Melalui *digital scrapbook*, unsur visual, teks, dan audio dapat diintegrasikan secara harmonis untuk menumbuhkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta menanamkan nilai-nilai moral dan berpikir kritis. Dengan demikian, pengembangan ini menjadi langkah konkret dalam mewujudkan pembelajaran yang realistis, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi serta kebutuhan pendidikan masa kini.

## 2. Model Pengembangan

Model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) merupakan model pengembangan instruksional yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini digunakan secara luas dalam dunia pendidikan dan pelatihan karena sistematis dan fleksibel. Tahap analisis berfokus pada

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kebutuhan pembelajaran, sedangkan desain melibatkan perencanaan materi ajar. Pengembangan mencakup pembuatan dan pengujian bahan ajar, diikuti oleh implementasi dalam lingkungan belajar. Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dan melakukan revisi jika diperlukan (Slamet, F. A., 2022).

Menurut para ahli, tahap dalam suatu metode pengembangan media memiliki beberapa tahap yaitu metode pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Tahap (1) *Analyze* (menganalisis) terdapat beberapa langkah yaitu (a) mengidentifikasi kesenjangan performa siswa dalam pembelajaran, (b) menganalisis kompetensi dasar, (c) mengidentifikasi kebutuhan siswa, dan (d) menentukan media pembelajaran yang tepat. Tahap (2) *Design* (Desain) terdapat beberapa Langkah yaitu (a) menyusun kebutuhan yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran, (b) menyusun desain media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, (c) membuat kisi-kisi instrument, dan (d) menghitung biaya yang dibutuhkan. Tahap (3) *Develop* (Pengembangan) meliputi tahapan: (a) membuat dan menghasilkan media pembelajaran, (b) melakukan pengujian media pembelajaran, dan (c) revisi media pembelajaran. Tahap (4) *Implement* (Implementasi) ialah pengukuran tingkat kelayakan media pembelajaran. Tahap (5) *Evaluate* (Evaluasi) yaitu menganalisis media tentang ketersesuaian dengan kebutuhan pembelajaran dan memperbaiki kekurangan media (Slamet, F. A. (2022).

Model Borg & Gall (*Research and Development*), metode ini dikenal sebagai model penelitian dan pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk menciptakan produk pendidikan yang efektif. Terdapat sepuluh langkah utama dalam model ini, termasuk penelitian awal, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi ahli, uji coba lapangan, dan revisi produk. Model ini menekankan literasi dan pengujian dalam pengembangan produk pendidikan. Prosesnya memerlukan validasi dan revisi secara berulang sehingga produk yang dihasilkan dapat digunakan secara luas dengan efektivitas yang tinggi (Gall & Borg, 2003).

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) merupakan pendekatan dalam pengembangan bahan ajar yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebarluasan). Pendekatan ini sering digunakan dalam pengembangan perangkat pembelajaran berbasis sains dan teknologi. Keunggulan model ini adalah prosesnya yang sistematis dalam menyusun materi pembelajaran yang valid dan efektif. Setiap tahapnya berperan dalam memastikan bahan ajar yang dihasilkan relevan dan dapat diterapkan secara luas dalam Pendidikan (Jadmine, Iriani & Maulana, 2023).

Model *waterfall* adalah pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang juga dapat diterapkan dalam pengembangan sistem pendidikan berbasis teknologi. Model ini terdiri dari enam tahap berurutan, yaitu komunikasi, perencanaan, pemodelan, konstruksi, penyebaran, dan pemeliharaan. Setiap tahap harus diselesaikan sebelum tahap berikutnya dimulai. Kelebihan metode ini adalah adanya struktur yang jelas dan kontrol yang ketat pada setiap tahap pengembangan. Namun, metode ini kurang fleksibel karena sulit untuk kembali ke tahap sebelumnya setelah proses berjalan (Febriani & Kadarisman, 2025).

Model *design thinking* adalah pendekatan inovatif yang digunakan dalam pengembangan produk dan solusi berbasis kebutuhan pengguna. Metode ini terdiri dari lima tahap utama, yaitu empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian. Empati digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna secara mendalam, sementara definisi menetapkan permasalahan utama. Tahap ideasi menghasilkan berbagai solusi kreatif, yang kemudian diuji melalui prototipe sebelum diterapkan secara luas. Model ini bersifat literatif dan berpusat pada pengguna, sehingga sering digunakan dalam pendidikan dan pengembangan produk inovatif (Brown, 2009).

Dari kelima metode pengembangan di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap metode memiliki karakteristik dan kegunaan yang berbeda sesuai dengan konteks pengembangannya. ADDIE dan 4D lebih banyak



digunakan dalam pendidikan, sedangkan Borg & Gall menekankan validasi melalui riset dan pengujian. Model *Waterfall* lebih cocok untuk pengembangan berbasis teknologi dengan alur yang linear, sementara *Design Thinking* lebih fleksibel dan berbasis kebutuhan pengguna. Pemilihan metode pengembangan harus mempertimbangkan tujuan, fleksibilitas, serta efektivitas dalam implementasinya.

## B. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik secara lebih efektif dan bermakna. Media tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pengalaman belajar, meningkatkan motivasi, serta memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan belajar peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja dan terkontrol. Media pembelajaran yang tepat dapat mengurangi verbalisme, memperjelas konsep abstrak, serta meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari.

Sementara itu, Mayer (2021) melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya teks saja. Teori ini menekankan tiga asumsi utama, yaitu:

1. Manusia memiliki dua saluran pemrosesan informasi (visual dan verbal).
2. Kapasitas memori kerja terbatas.
3. Pembelajaran merupakan proses aktif dalam membangun pengetahuan.

Dengan demikian, media pembelajaran digital yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan visual interaktif, seperti *digital scrapbook*, memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan dasar, media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa yang berada pada tahap operasional konkret. Media

visual dan interaktif dinilai lebih efektif karena mampu membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual (Arsyad, 2020).

Berdasarkan uraian tersebut, Media pembelajaran *digital scrapbook* yaitu media pembelajaran berbasis teknologi digital yang menyajikan materi pelajaran dalam bentuk buku elektronik interaktif berisi gambar, teks narasi, audio, dan video, yang dirancang secara menarik untuk membantu siswa memahami materi, meningkatkan minat belajar, serta mempermudah proses pembelajaran melalui perangkat komputer atau *android*. Media pembelajaran *digital scrapbook* dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran visual-digital yang sesuai dengan prinsip pembelajaran multimedia. Media ini tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, meningkatkan minat belajar, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kemampuan literasi dan moral siswa.

### C. Kemampuan Literasi dan moral

#### 1. Pengertian Kemampuan Literasi

Literasi sebagai kemampuan berbahasa yang mencakup membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Menurutnya, literasi bukan hanya sekadar kemampuan teknis membaca dan menulis, tetapi juga melibatkan kemampuan berkomunikasi secara efektif sesuai dengan tujuan dan konteksnya. Pendekatan ini menekankan bahwa literasi adalah keterampilan berbahasa yang komprehensif dan integral dalam kehidupan sehari-hari (Nadeak, 2025).

Literasi sebagai kemampuan individu dalam membaca dan menulis. Ia menekankan bahwa literasi adalah fondasi penting bagi seseorang untuk mengakses, memahami, dan menggunakan informasi dalam berbagai konteks kehidupan. Dengan literasi, individu dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat dan meningkatkan kualitas hidupnya (Jaya, 2024).

Literasi sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis yang memadai agar dapat ikut serta secara penuh dalam kehidupan masyarakat.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Definisi ini menekankan bahwa literasi bukan hanya keterampilan teknis, tetapi juga mencakup kemampuan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat melalui pemahaman dan penggunaan informasi tertulis (Nugraha, 2022).

Literasi sebagai kemampuan membaca dan menulis, menambah pengetahuan dan keterampilan, berpikir kritis dalam memecahkan masalah, serta kemampuan berkomunikasi secara efektif. Pendekatan ini menekankan bahwa literasi tidak hanya terkait dengan kemampuan teknis, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi yang efektif untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat (Batubara, Jamil & Suyono, 2024).

Literasi sebagai kemampuan individu untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga, dan masyarakat. Definisi ini memandang literasi dari perspektif yang lebih kontekstual, menekankan bahwa literasi tergantung pada keterampilan yang dibutuhkan dalam lingkungan tertentu (Batubara, Jamil & Suyono, 2024).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, literasi dapat disimpulkan sebagai kemampuan komprehensif yang mencakup membaca, menulis, berbicara, menyimak, dan berpikir kritis. Literasi tidak hanya terbatas pada keterampilan teknis, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan menggunakan informasi secara efektif dalam berbagai konteks kehidupan. Dengan literasi yang baik, individu dapat berpartisipasi aktif dalam masyarakat, meningkatkan kualitas hidup, dan menghadapi tantangan dunia modern.

Pada fase A, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar kepada teman sebaya dan orang dewasa di sekitar tentang diri dan lingkungannya melalui berbagai kegiatan berbahasa dan sastra dengan topik yang beragam dan sesuai dengan tujuan. Pada akhir B, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, kepada teman sebaya dan orang dewasa

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitar melalui berbagai kegiatan berbahasa dan sastra dengan topik yang beragam dan sesuai dengan tujuan. Peserta didik mampu membaca dengan fasih dan lancar. Pada fase C, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan dan konteks sosial. Peserta didik menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami informasi dan pesan dari paparan lisan dan tulis tentang topik yang dikenali dalam teks narasi dan informatif. Peserta didik mampu menanggapi dan mempresentasikan informasi yang dipaparkan dan berpartisipasi aktif dalam diskusi menulis teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur. Peserta didik memiliki kebiasaan membaca untuk hiburan, menambah pengetahuan, dan keterampilan. Capaian Pembelajaran setiap elemen mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2024):

**Tabel II. 1 Capaian Pembelajaran Setiap Elemen Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

No.	Elemen	Capain Pembelajaran
1	Menyimak	Peserta didik mampu menganalisis informasi dengan mengidentifikasi ciri objek, urutan proses kejadian dan nilai-nilai dari berbagai tipe teks nonfiksi dan fiksi yang disajikan dalam bentuk lisan, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), dan audio
2	Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu membaca kata-kata dengan berbagai pola kombinasi huruf dalam kata dengan fasih dan indah. Peserta didik mampu memahami informasi dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk mengidentifikasi objek, fenomena, dan karakter. Peserta didik mampu menganalisis informasi dari berbagai

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Elemen	Capain Pembelajaran
		tipe teks serta nilai nilai yang terkandung dalam teks sastra dari teks visual dan/atau audiovisual. Peserta didik mampu membaca hasil pengamatan
3	Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik mampu menyampaikan informasi secara lisan untuk tujuan menghibur dan meyakinkan mitra tutur sesuai kaidah dan konteks. Peserta didik mampu menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan. Peserta didik mampu memilih kata yang tepat sesuai dengan norma sosial budaya. Peserta didik mampu menyampaikan informasi dengan fasih dan santun. Peserta didik mampu menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk karya sastra dengan penggunaan kosakata secara kreatif. Peserta didik mampu mempresentasikan gagasan, hasil pengamatan, dan pengalaman dengan logis, sistematis, efektif, dan kritis; mempresentasikan imajinasi secara kreatif.
4	Menulis	Peserta didik mampu menulis berbagai teks sederhana berdasarkan gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi. Peserta didik mampu menuliskan hasil pengamatan yang menjelaskan hubungan kausalitas (sebab akibat) untuk meyakinkan pembaca. Peserta didik mampu menggunakan

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Elemen	Capain Pembelajaran
		kaidah kebahasaan dan kesastraan untuk menulis teks sesuai dengan konteks dan norma sosial budaya. Peserta didik mampu menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan. Peserta didik mampu menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk karya sastra dengan penggunaan kosakata secara kreatif. Peserta didik terampil menulis teks dalam tulisan Latin dan tegak bersambung.

Literasi pada abad ke-21 tidak lagi dipahami secara sempit sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi mencakup kemampuan memahami, menginterpretasikan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara kritis dalam berbagai konteks kehidupan. OECD (2019) mendefinisikan literasi membaca sebagai kemampuan individu untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, merefleksikan, dan terlibat dengan teks untuk mencapai tujuan, mengembangkan pengetahuan, serta berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat.

Sejalan dengan hal tersebut, Kemendikbudristek (2024) menyatakan bahwa literasi merupakan kompetensi dasar yang mencakup keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis secara terintegrasi. Literasi berfungsi sebagai fondasi bagi penguasaan pengetahuan, pengembangan berpikir kritis, serta pembentukan karakter peserta didik.

Siswa yang memiliki kemampuan literasi yang baik ditandai dengan kemampuan memahami informasi tersurat dan tersirat dalam teks, mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman pribadi dan lingkungan sosial,

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

serta mampu mengomunikasikan kembali gagasan secara lisan maupun tulisan secara runtut dan logis (Kemendikbudristek, 2024).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, literasi memiliki peran strategis karena teks bacaan tidak hanya menjadi sarana pengembangan keterampilan berbahasa, tetapi juga media internalisasi nilai-nilai moral dan sosial. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan teks secara menarik, kontekstual, dan reflektif agar proses literasi berlangsung secara bermakna.

## 2. Pengertian Kemampuan Moral

Kemampuan moral merupakan aspek penting dalam pendidikan yang berkaitan dengan pemahaman dan penerapan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Moral tidak hanya mencakup kemampuan untuk mengenali dan memahami nilai-nilai etika, tetapi juga kemampuan untuk menerapkannya dalam pengambilan keputusan dan tindakan. Dalam konteks pendidikan, literasi dan moral berfungsi untuk membentuk karakter siswa dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan sosial yang kompleks (Sari & Rozana, 2024).

Moral dapat didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk memahami, menganalisis, dan menerapkan nilai-nilai moral dalam konteks sosial dan budaya mereka. Menurut, penerapan pendidikan berbasis kearifan lokal dapat membantu siswa memahami identitas dan lingkungan mereka, yang pada gilirannya mendukung perkembangan literasi dan moral. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman terhadap kearifan lokal dapat memperkuat nilai-nilai moral yang diajarkan di Madrasah (Syamsuriyanti, S, 2023).

Robert Coles, seorang psikiater anak dan peneliti dari *Harvard University*, mengenalkan istilah kemampuan moral dalam bukunya "*The Moral Intelligence of Children: How to Raise a Moral Child*". Ia mendefinisikan kemampuan moral sebagai kecerdasan yang berkaitan dengan hubungan kepada sesama manusia dan alam semesta. Kecerdasan ini mengarahkan seseorang untuk bertindak dengan baik, sehingga orang

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lain merasa tenang dan gembira kepadanya tanpa rasa sakit hati, iri hati, dendam, dengki, dan angkuh (Nur'aini & Hamzah, 2023).

Lennick dan Kiel mendefinisikan kemampuan moral sebagai kapasitas mental untuk menentukan bagaimana prinsip universal manusia bisa diterapkan dalam nilai-nilai, tujuan, dan perbuatan seseorang. Prinsip universal manusia tersebut terangkum dalam empat aspek kecerdasan moral, yaitu integritas, tanggung jawab, perasaan iba, dan pemaaf. Michele Borba mendefinisikan kecerdasan moral sebagai kemampuan memahami hal yang benar dan yang salah, memiliki keyakinan etika yang kuat, dan bertindak berdasarkan keyakinan tersebut, sehingga seseorang bersikap benar dan terhormat (Hidayah, Hardika, Hotifah, Susilawati & Gunawan, 2017).

Lawrence Kohlberg, seorang psikolog perkembangan, mengembangkan teori perkembangan moral yang berfokus pada kemampuan individu untuk membedakan apa yang benar dan salah serta bertindak sesuai dengan nilai moral yang dimilikinya. Ia menekankan bahwa perkembangan moral terjadi melalui serangkaian tahap, mulai dari tahap pra-konvensional hingga tahap post-konvensional, di mana individu mengikuti prinsip-prinsip moral karena mereka percaya itu benar secara intrinsik (Akib, 2024).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, kemampuan moral adalah kapasitas mental yang memungkinkan individu untuk memahami dan membedakan antara benar dan salah, serta bertindak sesuai dengan prinsip-prinsip etika yang kuat. Kecerdasan ini mencakup aspek-aspek seperti integritas, tanggung jawab, empati, dan kemampuan untuk memaafkan. Dengan memiliki kecerdasan moral yang baik, seseorang dapat berperilaku secara terhormat dan menjaga hubungan harmonis dengan orang lain serta lingkungan sekitarnya.

Adapun aspek kemampuan moral adalah sebagai berikut (Narvaez, D., & Rest, J., 1995):

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Kesadaran Moral (*Moral Awareness*)

Kesadaran moral adalah kemampuan individu untuk menyadari dan memahami bahwa suatu situasi memiliki dimensi moral yang membutuhkan tanggung jawab dan keputusan etis. Individu yang memiliki kesadaran moral mampu mengenali adanya nilai, norma, atau aturan yang berlaku dalam suatu Tindakan. Adapun ciri-ciri kesadaran moral yaitu: 1) Dapat membedakan antara benar dan salah, 2) Menyadari dampak moral dari suatu tindakan, 3) Mengenali konflik nilai dalam suatu situasi, 4) Tanggap terhadap isu-isu ketidakadilan atau ketidakwajaran.

b. Penalaran Moral (*Moral Reasoning*)

Penalaran moral merujuk pada kemampuan berpikir secara logis dan etis untuk mengevaluasi tindakan atau keputusan berdasarkan prinsip moral. Ini merupakan bagian penting dari proses pengambilan keputusan yang melibatkan pertimbangan nilai. Adapun ciri-ciri penalaran moral yaitu: 1) Mampu menjelaskan alasan moral suatu Tindakan, 2) Menggunakan logika dan prinsip etika dalam mengambil Keputusan, 3) Dapat melihat perbedaan antara keadilan dan kepentingan pribadi, 4) Menggunakan empati dan konsekuensi dalam argumentasi moral.

c. Perasaan Moral (*Moral Feeling*)

Perasaan moral adalah aspek afektif dari moralitas yang mencakup rasa empati, simpati, malu, bersalah, atau bangga yang muncul sebagai respons terhadap tindakan bermoral atau amoral. Adapun ciri-ciri perasaan moral yaitu: 1) Merasa bersalah saat berbuat salah, 2) Merasa bangga saat melakukan kebaikan, 3) Mampu merasakan penderitaan orang lain (empati), 4) Menyesal jika melanggar aturan atau menyakiti orang lain.

d. Perilaku Moral (*Moral Action*)

Perilaku moral adalah implementasi nyata dari nilai, penalaran, dan perasaan moral ke dalam tindakan yang sesuai dengan norma sosial

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan etika. Ini menunjukkan konsistensi antara pengetahuan moral dan tindakan nyata. Adapun ciri-ciri perilaku moral yaitu: 1) Bertindak jujur dan adil, 2) Konsisten antara perkataan dan perbuatan, 3) Menolong orang lain tanpa pamrih, 4) Berani menegakkan kebenaran.

Moral merupakan aspek penting dalam pendidikan karakter yang berkaitan dengan kemampuan individu dalam memahami nilai benar dan salah serta menerapkannya dalam perilaku sehari-hari. Kohlberg (2017) menjelaskan bahwa perkembangan moral individu berlangsung melalui tahapan-tahapan penalaran moral, mulai dari orientasi kepatuhan hingga prinsip etika universal.

Selain itu, Borba (2018) mengemukakan konsep *moral intelligence* yang mencakup kemampuan empati, hati nurani, kontrol diri, rasa hormat, kebaikan, toleransi, dan keadilan. Moral tidak hanya berada pada ranah kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan perilaku.

Narvaez dan Rest (2018) menegaskan bahwa kemampuan moral terdiri atas empat komponen utama, yaitu kesadaran moral, penalaran moral, motivasi moral, dan tindakan moral. Pendidikan moral yang efektif harus mampu mengintegrasikan keempat aspek tersebut dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan dasar dan madrasah, pengembangan moral menjadi bagian integral dari pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama melalui teks narasi, cerita rakyat, dan bacaan bermuatan nilai. Media pembelajaran yang bersifat reflektif dan kontekstual, seperti *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal, memungkinkan siswa memahami nilai moral tidak secara verbalistik, tetapi melalui pengalaman belajar yang bermakna.

### 3. Kearifan Lokal sebagai Sumber Literasi dan moral

Kearifan lokal memiliki peran penting dalam pembentukan literasi dan moral. menekankan bahwa pendidikan karakter yang dibentuk melalui nilai-nilai kearifan lokal dapat mendorong individu untuk berperilaku sesuai

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan nilai-nilai moral yang baik (Syahrial, 2015). Dalam konteks ini, kearifan lokal tidak hanya berfungsi sebagai sumber pengetahuan, tetapi juga sebagai pedoman perilaku yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran di Madrasah. juga menyoroti bahwa nilai-nilai budaya lokal dapat menjadi sumber pembelajaran yang bermakna bagi siswa, sehingga mereka dapat menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendidikan yang mengintegrasikan kearifan lokal dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang moralitas dan tanggung jawab sosial.

Penerapan literasi dan moral dalam pendidikan dapat dilakukan melalui berbagai metode, termasuk penggunaan media pembelajaran yang inovatif. menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai moral dan etika (Sudirgayasa, Surata, Sudiana, Maduriana & Gata., 2021).

Dengan menggunakan pendekatan yang relevan dengan budaya lokal, siswa dapat lebih mudah memahami dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka. menambahkan bahwa kearifan lokal berfungsi sebagai panduan perilaku yang bijaksana dan bernilai baik dalam masyarakat (Chairul, 2019). Oleh karena itu, integrasi kearifan lokal dalam kurikulum pendidikan dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan literasi dan moral yang lebih baik.

Meskipun terdapat banyak peluang untuk mengembangkan literasi dan moral melalui kearifan lokal, tantangan tetap ada. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya pemahaman dan pelatihan bagi guru dalam mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pembelajaran. menekankan pentingnya melestarikan budaya dan permainan tradisional melalui pendidikan untuk membangun karakter siswa. Oleh karena itu, pelatihan bagi pendidik dalam menggunakan kearifan lokal sebagai sumber pembelajaran sangat penting (Umam & Husain, 2024).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan Kearifan lokal memiliki peran penting dalam pembentukan literasi dan moral siswa.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pendidikan karakter yang berbasis nilai-nilai kearifan lokal dapat membentuk individu yang berperilaku sesuai dengan nilai-nilai moral yang baik. Selain sebagai sumber pengetahuan, kearifan lokal juga berfungsi sebagai pedoman perilaku yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran di Madrasah. Dengan pendekatan yang relevan dengan budaya lokal, siswa lebih mudah memahami dan menerapkan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran berbasis kearifan lokal menjadi salah satu metode efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap literasi dan moral. Integrasi kearifan lokal dalam kurikulum pendidikan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan literasi serta kesadaran moral dan sosial yang lebih baik. Namun, tantangan tetap ada, terutama dalam hal kurangnya pemahaman dan pelatihan bagi guru dalam mengimplementasikan kearifan lokal dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan bagi pendidik dalam menggunakan kearifan lokal sebagai sumber pembelajaran menjadi langkah penting untuk melestarikan budaya serta memperkuat karakter siswa.

#### 4. Perbedaan Moral dan Karakter

Secara konseptual, moral berkaitan dengan nilai, norma, dan prinsip tentang baik dan buruk yang menjadi pedoman individu dalam berpikir, merasakan, dan bertindak. Moral berfungsi sebagai standar etis yang digunakan seseorang untuk menilai apakah suatu tindakan dapat diterima atau tidak dalam konteks sosial dan budaya tertentu. Menurut Kohlberg (1984), moral berhubungan dengan penalaran moral, yaitu kemampuan individu dalam menilai benar dan salah berdasarkan prinsip keadilan dan nilai universal. Moral tidak hanya berada pada ranah kognitif, tetapi juga melibatkan aspek afektif dan perilaku yang tercermin dalam keputusan dan tindakan sehari-hari.

Sementara itu, Narvaez dan Rest (1995) memandang moral sebagai suatu sistem yang terdiri atas empat komponen utama, yaitu:

- a. Kesadaran moral (*moral awareness*),
- b. Penalaran moral (*moral reasoning*),

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Perasaan moral (*moral feeling*), dan
- d. Tindakan moral (*moral action*).

Dengan demikian, moral menekankan pada kemampuan individu dalam memahami, menilai, dan menerapkan nilai etis dalam situasi konkret (Narvaez & Rest, 1995). Dalam konteks pendidikan dasar dan madrasah, moral sering dikaitkan dengan proses internalisasi nilai, seperti kejujuran, tanggung jawab, empati, dan keadilan, yang ditanamkan melalui pembelajaran dan keteladanan (Lickona, 2013).

Berbeda dengan moral, karakter merujuk pada pola sikap, kebiasaan, dan perilaku yang relatif menetap dalam diri individu sebagai hasil dari proses internalisasi nilai yang berulang dan konsisten. Karakter merupakan wujud nyata dari nilai moral yang telah menjadi bagian dari kepribadian seseorang.

Lickona (1991) mendefinisikan karakter sebagai integrasi dari tiga komponen utama, yaitu *moral knowing* (pengetahuan moral), *moral feeling* (perasaan moral), dan *moral action* (tindakan moral). Karakter tidak hanya berkaitan dengan mengetahui nilai yang baik, tetapi juga memiliki kemauan dan kebiasaan untuk melakukan kebaikan tersebut secara konsisten.

Selanjutnya, Kemendikbud (2017) menjelaskan bahwa karakter adalah nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama, lingkungan, dan bangsa, yang tercermin dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan. Dengan demikian, karakter bersifat lebih aplikatif dan tampak dalam perilaku nyata dibandingkan moral yang lebih normatif dan konseptual. Dalam pendidikan, karakter sering dipahami sebagai hasil akhir dari pendidikan moral, karena karakter menunjukkan sejauh mana nilai moral telah tertanam dan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari siswa (Berkowitz & Bier, 2005)

Dalam penelitian ini, konsep moral digunakan untuk mengkaji kemampuan siswa dalam memahami dan menilai nilai-nilai baik dan buruk yang terkandung dalam teks pembelajaran Bahasa Indonesia. Sementara itu, konsep karakter digunakan untuk melihat implementasi nilai moral tersebut

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam sikap dan perilaku siswa, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati.

Secara teoretis, perbedaan antara moral dan karakter dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Moral bersifat konseptual dan normatif, berkaitan dengan pemahaman nilai benar dan salah, sedangkan karakter bersifat aplikatif, tercermin dalam kebiasaan dan tindakan nyata.
- b. Moral menekankan pada penilaian etis, sedangkan karakter menekankan pada konsistensi perilaku.
- c. Moral dapat dimiliki pada tataran pengetahuan dan sikap, tetapi belum tentu terwujud dalam tindakan, sedangkan karakter menunjukkan bahwa nilai moral telah terinternalisasi secara stabil.
- d. Moral merupakan landasan nilai, sedangkan karakter merupakan manifestasi nilai dalam kehidupan sehari-hari (Lickona, 2013).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa moral dan karakter memiliki hubungan yang saling berkaitan namun tidak identik. Moral menjadi dasar nilai dan pertimbangan etis, sementara karakter merupakan hasil dari proses pendidikan moral yang berhasil dan berkelanjutan.

## D. Digital Scrapbook

### 1. Pengertian Digital Scrapbook

*Scrapbook* berasal dari bahasa Inggris “*scrap*” yang berarti sisa, potongan dan “*book*” berarti buku. *Scrapbook* adalah seni menempel pada sebuah media yang biasa digunakan seperti kertas, seperti menempelkan foto, barang sisa, dan lainnya sesuai kreatifitas. Selain itu *scrapbook* dapat membuat catatan penting yang berkaitan dengan gambar, kata-kata atau rencana dan materi pelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran *scrapbook* yang dikemas dalam bentuk buku digital dengan potongan gambar yang menarik diharapkan dapat menambah kreatifitas dan keaktifan siswa, dengan begitu siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Nurpatama, & Faznur, 2023).

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Scrapbook* merupakan sebuah karya menempel dan menghias foto atau gambar di kertas sehingga terciptanya karya yang kreatif dan unik agar menarik untuk dibaca. *Scrapbook* sebagai media berbentuk buku yang interaktif karena penyajiannya terdiri dari tempelan gambar dan catatan penting yang apabila bagian tertentu dibuka dan ditarik dapat bergerak atau berubah bentuk (Delfia, Murjainah & Puji, 2022). Sementara itu, Ningrum & Fauziah (2021) mengatakan *digital scrapbook* adalah suatu program digital yang dirancang sebagai catatan materi dari berbagai sumber dibuat dengan tampilan yang menarik.

*Digital Scrapbook* disebut juga sebagai buku elektronik yang mengintegrasikan gambar dan teks yang diperoleh dari surat, artikel dan majalah dalam pembuatannya dibantu *software* dari komputer. Pengembangan media belajar *digital scrapbook* dirancang menarik dengan diselipkan narasi, gambar, audio dan video. Pembelajaran yang efisien membantu guru menyampaikan materi pada siswa guna menggali pengetahuan secara mandiri dengan menggunakan media. Penerapan media *digital scrapbook* lebih efektif, karena penyusunan materi sesuai dengan tujuan yang telah dirancang oleh guru. Penggunaan media dengan sistem operasi android lebih praktis dapat diakses menggunakan *smartphone* memudahkan siswa mengulangi kembali materi pembelajaran yang belum dipahami (Aini & Wicaksono, 2021).

Media pembelajaran *scrapbook* merupakan sebuah album foto yang menyajikan gambar serta materi pembelajaran yang dihias menggunakan teknik menempel foto. *Scrapbook* merupakan media visual karena didalam mediana menyajikan gambar atau foto. Media visual mempunyai peran penting dalam pembelajaran karena dapat memperlancar pemahaman serta memperkuat ingatan, selain itu media visual dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar. *Scrapbook* memiliki beberapa manfaat, diantaranya: membuat siswa menjadi lebih kreatif, mencurahkan hobi, dokumentasi, serta sarana untuk rekreasi dan penghilang stress (Kartina, Akrom & Farhurohman, 2021).

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai digital *scrapbook* maka dapat disimpulkan bahwa media digital *scrapbook* merupakan media yang dibuat menggunakan teknologi yang dirancang semenarik mungkin dengan menggunakan gambar, audio, video dan teks narasi yang dibuat seperti buku elektronik yang bisa digunakan dengan *android* ataupun komputer. Dengan *digital scrapbook* yang didesain semenarik mungkin untuk membantu siswa menjadikan media belajar yang mudah diakses melalui smartphone maupun komputer yang mudah dibawa, disebarkan, dan mudah digunakan.

## 2. Karakteristik *Digital Scrapbook*

Karakteristik digital *scrapbook* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Berbentuk buku digital.
- b. Tema harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c. Data yang dimasukkan dalam digital *scrapbook* harus fokus pada pokok pembahasan atau materi yang diajarkan.
- d. Tidak terlalu banyak hiasan, karena tujuan utamanya adalah sebagai media pembelajaran (Damayanti & Zuhdi, 2017).

*Digital scrapbook* sebagai program digital yang dirancang untuk mencatat materi dari berbagai sumber dengan tampilan yang menarik. Media ini memanfaatkan teknologi untuk menyajikan informasi secara interaktif, memungkinkan pengguna untuk mengakses materi pembelajaran dengan lebih mudah dan fleksibel. Penggunaan elemen multimedia seperti gambar, audio, dan video dalam *digital scrapbook* dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Anisa & Murjainah, 2022).

Bradley mendefinisikan *digital scrapbook* sebagai buku elektronik yang mengintegrasikan gambar dan teks yang diperoleh dari surat, artikel, dan majalah, dengan bantuan perangkat lunak komputer. Media ini dirancang untuk menyajikan informasi secara visual dan tekstual, sehingga memudahkan pengguna dalam memahami materi yang disampaikan. Penggunaan *software* komputer memungkinkan pembuatan digital

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

scrapbook yang lebih kreatif dan interaktif (Delfia, Murjainah & Puji, 2022).

*Digital scrapbook* memiliki beberapa karakteristik yaitu: 1) Mengatasi batasan ruang dan waktu dalam penyajian materi 2) Bersifat konkret dan realistis dalam menunjukkan pokok pembahasan. 3) Mencerminkan keunikan pemikiran dan aktivitas penulisnya. 4) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan langsung. 5) Bahan-bahan untuk membuat *scrapbook* mudah didapat dan tidak memerlukan peralatan khusus (Anisa, & Murjainah, 2022)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik utama dari *digital scrapbook* meliputi: 1) Berbentuk buku elektronik yang interaktif. 2) Mengintegrasikan gambar, teks, audio, dan video. 3) Tema dan konten sesuai dengan tujuan pembelajaran. 4) Fokus pada pokok pembahasan atau materi yang diajarkan. 5) Desain yang tidak berlebihan agar tidak mengalihkan perhatian dari materi utama.

Perkembangan teknologi informasi telah membawa transformasi besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan adaptif. Salah satu bentuk inovatif media pembelajaran yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan adalah *digital scrapbook*. Media ini menggabungkan elemen visual, teks, audio, dan interaktivitas dalam format digital yang menarik dan mudah diakses oleh siswa. Menurut Dewi & Setiawan (2021), media digital scrapbook memungkinkan penyajian materi yang lebih personal dan bermakna, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Karakteristik *digital scrapbook* yang fleksibel dan visual menjadikannya sangat cocok untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kemampuan literasi. Pembelajaran literasi tidak hanya menuntut pemahaman terhadap bacaan, tetapi juga keterampilan menyusun gagasan, mengekspresikan diri secara tertulis, serta memahami konteks sosial dan budaya dalam bahasa. Menurut Fitri, Nasution, & Sahat. (2020), media yang menyajikan teks dan visual secara

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbarik sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terpadu, seperti *digital scrapbook*, terbukti dapat meningkatkan minat baca dan kemampuan memahami isi bacaan secara lebih mendalam.

Selain aspek literasi, media *digital scrapbook* juga berpotensi memperkuat pendidikan moral siswa. Hal ini menjadi sangat relevan dalam konteks pendidikan dasar di madrasah, di mana pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berorientasi pada penguasaan bahasa, tetapi juga pembentukan karakter. Jika konten media digital tersebut berbasis kearifan lokal, maka nilai-nilai moral, budaya, dan keagamaan yang hidup dalam masyarakat akan lebih mudah diinternalisasi oleh siswa. Menurut Wulandari, Handayani, & Saputra. (2023), integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran efektif membentuk karakter siswa, karena menghadirkan contoh konkret dari lingkungan sosial mereka sendiri.

Kearifan lokal memiliki peran penting dalam pendidikan karakter. Seperti dijelaskan oleh Umam & Husain (2024), nilai-nilai lokal seperti gotong royong, hormat kepada orang tua, kejujuran, dan tanggung jawab, dapat menjadi dasar pembelajaran moral yang kontekstual dan relevan. Dengan memasukkan cerita rakyat dan nilai-nilai budaya lokal Riau dalam media *digital scrapbook*, siswa akan belajar mengenali dan menghargai identitas budaya mereka sendiri, sekaligus mengembangkan sikap moral yang sesuai dengan norma masyarakat.

Penggunaan *digital scrapbook* sangat sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21 yang cenderung visual, *digital native*, dan menyukai eksplorasi mandiri. Media berbasis teknologi yang mendukung personalisasi dan visualisasi memiliki daya tarik tinggi bagi siswa SD, serta dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar. Media *digital scrapbook* memungkinkan siswa untuk menelusuri informasi, memahami cerita, dan menafsirkan nilai moral melalui tampilan multimedia yang kaya dan menyenangkan (Putra, Nugroho & Lestari, 2022).

Dukungan literatur lain menunjukkan bahwa media *digital scrapbook* efektif meningkatkan hasil belajar dan keterampilan literasi siswa. Penelitian oleh Amelia & Fitriyah (2020) menunjukkan bahwa

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penggunaan *digital scrapbook* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD mampu meningkatkan kemampuan menulis narasi dan memperkaya kosa kata siswa. Hal ini diperkuat oleh temuan dari Puspitasari, Rahmawati, & Kurniawan (2023), yang menyatakan bahwa media *digital scrapbook* mampu mengintegrasikan unsur cerita, nilai moral, dan gambar ilustratif secara utuh, sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna.

Dalam konteks MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru, yang berada di lingkungan dengan kekayaan budaya lokal Riau, pemanfaatan media digital scrapbook berbasis kearifan lokal menjadi sangat tepat. Tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami isi materi Bahasa Indonesia, tetapi juga memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai luhur dari budaya mereka sendiri. Dengan demikian, media ini secara bersamaan berkontribusi terhadap penguatan kemampuan literasi dan pembentukan karakter moral siswa, yang keduanya merupakan aspek esensial dalam pengembangan kompetensi abad ke-21.

### 3. Kelebihan dan Kelemahan *Digital Scrapbook*

#### a. Kelebihan *Digital Scrapbook*

Terdapat beberapa kelebihan dari *digital scrapbook*, antara lain:

- 1) Menarik, *digital scrapbook* disusun dari berbagai foto, gambar, catatan penting, dan beberapa hiasan. Sehingga tampilannya akan terlihat indah dan menarik.
- 2) Bersifat realistis dalam menunjukkan pokok pembahasan, dengan *digital scrapbook*, kita dapat menyajikan sebuah objek yang terlihat nyata melalui gambar atau foto. Karena gambar atau foto dapat memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, dengan demikian kita dapat lebih mudah mengetahui dan mengingatnya dengan lebih baik.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, media *digital scrapbook* dapat menjadi salah satu solusi mengenai banyaknya peristiwa atau objek yang sulit disajikan secara langsung dan sulit diulang.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Mudah dibuat, cara pembuatan *digital scrapbook* tidaklah sulit. Kita hanya perlu menyusun dan memadupadankan antara gambar, catatan, dan hiasan sedemikian rupa. Sehingga kebanyakan orang akan mampu membuat *digital scrapbook* sendiri.
- 5) Bahan yang digunakan untuk membuat *digital scrapbook* mudah didapatkan. Karena kita bisa menggunakan gambar atau foto yang mudah didapatkan baik dari koleksi foto ataupun kita dapat dari internet.
- 6) Dapat dibuat atau didesain sesuai keinginan, *digital scrapbook* dapat dibuat atau didesain sesuai keinginan pembuatnya. Misalnya gambar, foto, catatan, warna, tulisan, dan lain sebagainya (Damayanti & Zuhdi, 2017).

Febriani, & Kadarisman menemukan bahwa penggunaan *digital scrapbook* sebagai media pembelajaran efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Kelebihan *digital scrapbook* meliputi:

- 1) Memberi pengalaman baru: Penggunaan media *digital* memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran.
- 2) Mengatasi kebosanan: *digital scrapbook* yang interaktif dan menarik dapat mengatasi kebosanan dalam pembelajaran.
- 3) Mudah dibagikan: *digital scrapbook* dapat dengan mudah dibagikan melalui media online (Febriani & Kadarisman, 2025).

Puspita menyebutkan bahwa media *digital scrapbook* memiliki kelebihan seperti: 1) Menarik dan realistis: *Digital Scrapbook* dapat menampilkan detail gambar atau foto yang memudahkan pemahaman. 2) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang: Dapat menjadi solusi untuk menyajikan peristiwa atau objek yang sulit dihadirkan secara langsung. 3) Mudah dibuat: Tidak memerlukan peralatan khusus dan bahan-bahannya mudah didapatkan (Puspitasari, Rahmawati, & Kurniawan, 2023).

Mengembangkan media *digital scrapbook* sebagai inovasi dalam pembelajaran. Mereka menemukan kelebihan seperti:

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbarik sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Menarik perhatian: *Digital Scrapbook* yang dihiasi dengan foto, kata, dan gambar menarik dapat meningkatkan minat belajar.
- 2) Bersifat realistis: Menunjukkan detail objek yang memudahkan pemahaman.
- 3) Mudah dibuat dan didesain sesuai keinginan: Memberikan ruang bagi kreativitas pembuatnya (Cholifah, & Fauziah, 2021).

b. Kelemahan *Digital Scrapbook*

Adapun kelemahan *digital scrapbook* Kelemahannya antara lain: 1) Memerlukan perangkat elektronik yaitu akses *digital scrapbook* membutuhkan perangkat elektronik yang kompatibel. 2) Keterbatasan interaksi fisik: Tidak ada interaksi fisik seperti pada buku cetak (Febriani, & Kadarisman, 2025).

Kekurangan *digital scrapbook*, adapun kelemahan antara lain:

- 1) Waktu yang digunakan relatif lama untuk membuat *digital scrapbook*, waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan *digital scrapbook* relatif lama tergantung dari kerumitan penyusunannya. Semakin rumit rancangan dan penyusunan media *digital 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 bahasan (materi) sehingga kegiatan pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif.
- 3) Harus menggunakan kuota internet, yang pada kenyataannya belum seluruhnya wilayah yang ada di Indonesia terjangkau internet. Selain itu orang tua juga harus mengeluarkan biaya tambahan untuk membeli kuota internet (Damayanti & Zuhdi, 2017).

Kekurangan *digital scrapbook* antara lain: 1) Waktu pembuatan yang lama: Memerlukan kreativitas tinggi yang memakan waktu. 2) Gambar yang berlebihan: Dapat mengalihkan perhatian siswa dari materi utama (Umam & Husain, 2024).

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, *digital scrapbook* memiliki sejumlah kelebihan, seperti meningkatkan motivasi dan minat belajar melalui tampilan yang menarik dan interaktif, kemudahan dalam pembuatan dan desain sesuai keinginan, serta kemampuan untuk mengatasi keterbatasan waktu dan ruang dalam penyajian materi. Namun, terdapat beberapa kelemahan, antara lain waktu pembuatan yang relatif lama, risiko penggunaan gambar atau elemen yang terlalu kompleks sehingga dapat mengurangi fokus pada materi, serta kebutuhan akan keterampilan teknologi dan akses terhadap perangkat elektronik serta koneksi internet yang memadai. Oleh karena itu, dalam penerapannya, perlu diperhatikan perencanaan yang matang dan penyesuaian dengan kondisi serta kebutuhan siswa untuk memaksimalkan manfaat dari penggunaan *digital scrapbook* sebagai media pembelajaran.

#### 4. Urgensi Pengembangan Media *Digital Scrapbook*

Perkembangan teknologi *digital* telah mendorong transformasi signifikan dalam praktik pembelajaran, termasuk dalam pemilihan dan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran tidak lagi dipahami sekadar sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi sebagai sarana strategis untuk membangun pengalaman belajar yang bermakna, reflektif, dan kontekstual bagi peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak, khususnya untuk menjawab keterbatasan media pembelajaran yang selama ini digunakan di sekolah dasar dan madrasah.

##### a. Keterbatasan Media Pembelajaran Konvensional (Buku Teks)

Media pembelajaran konvensional seperti buku teks masih mendominasi pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. Buku teks umumnya menyajikan materi secara linear, bersifat informatif, dan berfokus pada penguasaan aspek kognitif. Meskipun buku teks memiliki keunggulan dari segi sistematika materi dan kesesuaian kurikulum, namun media ini memiliki keterbatasan dalam

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

menumbuhkan keterlibatan aktif siswa, kemampuan reflektif, serta integrasi nilai moral dan konteks budaya lokal (Mayer, 2021).

Selain itu, buku teks cenderung belum mengakomodasi karakteristik siswa sekolah dasar yang bersifat visual, imajinatif, dan membutuhkan pengalaman belajar yang konkret. Penyajian materi yang minim visual interaktif menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang terdorong untuk membaca secara mendalam. Akibatnya, kemampuan literasi yang berkembang sering kali masih berada pada level permukaan, belum menyentuh aspek interpretatif, kritis, dan reflektif terhadap isi bacaan (Suyono et al., 2021).

Dari sisi moral, buku teks umumnya menyampaikan nilai secara normatif dan deskriptif tanpa memberikan ruang refleksi personal kepada siswa. Nilai moral belum diintegrasikan secara eksplisit dalam aktivitas membaca dan menulis, sehingga internalisasi nilai belum berlangsung secara optimal.

b. Keterbatasan Media Digital Umum

Seiring berkembangnya teknologi, berbagai media digital mulai digunakan dalam pembelajaran, seperti video pembelajaran, presentasi *PowerPoint*, dan aplikasi belajar daring. Media *digital* umum ini memiliki keunggulan dalam aspek visual dan daya tarik, namun masih menyisakan sejumlah keterbatasan. Banyak media *digital* dikembangkan secara parsial, hanya menekankan aspek penyampaian informasi atau hiburan, tanpa integrasi yang utuh antara literasi, moral, dan konteks budaya siswa (Dede, 2020).

Media *digital* yang bersifat umum juga cenderung tidak kontekstual, karena materi yang disajikan bersifat generik dan kurang merepresentasikan realitas sosial serta budaya lokal siswa. Akibatnya, siswa kesulitan mengaitkan isi pembelajaran dengan pengalaman hidup mereka sehari-hari. Selain itu, media digital umum sering kali belum dirancang untuk mendorong proses refleksi moral, karena tidak disertai

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbarik sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan pertanyaan pemantik, aktivitas reflektif, atau ruang ekspresi personal siswa (Putra et al., 2022).

Dengan demikian, meskipun media digital umum lebih menarik dibandingkan buku teks, media ini belum sepenuhnya menjawab kebutuhan pembelajaran yang integratif, reflektif, dan berbasis konteks budaya lokal.

c. *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal sebagai Media Integratif

*Digital scrapbook* berbasis kearifan lokal hadir sebagai bentuk pengembangan media pembelajaran yang menjawab keterbatasan media konvensional dan media *digital* umum. *Digital scrapbook* tidak hanya menyajikan materi secara visual dan *digital*, tetapi juga mengintegrasikan teks naratif, ilustrasi, nilai moral, serta konteks budaya lokal secara utuh dan sistematis (Puspitasari et al., 2023).

Sebagai media integratif, *digital scrapbook* dirancang untuk mengembangkan kemampuan literasi dan moral secara simultan. Dari aspek literasi, *digital scrapbook* mendorong siswa untuk membaca teks secara aktif, memahami makna, menginterpretasikan pesan, serta mengekspresikan kembali pemahaman melalui aktivitas reflektif dan naratif. Proses ini sejalan dengan konsep literasi abad ke-21 yang menekankan pemahaman mendalam, berpikir kritis, dan komunikasi bermakna (OECD, 2019).

Dari aspek moral, *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal menyajikan cerita rakyat, nilai budaya, dan ilustrasi yang dekat dengan kehidupan siswa. Penyajian ini memungkinkan siswa merefleksikan nilai benar dan salah, mengembangkan empati, serta memahami konsekuensi moral dari suatu tindakan dalam konteks nyata kehidupan sosial dan budaya mereka (Wulandari et al., 2023).

Berbeda dengan media sebelumnya, *digital scrapbook* bersifat reflektif, karena dirancang tidak hanya untuk dibaca, tetapi juga untuk direnungkan. Pertanyaan reflektif, narasi kontekstual, dan visual budaya lokal membantu siswa menginternalisasi nilai moral secara

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

personal dan bermakna. Selain itu, *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal bersifat kontekstual, karena materi yang disajikan berasal dari budaya yang dikenal siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna (Umam & Husain, 2024).

Dengan demikian, pengembangan media *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal merupakan langkah strategis untuk menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi, tetapi juga menanamkan nilai moral secara reflektif dan kontekstual. Media ini menjembatani kesenjangan antara pembelajaran ideal dan praktik pembelajaran di lapangan, serta menjadi bentuk konkret inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah.

## 5. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Analisis kebutuhan merupakan tahap awal yang krusial dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam penelitian pengembangan (*Research and Development*). Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang ideal dengan kondisi faktual di lapangan, sehingga media yang dikembangkan benar-benar relevan, fungsional, dan sesuai dengan karakteristik pengguna (Reiser & Dempsey, 2018).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah, pengembangan media *digital scrapbook* didasarkan pada kebutuhan nyata siswa dan guru, tuntutan materi pembelajaran yang mengintegrasikan literasi dan moral, serta konteks budaya lokal yang melekat pada kehidupan peserta didik. Oleh karena itu, analisis kebutuhan media pembelajaran *digital scrapbook* dalam penelitian ini ditinjau dari beberapa sisi berikut.

### a. Bagian yang Dianalisis

Analisis kebutuhan media pembelajaran *digital scrapbook* mencakup empat sisi utama, yaitu kebutuhan siswa, kebutuhan guru, kebutuhan materi pembelajaran, dan kebutuhan konteks pembelajaran.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keempat aspek ini saling berkaitan dan menjadi dasar rasional pengembangan media. Menurut Branch (2021), pengembangan media pembelajaran yang efektif harus mempertimbangkan karakteristik pengguna, kemudahan implementasi, kesesuaian materi, serta konteks sosial-budaya tempat pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran yang tidak dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan cenderung bersifat tidak kontekstual, sulit digunakan, dan kurang berdampak terhadap peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, *digital scrapbook* dalam penelitian ini dikembangkan sebagai respons atas keterbatasan media pembelajaran konvensional yang masih dominan berbasis teks dan belum mengintegrasikan unsur visual, nilai moral, dan kearifan lokal secara terpadu.

b. Kebutuhan Siswa (Visual dan Kontekstual)

Siswa sekolah dasar, khususnya kelas V Madrasah Ibtidaiyah, berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan secara visual, naratif, dan dekat dengan pengalaman sehari-hari (Mayer, 2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia yang hanya mengandalkan buku teks sering kali kurang mampu menarik perhatian siswa dan belum sepenuhnya mendukung pengembangan kemampuan literasi secara mendalam.

Media *digital scrapbook* dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan visual siswa melalui penyajian teks yang dipadukan dengan gambar ilustratif, warna, dan tata letak yang menarik. Visualisasi ini membantu siswa memahami isi bacaan, mengaitkan makna teks dengan konteks nyata, serta meningkatkan daya ingat dan minat baca (Fitri et al., 2020).

Selain itu, siswa juga membutuhkan pembelajaran yang kontekstual. Materi yang dikaitkan dengan lingkungan sosial dan budaya siswa terbukti lebih mudah dipahami dan bermakna. *Digital scrapbook* berbasis kearifan lokal menghadirkan cerita rakyat, nilai

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

budaya, dan fenomena lokal yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga proses literasi tidak bersifat abstrak, melainkan kontekstual dan reflektif (Wulandari et al., 2023).

c. Kebutuhan Guru (Mudah Digunakan)

Dari sisi guru, media pembelajaran yang dikembangkan harus bersifat praktis, mudah digunakan, dan tidak memerlukan keterampilan teknis yang kompleks. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa sebagian guru Madrasah Ibtidaiyah masih mengalami keterbatasan dalam penggunaan media digital yang rumit dan membutuhkan waktu lama dalam persiapannya (Sutrisno & Handayani, 2022).

Oleh karena itu, *digital scrapbook* dikembangkan dengan memanfaatkan platform yang user-friendly seperti *Canva*, yang memungkinkan guru menyusun materi secara fleksibel tanpa harus memiliki keahlian desain tingkat lanjut. Media ini juga dapat digunakan secara berulang, dibagikan dengan mudah, serta disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Menurut Dede (2020), kemudahan penggunaan media *digital* merupakan faktor penting agar guru bersedia mengintegrasikannya secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

d. Kebutuhan Materi (Integrasi Literasi dan Moral)

Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bertujuan mengembangkan keterampilan berbahasa, tetapi juga menjadi sarana internalisasi nilai-nilai moral dan karakter. Namun, pada praktiknya, literasi dan moral sering diajarkan secara terpisah, sehingga siswa kesulitan mengaitkan kemampuan membaca dengan pembentukan sikap dan perilaku (Suyono et al., 2021).

*Digital scrapbook* dikembangkan untuk menjawab kebutuhan ini dengan mengintegrasikan teks bacaan, ilustrasi visual, dan pertanyaan reflektif yang mengandung nilai moral. Melalui narasi cerita dan aktivitas literasi berbasis refleksi, siswa tidak hanya memahami isi teks, tetapi juga diajak menalar, merasakan, dan menerapkan nilai-nilai moral seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati. Integrasi ini

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sejalan dengan pandangan Narvaez dan Rest (2018) yang menekankan bahwa pengembangan moral efektif dilakukan melalui pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual.

e. Kebutuhan Konteks (Kearifan Lokal)

Konteks budaya merupakan aspek penting dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Kearifan lokal mengandung nilai-nilai luhur yang relevan dengan kehidupan siswa dan menjadi sumber pembelajaran moral yang autentik. Namun, pemanfaatan kearifan lokal dalam media pembelajaran masih terbatas dan belum terintegrasi secara sistematis (Umam & Husain, 2024).

Pengembangan *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal bertujuan untuk menghadirkan materi pembelajaran yang sesuai dengan identitas budaya siswa. Cerita rakyat dan nilai budaya Melayu Riau dimasukkan ke dalam media sebagai sumber teks literasi sekaligus sarana penanaman nilai moral. Pendekatan ini membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia melalui konteks yang akrab, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berakar pada lingkungan sosialnya (Suryandewi & Suniasih, 2022).

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook* merupakan kebutuhan nyata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. Media ini dikembangkan untuk menjawab kebutuhan siswa akan pembelajaran visual dan kontekstual, kebutuhan guru akan media yang mudah digunakan, kebutuhan materi yang mengintegrasikan literasi dan moral, serta kebutuhan konteks yang berbasis kearifan lokal. Dengan demikian, pengembangan *digital scrapbook* bukan sekadar inovasi teknologis, melainkan solusi pedagogis yang relevan, kontekstual, dan berorientasi pada peningkatan kualitas pembelajaran secara holistik.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbarik sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 6. Hubungan *Digital Scrapbook* dengan Literasi dan Moral

*Digital scrapbook* sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar dalam mengembangkan kemampuan literasi dan moral siswa secara terpadu. Media ini menyajikan teks, gambar, ilustrasi visual, serta aktivitas reflektif dalam satu kesatuan yang bermakna, sehingga mendorong siswa untuk tidak hanya membaca secara mekanis, tetapi juga memahami, menafsirkan, dan memaknai nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, *digital scrapbook* berfungsi sebagai sarana penguatan keterampilan berbahasa sekaligus wahana internalisasi nilai moral secara kontekstual dan reflektif.

### a. Hubungan *Digital Scrapbook* dengan Literasi

Hubungan *digital scrapbook* dengan literasi dapat dijelaskan melalui proses literasi aktif yang terjadi selama siswa berinteraksi dengan media tersebut. Literasi tidak hanya dipahami sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami makna, menginterpretasikan informasi, serta mengekspresikan gagasan secara reflektif (Batubara et al., 2024).

#### 1) Membaca Teks

*Digital scrapbook* menyajikan teks bacaan yang dikemas secara visual dan naratif, sehingga menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat baca. Penyajian teks yang dipadukan dengan gambar dan ilustrasi membantu siswa memahami konteks bacaan, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan konkret-operasional. Media visual terbukti mampu meningkatkan pemahaman bacaan dan daya ingat siswa terhadap informasi yang dibaca (Mayer, 2021).

#### 2) Memahami Makna

Melalui kombinasi teks, gambar, dan konteks cerita, *digital scrapbook* memfasilitasi pemahaman makna secara lebih mendalam. Siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga menafsirkan pesan yang terkandung di dalamnya. Proses ini sejalan

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan konsep literasi kritis yang menekankan kemampuan memahami pesan tersurat dan tersirat dalam teks serta mengaitkannya dengan pengalaman pribadi dan lingkungan sosial siswa (Puspitasari et al., 2023).

### 3) Menulis Refleksi

*Digital scrapbook* mendorong siswa untuk menuliskan kembali pemahaman mereka dalam bentuk ringkasan, tanggapan, atau refleksi sederhana. Aktivitas ini melatih kemampuan menulis sekaligus kemampuan berpikir reflektif. Menurut Suyono et al. (2021), kegiatan menulis reflektif setelah membaca merupakan strategi efektif untuk memperkuat pemahaman literasi karena siswa aktif mengonstruksi makna dari teks yang dibaca.

Dengan demikian, *digital scrapbook* berfungsi sebagai media literasi yang menstimulasi keterampilan membaca, memahami, dan menulis secara terpadu, sehingga mendukung pengembangan literasi abad ke-21 pada siswa sekolah dasar.

### b. Hubungan *Digital Scrapbook* dengan Moral

Selain berkontribusi terhadap literasi, *digital scrapbook* juga memiliki hubungan yang kuat dengan pengembangan kemampuan moral siswa. Media ini tidak hanya menyajikan materi akademik, tetapi juga memuat nilai-nilai moral yang dikemas melalui cerita, ilustrasi, dan pertanyaan reflektif.

#### 1) Cerita Bermuatan Nilai

*Digital scrapbook* memungkinkan penyajian cerita rakyat, narasi kontekstual, dan kisah berbasis kearifan lokal yang sarat dengan nilai moral seperti kejujuran, tanggung jawab, empati, dan kepedulian sosial. Cerita bermuatan nilai terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep benar dan salah secara konkret dan dekat dengan kehidupan mereka (Wulandari et al., 2023).

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2) Pertanyaan Reflektif

Penyematan pertanyaan reflektif dalam *digital scrapbook*, seperti “Apa sikap tokoh yang patut diteladani?” atau “Apa yang seharusnya kamu lakukan jika berada pada situasi tersebut?”, mendorong siswa untuk berpikir secara moral dan etis. Aktivitas refleksi ini membantu siswa mengembangkan penalaran moral serta kesadaran terhadap dampak tindakan terhadap orang lain (Narvaez & Rest, 2018).

## 3) Internalisasi Empati dan Tanggung Jawab

Melalui proses membaca cerita, memahami konflik moral, dan merefleksikan nilai yang terkandung, siswa mengalami proses internalisasi nilai moral. *Digital scrapbook* memfasilitasi pembelajaran moral yang tidak bersifat doktrinal, tetapi berbasis pengalaman belajar yang bermakna. Menurut Borba (2018), internalisasi empati dan tanggung jawab lebih efektif ketika siswa diajak memahami nilai melalui pengalaman reflektif, bukan sekadar nasihat verbal. Dengan demikian, *digital scrapbook* berperan sebagai media reflektif yang membantu siswa mengembangkan kesadaran moral, empati, dan tanggung jawab sosial secara bertahap dan berkelanjutan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *digital scrapbook* memiliki hubungan yang erat dan saling menguatkan dengan kemampuan literasi dan moral siswa. Dari sisi literasi, media ini mendorong aktivitas membaca bermakna, pemahaman teks, serta keterampilan menulis reflektif. Dari sisi moral, *digital scrapbook* memfasilitasi internalisasi nilai melalui cerita bermuatan moral, pertanyaan reflektif, serta pengalaman belajar yang kontekstual. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya relevan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa, tetapi juga efektif dalam membentuk karakter dan moral siswa secara holistik, khususnya pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 7. Hubungan *Digital Scrapbook* dengan Pengembangan Literasi dan Moral Siswa

Adapun hubungan *digital scrapbook* dengan pengembangan literasi dan moral siswa dapat dijelaskan di dalam tabel berikut ini:

**Tabel II. 2 Hubungan *Digital Scrapbook* Dengan Literasi Dan Moral**

Komponen <i>Digital Scrapbook</i>	Fungsi Literasi	Fungsi Moral
Teks cerita (cerita rakyat Riau)	Membaca, memahami isi, menafsirkan makna	Menyerap nilai (jujur, tanggung jawab, gotong royong)
Pertanyaan refleksi	Menyimak tanggapan, berpikir kritis	Mengembangkan empati dan kesadaran moral

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan, dapat ditegaskan bahwa penelitian ini tidak hanya memanfaatkan media *digital scrapbook* yang telah ada, melainkan mengembangkan media pembelajaran *digital scrapbook* baru yang dirancang secara sistematis dan berlandaskan pada teori literasi, teori perkembangan moral, serta nilai-nilai kearifan lokal. Pengembangan media ini dilakukan dengan mengintegrasikan prinsip literasi abad ke-21, aspek penalaran dan tindakan moral, serta konteks budaya lokal Riau ke dalam desain, isi, dan aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, *digital scrapbook* yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak sekadar berfungsi sebagai media penyampai materi, tetapi sebagai media pembelajaran inovatif berbasis teori yang secara sadar dirancang untuk meningkatkan kemampuan literasi dan moral siswa secara kontekstual dan bermakna.

### B. Kearifan Lokal

#### 1. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal berasal dari dua kata yang memiliki makna tersendiri, yaitu kearifan yang lebih dikenal dengan istilah *wisdom* serta lokal (*local*). Kearifan lokal atau *local wisdom* secara umum dapat dipahami sebagai seperangkat gagasan setempat yang bermuatan bijaksana, penuh kearifan, memiliki nilai tinggi dan baik yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakat. Kearifan lokal adalah aktivitas masyarakat setempat yang

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berlangsung dalam kurun waktu yang panjang sebagai cara pandang dan nilai-nilai yang melekat dalam memecahkan masalah kehidupan. Kearifan lokal berbentuk nilai-nilai dan norma-norma, tradisi, kepercayaan, mitos, ritual-ritual, adat, kesenian, karya sastra, simbol-simbol dan peraturan setempat yang melekat dan menjadi pedoman hidup bermasyarakat. Sebagai bangsa yang majemuk dan memiliki beragam adat istiadat, kearifan lokal berpadu pada kehidupan masyarakat Indonesia, baik dalam bidang Alam, budaya, politik, ekonomi dan pendidikan. Setiap daerah di Indonesia memiliki adat istiadat, budaya tersendiri yang pastinya terdapat kearifan lokal pada setiap daerah tersebut. Sebagai pedoman dan memecahkan persoalan hidup bermasyarakat, kearifan lokal dapat diterapkan dalam praktik Pendidikan (Alpusari, Copriady, Anggriani, Marhadi, Erlisnawati, Guslinda, & Fatmawilda, 2014).

Gagasan pengembangan pendidikan dengan mengintegrasikan kearifan lokal (*local wisdom*) berpedoman bahwa setiap masyarakat memiliki strategi yang dapat dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu strategi mengenalkan budaya atau kearifan lokal masyarakat di Indonesia yaitu dengan mengintegrasikan muatan-muatan nilai kearifan lokal dalam pembelajaran. Pengenalan terhadap kearifan lokal sebaiknya dilakukan sejak usia madrasah, yaitu pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Pembelajaran Bahasa Indonesia berintegrasi nilai kearifan lokal di Indonesia menjadi salah satu alternatif yang dapat diberikan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengenalkan dan mencintai budaya sendiri. Kearifan lokal merupakan suatu kebiasaan masyarakat yang dilakukan secara turun temurun sehingga menjadi ciri khas dari daerah tersebut.

Kearifan lokal merupakan bagian dari masyarakat yang dapat dikaitkan dengan materi Bahasa Indonesia sebagai sumber belajar, dan juga sebagai penanaman nilai-nilai karakter siswa. Nilai-nilai karakter yang dapat dikembangkan meliputi nilai *religious*, gotong-royong, kerja keras, dan sebagainya. Kearifan lokal memiliki tiga potensi yaitu potensi alam,

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

potensi sosial, potensi budaya. Pada dasarnya kearifan lokal teruji secara alamiah dan niscaya bernilai baik karena kebiasaan tersebut merupakan tindakan Alam yang berulang-ulang dan mengalami penguatan (Puspitasari, Rahmawati, & Kurniawan, 2023).

Budaya lokal sendiri ialah kebiasaan yang tumbuh berkembang di lingkungan masyarakat serta diakui oleh masyarakat, suku bangsa setempat umumnya kebudayaan berkembang secara turun temurun. Diturunkan oleh nenek moyang masing-masing (Parapat & Aritonang, 2019). Sedangkan budaya menurut Budiyanto ialah sebagai wujud tradisi, kebiasaan, bahasa, keyakinan, nilai-nilai norma, dan berpikir yang teratur dalam masyarakat serta diturunkan dari generasi ke generasi dan meneruskan identitas pada kelompok pendukungnya yang berlaku di wilayah tertentu (Budiyanto, 2017).

Kearifan lokal tidak lepas dari bahasa masyarakat yang merupakan bagian dari budaya. Kearifan lokal umumnya diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya, yang terdapat dalam cerita, peribahasa, lagu, dan permainan tradisional. Salah satu upaya yang dapat diterapkan dengan memasukkan nilai-nilai kearifan lokal adalah metode merancang, membuat dan meningkatkan bahan ajar berbasis nilai-nilai kearifan lokal (Prahesti & Fauziah, 2022). Sementara itu, Hadi & Ginanjar (2021) mengatakan bahwa proses pembelajaran dengan menjadikan kearifan lokal penting diwujudkan karena kearifan lokal sudah mulai terabaikan, hal ini terlihat dari sikap keseharian yang tidak mewujudkan nilai-nilai kearifan lokal dan tergerusnya kearifan lokal oleh tatanan kehidupan yang memiliki nilai-nilai pragmatis kapitalistik.

Keterikatan antara pembelajaran dan kearifan lokal dapat dijelaskan melalui pasal 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pembelajaran Nasional, yaitu Pembelajaran nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Kuatnya ikatan nilai budaya daerah, dengan pendidikan nasional, karena Pancasila merupakan perwujudan atau

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

manifestasi dari nilai-nilai kehidupan bangsa Indonesia yang digali dari warga negara Indonesia, yang di dalamnya tercantum nilai-nilai berupa kearifan lokal dan nilai-nilai universal.

Uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam penerapan pembelajaran terdapat beberapa bentuk interaksi alam yang terjalin, semacam interaksi yang memberi dan menerima berbagai aspek budaya, seperti kearifan lokal, kepercayaan, nilai, pengetahuan, keahlian, ikatan struktural, dan sistem simbol. Berbagai aspek budaya tersebut tentunya berinteraksi dengan penyelenggaraan pendidikan, khususnya dalam proses belajar dan pembelajaran. Jadi dapat dipahami kearifan lokal merupakan suatu budaya yang ada di lingkungan masyarakat yang ada secara turun temurun dan diikuti oleh masyarakat yang dianggap baik sebagai kearifan lokal yang ada di daerah. Kearifan lokal berupa budaya atau adat istiadat yang ada dalam masyarakat dan juga kekayaan yang menjadi ciri khas dari daerah tersebut. Dalam penelitian ini akan membahas mengenai kearifan lokal daerah Provinsi Riau.

## 2. Konsep Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal

Pendidikan berbasis kearifan lokal ialah sesuai dengan yang telah termaktub dalam undang-undang nasional yaitu Undang - undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab bangsa (Puspitasari, Rahmawati, & Kurniawan, 2023).

Manfaat pendidikan yang berbasis kepada kearifan lokal antara lain yaitu: 1) Melahirkan generasi-generasi yang kompeten dan bermartabat. 2) Merefleksikan nilai-nilai budaya. 3) Berperan serta dalam membentuk

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

karakter bangsa. 4) Ikut berkontribusi demi terciptanya identitas bangsa. 5) Ikut andil dalam melestarikan budaya bangsa (Puspitasari, Rahmawati, & Kurniawan, 2023).

Pendidikan kearifan lokal sebagai usaha sadar dalam merencanakan pembelajaran sesuai dengan potensi daerah masing-masing. Tujuan melestarikan kearifan lokal, guna mengembangkan potensi siswa dalam mengembangkan kognitif, afektif, serta psikomotorik dalam dirinya untuk membangun dan menjaga kekayaan lokal di Indonesia.

Kearifan lokal memiliki indikator terdiri atas yaitu kesopansantunan, kejujuran, kesetiakawanan sosial, kerukunan, penyelesaian konflik, komitmen, pikiran positif, rasa Syukur, kerja keras, peduli lingkungan, disiplin, pendidikan, kesehatan, gotong royong, pengelolaan gender, pelestarian dan kreativitas budaya (Nofasari, Tartiyoso & Sari, 2022).

Ki Hadjar Dewantara menekankan bahwa pendidikan harus berpijak pada budaya dan kearifan lokal agar siswa tidak tercerabut dari akar budayanya. Menurutnya, pendidikan yang baik adalah yang memerdekakan manusia serta menyesuaikan dengan nilai-nilai adat, tradisi, dan lingkungan setempat. Ia juga mengembangkan konsep *Tri Nga* (Ngerti, Ngrasa, Nglakoni) yang mencerminkan pembelajaran berbasis pengalaman dan kebijaksanaan lokal. Dalam pandangannya, pendidikan berbasis kearifan lokal berperan dalam membentuk karakter dan identitas bangsa. Konsep ini sejalan dengan filosofi *Tut Wuri Handayani*, di mana pendidik mendampingi siswa agar tumbuh sesuai dengan jati diri budayanya (Maisaroh & A'yun, 2024).

Paulo Freire dalam bukunya *Pedagogy of the Oppressed* menekankan pentingnya pendidikan yang kontekstual, yakni pendidikan yang sesuai dengan lingkungan sosial dan budaya siswa. Pendidikan harus memberdayakan masyarakat dengan menggunakan elemen budaya lokal sebagai media pembelajaran. Ia menolak pendekatan pendidikan yang menempatkan siswa sebagai objek pasif (*banking education*). Menurutnya,

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kearifan lokal dapat menjadi alat bagi masyarakat untuk memahami realitas sosial mereka dan bertindak untuk perubahan. Pendidikan berbasis kearifan lokal harus bersifat dialogis dan melibatkan komunitas dalam proses pembelajaran (Fahmi, Alfiah, Prasetya & Adienk, 2021).

Hilda Taba mengembangkan teori kurikulum yang menekankan bahwa pendidikan harus mempertimbangkan lingkungan sosial dan budaya siswa. Ia berpendapat bahwa kurikulum berbasis kearifan lokal harus dikembangkan secara induktif, dimulai dari pengalaman konkret siswa, kemudian dikembangkan ke dalam konsep yang lebih luas. Dalam pendidikan berbasis kearifan lokal, metode belajar harus interaktif dan partisipatif, di mana siswa dapat mengeksplorasi nilai-nilai budaya yang relevan dengan kehidupan mereka. Ia juga menekankan pentingnya pelibatan masyarakat dalam perancangan kurikulum agar lebih kontekstual dan aplikatif (Kamil, Putri & Sukiman, 2023).

John Dewey mengembangkan konsep *progressive education* yang menekankan bahwa pendidikan harus relevan dengan kehidupan nyata siswa. Menurutnya, pembelajaran berbasis pengalaman dan lingkungan sosial sangat penting dalam membentuk pemahaman dan keterampilan siswa. Ia berpendapat bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal memungkinkan siswa untuk belajar dari pengalaman langsung di komunitas mereka. Dewey juga menekankan bahwa pendidikan harus bersifat demokratis, di mana siswa memiliki kesempatan untuk aktif dalam pembelajaran berbasis budaya dan tradisi lokal (Hasbullah, 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, pendidikan berbasis kearifan lokal memiliki beberapa prinsip utama:

- a. Kontekstual dan Berbasis Budaya. Pendidikan harus berpijak pada nilai-nilai dan budaya lokal agar tidak terlepas dari akar tradisi Masyarakat.
- b. Memberdayakan dan Membentuk Identitas. Pendidikan berbasis kearifan lokal membantu siswa mengenali dan mempertahankan identitas budaya serta membentuk karakter yang kuat.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Berbasis Pengalaman dan Partisipatif. Proses pembelajaran harus melibatkan interaksi langsung dengan lingkungan sosial dan budaya sekitar serta bersifat demokratis.
- d. Integrasi dengan Kurikulum. Kurikulum harus dikembangkan secara induktif dari pengalaman lokal menuju pemahaman yang lebih luas.

Dengan demikian, pendidikan berbasis kearifan lokal tidak hanya memperkaya wawasan siswa, tetapi juga memperkuat keberlanjutan budaya dan membentuk masyarakat yang lebih berdaya serta memiliki identitas yang kuat.

### 3. Landasan Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal

Secara yuridis, telah dikeluarkan kebijakan-kebijakan guna mengembangkan kearifan lokal dalam pendidikan, sebagai berikut:

- a. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 BAB XIV Pasal 50 ayat 5 menegaskan bahwa pemerintah kabupaten/kota mengelola pendidikan dasar dan menengah, serta satuan pendidikan yang berbasis pendidikan lokal.
- b. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 pasal 34, bahwa Pendidikan berbasis keunggulan lokal adalah pendidikan yang diselenggarakan setelah memenuhi Standar Nasional Pendidikan dan diperkaya dengan keunggulan kompetitif dan/atau komparatif daerah.
- c. Peraturan Pemerintah Nomor Nomor 17 Tahun 2010 pasal 35 ayat 2, bahwa “Pemerintah kabupaten/kota melaksanakan dan/atau memfasilitasi perintisan program dan/atau satuan pendidikan yang sudah atau hampir memenuhi Standar Nasional Pendidikan untuk dikembangkan menjadi program dan/atau satuan pendidikan bertaraf internasional dan/atau berbasis keunggulan lokal”.
- d. Renstra Kemendiknas 2010-2014 bahwa: Pendidikan harus menumbuhkan pemahaman tentang pentingnya keberlanjutan dan keseimbangan ekosistem, yaitu pemahaman bahwa manusia adalah bagian dari ekosistem. Pendidikan harus memberikan pemahaman tentang nilai-nilai tanggung-jawab Alam dan natural untuk memberikan

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

gambaran pada siswa bahwa mereka adalah bagian dari sistem Alam yang harus bersinergi dengan manusia lain dan bagian dari sistem alam yang harus bersinergi dengan alam beserta seluruh isinya (Republik Indonesia, 2003).

#### 4. Fungsi Pendidikan dalam Kearifan Lokal

Suminto menekankan bahwa integrasi nilai-nilai budaya dan kearifan lokal dalam pendidikan bahasa dan seni memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan dan menanamkan nilai-nilai positif dalam diri mereka. Melalui interaksi dengan konteks sosial-budaya, siswa dapat menciptakan makna yang autentik berdasarkan pengetahuan yang dimiliki dan informasi baru yang diperoleh selama proses pendidikan. Dengan menghadirkan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran, siswa diharapkan tidak hanya memahami, tetapi juga mengalami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut melalui proses *knowing, doing, dan being* yang terintegrasi (Manik, S. A, 2024).

Secara umum kearifan lokal memiliki fungsi yaitu sebagai berikut:

- a. Sebagai penanda identitas.
- b. Sebagai elemen perekat kohesi alam.
- c. Sebagai unsur budaya yang tumbuh dari bawah, eksis dan berkembang dalam masyarakat.
- d. Berfungsi memberikan warna kebersamaan bagi komunitas tertentu.
- e. Dapat mengubah pola pikir dan hubungan timbal balik individu dan kelompok dengan meletakkannya di atas *common ground* (istilah yang merujuk pada pemahaman, keyakinan, atau nilai-nilai yang sama di antara dua pihak atau lebih dalam percakapan, diskusi, atau hubungan sosial).
- f. Mampu terbangunnya kebersamaan dan mekanisme bersama untuk mempertahankan diri dari terjadinya gangguan atau perusak solidaritas kelompok (Wafiqni & Nuraini, 2018)

Yuan Cahyani menjelaskan bahwa kearifan lokal memiliki beberapa fungsi penting dalam pendidikan, antara lain:

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Konservasi dan pelestarian sumber daya alam.
- b. Pengembangan sumber daya manusia.
- c. Pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan.
- d. Sebagai petuah, kepercayaan, sastra, dan pantangan. Dengan mengintegrasikan kearifan lokal dalam pendidikan, siswa dapat memahami dan menghargai nilai-nilai yang ada dalam masyarakat mereka, sehingga mampu menjaga keseimbangan alam dan melestarikan budaya setempat (Mahfuz, 2019).

Nurjannah menekankan bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal bertujuan untuk memanfaatkan keunggulan lokal dalam aspek ekonomi, budaya, teknologi informasi dan komunikasi, bahasa, ekologi, dan lain-lain untuk pengembangan potensi siswa. Dengan memasukkan aspek kearifan lokal ke dalam pendidikan, siswa dapat mengetahui potensi daerah mereka, memahami aspek-aspek terkait, dan mampu mengembangkan potensi tersebut di masa mendatang. Hal ini memungkinkan siswa untuk bersaing secara global tanpa melupakan nilai-nilai lokal yang menjadi ciri khas daerah dan bangsa Indonesia (Ismail, Siraj & Abdurrahman, 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas fungsi pendidikan berbasis kearifan lokal memiliki peran penting dalam:

- a. Mengembangkan potensi siswa melalui pemanfaatan keunggulan lokal.
- b. Melestarikan dan mengembangkan budaya serta ilmu pengetahuan setempat.
- c. Membantu siswa memahami dan menghargai nilai-nilai yang ada dalam masyarakat mereka.
- d. Menjaga keseimbangan alam dan lingkungan melalui konservasi sumber daya alam.
- e. Mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan global tanpa melupakan identitas lokal mereka.

Dengan demikian, integrasi kearifan lokal dalam pendidikan tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga berkontribusi



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada pelestarian budaya dan lingkungan, serta pengembangan masyarakat yang berkelanjutan.

### 5. Ciri-ciri Pendidikan dalam Kearifan Lokal

Pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang mengajarkan siswa untuk selalu konkret dengan apa yang mereka hadapi. Dengan dihadapkan pada masalah dan situasi nyata, siswa akan semakin tertantang untuk menanggapi secara kritis. Pendekatan ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam memahami dan memecahkan permasalahan yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari (Fahmi, Alfiyah, Prasetya & Adienk, 2021).

Suwito, seperti yang dikutip oleh Wagiran, mengemukakan bahwa pendidikan kearifan lokal meliputi:

- a. Pengakuan eksistensi manusia sejak dalam kandungan.
- b. Pendidikan harus berbasis kebenaran dan keluhuran budi, menjauhkan dari cara berpikir yang tidak benar dan tergesa-gesa.
- c. Pengembangan ranah moral, spiritual, dan afektif, bukan hanya kognitif dan psikomotorik.
- d. Sinergitas antara pendidikan budaya dan wisata perlu dikembangkan secara sinergis dalam pendidikan yang berkarakter (Noor, 2020).

Menurut Rusilowati, pembelajaran berbasis kearifan lokal adalah mengintegrasikan kearifan lokal dalam mata pelajaran yang dilakukan dengan cermat sehingga dapat terintegrasi secara harmonis. Dengan demikian, tidak ada tumpang tindih atau kelebihan muatan. Pendekatan ini menekankan pentingnya penggabungan nilai-nilai lokal ke dalam kurikulum tanpa membebani siswa (Anggraini & Hasnawati, 2023).

Tjahjono Widarmanto menekankan bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai kebudayaan Indonesia. Pendidikan ini mengedepankan karakter religius, etis, harmoni, toleransi, menghormati kemajemukan, dan menjiwai ke-Indonesiaan. Kearifan lokal sebagai basis pendidikan harus diaktualisasikan kembali

sesuai kondisi zaman sehingga bisa diterima semua kalangan (Suarningsih, 2019).

Berdasarkan pendapat di atas menyatakan bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal memiliki ciri-ciri utama sebagai berikut:

- a. Kontekstual dan Relevan: Pendidikan ini menekankan pembelajaran yang terkait langsung dengan situasi nyata yang dihadapi siswa, sehingga mendorong respons kritis dan pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.
- b. Pengembangan Holistik: Selain aspek kognitif, pendidikan ini juga fokus pada pengembangan moral, spiritual, dan afektif siswa, menjadikannya individu yang berkarakter luhur.
- c. Integrasi Nilai Lokal: Menggabungkan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam kurikulum secara harmonis tanpa menambah beban, sehingga siswa dapat memahami dan menghargai budaya lokal mereka.
- d. Pemanfaatan Lingkungan Sosial: Memanfaatkan lingkungan sosial dan budaya siswa sebagai sumber belajar, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual.
- e. Penguatan Identitas Budaya: Mengedepankan nilai-nilai kebudayaan Indonesia, seperti religiusitas, etika, harmoni, toleransi, dan penghormatan terhadap keberagaman, guna memperkuat identitas nasional.

## 6. Kearifan Lokal Melayu

Adapun cerita rakyat di Provinsi Riau yang jelaskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Legenda Putri Kaca Mayang

Legenda Putri Kaca Mayang adalah salah satu cerita rakyat terkenal dari Provinsi Riau yang berasal dari daerah Pekanbaru. Kisah ini bermula dari seorang putri cantik bernama Kaca Mayang, anak dari seorang raja yang bijaksana. Putri Kaca Mayang dikenal tidak hanya karena kecantikannya, tetapi juga karena kebaikan dan kelembutan hatinya. Banyak pangeran dari berbagai kerajaan ingin meminangnya,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

namun sang putri belum menemukan sosok yang sesuai dengan keinginannya.

Suatu hari, datanglah seorang pemuda gagah bernama Gema Diraja dari negeri seberang yang tulus mencintai Putri Kaca Mayang. Mereka saling jatuh cinta, namun hubungan mereka tidak direstui oleh kakak sang putri yang bernama Tun Peran. Tun Peran menganggap Gema Diraja tidak pantas karena bukan berasal dari keturunan bangsawan tinggi. Akibatnya, Gema Diraja ditangkap dan dihukum berat. Putri Kaca Mayang sangat sedih, tetapi ia tidak mampu melawan keputusan keluarganya.

Karena tekanan keluarga dan perasaan yang tidak sanggup menanggung penderitaan, Putri Kaca Mayang akhirnya jatuh sakit dan meninggal dunia dengan hati yang hancur. Kepergiannya menyisakan duka mendalam bagi rakyat kerajaan. Kisah tragis ini menjadi simbol cinta sejati yang terhalang oleh status sosial dan kekuasaan. Hingga kini, legenda Putri Kaca Mayang tetap hidup dalam budaya masyarakat Riau dan menjadi bagian dari warisan kearifan lokal yang mengajarkan nilai kejujuran, kesetiaan, dan perjuangan cinta yang tulus.

#### b. Legenda Danau Bokuok

Pada zaman dahulu, di lembah hijau yang masih banyak pepohonan besar dan aliran sungai kecil, terdapat sebuah kampung nelayan-petani yang hidup tentram di tepi Sungai Kampar. Warga kampung itu bekerja keras membajak ladang dan memancing ikan di sungai yang tenang. Suatu hari, datanglah seorang perempuan tua yang membawa sebuah keranjang besar isinya buah-buahan dan hasil hutan, lalu ia menetap di pinggir sungai, menerima tumpangan dari penduduk kampung. Ia tidak mempunyai anak, namun ia selalu membantu warga, membagikan buah dan buah hutan ketika panen melimpah.

Waktu terus berlalu, alam mulai berubah. Tepian sungai yang dulu landai mulai terkikis oleh arus, tebing-tebing longsor karena banyak kayu ditebang untuk ladang baru. Suatu malam, ketika hujan

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

deras dan angin kencang menerjang, tebing di salah satu lubuk sungai runtuh dan air meluap ke daratan. Penduduk kampung yang terbangun oleh gemuruh air melihat bagaimana aliran sungai memperlebar dirinya hingga membentuk cekungan yang besar, lalu air menggenang menjadi danau yang dalam dan tenang. Dari tempat genangan itu terdengar suara air yang “kuok... kuok...” ketika air menghantam tebing yang runtuh itu maka orang zaman dahulu mulai menyebut tempat itu “Bakuok” atau “Bokuok”, tanda dari bunyi alam tersebut.

Dengan terbentuknya danau baru itu, kampung nelayan-petani itu terpaksa bergeser sedikit ke pinggir tebing yang lebih aman. Namun perempuan tua yang dulu menetap tidak ikut pindah, ia tetap tinggal di dekat bibir danau sambil memandangi air yang kini membentang luas. Malam demi malam ia termenung, lalu dalam hati ia menunduk, berdoa agar danau itu menjadi berkah bagi kampung dan alam. Air yang tenang memantulkan sinar bulan, pepohonan rindang berbisik oleh angin, dan ikan-ikan besar mulai muncul di kedalaman danau yang berbentuk cekungan.

Suatu pagi, perempuan tua itu mengundang seluruh warga kampung ke tepi danau. Ia berkata bahwa danau ini bukan sekadar hasil bencana alam, melainkan tanda bahwa alam mengingatkan manusia untuk bersikap arif dan menjaga lingkungan. Ia memberi pesan bahwa warga harus memancing dan mengambil hasil alam dengan penuh rasa syukur, tidak boleh rakus. Ia mengingatkan bahwa hidup berdampingan dengan air, tebing, dan hutan membutuhkan kebersamaan. Penduduk mendengarkan dengan khidmat, lalu membuat kesepakatan: tidak akan menebang pohon secara sembarangan, tebing akan ditanami pohon, dan setiap beberapa waktu mereka akan berhenti menangkap ikan supaya populasi danau tidak habis.

Seiring waktu, tradisi itu berubah menjadi ritual bersama yang dikenal dengan nama Maawuo yakni menangkap ikan secara bersama-sama di danau, dengan alat tradisional, dan terlebih dahulu

melaksanakan doa dan adat sebagai penghormatan alam. Warga kampung dari berbagai dusun berkumpul, membawa jala, bubu, dan tangkul ke tepi danau, menikmati kebersamaan, dan hasil tangkapan dibagi rata. Danau-yang dahulu hasil keruntuhan dan air meluap sekarang menjadi simbol persatuan, gotong-royong, dan kearifan lokal yang diwariskan dari perempuan tua itu.

Ketika generasi muda tumbuh dan kampung mulai diakses oleh orang luar sebagai lokasi wisata, maka danau itu Danau Bokuok menjadi lebih dikenal. Orang datang bersantai di anjungan tepi danau, menikmati panorama air yang tenang dan pepohonan di sekelilingnya. Namun pesan perempuan tua itu tetap dikenang: danau ini adalah amanah alam, bukan sekadar tempat hiburan. Warga dan pengunjung diingatkan untuk tidak merusak tebing, tidak mengotori air, dan selalu menjaga keseimbangan antara manusia dan alam.

Akhirnya, kisah Danau Bokuok menyeru pada satu pelajaran moral: bahwa alam bisa berubah bila manusia tidak hati-hati, namun perubahan itu juga bisa menjadi berkah bila disikapi dengan adab, tanggung jawab, dan kebersamaan. Danau yang terbentuk karena longsor yang tak terkendali, kini menjadi wadah kebersamaan dan identitas budaya. Bila kita mendengar suara “kuok... kuok...” di balik riak air atau terpikir akan bunyi tebing yang runtuh zaman dahulu, maka kita diingatkan akan satu hal: bahwa manusia dan alam adalah mitra yang mesti saling menghargai.

c. Legenda Lancang Kuning

Legenda Lancang Kuning merupakan cerita rakyat yang berasal dari Provinsi Riau dan telah menjadi bagian penting dari warisan budaya Melayu. Kisah ini berkisah tentang seorang pemuda bernama Tengku Umar, putra seorang raja dari Kerajaan Siak. Karena iri dan takut akan kecerdasan serta kepemimpinan Umar, saudara tirinya yang bernama Tengku Laut membuat fitnah yang menyebabkan Umar diusir dari istana. Dalam pengasingannya, Umar tidak patah semangat. Ia

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membangun sebuah kapal besar berwarna kuning keemasan yang dinamakan "Lancang Kuning", sebagai lambang harapan, keberanian, dan cita-cita tinggi.

Setelah selesai membangun kapal tersebut, Umar berlayar dan akhirnya berhasil menjadi saudagar sukses. Berkat kerja keras dan kepemimpinannya, ia dikenal di berbagai wilayah. Suatu ketika, Kerajaan Siak dilanda ancaman dari musuh besar. Karena tidak ada yang mampu memimpin peperangan, rakyat meminta bantuan kepada Tengku Umar. Dengan kapal Lancang Kuning, Umar kembali ke tanah kelahirannya dan memimpin pasukan kerajaan hingga berhasil mengalahkan musuh. Rakyat kemudian mengakui kepemimpinannya dan mengangkatnya menjadi raja, menggantikan ayahandanya yang telah wafat.

Legenda ini penuh dan kuat nilai moral, seperti semangat pantang menyerah, keadilan, dan keberanian untuk memperjuangkan kebenaran. Lancang Kuning sendiri kini menjadi simbol budaya dan sejarah di Provinsi Riau, bahkan dijadikan nama kapal legendaris dan maskot kebanggaan daerah tersebut. Kisah ini mengajarkan bahwa meski seseorang dijatuhkan oleh fitnah dan kesulitan, dengan niat baik, kerja keras, dan kejujuran, ia dapat bangkit dan meraih kejayaan.

d. Legenda Batu Belah Batu Bertangkup

Legenda Batu Belah Batu Bertangkup merupakan salah satu cerita rakyat yang terkenal dari Provinsi Riau. Kisah ini bermula dari seorang ibu yang sangat menyayangi anak-anaknya, terutama anak laki-lakinya yang bernama Malin. Suatu hari, ibu tersebut memasak telur ikan yang sangat ia sukai, tetapi karena permintaan Malin yang begitu mendesak, ia merelakan telur itu untuk anaknya. Namun, setelah memakannya, Malin tidak menghargai pengorbanan ibunya dan bahkan mencaci maki sang ibu karena hanya memasak makanan sederhana. Ibu itu sangat kecewa dan merasa tidak dihargai oleh anak yang telah ia besarkan dengan susah payah.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dengan hati yang remuk, ibu tersebut pergi ke sebuah tempat yang dikenal dengan nama Batu Belah. Di sana, ia menangis dan memohon agar batu tersebut membelah dan melannya agar ia terbebas dari penderitaan batinnya. Tak lama kemudian, batu itu benar-benar terbuka dan melannya hidup-hidup. Malin yang mengetahui peristiwa itu, menyesal sejadi-jadinya, namun semuanya sudah terlambat. Batu itu telah menutup kembali dan tak bisa dibuka lagi. Konon, tempat tersebut masih dapat ditemukan hingga kini sebagai saksi bisu dari kisah memilukan tersebut.

Cerita ini sarat dengan pesan moral, terutama tentang pentingnya berbakti kepada orang tua dan menghargai pengorbanan mereka. Legenda Batu Belah Batu Bertangkup menjadi warisan budaya lisan yang diturunkan secara turun-temurun di masyarakat Riau, dan sering dijadikan sebagai bahan pembelajaran karakter bagi anak-anak. Kisah ini juga memperkuat nilai-nilai budaya Melayu yang menjunjung tinggi kesantunan, empati, dan kasih sayang dalam kehidupan keluarga.

e. Legenda Putri Tujuh (Asal Usul Nama Dumai)

Legenda Putri Tujuh adalah cerita rakyat yang berasal dari Kota Dumai, Provinsi Riau, yang mengisahkan tentang tujuh orang putri cantik dari Kerajaan Seri Bunga Tanjung. Kerajaan ini dipimpin oleh seorang raja yang bijaksana dan memiliki tujuh orang putri yang sangat disayangi. Suatu ketika, kerajaan mereka mendapat ancaman dari Raja Aceh yang ingin meminang salah satu dari ketujuh putri tersebut. Namun karena pinangan itu disampaikan secara paksa dan dengan niat yang tidak tulus, Raja Seri Bunga Tanjung pun menolaknya.

Penolakan tersebut membuat Raja Aceh murka dan melancarkan serangan ke Kerajaan Seri Bunga Tanjung. Dalam kondisi genting, sang raja bersama para pengawal kerajaan memutuskan untuk menyembunyikan ketujuh putri di sebuah tempat rahasia agar tidak jatuh ke tangan musuh. Namun sayangnya, tempat persembunyian itu kemudian diketahui musuh, dan demi menjaga kehormatan diri serta

kerajaan, ketujuh putri tersebut memilih mengakhiri hidupnya secara tragis dengan menenggelamkan diri di dalam telaga yang kini dikenal sebagai Telaga Putri Tujuh.

Peristiwa sedih ini meninggalkan duka yang mendalam bagi rakyat dan keluarga kerajaan. Masyarakat setempat kemudian mengenang peristiwa tersebut sebagai bagian penting dari sejarah dan budaya lokal. Kata “Dumai” diyakini berasal dari kata “berdumi” atau “berlindung” yang merujuk pada tindakan menyembunyikan putri-putri tersebut. Hingga kini, legenda Putri Tujuh tetap hidup dalam ingatan masyarakat Riau dan menjadi bagian dari identitas budaya Dumai.

## F. Pembelajaran Bahasa Indonesia

### 1. Pentingnya Literasi dan moral dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif tidak hanya berfokus pada keterampilan berbahasa, tetapi juga pada pengembangan karakter siswa. menunjukkan bahwa pendidikan yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dapat memperkuat perilaku sosial remaja dan membentuk karakter yang baik (Iswatiningsih, 2019).

### 2. Tantangan dalam Pengembangan Literasi dan moral

Meskipun penting, pengembangan literasi dan moral dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menghadapi berbagai tantangan. mencatat bahwa kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa sering kali disebabkan oleh metode yang monoton dan kurang relevan. Secara keseluruhan, literasi dan moral merupakan aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang harus diperhatikan. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dan menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan literasi dan moral yang baik. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan keterampilan berbahasa mereka, tetapi juga membentuk karakter yang kuat dan bertanggung jawab dalam menghadapi tantangan sosial di masa depan.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbarik sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## G. Penelitian Relevan

Adapun penelitian relevan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yulia Darniyanti, Muhammad Subhan, Yuliska Hoiriyanti (2023) dengan judul pengembangan media video animasi pada muatan IPS menggunakan aplikasi *capcut* di kelas V SDN 01 Koto Baru. Penelitian di latar belakang oleh beberapa permasalahan antara lain pertama sulitnya guru mengembangkan media video animasi pembelajaran khususnya untuk pembelajaran IPS materi karakteristik Geografi di Indonesia, kedua guru merasa kesulitan dalam pengembangan media di sekolah, ketiga siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran khususnya muatan karena pembelajaran IPS banyak mengandung teorinya. Salah satu upaya yang bisa menarik daya tarik siswa dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi yang dapat menunjang siswa agar belajar dengan baik. Maka dari itu penulis tertarik mengembangkan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *capcut* di Sekolah dasar. Dengan tujuan agar guru dan siswa memiliki cukup media pembelajaran yang memadai. Jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian dan Pengembangan merupakan proses dan Langkah-langkah penelitian untuk mengembangkan produk yang ada, maupun produk baru yang nantinya dapat dipertanggung jawabkan. Mengembangkan sebuah produk sebuah video pembelajaran. Motode penelitian (*research and development* (R&D) Penelitian dan Pengembangan digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan diuji keefektifannya. Model pengembangan yang digunakan adalah pengembangan ADDIE “Model ADDIE ini dipilih karena salah satu desain pengembangan bahan ajar yang sering digunakan dalam pengembangan ADDIE ini mempunyai 5 bagian yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya: Tahap *Analysis* (Analisis), tahap *Design* (Perencanaan), Tahap *Development* (Pengembangan), tahap *Implementation* (Implementasi), tahap *Evaluation* (Evaluasi). Hasil dari peneliitian validasi media video animasi materi karakteristik geografis di Indonesia di kelas V

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada uji validasi oleh dua validator ahli. Validasi Bahasa oleh dosen 80,00% masuk kedalam kategori sangat valid. Validasi media oleh dosen 93,33% masuk kedalam kategori sangat valid. Validasi materi oleh dosen 90,00% masuk dalam kategori sangat valid. Adapun persamaan dalam penelitian yaitu metode penelitian, jenjang pendidikan. Adapun perbedaan dalam penelitian ini yaitu waktu penelitian, objek penelitian, tempat penelitian, dan mata pelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ain Muzid dan Safrida Napitupulu (2022) dengan judul penelitian pengembangan Media *Scrapbook* berbasis budaya batak dalam pembelajaran tema daerah tempat tinggalku Kelas IV di SD Swasta Islam Nur Ihsan. Media berfungsi sebagai sumber belajar yang memberikan suatu pesan dan sebagai alat yang menunjang dalam proses pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran siswa dapat mengerti dengan baik penggunaan media, tidak hanya sebagai rangsangan bagi siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan suatu pengetahuan yang terarah. Penelitian ini yang akan dilakukan peneliti memiliki tujuan sebagai berikut: untuk dapat mengetahui kelayakan media *Scrapbook* pada pembelajaran tema daerah tempat tinggalku yang layak. Objek dalam penelitian ini ialah tema daerah tempat tinggalku kelas IV di SD Swasta Islam Nur Ihsan. Waktu Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Teknik pengumpulan data yang digunakan Wawancara, Angket. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan model pengembangan R&D dengan 3 tahap yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*). Telah menghasilkan produk media *scrapbook* berbasis budaya batak. Berdasarkan kelayakan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* berbasis budaya batak dalam pelajaran tematik layak digunakan, dan dijadikan media pembelajaran didalam kelas. Hal ini dikarenakan media *Scrapbook* dapat lebih menarik perhatian dan menambah minat belajar siswa dalam pembelajaran tematik.

Adapun persamaan dalam penelitian yaitu metode penelitian, jenjang Pendidikan, dan objek penelitian. Adapun perbedaan dalam penelitian ini yaitu waktu penelitian, tempat penelitian, dan mata pelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Syifa Fauziah Noer, Zerri Rahman Hakim, Sigit Setiawan (2022) dengan judul penelitian pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis *canva* pada Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran tematik. Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional, kurang bervariasi serta belum menerapkan pendekatan kontekstual secara maksimal dalam materi maupun gambar yang disajikan dalam pembelajaran tematik sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran *digital* berupa *digital scrapbook* berbasis *canva* pada pendekatan kontekstual dalam pembelajaran tematik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan, kelayakan, dan respon siswa pada media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis *Canva* pada pendekatan kontekstual dalam pembelajaran tematik di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D yaitu *define, design, develop* dan *dessiminate*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B SDN Tamansari 07 sejumlah 18 orang. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa lembar wawancara, lembar validasi, dan lembar angket respon siswa. Hasil penelitian pengembangan *Digital Scrapbook* berbasis *Canva* memperoleh rata-rata skor dari ahli media sebesar 88,18% dengan kategori sangat layak, ahli materi sebesar 92,22% dengan kategori sangat layak, dan ahli bahasa sebesar 77,00% dengan kategori layak. Adapun rata-rata skor respon siswa sebesar 80,09% dengan kategori baik. Dengan demikian, *digital scrapbook* berbasis *canva* pada pendekatan kontekstual dalam pembelajaran tematik layak dikembangkan dan digunakan di kelas IV Sekolah Dasar. Adapun persamaan dalam penelitian yaitu metode penelitian, jenjang pendidikan,

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbarui sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan objek penelitian. Adapun perbedaan dalam penelitian ini yaitu waktu penelitian, tempat penelitian dan mata pelajaran.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Yuwirda Saimona, Feniareny, Bambang Hermansyah, Mega Prasrihamni (2022) dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* berbasis cerita dongeng untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Memiliki tujuan yaitu untuk menghasilkan media digital *scrapbook* berbasis cerita dongeng pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 235 Palembang yang valid, praktis dan efek potensial. Jenis Penelitian menggunakan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Adapun subjek pada penelitian ini siswa kelas IV SD yang berjumlah *one to one* sebanyak 4 siswa dan *small group* sebanyak 8 siswa. *Instrument* pengumpulan data berupa lembar validasi media oleh validator, lembar angket praktis dari siswa dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata sebesar 85,3% dengan kategori sangat valid, dari hasil angket respon siswa yaitu *one to one* sebesar 89,5% dan *small group* 87,1% dengan kategori sangat praktis, dan hasil uji test soal dengan hasil 86,6% dengan kategori sangat efek potensial. Berdasarkan hasil validasi, hasil kepraktisan, dan hasil keefek potensial disimpulkan bahwa media *digital scrapbook* ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun persamaan dalam penelitian yaitu metode penelitian, jenjang pendidikan, dan objek penelitian. Adapun perbedaan dalam penelitian ini yaitu waktu penelitian, tempat penelitian dan mata Pelajaran.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Sindi Amelia, M. Taheri Akhbar, Susanti Faipri Selegi (2025), dengan judul penelitian Pengembangan Media Pengayaan Berbasis Cerita Rakyat Sumatera Selatan “Legenda Pulau Kemaro” Sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pengayaan berbasis cerita rakyat Sumatera Selatan “Legenda Pulau Kemaro” sebagai media literasi bagi siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini dilandasi oleh rendahnya minat literasi siswa serta terbatasnya ketersediaan media bacaan kontekstual

yang mengandung nilai budaya lokal. Penelitian menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dari Thiagarajan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data pada penelitian ini untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk yang akan dibuat. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 137 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pengayaan yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas berdasarkan penilaian ahli dan uji coba kepada siswa kelas IV SD Negeri 137 Palembang. Media ini mampu meningkatkan minat baca siswa serta memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal secara menarik dan kontekstual. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam upaya meningkatkan literasi siswa sekolah dasar melalui pendekatan berbasis kearifan lokal. Memiliki persamaan pada fokus pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal serta tujuan meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Keduanya menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan serta menekankan validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk. Perbedaannya terletak pada bentuk media, konteks, dan cakupan tujuan. Penelitian Sindi Amelia dkk. mengembangkan media pengayaan berbasis cerita rakyat “Legenda Pulau Kemaro” dengan sasaran siswa kelas IV SD dan fokus utama pada peningkatan minat baca dan literasi. Sementara itu, tesis ini mengembangkan media *digital scrapbook* interaktif berbasis kearifan lokal Melayu Riau untuk siswa kelas V MI, dengan tujuan yang lebih luas, yaitu meningkatkan kemampuan literasi sekaligus moral siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

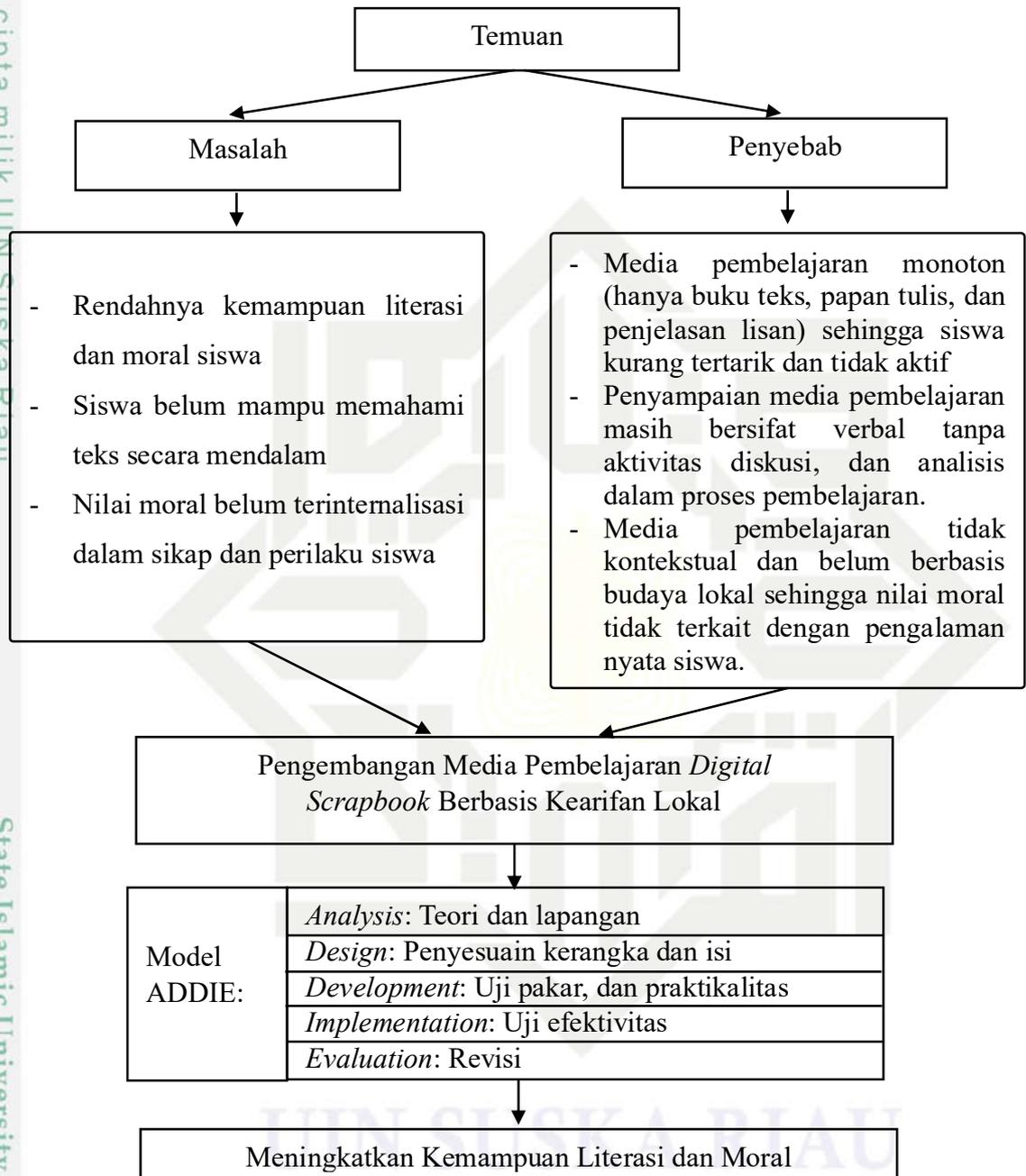
## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## H. Kerangka Berpikir



**Bagan II. 1 Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir penelitian ini disusun berdasarkan hubungan logis antara temuan masalah di lapangan, faktor penyebab, solusi yang ditawarkan, serta dampak yang diharapkan. Kerangka ini berangkat dari hasil observasi awal dan kajian teori yang menunjukkan adanya permasalahan dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru, khususnya terkait kemampuan literasi dan moral siswa.

Berdasarkan temuan di lapangan, kemampuan literasi siswa masih tergolong rendah, yang ditunjukkan oleh ketidakmampuan siswa memahami teks bacaan secara mendalam, menarik makna dari isi bacaan, serta mengaitkan informasi yang diperoleh dengan konteks kehidupan sehari-hari. Selain itu, nilai moral yang disampaikan dalam pembelajaran belum terinternalisasi secara optimal dalam sikap dan perilaku siswa. Kondisi ini terlihat dari masih lemahnya sikap tanggung jawab, empati, dan refleksi moral siswa terhadap materi yang dipelajari. Temuan ini sejalan dengan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara OECD (OECD, 2019), serta penelitian yang menyatakan bahwa rendahnya literasi berimplikasi pada lemahnya pembentukan karakter siswa (Febriani & Kadarisman, 2024).

Rendahnya kemampuan literasi dan moral siswa tersebut disebabkan oleh beberapa faktor utama. Pertama, penggunaan media pembelajaran yang masih monoton dan didominasi buku teks menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kedua, penyampaian nilai moral cenderung bersifat verbal dan normatif, sehingga siswa hanya menerima nilai sebagai nasihat tanpa kesempatan untuk memahami dan merefleksikannya secara mendalam. Ketiga, materi pembelajaran belum disajikan secara kontekstual dan belum berbasis budaya lokal, sehingga materi terasa jauh dari pengalaman hidup siswa di lingkungan sekitar MI Al-Bukhori Pekanbaru. Penelitian Sugiono dan Estiastuti (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang monoton berdampak pada rendahnya minat baca dan pemahaman siswa, sedangkan Suyono et al. (2021) menegaskan bahwa nilai moral yang disampaikan secara verbal kurang efektif dalam membentuk perilaku bermoral.

Berdasarkan permasalahan dan penyebab tersebut, solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*digital scrapbook* berbasis kearifan lokal. Media ini dipilih karena mampu menggabungkan teks, gambar, dan narasi secara interaktif sehingga mendorong siswa untuk membaca secara aktif, memahami isi bacaan, serta melakukan refleksi terhadap nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya. Integrasi kearifan lokal Pekanbaru dan budaya Melayu Riau dalam media pembelajaran diharapkan dapat membuat materi lebih dekat dengan kehidupan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Temuan Puspitasari et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *digital scrapbook* efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa, sementara Cholifah dan Fauziah (2021) menyatakan bahwa media berbasis cerita dan visual dapat membantu internalisasi nilai moral secara lebih mendalam.

Pengembangan media *digital scrapbook* dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan kajian teori dan analisis kebutuhan berdasarkan kondisi pembelajaran di MI Al-Bukhori Pekanbaru. Tahap perancangan dan pengembangan dilakukan dengan menyesuaikan isi media dengan karakteristik siswa dan nilai-nilai kearifan lokal, serta melalui uji pakar dan uji kepraktisan. Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan untuk menguji efektivitas media dalam pembelajaran, dan tahap evaluasi bertujuan untuk menyempurnakan media berdasarkan hasil uji coba.

Melalui penerapan media *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal, penelitian ini diharapkan mampu memberikan dampak berupa meningkatnya kemampuan literasi siswa, baik dalam memahami teks maupun mengungkapkan gagasan, serta terinternalisasinya nilai moral dalam sikap dan perilaku siswa. Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini menunjukkan alur yang logis dan berbasis bukti empiris, bahwa pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berlandaskan kearifan lokal merupakan solusi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru.

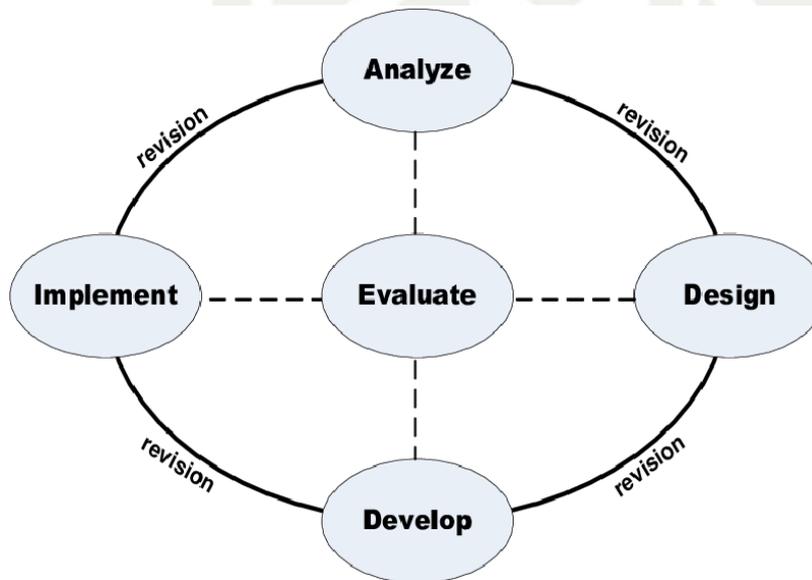
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Model Pengembangan

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mana proses yang akan di lakukan adalah memvalidasi dan mengembangkan sebuah produk. Model pengembangan yang dipilih yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah, yaitu; 1) analisis (*analyze*). 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*develop*), 4) implementasi (*implement*), dan 5) evaluasi (*evaluate*) (Slamet, F. A., 2022). Secara visual tahapan Model ADDIE dapat dilihat pada Gambar III.1



**Bagan III. 1 Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE**

Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *digital scrapbook* yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan moral siswa, maka pada tahap analisis produk dilakukanlah uji coba secara terbatas yaitu uji coba hanya pada satu kelas. Sedangkan pada tahap implementasi pemakaian, maka sampel yang akan digunakan adalah siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Bukhori Pekanbaru.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## B. Prosedur Pengembangan

Pada pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch tersebut, yang terdiri dari lima langkah. Kelima langkah tersebut yaitu *analyze, design, develop, implement, evaluate* (Slamet, F. A., 2022). Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya, yaitu sebagai berikut:

### 1. Analisis (*Analyze*)

Analisis adalah suatu proses menentukan apa yang akan dipelajari siswa. Analisis merupakan langkah awal yang harus dilakukan oleh pengembangan pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya terkait kemampuan literasi dan moral siswa. Tahap analisis ini sejalan dengan pendapat Branch (2009) yang menegaskan bahwa tahap *Analyze* dalam model ADDIE berfungsi untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata pembelajaran sebagai dasar pengembangan produk. Adapun instrumen dalam tahap analisis ini yaitu sebagai berikut (Slamet, F. A., 2022):

- a. Analisis Kesenjangan Kerja. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui serta mengklarifikasi tentang masalah yang dihadapi pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru. Kemudian dianalisis apakah dari masalah tersebut diperlukan sebuah pengembangan.
- b. Merumuskan tujuan intruksional. Setelah ditemukannya sebuah permasalahan maka langkah selanjutnya yaitu merumuskan tujuan intruksional. Tujuan intruksional adalah hasil atau tujuan yang diharapkan, sehingga dari rumusan tersebut peneliti dapat menentukan kegiatan yang diprioritaskan. Tujuan intruksional ini juga harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta kompetensi yang harus dipenuhi oleh siswa.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Mengidentifikasi karakteristik siswa. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mencari tahu serta menganalisis karakteristik siswa yang berkenaan dengan pembelajaran, mencari tahu pengetahuan awal dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa, mengidentifikasi kompetensi yang harus dimiliki dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta bentuk pengembangan yang diperlukan siswa dengan tujuan menambah mutu pembelajaran.
- d. Mengidentifikasi sumber daya yang tersedia dan yang dibutuhkan. Menurut Brunch pada tahap ini ada empat sumber daya yang harus diidentifikasi oleh peneliti. Empat sumber daya tersebut adalah:
  - 1) Sumber Daya Isi. Identifikasi sumberdaya isi yaitu meliputi isi materi dari pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V. Dimana peneliti mengidentifikasi buku siswa dan buku guru dengan mencari tahu Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran serta materi yang dipaparkan.
  - 2) Sumber Daya Teknologi. Sumber daya teknologi yaitu meliputi ketersediaan teknologi pada kelas maupun sekolah. Dimana peneliti mengidentifikasi apakah selama pembelajaran Bahasa Indonesia sudah menerapkan teknologi sebagai medianya, apakah penggunaan teknologi sudah maksimal, dan sebagainya.
  - 3) Fasilitas Intruksional. Identifikasi fasilitas intruksional yaitu mengidentifikasi kondisi kelas atau setiap ruangan yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.
  - 4) Sumber Daya Manusia. Identifikasi sumber daya manusia yaitu mengidentifikasi setiap orang yang akan berperan dalam penelitian. Dimana beberapa orang yang berpengaruh dalam penelitian yaitu ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media, sehingga peneliti juga harus memperhitungkan dalam pemilihannya. Selain itu ada guru dan siswa dimana mereka adalah seseorang yang akan menggunakan serta menerapkan media, sehingga peneliti juga harus menyesuaikan dengan kemampuan serta karakteristik guru dan siswa.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III. 1 Instrumen Tahap Analisis (*Analyze*)

No	Kriteria	Indikator
1	Analisis Kesenjangan Kerja	Proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih berpusat pada guru dan buku teks
		Media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan berbasis digital
		Keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih rendah
		Kemampuan literasi dan pemahaman moral siswa belum optimal
2	Perumusan Tujuan Instruksional	Tujuan pembelajaran mengacu pada Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase C
		Tujuan pembelajaran mendukung peningkatan literasi membaca siswa
		Tujuan pembelajaran memuat penguatan nilai moral
		Tujuan pembelajaran relevan dengan pengembangan media digital
3	Karakteristik Siswa	Siswa berada pada tahap perkembangan operasional konkret
		Siswa menyukai media visual, bergambar, dan berwarna
		Kemampuan literasi siswa masih beragam
		Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual
4	Sumber Daya Pembelajaran	Ketersediaan materi ajar sesuai Kurikulum Merdeka
		Tersedia perangkat dan fasilitas pendukung pembelajaran digital
		Lingkungan kelas mendukung penggunaan media pembelajaran
		Guru dan siswa siap menggunakan media pembelajaran digital
		Ketersediaan materi ajar sesuai Kurikulum Merdeka

## 2. Desain (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti merancang struktur media pembelajaran *digital scrapbook*, menentukan tujuan pembelajaran, menyusun alur materi, serta merancang instrumen penelitian. Instrumen yang disusun pada tahap

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ini meliputi kisi-kisi lembar validasi ahli materi, bahasa, dan media, serta kisi-kisi angket kemampuan literasi dan moral siswa. Penyusunan desain media dan instrumen mengacu pada prinsip perancangan pembelajaran dalam model ADDIE yang menekankan kesesuaian antara tujuan, materi, media, dan evaluasi (Branch, 2009).

Adapun tahap desain ini peneliti melakukan beberapa kegiatan diantaranya yaitu sebagai berikut:

- a. Menyusun materi, isi serta konten yang akan digunakan pada produk yang dikembangkan.
- b. Merancang desain dari media, mulai dari bentuk, warna serta *font* yang akan digunakan.
- c. Peneliti juga membuat kerangka penataan letak setiap konten dari setiap halaman media (*prototype*).
- d. Menentukan komponen pendukung dari media, seperti menentukan gambar yang sesuai, mencari referensi desain, mencari referensi soal dan lain-lain.
- e. Penyusunan instrumen validasi, angket respon siswa terhadap kemenarikan media, dan soal *post-test*.

Setiap komponen dalam *digital scrapbook* dirancang untuk mengembangkan kemampuan literasi (membaca, dan menyimak) sekaligus menanamkan nilai moral melalui cerita, refleksi, dan diskusi berbasis kearifan lokal.

### 3. Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media pembelajaran *digital scrapbook* menggunakan aplikasi Canva, kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan praktisi pembelajaran menggunakan lembar validasi. Validasi ahli bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan dan kevalidan produk sebelum diimplementasikan kepada siswa. Tahap ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2019) yang menyatakan bahwa tahap *develop* dalam ADDIE menekankan proses pembuatan produk, pengujian, serta revisi berdasarkan

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

masukan ahli. Pengembangan difokuskan pada beberapa aspek, yaitu sebagai berikut:

- a. Pengembangan konten materi Bahasa Indonesia berbasis cerita rakyat dan kearifan lokal Riau;
- b. Pengembangan tampilan visual media (*cover*, menu, ilustrasi, dan *layout*);
- c. Pengembangan aktivitas literasi yang melatih pemahaman teks, ide pokok, dan refleksi bacaan;
- d. Pengembangan muatan moral yang menanamkan nilai empati, kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian sosial; dan
- e. Integrasi latihan dan evaluasi interaktif melalui aplikasi *Wordwall*.

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, serta praktisi pembelajaran untuk memperoleh masukan dan perbaikan.

#### 4. Implementasi (*Implement*)

Pada tahap implementasi, media pembelajaran *digital scrapbook* yang telah dinyatakan valid diujicobakan kepada siswa kelas V MI Al-Bukhori. Instrumen yang digunakan pada tahap ini meliputi soal *posttest* kemampuan literasi, serta lembar angket kemampuan moral siswa. Implementasi bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas media dalam pembelajaran nyata, sebagaimana dikemukakan oleh Branch (2009) bahwa tahap implementasi merupakan penerapan produk dalam situasi pembelajaran sesungguhnya.

#### 5. Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi dilakukan melalui evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif diperoleh dari masukan validator dan hasil uji coba produk, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan dengan menganalisis hasil pretest dan posttest serta angket kemampuan moral siswa. Analisis efektivitas media dilakukan menggunakan perhitungan *N-Gain*, sesuai dengan kriteria efektivitas pembelajaran yang dikemukakan dan prinsip evaluasi dalam model ADDIE (Molenda, 2015).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui analisis hasil validasi ahli, angket praktikalitas guru, serta hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan literasi dan angket kemampuan moral siswa.

### C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru yang berlokasi di Jalan Panca Bhakti Kelurahan Pebatuan Kecamatan Tenayan Raya Kota Pekanbaru Provinsi Riau Kode Pos 28289. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dimulai pada bulan Oktober 2024 sampai dengan bulan Juli 2025. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada kebutuhan pengembangan media pembelajaran serta kesesuaian konteks kearifan lokal dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di MI Al-Bukhori Pekanbaru.

### D. Jenis dan Prosedur Uji Produk

Untuk memastikan kualitas produk yang dikembangkan, penelitian ini menggunakan tiga jenis uji, yaitu uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas.

1. Uji Validitas. Uji validitas bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *digital scrapbook* yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan menggunakan angket validasi.
2. Uji Praktikalitas. Uji praktikalitas bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan dan keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Uji ini dilakukan oleh guru kelas V melalui angket praktikalitas.
3. Uji Efektivitas. Uji efektivitas bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi dan moral siswa setelah menggunakan media pembelajaran *digital scrapbook*. Uji efektivitas kemampuan literasi dilakukan dengan *desain one group pretest-posttest*. Sedangkan uji efektivitas kemampuan moral menggunakan analisis angket respon siswa.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbarik sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## E. Variabel dan Instrumen Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel produk dan variabel hasil belajar. Variabel produk adalah media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal, sedangkan variabel hasil meliputi kemampuan literasi dan kemampuan moral siswa. Instrumen penelitian yang digunakan disesuaikan dengan masing-masing variabel, yaitu:

1. Angket validasi ahli untuk menilai kelayakan media;
2. Angket praktikalitas guru untuk menilai kemudahan penggunaan media;
3. Tes *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan literasi siswa; dan
4. Angket kemampuan moral siswa untuk mengukur aspek kesadaran, penalaran, perasaan, dan perilaku moral.

Untuk memperjelas keterkaitan antara judul penelitian, variabel yang diteliti, serta instrumen yang digunakan, berikut disajikan tabel variabel dan instrumen penelitian secara ringkas dan sistematis.

**Tabel III. 2 Variabel dan Instrumen Penelitian**

No	Variabel Penelitian	Indikator yang Diukur	Instrumen Penelitian	Responden	Skala/ Teknik Pengukuran
1	Media Pembelajaran <i>Digital Scrapbook</i> Berbasis Kearifan Lokal (Kelayakan Produk)	Kesesuaian materi, ketepatan bahasa, tampilan media, interaktivitas, dan integrasi kearifan lokal	Angket validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media	Ahli materi, ahli bahasa, ahli media	Skala Likert 1–5
2	Media Pembelajaran <i>Digital Scrapbook</i> Berbasis Kearifan Lokal (Praktikalitas Produk)	Kemudahan penggunaan, kejelasan instruksi, kemenarikan media, dan keterlaksanaan pembelajaran	Angket praktikalitas	Guru kelas V	Skala Likert 1–5
3	Kemampuan Literasi Siswa	Memahami isi teks, menemukan ide pokok,	Tes <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	Siswa kelas V	Skor tes dan perhitungan N-Gain

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Variabel Penelitian	Indikator yang Diukur	Instrumen Penelitian	Responden	Skala/ Teknik Pengukuran
		menafsirkan makna, dan mengaitkan bacaan dengan konteks kehidupan			
4	Kemampuan Moral Siswa	Kesadaran moral, penalaran moral, perasaan moral, dan perilaku moral	Angket kemampuan moral siswa	Siswa kelas V	Skala Likert 1–5

## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket, tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi yang disesuaikan dengan tujuan masing-masing uji. Angket digunakan untuk memperoleh data validitas dan praktikalitas media, tes digunakan untuk mengukur kemampuan literasi siswa, sedangkan angket moral digunakan untuk mengukur kemampuan moral siswa. Observasi dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian.

### 1. Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden yaitu siswa, guru, dan juga para tim ahli untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Metode angket digunakan untuk mengukur indikator program yang berkaitan dengan isi program bahan pembelajaran, tampilan program dan kualitas teknik program (Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N, 2021).

#### a. Kisi-Kisi Angket Penilaian yang di Validasi Ahli Materi

Kisi-kisi instrumen angket untuk validasi ahli materi yang berisi rincian dari aspek isi, penyajian dan teknik penyajian (Batubara, H. H, 2020). Untuk lebih jelas dapat di lihat pada Tabel III.3

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel III. 3 Kisi-Kisi Lembar Penilaian yang Di Validasi Ahli Materi**

Kriteria	Indikator
1. Aspek Isi	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)
	Keakuratan Materi
	Kemutakhiran Materi
	Mendorong Keingintahuan
	Kebenaran konsep materi
	Penyampaian materi yang urut
	Adanya soal-soal latihan
	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi
	Kesesuaian tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa kelas V
	Kesesuaian dengan tingkat kecerdasan siswa
2. Aspek Penyajian	Komunitatif
	Lugas
	Pendukung Penyajian
3. Teknik Penyajian	Penyajian pembelajaran
	Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir

- b. Kisi-kisi Angket Penilaian yang di Validasi Validasi Ahli Media

Kisi-kisi instrumen angket untuk validasi ahli media berisi 4 komponen yaitu berupa aspek kualitas, grafis, efektivitas, dan interaktif media (Batubara, H. H, 2020). Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Tabel III.4

**Tabel III. 4 Kisi-Kisi Lembar Penilaian yang Di Validasi Ahli Media**

Kriteria	Indikator
1. Aspek Kualitas	Ketepatan
	Kepentingan
	Kelengkapan
	Keseimbangan
	Minat / perhatian
	Keadilan
	Kesesuaian dengan situasi siswa
2. Aspek Grafis	Penyajian <i>Digital Scrapbook</i> secara keseluruhan dapat mempresentasi konsep / materi tentang Cerita Rakyat Riau
	Pemilihan <i>font</i> sesuai dengan kebutuhan dan mudah dibaca siswa
	Kerapihan gambar pada <i>Digital Scrapbook</i>

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kriteria	Indikator
	Kejelasan petunjuk penggunaan <i>Digital Scrapbook</i>
	Tampilan umum <i>Digital Scrapbook</i> menarik
3. Aspek Efektivitas	<i>Digital Scrapbook</i> yang digunakan bersifat menyenangkan dan efektif dalam penggunaannya
	Kemampuan <i>Digital Scrapbook</i> dalam menciptakan motivasi siswa
	Kemampuan dalam memicu kreativitas dan antusiasme siswa
	Kemampuan <i>Digital Scrapbook</i> dalam menciptakan rasa senang bagi siswa
4. Aspek Interaktif	<i>Digital Scrapbook</i> dapat digunakan di berbagai tempat, waktu, dan keadaan
	Kemampuan <i>Digital Scrapbook</i> untuk mengaktifkan siswa dalam membangun pengetahuan sendiri
	Kemampuan <i>Digital Scrapbook</i> dalam membantu siswa memahami konsep/materi Cerita Rakyat Riau
	Kemampuan <i>Digital Scrapbook</i> untuk umpan balik dengan segera

## c. Kisi-kisi Angket Penilaian yang di Validasi Ahli Bahasa

Kisi-kisi instrumen angket validasi ahli bahasa dapat dilihat dari kelayakan aspek Bahasa (Batubara, H. H, 2020). Untuk lebih jelas dapat di lihat pada Tabel III.5

Tabel III. 5 Kisi-Kisi Lembar Penilaian yang Di Validasi Ahli Bahasa

Kriteria	Indikator
1. Lugas	Ketepatan struktur kalimat
	Kefektifan kalimat
	Kebakuan istilah
2. Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan dan informasi
3. Dialogis dan interaktif	Kemampuan memotivasi siswa
	Kemampuan mendorong kreativitas siswa
4. Kesesuaian dan Perkembangan Siswa	Kesesuaian dan perkembangan intelek siswa
5. Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan bahasa

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kriteria	Indikator
6. Penggunaan istilah, simbol, dan ikon	Ketepatan ejaan
	Konsistensi penggunaan istilah
	Konsistensi penggunaan simbol atau istilah

## d. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Pembelajaran

Angket praktikalitas pembelajaran merupakan instrumen penilaian kelayakan penggunaan media *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan moral siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru. Uji kelayakan oleh Guru digunakan untuk menguji kelayakan produk yang akan diberikan kepada siswa. Angket tanggapan diberikan kepada Guru Bahasa Indonesia di kelas I, III dan, V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru (Batubara, H. H, 2020). Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Tabel III.6 di bawah ini:

**Tabel III. 6 Kisi-kisi Lembar  
Penilaian Yang Di Validasi Praktikalitas Pembelajaran**

Kriteria	Indikator
1. Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)
	Kesesuaian materi dengan Elemen dan Profil Pancasila
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
2. Aspek Kualitas	Kualitas media <i>digital scrapbook</i> yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria media
	Penggunaan media <i>digital scrapbook</i> yang dikembangkan memenuhi fungsi praktis sebagai media pembelajaran
	Desain media <i>digital scrapbook</i> baik (kejelasan huruf, gambar dan <i>background</i> )
3. Aspek Efektifitas	Kesesuaian media yang dikembangkan dengan kebutuhan pembelajaran
	Media dapat melatih kemandirian belajar siswa
4. Aspek Penyajian	Kesesuaian dan ketepatan gambar dan video dengan materi
	Kemudahan memilih menu sajian
	Kemudahan dalam penggunaan media

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## e. Kisi-kisi Angket Kemampuan Literasi Siswa

Angket kemampuan literasi siswa yang mencakup aspek menyimak dan membaca berfungsi sebagai instrumen untuk memperoleh data empiris mengenai tingkat kemampuan siswa dalam memahami informasi lisan dan tertulis secara sistematis dan terukur. Melalui angket menyimak, peneliti atau pendidik dapat mengidentifikasi sejauh mana siswa mampu memusatkan perhatian, menangkap gagasan utama, menafsirkan pesan, serta mengevaluasi informasi yang disampaikan secara verbal, baik melalui penjelasan guru, diskusi, maupun media audio. Sementara itu, angket membaca berfungsi untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami teks, menginterpretasikan makna, mengidentifikasi ide pokok dan informasi rinci, serta menilai sikap dan minat siswa terhadap aktivitas membaca.

Kisi-kisi angket kemampuan literasi siswa dalam penelitian ini mencakup aspek literasi menyimak dan literasi membaca sebagai kompetensi utama berbahasa. Literasi menyimak diukur melalui kemampuan siswa memahami informasi lisan, mengidentifikasi ide pokok, serta menafsirkan makna tersirat dari teks audio dan narasi digital, sedangkan literasi membaca mencakup kemampuan memahami, menganalisis, dan mengevaluasi isi teks tertulis (Tarigan, 2015). Kedua aspek ini relevan dengan karakteristik *digital scrapbook* yang menyajikan teks dan audio secara terpadu.

Secara keseluruhan, angket literasi menyimak dan membaca berperan penting dalam memetakan profil literasi siswa, menjadi dasar pengambilan keputusan pembelajaran, serta membantu guru dan peneliti dalam merancang strategi, media, dan intervensi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Tarigan, H. G, 2008). Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Tabel III.7 di bawah ini:

**Tabel III. 7 Kisi-kisi Lembar Angket Kemampuan Literasi Siswa**

Kriteria	Indikator
1. Menyimak	Peserta didik mampu memahami ide pokok dari teks lisan (cerita, penjelasan, video pendek).

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kriteria	Indikator
	Peserta didik mampu Menyebutkan informasi penting (tokoh, peristiwa, waktu, tempat).
	Peserta didik mampu Menyimpulkan isi cerita yang didengar dengan bahasa sendiri.
	Peserta didik mampu menanggapi isi teks lisan secara lisan atau tertulis dengan sopan dan relevan.
2. Membaca	Peserta didik mampu Membaca teks narasi dan nonfiksi dengan lancar dan tepat.
	Peserta didik mampu menentukan ide pokok dan gagasan pendukung.
	Peserta didik mampu menemukan informasi tersurat dan tersirat.
	Peserta didik mampu menyimpulkan isi bacaan.
	Peserta didik mampu mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman atau konteks kehidupan sehari-hari.

## f. Kisi-kisi Angket Kemampuan Moral Siswa

Angket kemampuan literasi moral berfungsi sebagai instrumen untuk mengukur tingkat pemahaman, penalaran, perasaan, dan perilaku moral siswa dalam merespons berbagai situasi yang mengandung nilai-nilai etika dan sosial. Melalui angket ini, peneliti atau pendidik dapat memperoleh gambaran mengenai kemampuan siswa dalam mengenali benar dan salah (kesadaran moral), memberikan alasan yang logis dan etis terhadap suatu tindakan (penalaran moral), mengekspresikan empati serta perasaan moral yang sesuai (perasaan moral), dan menerapkan nilai moral tersebut dalam tindakan nyata sehari-hari (perilaku moral). Angket ini disusun berdasarkan kerangka pengembangan moral yang dikemukakan oleh Darcia Narvaez dan James Rest, sehingga dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang sistematis dan objektif untuk menilai efektivitas pembelajaran dalam menumbuhkan literasi moral siswa (Nurchahya, F., Riyadi, R., & Ridwan, A. 2025). khususnya pada jenjang sekolah dasar. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Tabel III.8 di bawah ini:

Tabel III. 8 Kisi-kisi Lembar Angket Kemampuan Moral Siswa

Kriteria	Indikator
1. Kesadaran Moral ( <i>Moral Awareness</i> )	Siswa mampu mengidentifikasi perbuatan yang benar dan salah yang dilakukan tokoh dalam cerita rakyat Riau yang disimak atau dibaca melalui media <i>digital scrapbook</i> .
	Siswa menunjukkan kesadaran terhadap akibat moral dari tindakan tokoh dalam cerita rakyat yang disajikan.
	Siswa mampu menyadari adanya aturan, norma, dan nilai moral yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat sebagaimana tercermin dalam isi cerita rakyat.
	Siswa mampu menunjukkan kepekaan terhadap peristiwa ketidakadilan, kecurangan, atau perlakuan tidak wajar yang dialami tokoh dalam cerita.
2. Penalaran Moral ( <i>Moral Reasoning</i> )	Siswa mampu mengemukakan alasan moral terhadap tindakan tokoh dalam cerita rakyat berdasarkan nilai yang dipelajari melalui kegiatan membaca dan menyimak.
	Siswa mampu menjelaskan alasan mengapa suatu tindakan tokoh dianggap baik atau buruk sesuai dengan nilai moral dan budaya lokal.
	Siswa dapat membedakan kepentingan pribadi dan kepentingan bersama yang tergambar dalam cerita rakyat Riau.
	Siswa mempertimbangkan perasaan tokoh lain serta konsekuensi dari suatu tindakan dalam cerita yang dibaca atau disimak.
3. Perasaan Moral ( <i>Moral Feeling</i> )	Siswa mampu enunjukkan rasa penyesalan atau ketidaksetujuan terhadap tindakan tokoh yang melanggar nilai moral dalam cerita rakyat.
	Siswa mampu mengekspresikan rasa senang, bangga, atau kagum terhadap tokoh yang melakukan perbuatan baik dan terpuji dalam cerita.
	Siswa mampu mnunjukkan empati terhadap tokoh yang mengalami kesulitan, penderitaan, atau ketidakadilan dalam cerita rakyat.
	Siswa mampu menunjukkan perasaan tidak nyaman terhadap tindakan tokoh yang melanggar norma atau menyakiti orang lain.
4. Perilaku Moral ( <i>Moral Action</i> )	Siswa mampu menunjukkan sikap jujur dan adil dalam kegiatan pembelajaran setelah memahami nilai moral dari cerita rakyat yang dibaca dan disimak.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kriteria	Indikator
	Siswa mampu menunjukkan kesesuaian antara pemahaman nilai moral dalam cerita dengan sikap yang ditampilkan dalam kegiatan belajar.
	Siswa mampu menunjukkan kemauan untuk menolong dan bekerja sama dengan teman sebagai penerapan nilai moral yang dipelajari dari cerita rakyat.
	Siswa mampu menunjukkan keberanian menolak perilaku yang tidak sesuai dengan norma berdasarkan nilai moral yang dipahami dari media pembelajaran.

## 2. Tes

Tes digunakan untuk mengetahui data penelitian tentang mengevaluasi kemampuan literasi siswa yang terdiri dari menyimak, dan membaca siswa. Tes dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *wordwall*. Tes ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan literasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia (Fadhilah, R., & Dafit, F, 2025). Melalui *tes pretest* dan *posttest* ini peneliti dapat menyimpulkan tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran *digital scrapbook* untuk meningkatkan literasi pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V di MI Al-Bukhori Pekanbaru.

## 3. Observasi

Observasi merupakan suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena untuk mencapai tujuan tertentu. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini tidak menggunakan instrumen pengamatan, observasi dilakukan dengan melihat langsung kegiatan pembelajaran di kelas guna menganalisis media pembelajaran yang digunakan oleh Guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran (Hasanah, H, 2016).

## 4. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu bentuk alat evaluasi yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab dengan responden bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh Peneliti (Iba, Z., & Wardhana, A, 2023). Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara

dengan Guru Bahasa Indonesia untuk memperoleh data yang menggali informasi lebih dalam mengenai potensi dan masalah yang ada di madrasah.

## 5. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu (Iba, Z., & Wardhana, A, 2023). Dokumentasi ini berupa foto-foto dan tulisan siswa MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru pada proses pembelajaran menggunakan media *digital scrapbook* dan pada saat pengisian angket penilaian media pembelajaran.

## G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini disesuaikan dengan jenis data yang diperoleh dari masing-masing instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan meliputi: (1) lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan praktisi pembelajaran; (2) angket kepraktisan media; (3) tes kemampuan literasi siswa; dan (4) angket kemampuan moral siswa. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran digital scrapbook berbasis kearifan lokal yang dikembangkan. Adapun Teknik analisis data yaitu sebagai berikut:

### 1. Analisis Data Validitas Produk

Data validitas produk diperoleh melalui instrumen lembar validasi yang diisi oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Instrumen validasi disusun berdasarkan indikator kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, kegrafikan, dan kesesuaian media dengan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah. Data berupa skor penilaian menggunakan skala Likert dengan rentang skor tertentu. Skor hasil validasi dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai akhir

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$f$  : Perolehan skor

N: Skor maksimal

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat kevalidan produk untuk menentukan kategori kelayakan media pembelajaran *digital scrapbook*.

**Tabel III. 9 Kriteria Kelayakan dan Kevalidan Produk**

Nilai (%)	Kriteria Kelayakan	Kriteria Kevalidan
81-100	Sangat Layak	Sangat Valid
61-80	Layak	Valid
41-60	Cukup Layak	Cukup Valid
21-40	Kurang Layak	Kurang Valid
0-20	Sangat Kurang Layak	Sangat Kurang Valid

## 2. Analisis Data Kepraktisan Produk

Data kepraktisan media diperoleh melalui instrumen angket respon guru setelah menggunakan media pembelajaran *digital scrapbook*. Angket kepraktisan memuat indikator kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan, keterbacaan materi, kemenarikan media, serta kemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Data hasil angket dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor responden. Hasil analisis persentase tersebut selanjutnya dikategorikan ke dalam kriteria kepraktisan media untuk mengetahui sejauh mana media mudah digunakan dan diterima oleh guru.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai akhir

F : Prolehan skor

N: Skor maksimal

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat kevalidan produk untuk menentukan kategori kelayakan media pembelajaran *digital scrapbook*.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel III. 10 Kriteria Kelayakan dan Kevalidan Kepraktisan Produk**

Nilai (%)	Kriteria Kelayakan	Kriteria Kevalidan
81-100	Sangat Layak	Sangat Valid
61-80	Layak	Valid
41-60	Cukup Layak	Cukup Valid
21-40	Kurang Layak	Kurang Valid
0-20	Sangat Kurang Layak	Sangat Kurang Valid

### 3. Analisis Data Efektivitas Produk

Analisis efektivitas media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi dan kemampuan moral siswa setelah menggunakan media *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal.

#### a. Analisis Efektivitas Kemampuan Literasi

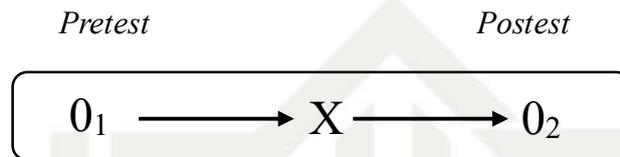
Data kemampuan literasi siswa diperoleh melalui instrumen tes literasi berupa pretest dan posttest. Tes disusun berdasarkan indikator kemampuan literasi yang meliputi pemahaman teks, penafsiran makna, dan refleksi terhadap isi bacaan. Data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan literasi siswa setelah penggunaan media. Untuk mengetahui tingkat kemampuan literasi siswa dan media yang dikembangkan, peneliti melakukan analisis dari nilai hasil *pre-test* dan *posttest* siswa. Kegiatan uji coba media dilakukan kepada seluruh siswa kelas V MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru yang berjumlah 33 siswa.

Uji coba penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan desain *One Group Pretest and Posttest Design*. Pada desain ini hanya digunakan satu kelompok yang diberi perlakuan (*treatment*). Pengujian dilakukan dengan cara memberikan *pre-test* kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal mereka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini nilai *pre-test* didapatkan dari nilai sumatif materi cerita rakyat Riau yang sudah dilakukan oleh guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V. Sedangkan nilai *post-test*

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

didapatkan dari tes setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal. Dengan demikian, perbandingan antara nilai *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui efektivitas perlakuan terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa (Utami, & Yuliyanto, 2020):



### Bagan III. 2 One Group Pretest-Posttest Design

Keterangan:

- X : Perlakuan berupa penggunaan media *digital scrapbook*  
 O<sub>1</sub> : Pengukuran awal sebelum diberi perlakuan (*Pre-test*)  
 O<sub>2</sub> : Pengukuran setelah perlakuan diberikan (*Post-test*)

Hasil pengembangan produk media pembelajaran *digital scrapbook* dapat dikatakan efektif apabila hasil uji coba menunjukkan kegiatan *pos-test* (O<sub>2</sub>) lebih besar dari kegiatan *pre-test* (O<sub>1</sub>).

Untuk melihat terjadi peningkatan kemampuan literasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal. Besarnya peningkatan dapat dihitung dengan rumus gain ternormalisasi (g). N-gain (*normalized gain*) adalah metode kuantitatif yang digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi siswa dalam suatu materi pelajaran setelah mengikuti suatu pembelajaran atau intervensi tertentu. N-gain sering digunakan dalam konteks pendidikan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran atau pengajaran.

Tujuan utama penggunaan N-gain adalah untuk mengukur sejauh mana siswa telah memahami dan menguasai materi setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, seperti penggunaan media pembelajaran, metode pengajaran tertentu, atau program pelatihan.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun rumus yang digunakan untuk mendapatkan N-gain adalah sebagai berikut (Siahaan, Sinaga, & Hutauruk, 2021):

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Kategorisasi perolehan nilai *N-gain score* dapat ditentukan berdasarkan nilai N-gain maupun nilai dari nilai N-gain dalam bentuk persen (%). Hasil perhitungan N-Gain kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kategori peningkatan untuk menentukan tingkat efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-gain pada tabel berikut:

**Tabel III. 11 Kriteria Tafsiran N-Gain**

Nilai (%)	Kriteria
N-gain > 0,70	Tinggi
0,30 < N-gain < 0,70	Sedang
N-gain < 0,30	Rendah

b. Analisis Efektivitas Kemampuan Moral

Data kemampuan moral siswa diperoleh melalui instrumen angket kemampuan moral yang disusun berdasarkan empat aspek kemampuan moral, yaitu kesadaran moral, penalaran moral, perasaan moral, dan perilaku moral. Angket menggunakan skala penilaian tertentu untuk mengukur tingkat kemampuan moral siswa setelah penggunaan media. Data hasil angket kemampuan moral dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase. Hasil persentase selanjutnya diklasifikasikan ke dalam kategori penilaian kemampuan moral siswa untuk mengetahui tingkat pencapaian kemampuan moral setelah penggunaan media pembelajaran.

Tingkat kemampuan moral siswa yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil analisis angket respon siswa. Angket respon siswa berisikan sebuah pertanyaan yang memiliki lima interval jawaban. Kemudian hasil angket respon siswa akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut (Duda, Mardawani, & Prima, 2016):

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$\text{Persentase Kemampuan Moral} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan angket respon siswa kemudian diinterpretasikan ke dalam pengkategorian tingkat kemenarikan media dengan melihat tabel sebagai berikut:

**Tabel III. 12 Kriteria Penilaian Kemampuan Moral Siswa**

Nilai (%)	Kriteria
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
21-40	Kurang Baik
0-20	Sangat Kurang Baik

#### 4. Analisis data Kualitatif

Selain data kuantitatif, penelitian ini juga menggunakan data kualitatif yang diperoleh dari komentar, saran, dan masukan para ahli serta praktisi pembelajaran pada lembar validasi. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran tentang kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *digital scrapbook*, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk. Setelah diperoleh data dari hasil wawancara bersama guru dan siswa, serta masukan dan saran dari para ahli media dan materi, data tersebut akan dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Adapun langkah langkah analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman yaitu, reduksi data, *display data*, dan *conclusion* atau Kesimpulan (Haryoko, Bahartiar, & Arwadi, 2020).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru berhasil dilaksanakan secara sistematis menggunakan model ADDIE. Media yang dikembangkan memuat unsur cerita rakyat Riau dan nilai-nilai moral lokal yang dikemas dalam bentuk narasi interaktif, ilustrasi visual, serta audio dan video pendek, sehingga mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa, serta kemampuan literasi dan moral siswa. Media ini juga menunjukkan efektivitas dalam menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa, memperkuat karakter, dan memperkenalkan budaya lokal secara menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, media *digital scrapbook* ini layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal dan karakter abad ke-21.
2. Pengembangan media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan kemampuan moral siswa. Media ini dikembangkan dengan model ADDIE dan mengintegrasikan cerita rakyat Riau yang penuh dengan nilai moral dalam format interaktif berbasis multimedia yang mudah diakses. Implementasinya menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias, dan aktif berdiskusi dengan pemahaman yang lebih baik terhadap isi dan pesan moral. Guru juga merasakan manfaatnya dalam menyampaikan materi secara kontekstual dan menyenangkan. Selain meningkatkan kualitas pembelajaran, media ini turut berkontribusi dalam pelestarian budaya lokal dan pembentukan karakter siswa. Dengan demikian, media *digital*



*scrapbook* ini merupakan inovasi yang inspiratif dan dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran kontekstual berbasis nilai-nilai budaya bangsa di era digital.

3. Media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru terbukti sangat valid dan layak digunakan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi dari tiga ahli, yaitu ahli materi dengan persentase kevalidan sebesar 98,24%, ahli bahasa sebesar 98%, dan ahli media sebesar 98,09%. Media ini tidak hanya sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, tetapi juga menyajikan konten lokal yang bermakna secara kontekstual serta disusun dengan bahasa yang komunikatif, visual yang menarik, dan prinsip desain yang mendukung keterbacaan serta pemahaman siswa. Pendekatan berbasis kearifan lokal dan penggunaan narasi cerita rakyat menjadikan media ini efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral serta meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif. Dengan demikian, media *digital scrapbook* ini layak dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk memperkuat literasi dan moral siswa secara holistik.
4. Media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru menunjukkan tingkat praktikalitas yang sangat tinggi dengan persentase kelayakan sebesar 98,18%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Media ini dinilai mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, navigasi yang jelas, serta konten yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas V. Kepraktisan penggunaan media didukung oleh fitur interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa dan memfasilitasi pembelajaran mandiri. Hasil ini memperkuat teori bahwa praktikalitas merupakan aspek penting dalam evaluasi media pembelajaran karena berkaitan langsung dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Integrasi unsur kearifan lokal dalam media juga memberikan nilai tambah dalam memperkuat identitas budaya

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan moral siswa. Oleh karena itu, media *digital scrapbook* ini layak dan direkomendasikan untuk digunakan secara lebih luas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis budaya dan teknologi.

- Media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan moral siswa kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru. Hasil uji N-Gain menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi siswa setelah penggunaan media, dengan mayoritas siswa mencapai kategori efektivitas tinggi. Rata-rata hasil uji N-Gain yang diperoleh adalah sebesar 0,73. Selain itu, berdasarkan data angket siswa, diperoleh persentase total sebesar 85,45%. Peningkatan kemampuan moral siswa termasuk dalam kriteria sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal berpengaruh dan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan moral siswa. Keberhasilan ini didukung oleh teori pembelajaran multimedia yang menekankan pentingnya keterpaduan unsur visual dan verbal dalam memperkuat proses kognitif dan afektif siswa, serta relevansi nilai-nilai budaya lokal dalam meningkatkan kemampuan moral. Oleh karena itu, media *digital scrapbook* ini tidak hanya mampu memperkuat pemahaman akademik siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga berkontribusi secara signifikan terhadap internalisasi nilai-nilai moral melalui pendekatan yang kontekstual dan bermakna.

#### B. Saran pemanfaatan produk

Berdasarkan hasil analisis data, pembahasan, dan kesimpulan dari penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- Pemanfaatan dalam Pembelajaran Kontekstual. Guru dapat memanfaatkan media *digital scrapbook* ini sebagai alat bantu utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kontekstual yang menghubungkan materi ajar dengan kehidupan sehari-hari siswa. Media ini membantu memperjelas pemahaman konsep melalui cerita rakyat lokal dan penguatan nilai moral secara langsung yang sesuai dengan latar budaya siswa



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Pengintegrasian dalam Kurikulum Merdeka. Produk ini dapat diintegrasikan ke dalam implementasi Kurikulum Merdeka sebagai bentuk proyek penguatan profil pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi gotong royong, bernalar kritis, dan berkebinekaan global. Dengan demikian, media ini menjadi sarana pembelajaran yang tidak hanya bersifat akademis, tetapi juga membentuk karakter siswa secara holistik.
3. Pelatihan Guru dan Pengembangan Profesional. Disarankan agar sekolah mengadakan pelatihan bagi guru-guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran serupa, sehingga inovasi ini dapat diterapkan secara luas di berbagai satuan pendidikan. Pelatihan ini juga bisa menjadi bagian dari program pengembangan keprofesian berkelanjutan (PKB) guru.
4. Peningkatan Keterlibatan Orang Tua dan Komunitas. Media ini dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran berbasis rumah dengan melibatkan orang tua siswa untuk membaca dan mendiskusikan cerita bersama anak. Selain itu, keterlibatan komunitas lokal dalam menceritakan kembali kisah-kisah rakyat dapat memperkuat pelestarian budaya dan nilai kearifan lokal.
5. Pengembangan Lanjutan untuk Mata Pelajaran Lain. Penelitian ini membuka peluang bagi pengembangan media *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran lainnya seperti IPS atau PPKn, sehingga nilai-nilai moral dan budaya dapat ditanamkan lintas mata pelajaran secara terpadu dan menarik.
6. Distribusi *Digital* yang Lebih Luas. Mengingat bentuknya yang berbasis digital, media ini dapat dipublikasikan secara daring melalui platform pendidikan seperti *website* sekolah, *YouTube*, atau media sosial pendidikan agar lebih banyak guru dan siswa di daerah lain dapat mengakses dan merasakan manfaatnya.
7. Peningkatan Versi Interaktif dan Multibahasa. Untuk menjangkau lebih banyak pengguna dan meningkatkan kualitas pembelajaran, disarankan agar media dikembangkan lebih lanjut dengan fitur multibahasa (misalnya

bahasa daerah dan bahasa Inggris) serta tambahan interaktivitas berupa kuis, animasi, dan permainan edukatif.

### C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan produk selanjutnya diharapkan untuk menyempurnakan produk yang telah ada. Pengembangan dapat dilaksanakan dengan menambahkan fitur interaktif berbasis kecerdasan buatan, memperkaya konten cerita dari berbagai daerah, serta mengintegrasikan modul evaluasi otomatis guna memudahkan guru dalam mengukur capaian belajar siswa. Selain itu, pelatihan guru dalam penggunaan media ini secara optimal juga menjadi langkah penting dalam proses diseminasi, sehingga media *digital scrapbook* ini dapat menjadi strategi pembelajaran kontekstual yang inspiratif, efektif, dan adaptif terhadap tantangan pendidikan di era digital.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 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. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2>
- Alpusari, M., Copriady, J., Anggriani, M. D., Marhadi, H., Erlisnawati, Guslinda, & Fatmawilda. (2024). Motivasi guru SD dalam pelatihan pembuatan buku berbasis kearifan lokal Indragiri Hulu. *Journal of Human and Education*, 4(5), <https://doi.org/10.31004/jh.v4i5.1456>
- Akib, M. (2024). *Moralitas Digital: Refleksi Atas Nilai-Nilai Al-Qur'an Dalam Penggunaan Teknologi*. Al-Ibrah: Jurnal Pendidikan dan Keilmuan Islam, 9(1), <https://doi.org/10.61815/alibrah.v9i1.348>.
- Amelia, R., & Fitriyah, R. (2020). Pengembangan media digital scrapbook untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(2), <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24367>
- Amelia, S., Akhbar, M. T., & Selegi, S. F. (2025). Pengembangan media pengayaan berbasis cerita rakyat Sumatera Selatan “Legenda Pulau Kemaro” sebagai media literasi siswa sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(3)
- Anggraini, D., & Hasnawati. (2023). *Inovasi Pembelajaran Tari: Higher Order Thinking Skill (HOTS) Dan Kearifan Lokal*. Jurnal PGSD, 5(2), <https://doi.org/10.20961/shes.v5i2.59338>.
- Anisa, F. N., & Murjainah. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Scrapbook Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Untuk Kelas V Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 2(1), <https://doi.org/10.31004/innovative.v2i1.3387>.
- Apriyanti, D. N., Fitriarini, L. S., Putri, M., & Fitriyah, M. Z. A. (2024). Membaca Kritis Dapat Meningkatkan Kemampuan Dalam Pengambilan Keputusan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(1), <https://doi.org/10.61132/bima.v2i1.563>
- Arjuna, M., & Jamal, N. A. (2022). Manajemen Pengembangan Program Pembelajaran Guru (Studi Implementasi Pengembangan Program Pembelajaran). *Islamic Education Management Journal*, 1(2).
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers



- Aura, Supiandi, & Nugraha. (2023). The Influence of Character Education Based on Local Wisdom on Students' Social and Environmental Behavior. *Social Impact Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.61391/sij.v2i2.46>
- Azizah, E. D., & Sukardi. (2024). Innovation In Indonesian Language Learning: The Impact of Flipbook Media on Elementary School Students' Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.74552>
- Batubara, A. K., dkk. (2024). Model Literasi Digital Universitas. Medan: Medan Resource Center.
- Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. Fatawa Publishing
- Batubara, H. H., Jamil, M., & Suyono. (2024). Literasi membaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), <https://doi.org/10.22219/jpbsi.v9i1>
- Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. (2005). *What works in character education: A research-driven guide for educators*. University of Missouri.
- Borba, M. (2016). *Building moral intelligence: The seven essential virtues that teach kids to do the right thing*. Jossey-Bass
- Branch, R. M. (2021). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Brown, T. (2009). *Change By Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society*. Harper Business.
- Bruner, J. (2020). *The Narrative Construction of Reality*. Harvard University Press.
- Budiyanto. (2017). *Pengantar Pendidikan Inklusif Berbasis Budaya Lokal*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Chairul, A. (2019). Kearifan Lokal Dalam Tradisi Mancoliak Anak Pada Masyarakat Adat Silungkang. *Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya*, 5(2). <https://doi.org/10.36424/jpsb.v5i2.86>.
- Cholifah, T. N., & Fauziah, W. N. (2021). Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2>
- Chomariah, S. (2025). Perilaku menghisap lem pada anak remaja (Studi kasus di Kota Pekanbaru). *Jurnal Abdimas*, 1(1). <https://doi.org/10.33506/pjcs.v1i1.345>

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Damayanti, M., & Zuhdi, U. (2017). Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal JPGSD*, 5(3), <https://doi.org/10.31100/dikdas.v5i3.2273>
- Damayanti, N. L., Yudiana, K., & Antara, P. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Rakyat dalam Menanamkan Nilai Karakter. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33934>
- Darniyanti, Y., et al. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pada Muatan IPA Menggunakan Aplikasi Capcut di kelas V SDN 01 Koto Baru. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1568>.
- Dede, C. (2020). *The role of digital media in deeper learning*. Harvard Education Press.
- Delfia, S., Murjainah, P., & A., Puji. (2022). Pengembangan Digital Scrapbook Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Primary*, 11(4), <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.9061>
- Depdiknas. (2002). *Kurikulum berbasis kompetensi*. Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas.
- Dewi, R. K., & Setiawan, R. (2021). Digital Scrapbook Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), <https://doi.org/10.24269/ed.v7i1.1937>
- Donasari, R., Rofiah, T. D., & Qurroti, A. (2023). Students' Responses of Joyful Learning Class in Islamic Elementary School: Flashcard Games and Visual Worksheet. *Sittah: Journal of Primary Education*, 4(2), <https://doi.org/10.30762/sittah.v4i2.1950>
- Duda, H. J., Mardawani, M., & Prima, S. (2016). Korelasi Antara Moral Quotient Dengan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Sintang. *Jurnal PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 1(1), <https://doi.org/10.31932/jpk.v1i1.170>
- Eliza, D., Sriandila, R., Nurul Fitri, D. A., & Yenti, S. (2022). Membangun Guru Yang Profesional Melalui Pengembangan Profesionalisme Guru Dalam Penerapan Profesinya. *Jurnal Basicedu*, 6(3), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2878>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Erriyanti, D., Windyantika, N., Utami, D., & Anjarini, T. (2022). Analisis media pembelajaran berbasis kearifan lokal terhadap pembelajaran IPS untuk sekolah dasar. *Jurnal Primary*, 11(4). <https://doi.org/10.33578/10.33578/jpkip.v11i4.9061>
- Ertikanto, C. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Inkuiri dengan Pemodelan*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Fadhilah, R., & Dafit, F. (2025). Pengaruh media Wordwall pada kemampuan literasi membaca siswa kelas IV SDN 193 Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3957>
- Fahmi, M., Alfiyah, H. Y., Prasetya, S. A., & Adienk, F. M. S. (2021). *Menyandingkan Pendidikan Pembebasan Paulo Freire Dengan Pendidikan Islam*. *Jurnal Tarbiyah STAI Al-Fitrah*, 15(2), [https://doi.org/10.5874/jfsr.15.2\\_44](https://doi.org/10.5874/jfsr.15.2_44).
- Febriani, L., & Kadarisman, Y. (2025). Perilaku bullying antar siswa di SMP Negeri 23 Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(4.C), <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11837>
- Fitri, A., Nasution, S., & Sahat, R. (2020). Visual Media and Reading Literacy in Elementary Education. *Journal Of Elementary Education*, 4(2),
- Fitria, D., Nasution, N. D., & Sahat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Minat Dan Pemahaman Membaca Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(3), <https://doi.org/10.57250/ajsh.v4i3.741>
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational research: An introduction*. Allyn & Bacon.
- Gusti, Y. (2020). Pengembangan Model Literasi Melalui Dongeng Dalam Memotivasi Membaca Dan Menulis Berbasis Bahasa Indonesia. *Studia Komunika: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), <https://doi.org/10.47995/jik.v1i1.8>.
- Hadi, S., & Ginanjar, A. (2021). Meningkatkan pemahaman dan kecintaan siswa terhadap kearifan lokal Lebak melalui aplikasi Lebak Unique dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Edueksos*, 10(2). <http://dx.doi.org/10.24235/edueksos.v10i2.9005>
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana University



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Haryoko, S., Bahartiar, B., & Arwadi, F. (2020). *Analisis data penelitian kualitatif: Konsep, teknik, & prosedur analisis*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar
- Hasanah, H. (2016). Teknik-teknik observasi (Sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *Jurnal At-Taqaddum*, 8(1)
- Hasbullah. (2020). Pemikiran Kritis John Dewey Tentang Pendidikan. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(1), <https://doi.org/10.18592/jtipai.v10i1.3770>.
- Hasibuan, M. S. P. (2011). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hayati, N., Amaliyah, N., & Kasanova, R. (2023). *Menggali Potensi Kreativitas Dan Inovasi: Peran Pendidikan Karakter Di MTS Miftahus Sudur Campor Proppo*. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(3), <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i3.1351>
- Hidayah, Hardika, Hotifah, Susilawati & Gunawan. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Malang: Penerbit Universitas Malang.
- Hidayah, N., Hardika, H., Hotifah, Y., Susilawati, S. Y., & Gunawan, I. (2017). Moral Intelligence of Elementary School Students. *Journal of Social Studies Education Research*, 8(3), <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). Metode penelitian. Eureka Media Aksara
- Imiawan, I., & Arif, A. (2018). Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima). *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 2(3), <http://dx.doi.org/10.58258/jisip.v2i3.498>
- Indriani, F., & Ningsih, D. R. (2022). Desain Visual Interaktif dalam Media Pembelajaran Digital Berbasis Android untuk Anak Usia Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i2>
- Ismail, Siraj, & Abdurrahman., (2023). Strategi Kepala Sekolah Dalam Menerapkan Manajemen Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Negeri Ujong Tanjong Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 10(2), <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25725>
- Iswatiningsih, D. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal di Sekolah. *Jurnal Satwika*, 3(2), <https://doi.org/10.22219/satwika.v3i2.10244>

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Jadmine, Iriani & Maulana. (2023). Penerapan Model Four-D Dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil Dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26745>
- Jaya, I. N. S. (2024). Peran Perpustakaan Dalam Meningkatkan Literasi Informasi Bagi Pemustaka. *Jurnal MSIP*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/msip.v4i2.4307>
- Kamil, Putri, & Sukiman (2023). Inovasi Pengembangan Kurikulum Hilda Taba Berbasis Pendidikan Islam (Studi Kasus Di TK Kartini). *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2377>
- Karimah, A., Alfatikarahma, N., & Fauziah, A. (2024). Studi literatur: Peran Penting Literasi Membaca Dalam Upaya Meningkatkan Karakter Positif Siswa Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.670>
- Kartina, Akrom, & Farhurohman, O. (2021). Pengembangan media pembelajaran scrapbook berbasis budaya lokal pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Primary*, 13(2). <https://doi.org/10.23960/symbol.v13i2.1006>
- Kohlberg, L. (1984). *Essays on moral development: Vol. 2. The psychology of moral development*. Harper & Row.
- Kohlberg, L. (2017). *The philosophy of moral development: Moral stages and the idea of justice*. Harper & Row.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Lickona, T. (2013). *Character matters: How to help our children develop good judgment, integrity, and other essential virtues*. Simon & Schuster.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. <https://bskap.kemdikbud.go.id>

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Mahdi, I., & Moke, E. (2022). Aktualisasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Penataan Kemasyarakatan Di Kabupaten Rejang Lebong (Studi Kasus Pembentukan Perda Tentang Adat). Bengkulu: Zara Abadi.
- Mahfuz, G. (2019). Kearifan lokal. Diakses pada 4 Maret 2025 dari <https://mmc.kalteng.go.id/berita/read/4657/kearifan-lokal>
- Maisaroh, S., & A'yun, D. Q. (2024). Pendidikan Dalam Perspektif Ki Hajar Dewantara: Antara Kebebasan, Kemandirian, Kebudayaan. *Jurnal Media Akademik*, 2(12). <https://doi.org/10.62281/v2i12.1178>
- Manik, S. A. (2024). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Lokal Sebagai Upaya Membangun Karakter Siswa di sekolah. *Jurnal Kualitas Pendidikan*, 2(2), <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jkp>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Modjo, D., Firmawati, & Baliu, W. (2024). Capaian perkembangan kognitif anak di SD Muhammadiyah 1 Limboto. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 5(2), <https://doi.org/10.31004/jkt.v5i2.28020>
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2019). Cognitive-Affective Theory of Learning with Media: Implications for Design and Research. *Journal of Educational Psychology*, 111(2)
- Mu'arif, S. (2022). Titik Temu Antara Ekonomi Islam, Kearifan Dan Budaya Lokal. *Jurnal Al-Burhan*, 11(4). <https://doi.org/10.5281/zenodo.11047807>
- Mulyadi, A., Sari, L. P., & Rahman, H. (2023). Efektivitas Penggunaan Video Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1>
- Musa'adah, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Phonegap Relief Cerita Ramayana Candi Induk Penataran Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Untuk Siswa Kelas X SMKN 1 Nglekok Blitar.
- Muzid, A., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Budaya Batak Dalam Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV di SD Swasta Islam Nur Ihsan. *Jurnal Eduglobal*, 2(1). <https://doi.org/10.2246/eduglobal.v2i1.1755>
- Nadeak, A. B. W., Nadeak, C. C., Hia, H. H., Sitorus, J. P., Nurjasni, Manurung, R., & Amalia, N. (2025). Pengembangan literasi bilingual untuk penulis

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Indonesia yang ingin menembus pasar global. *Mesir: Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion*, 2(1), 332–340. <https://doi.org/10.57235/mesir.v2i1.5715>

Narvaez, D., & Rest, J. (1995). Four Components of Acting Morally. In *Moral Development: An Introduction*. Allyn & Bacon.

Nieveen, N. (2019). *Formative Evaluation in Educational Design Research*. Netherlands Institute for Curriculum Development.

Ningrum, R. D., & Fauziah, N. (2021). The Use of Developmentally Appropriate Practice in Elementary Teaching. *Journal of Early Childhood and Primary Education*, 3(2)

Noer, S. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Canva Pada Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(3). <https://doi.org/10.55606/cendikia.v3i3.1811>.

Nofasari, Tartiyoso, & Sari (2022). Kearifan Lokal Dalam Hikayat Pangeran Indra Bangsawan Karya Tri Saptarini. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 19(1). <https://doi.org/10.37755/jsbi.v19i1.516>

Noor, F. A. (2020). Manajemen pendidik berbasis kearifan lokal. *Jurnal Cakrawala Dini*, 14(1). <https://doi.org/10.24090/jimrf.v14i1.13669>

Nugraha, D. (2022). Literasi Digital Dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3318>

Nurchahya, F., Riyadi, R., & Ridwan, A. (2025). Exploration of the Validity of the Moral Competency Inventory Instrument: Analysis of Validation Methods from Various Studies. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 7(1), <https://doi.org/10.52647/jep.v7i1.236>

Nurpatama, R. R., & Faznur, L. S. (2023). Pengembangan Media Scrapbook Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Pada Kelas VII. *Jurnal Kabastra*, 2(2), <https://doi.org/10.31002/kabastra.v2i2.269>

Nur'aini, & Hamzah. (2023). Kecerdasan Emosional, Intelektual, Spiritual, Moral Dan Sosial Relevansinya Dengan Pendidikan Agama Islam Perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Educatio*, 9(4). <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5867>

OECD. (2019). *PISA 2018 results: What students know and can do*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>



- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D): Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Dharma Acariya Nusantara*, 1(1). <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Paduwinata, H., Sari, M., & Rachman, A. (2024). Validitas Instrumen Soal Literasi Sains pada Konteks Batik Madura Materi Unsur, Senyawa, dan Campuran. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains*, 5(1). <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i1.2284>
- Parapat, L. H., & Aritonang, R. A. (2019). *Buku ajar sastra & budaya untuk perguruan tinggi*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan media big book untuk menumbuhkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Obsesi*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>
- Puspitasari, F., & Hidayat, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JPI)*, 11(1). <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v11i1.92259>
- Puspitasari, S., Rahmawati, D., & Kurniawan, Y. (2023). Media Scrapbook Digital Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.37630/jpm.v9i1.1394>
- Putra, A. A., Nugroho, H., & Lestari, N. (2022). Media Pembelajaran Digital Dalam Penguatan Keterampilan Abad 21 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7602>
- Putra, R. Y., & Usman, H. (2023). Readability Analysis of Indonesian Language Textbooks for Elementary School Students. *Indonesian Journal of Language and Education*, 7(1)
- Rahmawati, N., & Juharyanto. (2021). Penerapan Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(3). <https://doi.org/10.17977/um050v1i12017p37-47>
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2018). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology* (4th ed.). Pearson.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43013/uu-no-20-tahun-2003>
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Ikmlah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Saimona, Y., Hermansah, B., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Cerita Dongeng Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, 3(3). <https://doi.org/10.46627/sipose.v3i3.299>
- Sari, D. P., & Widiastuti, I. A. M. S. (2022). Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis Digital: Tinjauan Praktikalitas dan Kelayakan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(2). <https://doi.org/10.24036/ekj.v7.i2.a587>
- Sari, R., & Rozana, S. (2024). Pentingnya Pengembangan Literasi Moral Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Suatu Pendekatan Integratif Antara Nilai Agama Dan Moralitas. *Jurnal Incrementapedia*, 6(1). <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol6.no1.a8670>
- Satria, A., & Sutabri, T. (2025). Pengembangan Pembelajaran Virtual Reality Berbasis Metaverse Menggunakan Metode ADDIE. *Router: Jurnal Teknik Informatika dan Terapan*, 3(2), <https://doi.org/10.62951/router.v3i2.409>
- Siahaan, P., Sinaga, T., & Hutauruk, B. S. (2021). The Effectiveness of Inquiry-Based Learning Models to Improve Students' Critical Thinking Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 18(1)
- Slamet, F. A. (2022). *Model penelitian pengembangan (R & D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sperber, D., & Wilson, D. (2020). *Relevance: Communication and Cognition* (2nd ed.). Wiley-Blackwell.
- Suarningsih, N, M., (2019). Peranan Pendidikan Berbasis Kearifan lokal dalam Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Cetta*, 8(4). <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i4.4460>
- Sudirgayasa, I. G., Surata, I. K., Sudiana, I. M., Maduriana, I. M., dan Gata, I. W. (2021). Potensi Ekowisata Lembu Putih Taro Sebagai Konten Dan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Kearifan Lokal Hindu Bali. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2),



<https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.36424>

- Sugiono, S., & Estiastuti, R. (2022). Pengembangan media digital scrapbook dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis masalah. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 11(1). <https://doi.org/10.15294/jlj.v11i1.54857>
- Surya, I. A. M., & Moramowati, N. L. A. (2023). Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan terhadap Kinerja Akademik. *Jurnal Metta*, 3(4). <https://doi.org/10.37329/metta.v3i4.2740>
- Suryandewi, N. K., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i1.44585>
- Susanto, R., & Ningsih, L. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal untuk Peningkatan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1). 10.31004/obsesi.v8i1.6034
- Suswandari, (2017) Kearifan Lokal Etnik Betawi, Mapping Sosial-Kultural Masyarakat Asli Jakarta. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)
- Sutrisno, & Handayani, S. (2022). Teacher Readiness in Digital Learning Media Integration. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2)
- Suyono, H., Widiati, U., & Irawati, E. (2021). Literacy and character education integration in language learning. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 11(1)
- Suyono, S., Harsiati, T., & Wulandari, I. (2021). Literasi sebagai praktik sosial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 10(2)
- Syahrial, S. (2015). Internalisasi nilai-nilai kearifan lokal melalui pendidikan budaya dan karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 355–372. <https://doi.org/10.15575/jpi.v4i2.866>
- Syahrum, S., Sastrio, P., & Purnamasari, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran scrapbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2). <https://doi.org/10.49056/ijit.vi.478>
- Syamsuriyanti, S. (2023). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Literasi Pada Murid Sekolah Dasar. *Judikdas Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, Volume 2, Nomor 2. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i2.892>
- Syawaludin, A., Farisi, M. I., & Rahman, M. T. (2022). Evaluasi Media Pembelajaran Menggunakan Model ASSURE dalam Konteks Digital.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(3).  
<https://doi.org/10.57185/mutiara.v2i7.222>

Tarigan, H. G. (2008). *Membaca: sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa

Umam, R., & Husain, A. M. (2024). Pengintegrasian Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Kritikalitas Dan Alternatif Solusi Berdasarkan Literatur. *Jurnal Abhats*, 5(2).  
<https://doi.org/10.20885/abhats.vol5.iss2.art1>

Usman, U., Zulfah, Z., Hardiyanti, H., Zam Zam, & Qadaruddin. (2022). *Literasi Digital Dan Mobile Learning* (M. M. Amiruddin, Ed.). IAIN Parepare Nusantara Press

Utami, A. D., & Yuliyanto, E. (2020). *Concept map: Does it increase learning motivation of student? Journal of Science Education Research*, 4(2), 49–54.  
<https://journal.uny.ac.id/jser>

Wafiqni, N., & Nurani, S., (2018). Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal, *Jurnal Al-Bidayah*, Volume 10 Nomor 2. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i2.170>

Wena, M. (2020). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

Widodo, H., & Jasmadi. (2021). *Desain Pembelajaran Interaktif: Teori dan Implementasi Konstruktivistik di Era Digital*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Wulandari, L., Handoyo, R., Yulianto, T., Sumartiningsih, W., & Funcs, A. (2024). Strategi Penguatan Karakter Melalui Integrasi Nilai Budaya Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(1).  
<https://doi.org/10.31764/pendekar.v7i4.27026>

Wulandari, S., Handayani, F., & Saputra, D. (2023). Contextual Language Learning: Local Wisdom-Based Narrative Texts in Elementary Schools. *International Journal of Language and Literary Studies*, 7(2).  
<https://doi.org/10.19109/jip.v7i2.10562>

Yono, I., & Estiastuti, R. (2022). Media Digital Scrapbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 4(3). <https://doi.org/10.9644/sindoro.v14i3.12765>

Yulanda, E., & Darwis, U. (2023). Pengembangan Media Digital Scrapbook Pada Pembelajaran Matematika Bangun Datar Berbasis Kontekstual Di Kelas Iv

SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa* Volume 7, Nomor. 2.  
<https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v7i2.1852>

Yuliana, R., & Fitria, T. N. (2022). Designing Digital Teaching Materials for Elementary School Students Using Multimodal Text. *Journal of Educational Technology and Innovation*, 5(3).  
<https://doi.org/10.61414/5qzchp74>

© Hak cipta a miilik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Lampiran 1: Bukti Lembar Validasi Ahli Materi

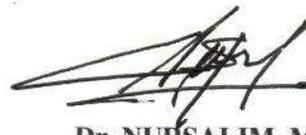
### SURAT PERNYATAAN INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Nursalim, M.Pd  
 NIDN : 2004106601  
 NIP : 19660410 199303 1 005  
 Jabatan : Dosen  
 Instansi : UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Menyatakan bahwa instrument angket validasi ahli materi dengan judul tesis pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di IMI Al-Bukhori Kota Pekanbaru. Telah diperiksa dan dinyatakan **Layak / Tidak Layak** untuk digunakan sebagai instrument penelitian pada tahap selanjutnya.

Pekanbaru, .....2025  
 Validator



**Dr. NURSALIM, M.Pd**  
 NIP. 19660410 199303 1 005

UIN SUSKA RIAU



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul penelitian : Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru

Peneliti : Ika Imroatul Jamilah

NIM : 22311023931

Instansi : Magister PGMI UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.  
: 2. Dr. Afdhal Kusumanegara, M.Pd.

Nama Validator : Dr. Nursalim, M.Pd

Instansi : UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Dengan Hormat,

Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal pada judul tesis pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru.

#### Angket Validasi Materi

##### A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda (√) pada kolom “Nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Media pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal.
3. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Layak
2	Tidak Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Apabila penilaian Bapak/Ibu “2 dan 1”, maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal.
5. Link Media Pembelajaran: <https://bit.ly/LINKMEDIATAKA>

#### A. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP), dan Tujuan Pembelajaran (TP)	1. Kelengkapan materi					✓
		2. Keluasan materi					✓
		3. Kedalaman materi					✓
	Keakuratan materi	4. Keakuratan konsep dan definisi					✓
		5. Keakuratan contoh					✓
		6. Keakuratan soal					✓
		7. Keakuratan gambar					✓
	Pendukung materi pembelajaran	8. Kemenarikan materi					✓
		9. Mendorong siswa untuk mencari informasi lebih lanjut					✓
	Kemutakhiran materi	10. Kesuaian materi dengan perkembangan ilmu				✓	
Kelayakan penyajian	Teknik penyajian	11. Keruntutan penyajian					✓
	Pendukung penyajian	12. Soal Latihan pada akhir kegiatan belajar					✓
		13. Keterlibatan siswa					✓
	Penyajian pembelajaran	14. Bagian pendahuluan					✓
	Kelengkapan penyajian	15. Bagian isi					✓

#### B. Pendapat dan Saran

1. *Kaitan dengan kehidupan saat ini*
- 2.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### C. Kesimpulan

1. Kesimpulan diberikan tanda (✓) pada kotak yang telah tersedia
2. Media pembelajaran digital *Scrapbook* Berbasis Kearifan lokal dinyatakan:

✓	Layak diproduksi tanpa perbaikan
	layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
	layak diproduksi dengan banyak perbaikan
	Tidak layak untuk diproduksi

Pekanbaru, ..... 2025

Ahli Materi



**Dr. NURSALIM, M.Pd**

NIP. 19660410 199303 1 005





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## SURAT PERNYATAAN INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

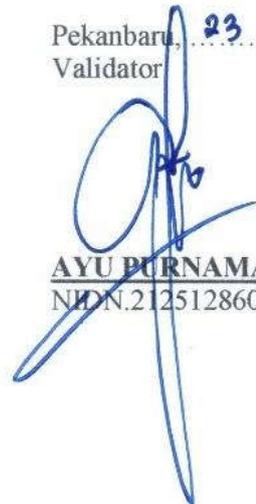
Nama : Ayu Purnamasari S, M.Pd

Jabatan : Dosen

Instansi : STAI Al-Kifayah Riau

Menyatakan bahwa instrument angket validasi ahli materi dengan judul tesis pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru. Telah diperiksa dan dinyatakan **Layak** / ~~Tidak Layak~~ untuk digunakan sebagai instrument penelitian pada tahap selanjutnya.

Pekanbaru, 23 Mei 2025  
Validator



**AYU PURNAMASARI S, M.Pd**  
NIDN.2125128604



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul penelitian : Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru

Peneliti : Ika Imroatul Jamilah

NIM : 22311023931

Instansi : Magister PGMI UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.  
: 2. Dr. Afdhal Kusumanegara, M.Pd.

Nama Validator : Ayu Purnamasari S, M.Pd

Instansi : STAI Al-Kifayah Riau

Dengan Hormat,

Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal pada judul tesis pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru.

#### Angket Validasi Materi

##### A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda (√) pada kolom “Nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Media pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal.
3. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Layak
2	Tidak Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Apabila penilaian Bapak/Ibu “2 dan 1”, maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal.
5. Link Media Pembelajaran: <https://bit.ly/LINKMEDIATAKA>

**A. Aspek Penilaian**

Aspek Penilaian	Indikator	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP), dan Tujuan Pembelajaran (TP)	1. Kelengkapan materi					✓
		2. Keluasan materi					✓
		3. Kedalaman materi					✓
	Keakuratan materi	4. Keakuratan konsep dan definisi				✓	
		5. Keakuratan contoh					✓
		6. Keakuratan soal					✓
		7. Keakuratan gambar					✓
	Pendukung materi pembelajaran	8. Kemenarikan materi					✓
		9. Mendorong siswa untuk mencari informasi lebih lanjut					✓
	Kemutakhiran materi	10. Kesuaian materi dengan perkembangan ilmu					✓
Kelayakan penyajian	Teknik penyajian	11. Keruntutan penyajian					✓
	Pendukung penyajian	12. Soal Latihan pada akhir kegiatan belajar					✓
	Penyajian pembelajaran	13. Keterlibatan siswa					✓
	Kelengkapan penyajian	14. Bagian pendahuluan					✓
		15. Bagian isi					✓

**B. Pendapat dan Saran**

1. *Rubrik penilaian dijelaskan lebih detail*
- 2.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### C. Kesimpulan

1. Kesimpulan diberikan tanda (√) pada kotak yang telah tersedia
2. Media pembelajaran digital *Scrapbook* Berbasis Kearifan lokal dinyatakan:

	Layak diproduksi tanpa perbaikan
√	layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
	layak diproduksi dengan banyak perbaikan
	Tidak layak untuk diproduksi

Pekanbaru, 23 Mei 2025  
Ahli Materi

  
**AYU PURNAMASARI S, M.Pd**  
NIDN/2125128604



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## SURAT PERNYATAAN INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sari Wulandari, S.Pd

Jabatan : Guru

Instansi : Madrasah Ibtidaiyah Al-Bukhori Pekanbaru

Menyatakan bahwa instrument angket validasi ahli materi dengan judul tesis pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru. Telah diperiksa dan dinyatakan **Layak / Tidak Layak** untuk digunakan sebagai instrument penelitian pada tahap selanjutnya.

Pekanbaru, .....2025  
Validator



**SARI WULANDARI, S.Pd**



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul penelitian : Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru

Peneliti : Ika Imroatul Jamilah

NIM : 22311023931

Instansi : Magister PGMI UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.  
: 2. Dr. Afdhal Kusumanegara, M.Pd.

Nama Validator : Sari Wulandari, S.Pd

Instansi : Madrasah Ibtidaiyah Al-Bukhori Pekanbaru

Dengan Hormat,

Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal pada judul tesis pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru.

#### Angket Validasi Materi

##### A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda (√) pada kolom “Nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Media pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal.
3. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Layak
2	Tidak Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak



4. Apabila penilaian Bapak/Ibu “2 dan 1”, maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal.
5. Link Media Pembelajaran: <https://bit.ly/LINKMEDIATAKA>

#### A. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
			1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP), dan Tujuan Pembelajaran (TP)	1. Kelengkapan materi					✓
		2. Keluasan materi					✓
		3. Kedalaman materi					✓
	Keakuratan materi	4. Keakuratan konsep dan definisi					✓
		5. Keakuratan contoh				✓	
		6. Keakuratan soal					✓
		7. Keakuratan gambar					✓
	Pendukung materi pembelajaran	8. Kemenarikan materi					✓
		9. Mendorong siswa untuk mencari informasi lebih lanjut					✓
	Kemutakhiran materi	10. Kesuaian materi dengan perkembangan ilmu				✓	
Kelayakan penyajian	Teknik penyajian	11. Keruntutan penyajian					✓
	Pendukung penyajian	12. Soal Latihan pada akhir kegiatan belajar					✓
	Penyajian pembelajaran	13. Keterlibatan siswa					✓
	Kelengkapan penyajian	14. Bagian pendahuluan					✓
		15. Bagian isi					✓

#### B. Pendapat dan Saran

1. Pemilihan materi dalam media pembelajaran Digital Scrapbook
2. ini sudah sangat bagus dan menarik!



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### C. Kesimpulan

1. Kesimpulan diberikan tanda (√) pada kotak yang telah tersedia
2. Media pembelajaran digital *Scrapbook* Berbasis Kearifan lokal dinyatakan:

<input type="checkbox"/>	Layak diproduksi tanpa perbaikan
<input type="checkbox"/>	layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
<input type="checkbox"/>	layak diproduksi dengan banyak perbaikan
<input type="checkbox"/>	Tidak layak untuk diproduksi

Pekanbaru, ..... 2025  
Ahli Materi



**SARI WULANDARI, S.Pd**

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Butir Penilaian	Penilaian Validator		
		N	A	S
1	Kelengkapan materi	5	5	5
2	Keluasan materi	5	5	5
3	Kedalaman materi	5	5	5
4	Keakuratan konsep dan definisi	5	4	5
5	Keakuratan contoh	5	5	4
6	Keakuratan soal	5	5	5
7	Keakuratan gambar	5	5	5
8	Kemenarikan materi	5	5	5
9	Mendorong siswa untuk mencari informasi lebih lanjut	5	5	5
10	Kesuaian materi dengan perkembangan ilmu	4	5	4
11	Keruntutan penyajian	5	5	5
12	Soal Latihan pada akhir kegiatan belajar	5	5	5
13	Keterlibatan siswa	5	5	5
14	Bagian pendahuluan	5	5	5
15	Bagian isi	5	5	5
<b>Skor Total</b>		<b>74</b>	<b>74</b>	<b>73</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>75</b>	<b>75</b>	<b>75</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>98.67</b>	<b>98.67</b>	<b>97.33</b>
<b>Rata-Rata (%)</b>		<b>98.24</b>		

Keterangan:

N : Dr. Nursalim, M.Pd

A : Ayu Purnamasari S, M.Pd

S : Sari Wulandari, S.Pd

Berdasarkan hasil penilaian validator ahli materi pembelajaran di atas terhadap produk media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal maka dapat dihitung persentasenya. Hasil perhitungan angket ahli materi adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor yang Perolehan}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{74}{75} \times 100\%$$

$$P = 98.67 \%$$

Rata-Rata hasil validator materi yaitu:

$$X = \frac{98.67 + 98.67 + 97.33}{3} = 98.22$$

## Lampiran 2: Lembar Validasi Aspek Bahasa

### SURAT PERNYATAAN INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Nursalim, M.Pd

NIDN : 2004106601

NIP : 19660410 199303 1 005

Jabatan : Dosen

Instansi : UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Menyatakan bahwa instrument angket validasi ahli bahasa dengan judul tesis pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru. Telah diperiksa dan dinyatakan **Layak / Tidak Layak** untuk digunakan sebagai instrument penelitian pada tahap selanjutnya.

Pekanbaru, .....2025  
Validator



**Dr. NURSALIM, M.Pd**  
NIP. 19660410 199303 1 005

UIN SUSKA RIAU





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Apabila penilaian Bapak/Ibu “2 dan 1”, maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal.
5. Link Media Pembelajaran: <https://bit.ly/LINKMEDIATAKA>

#### D. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
			1	2	3	4	5
Penilaian Bahasa	Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat					✓
		2. Keefektifan kalimat					✓
		3. Kesederhanaan isi teks dan relevan digunakan					✓
	Komunikatif	4. Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)					✓
		5. Ketepatan penggunaan kaidah bahasa					✓
	Dialog dan interaktif kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	6. Kemampuan berpikir kritis					✓
		7. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa					✓
		8. Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa					✓
	Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	9. Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar					✓
	Penggunaan bahasa sesuai dengan PUEBI	10. Kalimat dalam media digital scrapbook berbantuan aplikasi canva sesuai dengan PUEBI dan sederhana sehingga peserta didik mudah memahami					✓

#### B. Pendapat dan Saran

1. *Langsung*
- 2.

#### C. Kesimpulan

1. Kesimpulan diberikan tanda (✓) pada kotak yang telah tersedia


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Media pembelajaran digital *Scrapbook* Berbasis Kearifan lokal dinyatakan:

✓	Layak diproduksi tanpa perbaikan
	layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
	layak diproduksi dengan banyak perbaikan
	Tidak layak untuk diproduksi

Pekanbaru, ..... 2025  
 Ahli Bahasa



**Dr. NURSALIM, M.Pd**  
 NIP. 19660410 199303 1 005



UIN SUSKA RIAU



## SURAT PERNYATAAN INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Purnamasari S, M.Pd

Jabatan : Dosen

Instansi : STAJ Al-Kifayah Riau

Menyatakan bahwa instrument angket validasi ahli bahasa dengan judul tesis pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru. Telah diperiksa dan dinyatakan **Layak / Tidak Layak** untuk digunakan sebagai instrument penelitian pada tahap selanjutnya.

Pekanbaru, 23 Mei 2025  
Validator

**AYU PURNAMASARI S, M.Pd**  
NIDN 2125128604



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul penelitian : Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru

Peneliti : Ika Imroatul Jamilah

NIM : 22311023931

Instansi : Magister PGMI UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.  
: 2. Dr. Afdhal Kusumanegara, M.Pd.

Nama Validator : Ayu Purnamasari S, M.Pd

Instansi : STAI Al-Kifayah Riau

Dengan Hormat,

Lembar validasi ahli bahasa ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal pada judul tesis pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru.

#### Angket Validasi Bahasa

##### A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda (√) pada kolom “Nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Media pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal.
3. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Layak
2	Tidak Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak



4. Apabila penilaian Bapak/Ibu “2 dan 1”, maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal.
5. Link Media Pembelajaran: <https://bit.ly/LINKMEDIAlKA>

#### D. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
			1	2	3	4	5
Penilaian Bahasa	Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat					✓
		2. Keefektifan kalimat				✓	
		3. Kesederhanaan isi teks dan relevan digunakan					✓
	Komunikatif	4. Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)					✓
		5. Ketepatan penggunaan kaidah bahasa					✓
	Dialog dan interaktif kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	6. Kemampuan berpikir kritis					✓
		7. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa					✓
		8. Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa					✓
	Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	9. Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar					✓
	Penggunaan bahasa sesuai dengan PUEBI	10. Kalimat dalam media digital scrapbook berbantuan aplikasi canva sesuai dengan PUEBI dan sederhana sehingga peserta didik mudah memahami					✓

#### B. Pendapat dan Saran

1. *Lanjutkan dan layak untuk digunakan pembelajaran*
- 2.

#### C. Kesimpulan

1. Kesimpulan diberikan tanda (✓) pada kotak yang telah tersedia



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Media pembelajaran digital *Scrapbook* Berbasis Kearifan lokal dinyatakan:

✓	Layak diproduksi tanpa perbaikan
✓	layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
	layak diproduksi dengan banyak perbaikan
	Tidak layak untuk diproduksi

Pekanbaru, 23 Mei 2025  
Ahli Bahasa

**AYU PURNAMASARI S, M.Pd**  
NIDN. 2125128604


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## SURAT PERNYATAAN INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sari Wulandari, S.Pd

Jabatan : Guru

Instansi : Madrasah Ibtidaiyah Al-Bukhori Pekanbaru

Menyatakan bahwa instrument angket validasi ahli bahasa dengan judul tesis pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru. Telah diperiksa dan dinyatakan **Layak / Tidak Layak** untuk digunakan sebagai instrument penelitian pada tahap selanjutnya.

Pekanbaru, <sup>23 Mei</sup>.....2025  
Validator



**SARI WULANDARI, S.Pd**



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul penelitian : Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru

Peneliti : Ika Imroatul Jamilah

NIM : 22311023931

Instansi : Magister PGMI UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.  
: 2. Dr. Afdhal Kusumanegara, M.Pd.

Nama Validator : Sari Wulandari, S.Pd

Instansi : Madrasah Ibtidaiyah Al-Bukhori Pekanbaru

Dengan Hormat,

Lembar validasi ahli bahasa ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal pada judul tesis pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru.

#### Angket Validasi Bahasa

##### A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda (√) pada kolom “Nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Media pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal.
3. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Layak
2	Tidak Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak



4. Apabila penilaian Bapak/Ibu “2 dan 1”, maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal.
5. Link Media Pembelajaran: <https://bit.ly/LINKMEDIAIKA>

#### D. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
			1	2	3	4	5
Penilaian Bahasa	Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat					✓
		2. Keefektifan kalimat					✓
		3. Kesederhanaan isi teks dan relevan digunakan					✓
	Komunikatif	4. Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)					✓
		5. Ketepatan penggunaan kaidah bahasa				✓	
	Dialog dan interaktif kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	6. Kemampuan berpikir kritis					✓
		7. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa				✓	
		8. Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa					✓
	Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	9. Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar					✓
	Penggunaan bahasa sesuai dengan PUEBI	10. Kalimat dalam media digital scrapbook berbantuan aplikasi canva sesuai dengan PUEBI dan sederhana sehingga peserta didik mudah memahami					✓

#### B. Pendapat dan Saran

1. Media Pembelajaran Digital Scapbook sudah sangat bagus dan menarik, tetapi lebih teliti lagi dalam penulisan EYD.

#### C. Kesimpulan

1. Kesimpulan diberikan tanda (✓) pada kotak yang telah tersedia



2. Media pembelajaran digital *Scrapbook* Berbasis Kearifan lokal dinyatakan:

✓	Layak diproduksi tanpa perbaikan
	layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
	layak diproduksi dengan banyak perbaikan
	Tidak layak untuk diproduksi

Pekanbaru, ..... 2025  
Ahli Bahasa



**SARI WULANDARI, S.Pd**



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### Lampiran 3: Lembar Validasi Aspek Media

#### SURAT PERNYATAAN INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Nunu Mahnun, S.Ag., M.Pd

NIDN : 2008047601

NIP : 19760408 200112 1 002

Jabatan : Dosen

Instansi : UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Menyatakan bahwa instrument angket validasi ahli media dengan judul tesis Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan kemampuan Literasi Dan Moral Siswa Pada Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru. Telah diperiksa dan dinyatakan **Layak / Tidak Layak** untuk digunakan sebagai instrument penelitian pada tahap selanjutnya.

Pekanbaru, 26 Mei 2025  
Validator



Dr. Nunu Mahnun, S.Ag., M.Pd  
NIP. 19760408 200112 1 002

UIN SUSKA RIAU



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul penelitian : Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru

Peneliti : Ika Imroatul Jamilah

NIM : 22311023931

Instansi : Magister PGMI UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.  
: 2. Dr. Afdhal Kusumanegara, M.Pd.

Nama Validator : Dr. Nunu Mahnun, S.Ag., M.Pd

Instansi : UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Dengan Hormat,

Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal pada judul tesis pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru.

#### Angket Validasi Media

##### A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda (√) pada kolom “Nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Media pembelajaran *digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal.
3. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Layak
2	Tidak Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Apabila penilaian Bapak/Ibu “2 dan 1”, maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal.
5. Link Media Pembelajaran: <https://linkmediajka>

### B. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kegrafisan	Kualitas Gambar	1. Ketepatan gambar dengan tujuan pembelajaran					✓
		2. Keakuratan gambar dengan materi					✓
		3. Kejelasan gambar					✓
	Ketepatan teks	4. Ketepatan teks					✓
		5. Ketepatan penggunaan teks					✓
		6. Proporsi teks pada halaman					✓
Pewarnaan	Kesesuaian warna	7. Keserasian warna pada teks dan background					✓
		8. Ketepatan warna dalam memperjelas materi					✓
Penyajian	Penyampaian	9. Penyajian media digital scrapbook berbantuan aplikasi canva mendukung untuk terlibat dalam belajar.				✓	
		10. Penyajian media scrapbook digital dilaksanakan secara runtun					✓
		11. Penyajian gambar menarik					✓
	Keefektifan Perintah (Navigasi)	12. Ketepatan tautan (link)					✓
Pemanfaatan Media	Kesesuaian media	13. Pemilihan media digital scrapbook berbantuan					✓


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		aplikasi canva sudah tepat.					
		14. Tampilan cover media menarik					✓

**C. Pendapat dan Saran**

1. Sangat bagus dan layak untuk digunakan dalam PBM.
- 2.

**D. Kesimpulan**

1. Kesimpulan diberikan tanda (✓) pada kotak yang telah tersedia
2. Media pembelajaran digital *Scrapbook* Berbasis Kearifan lokal dinyatakan:

✓	Layak diproduksi tanpa perbaikan
	layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
	layak diproduksi dengan banyak perbaikan
	Tidak layak untuk diproduksi

Pekanbaru, 26 Mei.....2025  
Ahli Media,



**Dr. NUNU MAHNUN, S.Ag., M.Pd**  
**NIDN. 2121049404**


**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

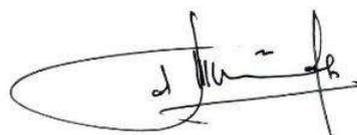
## SURAT PERNYATAAN INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Mimi Hariyani., M.Pd  
 NIDN : 2013058501  
 NIP : 198505132011012011  
 Jabatan : Dosen  
 Instansi : UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Menyatakan bahwa instrument angket validasi ahli media dengan judul tesis Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan kemampuan Literasi Dan Moral Siswa Pada Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru. Telah diperiksa dan dinyatakan **Layak / Tidak Layak** untuk digunakan sebagai instrument penelitian pada tahap selanjutnya.

Pekanbaru, ...28 Mei.....2025  
 Validator



Dr. Mimi Hariyani., M.Pd  
 NIP. 198505132011012011

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**

Judul penelitian : Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru

Peneliti : Ika Imroatul Jamilah

NIM : 22311023931

Instansi : Magister PGMI UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.  
: 2. Dr. Afdhal Kusumanegara, M.Pd.

Nama Validator : Dr. Mimi Hariyani., M.Pd

Instansi : UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Dengan Hormat,

Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal pada judul tesis pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru.

**Angket Validasi Media**
**A. Petunjuk Pengisian**

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda (√) pada kolom “Nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Media pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal.
3. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Layak
2	Tidak Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak



4. Apabila penilaian Bapak/Ibu “2 dan 1”, maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal.
5. Link Media Pembelajaran: <https://bit.ly/LINKMEDIAIKA>

### B. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kegrafisan	Kualitas Gambar	1. Ketepatan gambar dengan tujuan pembelajaran				✓	
		2. Keakuratan gambar dengan materi				✓	
		3. Kejelasan gambar				✓	
	Ketepatan teks	4. Ketepatan teks				✓	
		5. Ketepatan penggunaan teks				✓	
		6. Proporsi teks pada halaman				✓	
Pewarnaan	Kesesuaian warna	7. Kecerahan warna pada teks dan background				✓	
		8. Ketepatan warna dalam memperjelas materi				✓	
Penyajian	Penyampaian	9. Penyajian media digital scrapbook berbantuan aplikasi canva mendukung untuk terlibat dalam belajar.			✓		
		10. Penyajian media scrapbook digital dilaksanakan secara runtun				✓	
		11. Penyajian gambar menarik				✓	
	Keefektifan Perintah (Navigasi)	12. Ketepatan tautan (link)				✓	
Pemanfaatan Media	Kesesuaian media	13. Pemilihan media digital scrapbook berbantuan			✓		

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		aplikasi canva sudah tepat.					
		14. Tampilan cover media menarik				✓	

**C. Pendapat dan Saran**

1. Video yang ditampilkan sebaiknya bisa lebih besar .
- 2.

**D. Kesimpulan**

1. Kesimpulan diberikan tanda (✓) pada kotak yang telah tersedia
2. Media pembelajaran digital *Scrapbook* Berbasis Kearifan lokal dinyatakan:

	Layak diproduksi tanpa perbaikan
✓	layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
	layak diproduksi dengan banyak perbaikan
	Tidak layak untuk diproduksi

Pekanbaru, 28 Mei .....2025  
Ahli Media,



**Dr. MIMI HARIYANI, M.Pd**  
**NIP. 198505132011012011**



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### SURAT PERNYATAAN INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Amin,ST.,M.Pd

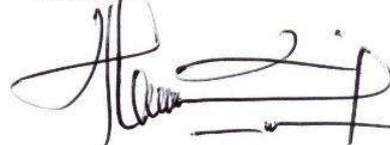
Jabatan : Dosen

Instansi : STAI Al-Kifayah Riau

Menyatakan bahwa instrument angket validasi ahli media dengan judul tesis Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan kemampuan Literasi Dan Moral Siswa Pada Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru. Telah diperiksa dan dinyatakan **Layak / Tidak Layak** untuk digunakan sebagai instrument penelitian pada tahap selanjutnya.

Pekanbaru, 23 Mei 2025

Validator



**MUHAMMAD AMIN, ST., M.Pd**  
NIDN.2121049404



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul penelitian : Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru

Peneliti : Ika Imroatul Jamilah

NIM : 22311023931

Instansi : Magister PGMI UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.  
: 2. Dr. Afdhal Kusumanegara, M.Pd.

Nama Validator : Muhammad Amin, ST., M.Pd

Instansi : STAI Al-Kifayah Riau

Dengan Hormat,

Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal pada judul tesis pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru.

#### Angket Validasi Media

##### A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda (√) pada kolom “Nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Media pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal.
3. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Layak
2	Tidak Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Apabila penilaian Bapak/Ibu “2 dan 1”, maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal.
5. Link Media Pembelajaran: <https://bit.ly/LINKMEDIAIKA>

#### B. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kegrafisan	Kualitas Gambar	1. Ketepatan gambar dengan tujuan pembelajaran					✓
		2. Keakuratan gambar dengan materi					✓
		3. Kejelasan gambar					✓
	Ketepatan teks	4. Ketepatan teks					✓
		5. Ketepatan penggunaan teks					✓
		6. Proporsi teks pada halaman					✓
Pewarnaan	Kesesuaian warna	7. Keserasian warna pada teks dan background					✓
		8. Ketepatan warna dalam memperjelas materi					✓
Penyajian	Penyampaian	9. Penyajian media digital scrapbook berbantuan aplikasi canva mendukung untuk terlibat dalam belajar.					✓
		10. Penyajian media scrapbook digital dilaksanakan secara runtun					✓
		11. Penyajian gambar menarik				✓	
	Keefektifan Perintah (Navigasi)	12. Ketepatan tautan (link)					✓
Pemanfaatan Media	Kesesuaian media	13. Pemilihan media digital scrapbook berbantuan					✓



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		aplikasi canva sudah tepat.					
		14. Tampilan cover media menarik					✓

#### C. Pendapat dan Saran

1. Tampilan Narasi: Cerita sebaiknya dibuat / didesain
2. bagus, agar lebih menarik untuk dibaca

#### D. Kesimpulan

1. Kesimpulan diberikan tanda (✓) pada kotak yang telah tersedia
2. Media pembelajaran digital *Scrapbook* Berbasis Kearifan lokal dinyatakan:

	Layak diproduksi tanpa perbaikan
✓	layak diproduksi dengan sedikit perbaikan
	layak diproduksi dengan banyak perbaikan
	Tidak layak untuk diproduksi

Pekanbaru, 23 Mei 2025  
Ahli Media,



**MUHAMMAD AMIN, ST.,M.Pd**  
NIDN. 2121049404

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Butir Penilaian	Penilaian Validator		
		N	M	A
1	Ketepatan gambar dengan tujuan pembelajaran	5	5	5
2	Keakuratan gambar dengan materi	5	5	5
3	Kejelasan gambar	5	5	5
4	Ketepatan teks	5	5	5
5	Ketepatan penggunaan teks	5	5	5
6	Proporsi teks pada halaman	5	5	5
7	Keserasian warna pada teks dan background	5	5	5
8	Ketepatan warna dalam memperjelas materi	5	5	5
9	Penyajian media digital scrapbook berbantuan aplikasi canva mendukung untuk terlibat dalam belajar.	4	4	5
10	Penyajian media <i>digital scrapbook</i> dilaksanakan secara runtun	5	5	5
11	Penyajian gambar menarik	5	5	4
12	Ketepatan tautan (link)	5	5	5
13	Pemilihan media digital <i>scrapbook</i> berbantuan aplikasi canva sudah tepat.	5	4	5
14	Tampilan cover media menarik	5	5	5
<b>Skor Total</b>		<b>69</b>	<b>68</b>	<b>69</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>70</b>	<b>70</b>	<b>70</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>98.57</b>	<b>97.14</b>	<b>98.57</b>
<b>Rata-Rata (%)</b>		<b>98.10</b>		

**Keterangan:**

N : Dr. Nunu Mahnun, S.Ag, M.Pd

M : Dr. Mimi Hariyani, M.Pd

A : Muhammad Amin, ST.,M.Pd

Berdasarkan hasil penilaian validator ahli media pembelajaran di atas terhadap produk media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal maka dapat dihitung persentasenya. Hasil perhitungan angket ahli media adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor yang Perolehan}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{69}{70} \times 100\% = 98.57 \%$$

Rata-Rata hasil validator media yaitu:

$$X = \frac{98.57 + 97.14 + 98.57}{3} = 98.10$$



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbarik sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Lampiran 4: Lembar Angket Praktikalitas Guru

### Lembar Uji Praktikalitas Guru untuk Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru

Peneliti : Ika Imroatul Jamilah

NIM : 22311023931

Instansi : Magister PGMI UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.  
: 2. Dr. Afdhal Kusumanegara, M.Pd.

Instansi :

Nama Guru :

Dengan Hormat,

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sekalian untuk melihat kepraktisan pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru.

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa Pada pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda (√) pada kolom “Nilai” sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Media pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Cukup Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

4. Apabila penilaian Bapak/Ibu “2 dan 1”, maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media pembelajaran berbasis kearifan lokal.
5. Link Media Pembelajaran: <https://bit.ly/LINKMEDIADIGITALSCRAPBOOK>

No.	Aspek	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A</b>	<b>Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)</b>					
1	Ketepatan judul media dengan materi					
2	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar					
3	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan					
4	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media					
5	Cakupan materi yang terdapat dalam media					
6	Ketepatan pengembangan media pembelajaran pada tema cinta Indonesia					
7	Materi dalam media sesuai dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase C.					
8	Materi dalam media selaras dengan elemen dan Profil Pelajar Pancasila.					
9	Materi dalam media mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.					
<b>B</b>	<b>Aspek Kualitas, Efektivitas, dan Penyajian Media</b>					
1	Ketersediaan dan kejelasan instalasi penggunaan media					
2	Menu dan navigasi media mudah dipilih dan digunakan					
3	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media					



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

4	Media <i>digital scrapbook</i> memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik.					
5	Media <i>digital scrapbook</i> praktis digunakan dalam proses pembelajaran.					
6	Desain media menarik dan jelas (huruf, gambar, warna, dan latar belakang sesuai).					
7	Media sesuai dengan kebutuhan siswa dan pembelajaran Bahasa Indonesia.					
8	Media mendorong kemandirian belajar siswa					
9	Gambar dan video yang digunakan relevan dengan materi dan konteks lokal.					
10	Media mudah digunakan oleh guru dan siswa tanpa kesulitan teknis.					
C	<b>Bahasa</b>					
1	Kesesuaian jenis huruf dalam media					
2	Bahasa yang digunakan dalam media					
3	Tampilan gambar dan animasi dalam media					

**B. Pendapat dan Saran**

- 1.
- 2.

**C. Kesimpulan**

1. Kesimpulan diberikan tanda (√) pada kotak yang telah tersedia
2. Media pembelajaran digital *Scrapbook* Berbasis Kearifan lokal dinyatakan:

	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi sedikit
	Dapat digunakan dengan revisi sedang
	Dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
	Tidak dapat digunakan

Pekanbaru, .....2025  
 Guru

.....

Untuk melihat hasil Lembar Uji Praktikalitas Guru untuk Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal dapat di lihat pada link berikut: <https://bit.ly/ValidatorPraktisiPembelajaranIKA>

No.	Aspek	Penilaian Validator		
		S	H	I
<b>A</b>	<b>Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)</b>			
1	Ketepatan judul media dengan materi	5	5	5
2	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan capaian pembelajaran	5	5	5
3	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	5	5	4
4	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media	5	5	5
5	Cakupan materi yang terdapat dalam media	5	4	5
6	Ketepatan pengembangan media pembelajaran pada tema	5	5	5
7	Materi dalam media sesuai dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase C.	5	5	5
8	Materi dalam media selaras dengan elemen dan Profil Pelajar Pancasila.	5	5	4
9	Materi dalam media mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.	5	5	5
<b>B</b>	<b>Aspek Kualitas, Efektivitas, dan Penyajian Media</b>			
10	Ketersediaan dan kejelasan instalasi penggunaan media	5	4	5
11	Menu dan navigasi media mudah dipilih dan digunakan	5	5	5
12	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	5	5	5
13	Media digital <i>scrapbook</i> memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik.	5	5	5
14	Media digital <i>scrapbook</i> praktis digunakan dalam proses pembelajaran.	5	5	5
15	Desain media menarik dan jelas (huruf, gambar, warna, dan latar belakang sesuai).	5	5	5
16	Media sesuai dengan kebutuhan siswa dan pembelajaran Bahasa Indonesia.	5	5	5
17	Media mendorong kemandirian belajar siswa	5	5	5

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

18	Gambar dan video yang digunakan relevan dengan materi dan konteks lokal.	5	5	5
19	Media mudah digunakan oleh guru dan siswa tanpa kesulitan teknis.	4	5	5
<b>C</b>	<b>Bahasa</b>			
20	Kesesuaian jenis huruf dalam media	5	5	5
21	Bahasa yang digunakan dalam media	5	5	5
22	Tampilan gambar dan animasi dalam media	5	4	5
<b>Skor Total</b>		<b>109</b>	<b>107</b>	<b>108</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>110</b>	<b>110</b>	<b>110</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>99.09</b>	<b>97.27</b>	<b>98.18</b>
<b>Rata-Rata (%)</b>		<b>98.18</b>		

Keterangan:

S : Sari Wulandari, S.Pd

H : Heni Puspita Rini, S.Pd

I : Suaiba, S.Pd

Berdasarkan hasil penilaian praktisi pembelajaran terhadap produk media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal maka dapat dihitung persentasenya. Hasil perhitungan angket praktisi pembelajaran adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor yang Perolehan}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{109}{110} \times 100\%$$

$$P = 99.09 \%$$

Rata-Rata hasil validator praktisi pembelajaran:

$$X = \frac{99.09 + 97.27 + 98.18}{3} = 98.18$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Lampiran 5: Soal Kemampuan Literasi Siswa

### A. SOAL LITERASI MENYIMAK (10 Soal)

1. Saat menyimak cerita Legenda Danau Bakuok, penyebab utama terbentuknya danau tersebut adalah ...
  - A. Bencana alam yang tidak terduga
  - B. Kutukan akibat keserakahan manusia
  - C. Peperangan antarkerajaan
  - D. Hujan deras yang turun terus-menerus
 Jawaban: B  
 Alasan: Cerita menampilkan hubungan sebab-akibat antara keserakahan dan bencana
2. Tokoh utama dalam cerita Putri Kaca Mayang digambarkan sebagai sosok yang ...
  - A. Lemah dan mudah menyerah
  - B. Taat tanpa pendirian
  - C. Lembut hati tetapi berani
  - D. Pemarah dan pendendam
 Jawaban: C  
 Alasan: Tokoh menunjukkan kelembutan dan keberanian menolak ketidakadilan.
3. Urutan peristiwa yang benar dalam cerita *Batu Belah Batu Bertangkup* adalah ...
  - A. Anak menolak makanan – Ibu pergi – Ibu ditelan batu
  - B. Anak meminta maaf – Ibu memaafkan – Keluarga Bahagia
  - C. Ibu marah – Anak pergi – Anak berubah menjadi batu
  - D. Anak bekerja – Ibu bahagia – Hidup sejahtera
 Jawaban: A  
 Alasan: Menunjukkan alur sebab akibat dari sikap durhaka.
4. Nilai moral utama dari cerita Putri Tujuh adalah ...
  - A. Ambisi membawa kemenangan
  - B. Pentingnya menjaga kehormatan dan persatuan
  - C. Keberanian menguasai wilayah baru
  - D. Kesuksesan diraih dengan kekuatan
 Jawaban: B  
 Alasan: Cerita menekankan kehormatan dan persatuan keluarga.
5. Keberhasilan tokoh utama dalam cerita Lancang Kuning disebabkan oleh ...
  - A. Warisan keluarga
  - B. Kesungguhan dan keberanian

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- C. Bantuan raja
- D. Kesaktian gaib

Jawaban: B

Alasan: Nilai kerja keras dan keberanian menjadi kunci keberhasilan

6. Sikap yang seharusnya diteladani dari cerita Danau Bakuok adalah ...
  - A. Mencari keuntungan sebesar-besarnya
  - B. Menghindari keserakahan
  - C. Menghindari masyarakat
  - D. Mengandalkan kekuatan

Jawaban: B

Alasan: Cerita memberi peringatan tentang bahaya keserakahan.

7. Konflik utama dalam Putri Kaca Mayang terjadi karena ...
  - A. Perbedaan budaya
  - B. Perjodohan yang dipaksakan
  - C. Perebutan harta
  - D. Fitnah kerajaan lain

Jawaban: B

Alasan: Konflik muncul akibat penolakan perjodohan

8. Reaksi anak dalam Batu Belah Batu Bertangkup menunjukkan sikap ...
  - A. Hormat kepada orang tua
  - B. Tanggung jawab
  - C. Durhaka
  - D. Keberanian

Jawaban: C

Alasan: Anak tidak menghargai pengorbanan ibu.

9. Empati pendengar muncul dalam Putri Tujuh karena ...
  - A. Para putri menjadi ratu
  - B. Para putri mengalami pengkhianatan
  - C. Para putri menguasai kerajaan
  - D. Para putri hidup mewah

Jawaban: B

Alasan: Nasib tragis para putri menimbulkan empati.

10. Pesan utama dari Lancang Kuning adalah ...
  - A. Keberanian dan kerja keras membawa keberhasilan
  - B. Kekayaan menjamin kebahagiaan
  - C. Kekuasaan harus diraih
  - D. Kekuatan lebih penting dari kejujuran

Jawaban: A

Alasan: Cerita menonjolkan nilai kegigihan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**B. SOAL LITERASI MEMBACA (10 Soal)**

11. Makna konotatif kata “bakuok” adalah ...
  - A. Keindahan alam
  - B. Kesedihan
  - C. Pertanda kutukan dan keburukan
  - D. Hewan air
 Jawaban: C  
 Alasan: Makna konotatif menunjukkan simbol keburukan.
12. Makna denotatif kata “kerajaan” adalah ...
  - A. Istana megah
  - B. Tempat raja tinggal
  - C. Wilayah yang dipimpin raja
  - D. Lambang kekuasaan
 Jawaban: C  
 Alasan: Denotatif bermakna lugas.
13. Nilai budaya lokal Putri Kaca Mayang tercermin dari ...
  - A. Tradisi berburu
  - B. Perjodohan dan hormat orang tua
  - C. Perdagangan
  - D. Peperangan
 Jawaban: B  
 Alasan: Cerita memuat adat dan budaya lokal.
14. Pembaca bersimpati kepada ibu dalam Batu Belah Batu Bertangkup karena ...
  - A. Ibu kaya
  - B. Pengorbanan ibu
  - C. Ibu sakti
  - D. Ibu ratu
 Jawaban: B  
 Alasan: Kasih sayang ibu ditunjukkan jelas.
15. Konflik Putri Tujuh terjadi akibat ...
  - A. Perbedaan agama
  - B. Perebutan kekuasaan dan kehormatan
  - C. Bencana alam
  - D. Kesalahan rakyat
 Jawaban: B  
 Alasan: Konflik politik kerajaan menjadi latar cerita.
16. Watak tokoh utama Lancang Kuning adalah ...
  - A. Serakah
  - B. Jujur dan gigih

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- C. Licik  
D. Penakut  
Jawaban: B

Alasan: Tindakan tokoh menunjukkan kegigihan.

17. Nilai moral Putri Kaca Mayang adalah ...

- A. Kepatuhan mutlak  
B. Keberanian menolak ketidakadilan  
C. Kesabaran menunggu  
D. Ambisi kekuasaan

Jawaban: B

Alasan: Tokoh berani menolak ketidakadilan.

18. Pesan tersirat Danau Bakuok adalah ...

- A. Alam harus ditaklukkan  
B. Keserakahan membawa bencana  
C. Kekayaan simbol kekuasaan  
D. Bencana tak terhindarkan

Jawaban: B

Alasan: Pesan implisit cerita.

19. Klimaks Batu Belah Batu Bertangkup terjadi saat ...

- A. Anak meminta makanan  
B. Ibu sedih  
C. Ibu masuk ke batu  
D. Anak sendiri

Jawaban: C

Alasan: Titik puncak konflik cerita.

20. Relevansi cerita rakyat Riau dengan kehidupan siswa adalah ...

- A. Tokoh istana  
B. Nilai hormat orang tua  
C. Kejadian gaib  
D. Latar kerajaan

Jawaban: B

Alasan: Nilai moral dekat dengan kehidupan siswa.

Untuk melihat soal dan hasil tes kemampuan literasi di *website wordwall*

dapat dilihat pada link berikut: <https://bit.ly/SOALDANHASILLITERASI>

### Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Literasi Siswa

No	Nama Siswa	L/P	Nilai		N-Gain	Kriteria
			Pretest	Posttest		
1	Aqilla Maharani Nasution	P	75	95	0.8	Tinggi
2	Arkan Al Ghifari	L	65	90	0.71	Tinggi
3	Arkand Syafiq Busyairi	L	80	95	0.75	Tinggi
4	Bilqis Amira Lubis	P	55	95	0.89	Tinggi
5	Dewaga Purnomo Putra	L	75	95	0.8	Tinggi
6	Hafizah Salsabilla	P	55	85	0.67	Sedang
7	Hanafi	L	65	90	0.71	Tinggi
8	Hania Syakira Ramadhani	P	50	80	0.6	Sedang
9	Humairoh Husna	P	85	100	1	Tinggi
10	Inaya Putri Yatika	P	75	95	0.8	Tinggi
11	Inayah Bilqis Atifah	P	70	85	0.5	Sedang
12	Jihan Alisya Qiren	P	90	100	1	Tinggi
13	Khalisa Dwita Marwa	P	80	95	0.75	Tinggi
14	Mirza Sa'adi Rifki	L	55	80	0.56	Sedang
15	Muhammad Fathian Akbar	L	60	80	0.5	Sedang
16	Muhammad Fatih Khairy	L	75	100	1	Tinggi
17	Muhammad Fatih Shiddiq	L	65	95	0.86	Tinggi
18	Muhammad Hafiz Alfatah	L	60	90	0.75	Tinggi
19	Muhammad Rohim R.	L	50	75	0.5	Sedang
20	Nadhifa Adelia	P	85	100	1	Tinggi

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

21	Naqiy Nuwairah Harahap	P	75	95	0.8	Tinggi
22	Nayra Gustivani	P	65	85	0.57	Sedang
23	Nazilla Zhahira	P	80	100	1	Tinggi
24	Nur Indah Mugni Saleha	P	55	80	0.56	Sedang
25	Nuwaira Fatin	P	75	95	0.8	Tinggi
26	Rafardan Athalla Usman	L	55	90	0.78	Tinggi
27	Raihan Halim	L	65	85	0.57	Sedang
28	Reihan Ainurahman	L	75	95	0.8	Tinggi
29	Riskia Putri Ramadhani	P	65	95	0.86	Tinggi
30	Safwan Rahmat	L	60	85	0.63	Sedang
31	Shakila Nazhifa Azzahra	P	55	90	0.78	Tinggi
32	Zakirah Nur Alya	P	60	85	0.63	Sedang
33	Zhillan Mazza Syauqi	P	75	95	0.8	Tinggi
<b>Jumlah</b>			<b>2230</b>	<b>2995</b>	<b>24.71</b>	<b>Tinggi</b>
<b>Rata-Rata</b>			<b>67.58</b>	<b>90.76</b>	<b>0.75</b>	

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan literasi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal. Selanjutnya dilakukan perhitungan uji normalitas gain untuk mengetahui kategori kemampuan literasi siswa. Adapun hasil perhitungan uji normalitas gain yaitu sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{95 - 75}{100 - 75} = 0.8$$

Berdasarkan nilai N-Gain di atas, maka nilai 0.8 termasuk ke dalam kategori tinggi, karena masuk ke dalam skor N-Gain > 0.70.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Hasil Kemampuan Literasi Siswa Setelah Penggunaan Media

Indikator Literasi	Soal	Jumlah Jawaban		Persentase Literasi	Kriteria	Kriteria Setiap Indikator
		Benar	Salah			
Menyimak	1	29	4	87.88%	Tinggi	84,24% (Tinggi)
	2	30	3	90.91%	Tinggi	
	3	28	5	84.85%	Tinggi	
	4	27	6	81.82%	Tinggi	
	5	31	2	93.94%	Tinggi	
	6	26	7	78.79%	Tinggi	
	7	25	8	75.76%	Tinggi	
	8	24	9	72.73%	Tinggi	
	9	28	5	84.85%	Tinggi	
	10	30	3	90.91%	Tinggi	
Membaca	11	27	6	81.82%	Tinggi	85,15% (Tinggi)
	12	29	4	87.88%	Tinggi	
	13	26	7	78.79%	Tinggi	
	14	28	5	84.85%	Tinggi	
	15	25	8	75.76%	Tinggi	
	16	30	3	90.91%	Tinggi	
	17	29	4	87.88%	Tinggi	
	18	31	2	93.94%	Tinggi	
	19	24	9	72.73%	Tinggi	
	20	32	1	96.97%	Tinggi	

Berdasarkan hasil kemampuan literasi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *digital scrapbook* berbasis kearifan lokal. Selanjutnya dilakukan perhitungan literasi sains untuk mengetahui kategori kemampuan literasi siswa. Adapun hasil perhitungan literasi sains yaitu sebagai berikut:

$$\text{Literasi Sains} = \frac{\text{Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Literasi Sains} = \frac{29}{33} \times 100\% = 87.88\%$$

Berdasarkan nilai literasi sains di atas, maka nilai 87.88% termasuk ke dalam kategori tinggi, karena masuk ke dalam skor 71-100.

## Lampiran 6: Lembar Angket Kemampuan Moral

### INSTRUMEN ANGKET KEMAMPUAN MORAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan mengisi biodata Anda terlebih dahulu di dalam *google form*.
2. Bacalah pernyataan dengan seksama.
3. Jawablah dengan jujur
4. Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan masing–masing pertanyaan pada link berikut: <https://forms.gle/2LAVUnPRKMvPoeSt6>
5. Gunakan indikator penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

#### B. Aspek Penilaian

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
<b>Bagian 1: Kesadaran Moral (<i>Moral Awareness</i>)</b>						
1	Saya memahami bahwa tokoh Legenda Lancang Kuning dalam cerita rakyat mengajarkan nilai kerja keras.					
2	Saya menyadari bahwa cerita rakyat dalam Batu Belah Batu Bertangkup banyak menjelaskan pesan tentang hormat kepada orang tua.					
3	Saya mengetahui bahwa tokoh cerita Putri Tujuh menunjukkan pentingnya persatuan.					
4	Saya dapat membedakan mana tindakan baik dan buruk dari tokoh Legenda Danau Bakuok dalam cerita.					
5	Saya memahami bahwa setiap Legenda Putri Kaca Mayang mengandung nilai-nilai yang bisa diteladani.					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Bagian 2: Penalaran Moral (*Moral Reasoning*)**

6	Jika saya berada di posisi tokoh cerita Batu Belah Batu Bertangkup, saya akan berpikir sebelum mengambil Keputusan.					
7	Saya percaya bahwa melanggar nasihat orang tua akan berdampak buruk, seperti dalam cerita rakyat Batu Belah Batu Bertangkup.					
8	Saya berpikir bahwa kepedulian lingkungan harus dimulai dari diri sendiri seperti dalam cerita Danau Bakuok.					
9	Saya menilai bahwa sikap sabar akan menghasilkan hal baik, berdasarkan kisah Putri Kaca Mayang.					
10	Saya menyimpulkan bahwa kecerdikan lebih baik dari kekerasan seperti dalam cerita Lancang Kuning.					

**Bagian 3: Perasaan Moral (*Moral Feeling*)**

11	Saya merasa sedih saat membaca tentang tokoh yang durhaka dalam cerita rakyat Batu Belah Batu Bertangkup.					
12	Saya merasa bangga dengan tokoh Legenda Putri Kaca Mayang yang jujur dan berani dalam menghadapi masalah.					
13	Saya merasa senang ketika melihat tokoh Panglima Umar dalam legenda Lancang Kuning cerita bekerja sama untuk menyelesaikan masalah.					
14	Saya merasa terdorong untuk menolong orang lain setelah membaca cerita rakyat Putri Kaca Mayang.					
15	Saya merasa marah terhadap tokoh yang serakah dalam cerita Danau Bakuok.					

**Bagian 4: Perilaku Moral (*Moral Action*)**

16	Saya meniru sikap hormat kepada orang tua seperti yang dicontohkan tokoh cerita Putri Kaca Mayang					
17	Saya mencoba menjaga lingkungan di sekitar rumah setelah membaca cerita Danau Bakuok					
18	Saya berusaha tidak mudah marah karena ingin seperti tokoh yang sabar dalam cerita rakyat Putri Kaca Mayang					

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

19	Saya bekerja sama dengan teman saat ada tugas kelompok karena belajar dari cerita Putri Tujuh.					
20	Saya menjauhi sikap serakah setelah memahami akibatnya dari cerita yang dibaca Legenda Danau Bakuok.					

**C. Pendapat dan Saran**

- 1.
- 2.

**D. Kesimpulan**

1. Kesimpulan diberikan tanda (√) pada kotak yang telah tersedia
2. Instrumen Nilai Moral Berbasis Kearifan lokal dinyatakan:

√	Layak digunakan tanpa perbaikan
	layak digunakan dengan sedikit perbaikan
	layak digunakan dengan banyak perbaikan
	Tidak layak untuk digunakan

Pekanbaru, Mei 2025  
Validator Instrumen



**SYAHRI RAMADHAN, S.Psi.,M.S.I**  
**NIDN. 2112048902**

### Hasil Angket Kemampuan Moral

Siswa	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
Siswa 1	5	5	2	5	5	3	5	3	1	1	4	1	5	3	5	2	3	5	5	5
Siswa 2	5	5	5	5	4	5	5	5	1	5	5	2	5	5	5	5	2	2	5	5
Siswa 3	5	3	2	4	3	5	5	5	5	4	4	1	4	5	5	5	4	3	5	5
Siswa 4	5	3	5	4	5	4	5	4	5	2	5	3	2	1	5	5	5	5	5	5
Siswa 5	5	3	1	5	5	5	5	5	1	2	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5
Siswa 6	5	2	5	4	3	3	5	3	3	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5
Siswa 7	5	5	5	2	5	3	5	3	5	5	1	4	5	5	5	5	5	5	5	5
Siswa 8	5	5	5	5	4	3	5	3	2	3	5	5	5	3	5	3	2	4	5	3
Siswa 9	5	2	4	5	5	5	5	5	1	2	2	4	5	5	5	5	5	4	5	5
Siswa 10	5	2	5	3	5	3	5	3	5	4	3	5	4	4	5	4	5	3	5	5
Siswa 11	5	4	3	2	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	3
Siswa 12	5	4	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5
Siswa 13	5	5	1	5	5	2	4	2	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5
Siswa 14	5	5	5	5	5	4	1	5	5	1	5	1	5	4	4	5	4	4	5	2
Siswa 15	5	3	5	2	5	5	1	5	3	2	4	5	3	5	5	5	4	5	5	5
Siswa 16	5	3	5	5	5	5	1	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	2
Siswa 17	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	2	5	3	3	5	3	5	5	4	5
Siswa 18	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	2	3	2	5	5	5
Siswa 19	4	2	5	5	5	5	1	5	4	4	4	1	5	5	4	5	5	5	5	2
Siswa 20	5	5	1	3	5	5	5	5	5	1	5	2	5	1	4	5	4	5	5	5
Siswa 21	5	3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5
Siswa 22	5	5	5	4	4	4	2	4	5	4	5	5	5	5	3	4	4	3	5	5
Siswa 23	5	5	2	4	5	5	5	5	5	5	4	5	2	5	3	5	2	5	5	5

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak diperbolehkan untuk tujuan komersial, yaitu, untuk dijual atau

2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Siswa 24	5	5	5	3	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	
Siswa 25	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	
Siswa 26	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	
Siswa 27	5	4	2	5	4	5	4	5	5	5	5	5	3	2	4	5	5	5	5	
Siswa 28	5	5	5	5	4	5	5	1	4	5	5	2	5	2	5	5	5	5	5	
Siswa 29	5	5	5	5	3	5	5	5	5	2	5	5	3	5	5	5	5	4	4	
Siswa 30	5	5	5	5	4	3	5	5	1	3	3	5	5	4	5	5	5	5	5	
Siswa 31	5	5	2	5	5	5	5	3	4	2	2	5	5	5	5	5	5	5	3	
Siswa 32	5	3	4	5	4	3	4	1	1	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	
Siswa 33	5	5	3	3	2	5	2	1	2	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	
Jumlah	164	136	125	141	154	140	133	143	121	118	135	129	148	140	149	146	139	147	163	149

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - Pengutipan tidak untuk tujuan komersial yang merugikan UIN Suska Riau.
  - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Pernyataan	Penilaian Tingkat Kemampuan Moral Siswa				
		$\Sigma s$	$\Sigma x$	$\Sigma x_i$	P%	Kategori
<b>Bagian 1: Kesadaran Moral (<i>Moral Awareness</i>)</b>						
1	Saya memahami bahwa tokoh Legenda Lancang Kuning dalam cerita rakyat mengajarkan nilai kerja keras.	33	164	165	99.39	Sangat Baik
2	Saya menyadari bahwa cerita rakyat dalam Batu Belah Batu Bertangkup banyak menjelaskan pesan tentang hormat kepada orang tua.	33	136	165	82.42	Sangat Baik
3	Saya mengetahui bahwa tokoh cerita Putri Tujuh menunjukkan pentingnya persatuan.	33	125	165	75.76	Baik
4	Saya dapat membedakan mana tindakan baik dan buruk dari tokoh Legenda Danau Bakuok dalam cerita.	33	141	165	85.45	Sangat Baik
5	Saya memahami bahwa setiap Legenda Putri Kaca Mayang mengandung nilai-nilai yang bisa diteladani.	33	154	165	93.33	Sangat Baik
<b>Bagian 2: Penalaran Moral (<i>Moral Reasoning</i>)</b>						
6	Jika saya berada di posisi tokoh cerita Batu Belah Batu Bertangkup, saya akan berpikir sebelum mengambil Keputusan.	33	140	165	84.85	Sangat Baik
7	Saya percaya bahwa melanggar nasihat orang tua akan berdampak buruk, seperti dalam cerita rakyat Batu Belah Batu Bertangkup.	33	133	165	80.61	Sangat Baik
8	Saya berpikir bahwa kepedulian lingkungan harus dimulai dari diri sendiri seperti dalam cerita Danau Bakuok.	33	143	165	86.67	Sangat Baik
9	Saya menilai bahwa sikap sabar akan menghasilkan hal	33	121	165	73.33	Baik

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	baik, berdasarkan kisah Putri Kaca Mayang.					
10	Saya menyimpulkan bahwa kecerdikan lebih baik dari kekerasan seperti dalam cerita Lancang Kuning.	33	118	165	71.52	Baik
<b>Bagian 3: Perasaan Moral (<i>Moral Feeling</i>)</b>						
11	Saya merasa sedih saat membaca tentang tokoh yang durhaka dalam cerita rakyat Batu Belah Batu Bertangkup.	33	135	165	81.82	Sangat Baik
12	Saya merasa bangga dengan tokoh Legenda Putri Kaca Mayang yang jujur dan berani dalam menghadapi masalah.	33	129	165	78.18	Baik
13	Saya merasa senang ketika melihat tokoh Panglima Umar dalam legenda Lancang Kuning cerita bekerja sama untuk menyelesaikan masalah.	33	148	165	89.70	Sangat Baik
14	Saya merasa terdorong untuk menolong orang lain setelah membaca cerita rakyat Putri Kaca Mayang.	33	140	165	84.85	Sangat Baik
15	Saya merasa marah terhadap tokoh yang serakah dalam cerita Danau Bakuok.	33	149	165	90.30	Sangat Baik
<b>Bagian 4: Perilaku Moral (<i>Moral Action</i>)</b>						
16	Saya meniru sikap hormat kepada orang tua seperti yang dicontohkan tokoh cerita Putri Kaca Mayang	33	146	165	88.48	Sangat Baik
17	Saya mencoba menjaga lingkungan di sekitar rumah setelah membaca cerita Danau Bakuok	33	139	165	84.24	Sangat Baik
18	Saya berusaha tidak mudah marah karena ingin seperti tokoh yang sabar dalam cerita rakyat Putri Kaca Mayang	33	147	165	89.09	Sangat Baik

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

19	Saya bekerja sama dengan teman saat ada tugas kelompok karena belajar dari cerita Putri Tujuh.	33	163	165	98.79	Sangat Baik
20	Saya menjauhi sikap serakah setelah memahami akibatnya dari cerita yang dibaca Legenda Danau Bakuok.	33	149	165	90.30	Sangat Baik
<b>Rata-Rata</b>			<b>141</b>	<b>165</b>	<b>85.45</b>	<b>Sangat Baik</b>

Keterangan:

$\Sigma s$  : Jumlah Siswa keseluruhan kelas V MI Al-Bukhori Pekanbaru

$\Sigma x$  : Skor Perolehan dari angket tingkat kemampuan moral siswa

$\Sigma x_i$  : Skor maksimal dari angket tingkat kemampuan moral siswa

P% : Persentase tingkat kemampuan moral siswa

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase kemampuan moral} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{141}{168} \times 100\% = 85.45\%
 \end{aligned}$$

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Lampiran 7: Modul Ajar Bahasa Indonesia Kelas V

### MODUL AJAR PERTEMUAN PERTAMA

#### A. INFORMASI UMUM MODUL

<b>Nama Penyusun</b>	: Ika Imroatul Jamilah, S.Pd
<b>Instansi/Sekolah</b>	: MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru
<b>Jenjang / Kelas</b>	: MI / V
<b>Pertemuan</b>	: 1 (Satu)
<b>Hari/Tanggal</b>	: Selasa / 06 Mei 2025
<b>Alokasi Waktu</b>	: 3 x 35 Menit
<b>Tahun Pelajaran</b>	: 2024 / 2025

#### A. KOMPONEN INTI

<b>Capaian Pembelajaran Fase C</b>	
<p>Capaian pembelajaran Fase C dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diwujudkan melalui pembahasan <b>Legenda Putri Kaca Mayang</b>, di mana peserta didik diajak untuk memahami isi cerita, nilai moral, serta pesan yang terkandung dalam teks narasi tersebut. Melalui kegiatan membaca, mendengarkan, berdiskusi, peserta didik mampu mengolah informasi, menafsirkan makna, serta mengaitkan isi legenda dengan pengalaman atau pengetahuan yang mereka miliki. Peserta didik juga didorong untuk menanggapi cerita secara lisan maupun tulisan dengan struktur yang lebih runtut, serta mempresentasikan pandangannya di depan teman-teman. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menumbuhkan kebiasaan membaca untuk hiburan dan pengetahuan, tetapi juga melatih keterampilan berbahasa dalam berkomunikasi, bernalar, serta memperkaya wawasan budaya lokal.</p>	
<b>Fase C Berdasarkan Elemen</b>	
Menyimak	Peserta didik diharapkan mampu <i>mengingat</i> dan <i>memahami</i> alur cerita legenda tersebut ketika mendengarkan guru membacakan, kemudian <i>menganalisis</i> nilai moral yang terkandung di dalamnya.
Membaca	Peserta didik mampu membaca teks legenda secara mandiri untuk <i>memahami</i> kosakata baru, <i>menafsirkan</i> makna pesan yang ada, dan <i>menevaluasi</i> sikap serakah tokoh dalam cerita.
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	Peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan serta konteks sosial. Peserta didik menunjukkan minat membaca dan memahami isi cerita, kemudian mampu mengolah serta menginterpretasi pesan moral yang terkandung di dalamnya, khususnya tentang nilai-nilai kesetiaan, tanggung jawab, dan kebijaksanaan dalam menghadapi persoalan hidup. Selain itu, peserta didik dapat

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	menanggapi isi legenda dengan mengaitkannya pada pengalaman dan pengetahuan mereka, serta mempresentasikan hasil pemahaman tersebut melalui diskusi maupun tulisan yang terstruktur. Dengan demikian, pembelajaran ini tidak hanya menumbuhkan kebiasaan membaca untuk hiburan dan pengetahuan, tetapi juga membiasakan peserta didik membaca dan berpartisipasi aktif dalam menyampaikan ide dan tanggapan secara lisan maupun tertulis.
<b>Profil Pancasila</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia</li> <li>• Berkebhinekaan Global</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Bernalar</li> <li>• Kritis</li> <li>• Kreatif</li> </ul>
<b>Kata kunci</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan berbahasa (lisan &amp; tulisan)</li> <li>• Bernalar kritis</li> <li>• Konteks sosial</li> <li>• Minat membaca teks narasi</li> <li>• Pemahaman alur, tokoh, dan pesan</li> <li>• Interpretasi informasi</li> <li>• Nilai moral (kesetiaan, keserakahan, konsekuensi)</li> <li>• Tanggapan terhadap bacaan</li> <li>• Diskusi interaktif</li> <li>• Memebaca tanggapan &amp; pengalaman</li> <li>• Penyusunan teks terstruktur</li> <li>• Membaca untuk hiburan &amp; pengetahuan</li> <li>• Literasi budaya</li> <li>• Kearifan lokal Riau</li> </ul>
<b>Target Peserta Didik :</b>	
Peserta didik Kelas V MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru	
<b>Jumlah Siswa :</b>	
33 Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)	
<b>Assesmen :</b>	
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asesmen individu</li> <li>- Asesmen kelompok</li> </ul>	
<b>Jenis Assesmen :</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi</li> <li>• Produk</li> <li>• Tertulis</li> <li>• Unjuk Kerja</li> <li>• Tertulis</li> </ul>	

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<b>Model Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tatap muka</li> </ul>
<b>Ketersediaan Materi :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: <b>YA/TIDAK</b></li> <li>● Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: <b>YA/TIDAK</b></li> </ul>
<b>Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Individu</li> <li>● Berkelompok (Lebih dari dua orang)</li> </ul>
<b>Metode dan Model Pembelajaran :</b>
Ceramah, Diskusi, Bermain peran, Presentasi
<b>Media Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Buku Siswa</li> <li>● Kamus</li> <li>● Alat tulis</li> <li>● <i>Digital scrapbook</i></li> <li>● Perlengkapan/bahan yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran <i>digital scrapbook</i>.</li> <li>● Buku Cerita Rakyat Riau</li> <li>● Internet</li> </ul>
<b>Materi Pembelajaran</b>
<p>Cinta Indonesia / Cerita Rakyat Riau</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Kegiatan Pembuka, membaca teks</li> <li>● Membaca teks</li> <li>● Latihan</li> <li>● Latihan Bahas Bahasa</li> <li>● Bahas Bahasa</li> <li>● Diskusi</li> <li>● Berbicara</li> <li>● Membaca</li> <li>● Menyimak</li> <li>● Jurnal Membaca</li> <li>● Kreativitas <i>Digital Scrapbook</i></li> </ul>
<b>Sumber Belajar :</b>
<p>1. Sumber Utama</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Buku Bahasa Indonesia kelas V SD</li> <li>● Kamus Bahasa Indonesia</li> <li>● Cerita Rakyat Riau</li> <li>● Buku lain yang relevan</li> </ul>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**2. Sumber Alternatif**

Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.

**Persiapan Pembelajaran :**

- a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia
- b. Memastikan kondisi kelas kondusif
- c. Mempersiapkan bahan tayang
- d. Mempersiapkan lembar kerja siswa

**Panduan Pembelajaran**
**Capaian Pembelajaran**

**Menyimak**

- Guru menayangkan *Digital Scrapbook* yang berisi teks, ilustrasi, dan audio narasi *Legenda Putri Kaca Mayang*.
- Peserta didik menyimak cerita sambil memperhatikan gambar pendukung.
- Guru mengajukan pertanyaan pemantik (alur cerita, tokoh utama, konflik, penyelesaian).
- Aktivitas evaluasi: siswa menyebutkan kembali alur cerita secara lisan untuk melatih pemahaman.
- Keterkaitan dengan literasi & moral: siswa berlatih menghubungkan alur cerita dengan nilai moral (contohnya sikap serakah yang membawa kehancuran).


**Membaca**

- Siswa membuat tanggapan pribadi dalam bentuk esai singkat tentang nilai moral (contoh: bahaya serakah, pentingnya kesetiaan).
- Keterkaitan dengan literasi & moral: melatih membacaterstruktur, berpikir reflektif, dan menyampaikan pandangan pribadi berbasis nilai-nilai lokal.

**Kegiatan Pembuka**

- Guru membuka pelajaran dengan salam, doa bersama, dan *ice breaking* singkat (misalnya tebak gambar tokoh cerita).
- Guru menayangkan halaman awal *Digital Scrapbook* yang menampilkan judul “Legenda Putri Kaca Mayang” dengan ilustrasi menarik.
- Guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari melalui pertanyaan pemantik:
  - “Apakah kalian pernah mendengar cerita rakyat Riau sebelumnya?”
  - “Apa yang terjadi jika seseorang bersikap serakah?”
- Tujuan pembelajaran disampaikan, yaitu memahami isi cerita, menemukan nilai moral, dan mengaitkannya dengan pengalaman hidup.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Kegiatan Inti**
**Menyimak:**

- Guru membacakan teks **Legenda Putri Kaca Mayang** dari *Digital Scrapbook* dengan intonasi yang ekspresif.
- Siswa menyimak sambil mengamati gambar/ilustrasi dalam *scrapbook*.
- Siswa kemudian diminta **mengingat kembali alur cerita** (alur awal, konflik, penyelesaian) dengan bimbingan guru.

**Membaca:**

- Siswa membaca teks legenda secara mandiri melalui *Digital Scrapbook* (tablet/proyektor/lembar cetak interaktif).
- Siswa menandai kosakata baru yang ditemui, kemudian guru membantu menjelaskan makna.
- Siswa melakukan diskusi kelompok kecil untuk menafsirkan pesan moral, khususnya sikap **serakah** dalam cerita

**Kegiatan Inti**

- Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan isi legenda, tokoh, alur, serta nilai moral (fokus: bahaya keserakahan).
- Guru menampilkan halaman refleksi dalam *Digital Scrapbook* yang berisi kutipan inspiratif atau pesan moral dari cerita.
- Siswa menuliskan “*satu nilai moral yang ingin diterapkan dalam kehidupan sehari-hari*” di buku atau langsung di *scrapbook digital*.
- Guru memberikan penguatan bahwa belajar dari cerita rakyat berarti menjaga kearifan lokal sekaligus meningkatkan kemampuan literasi dan moral.
- Penutup dengan doa dan pesan motivasi untuk rajin membaca cerita rakyat Nusantara lainnya.

**Tip Pembelajaran:**

- Dalam tahap **menyimak**, guru menampilkan video kisah *Legenda Putri Kaca Mayang* dapat dipahami secara menyeluruh oleh peserta didik. Untuk memperkuat pemahaman, guru menggunakan media pendukung seperti gambar tokoh, ilustrasi cerita, atau video singkat. Setelah pembacaan selesai, guru mengajukan pertanyaan pemantik, misalnya “Apa yang kamu rasakan saat mendengar kisah Putri Kaca Mayang?” sehingga siswa terdorong untuk memberikan tanggapan awal. Pada tahap ini, peserta didik mendengarkan dengan fokus, mencatat tokoh, alur, dan konflik utama, kemudian mengulang kembali alur cerita secara lisan guna menguji daya ingat dan pemahaman mereka. .
- Memasuki tahap **membaca**, guru menyediakan teks legenda lengkap beserta glosarium kosakata baru agar siswa lebih mudah memahami isi bacaan. Guru kemudian membimbing peserta didik untuk menandai kata-kata sulit dan menjelaskan artinya dengan bantuan gambar



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau contoh konkret. Sebagai penguatan, guru memberikan latihan sederhana berupa *mind mapping* alur cerita untuk menegaskan hubungan antarperistiwa. Sementara itu, peserta didik membaca teks secara bergiliran maupun mandiri, menuliskan kosakata baru beserta artinya, serta menyimpulkan pesan moral dari legenda tersebut, khususnya mengenai sikap serakah tokoh dalam cerita .

**Strategi Pendukung:**

- Gunakan media visual (komik, *digital scrapbook*, atau video animasi) untuk mempermudah pemahaman.
- Terapkan metode diskusi kelompok agar siswa saling bertukar pemikiran.
- Gunakan lembar kerja interaktif (LKPD) yang berisi pertanyaan pemahaman, peta konsep, dan ruang refleksi.
- Variasikan kegiatan dengan game literasi seperti kuis cepat, kartu tokoh, atau *storytelling challenge*.
- Guru selalu memberikan umpan balik positif agar siswa termotivasi.
- Setelah itu, guru dan peserta didik melakukan curah pendapat (*brainstorming*) mengenai pernah tidaknya peserta didik ke museum, pernah berkunjung ke museum apa saja, dan dengan siapa mereka berkunjung.

Pekanbaru, Mei 2025  
Peneliti,



**Ika Imroatul Jamilah, S.Pd**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## MODUL AJAR PERTEMUAN KEDUA

### A. INFORMASI UMUM MODUL

<b>Nama Penyusun</b>	: Ika Imroatul Jamilah, S.Pd
<b>Instansi/Sekolah</b>	: MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru
<b>Jenjang / Kelas</b>	: MI / V
<b>Pertemuan</b>	: 2 (Dua)
<b>Hari/Tanggal</b>	: Jum'at / 09 Mei 2025
<b>Alokasi Waktu</b>	: 2 x 35 Menit
<b>Tahun Pelajaran</b>	: 2024 / 2025

### B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran Fase C	
<p>Pada akhir fase C, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan berbahasa yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai alat untuk bernalar sesuai dengan tujuan dan konteks sosial. Hal ini dapat dikaitkan dengan pembelajaran melalui <b>Legenda Danau Bakuok dari Kampar-Riau</b>, di mana peserta didik diajak memahami isi cerita, menafsirkan pesan moral tentang keserakahan dan akibatnya, serta mengaitkannya dengan pengalaman pribadi maupun kehidupan sehari-hari. Dalam proses ini, mereka berlatih mendengarkan paparan lisan, membaca teks cerita, serta mengolah informasi untuk ditanggapi melalui diskusi kelas. Selain itu, peserta didik dapat menuliskan kembali tanggapan atau pengamatan mereka dengan lebih terstruktur, baik dalam bentuk ringkasan, refleksi, maupun tulisan kreatif yang mengembangkan imajinasi. Melalui aktivitas tersebut, tumbuh pula kebiasaan membaca tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana memperluas pengetahuan budaya lokal dan menumbuhkan keterampilan literasi yang berakar pada kearifan masyarakat Riau.</p>	
Fase C Berdasarkan Elemen	
Menyimak	Peserta didik dilatih mengingat dan memahami isi Legenda Danau Bakuok dari Kampar-Riau melalui menonton video, kemudian menganalisis pesan moralnya serta mengevaluasi relevansinya dengan kehidupan sehari-hari.
Membaca	Peserta didik mampu menginterpretasi nilai-nilai budaya lokal serta menciptakan gagasan baru melalui kegiatan menulis ulang atau memvisualisasikan isi cerita.
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	Peserta didik diharapkan mampu menyimak berupa cerita rakyat seperti Legenda Danau Bakuok dengan penuh perhatian untuk memahami isi, pesan, dan nilai moral yang terkandung di dalamnya; membaca serta memirsa teks narasi dengan kemampuan menginterpretasi makna dan menghubungkannya dengan pengalaman pribadi maupun konteks sosial; berbicara dan mempresentasikan tanggapan terhadap isi cerita secara runtut, jelas, dan logis dalam diskusi kelompok maupun kelas; serta menulis kembali tanggapan, ringkasan, maupun refleksi pribadi secara terstruktur sebagai

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	bentuk ekspresi pemahaman. Melalui keempat elemen tersebut, peserta didik diharapkan mengembangkan keterampilan literasi yang utuh, berpikir kritis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal dan kearifan masyarakat Riau.
<b>Profil Pancasila</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia</li> <li>• Berkebhinekaan Global</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Bernalar</li> <li>• Kritis</li> <li>• Kreatif</li> </ul>
<b>Kata kunci</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan berbahasa (lisan &amp; tulisan)</li> <li>• Bernalar kritis</li> <li>• Konteks sosial</li> <li>• Minat membaca teks narasi</li> <li>• Pemahaman alur, tokoh, dan pesan</li> <li>• Interpretasi informasi</li> <li>• Nilai moral (kesetiaan, keserakahan, konsekuensi)</li> <li>• Tanggapan terhadap bacaan</li> <li>• Diskusi interaktif</li> <li>• Menulis tanggapan &amp; pengalaman</li> <li>• Penyusunan teks terstruktur</li> <li>• Membaca untuk hiburan &amp; pengetahuan</li> <li>• Literasi budaya</li> <li>• Kearifan lokal Riau</li> </ul>
<b>Target Peserta Didik :</b>	
Peserta didik Kelas V MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru	
<b>Jumlah Siswa :</b>	
33 Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)	
<b>Assesmen :</b>	
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asesmen individu</li> <li>- Asesmen kelompok</li> </ul>	
<b>Jenis Assesmen :</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi</li> <li>• Produk</li> <li>• Tertulis</li> <li>• Unjuk Kerja</li> <li>• Tertulis</li> </ul>	
<b>Model Pembelajaran</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tatap muka</li> </ul>	
<b>Ketersediaan Materi :</b>	

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: <b>YA/TIDAK</b></li> <li>● Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: <b>YA/TIDAK</b></li> </ul>
<b>Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Individu</li> <li>● Berkelompok (Lebih dari dua orang)</li> </ul>
<b>Metode dan Model Pembelajaran :</b>
Ceramah, Diskusi, Bermain peran, Presentasi
<b>Media Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Buku Siswa</li> <li>● Kamus</li> <li>● Alat tulis</li> <li>● <i>Digital scrapbook</i></li> <li>● Perlengkapan/bahan yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran <i>digital scrapbook</i>.</li> <li>● Buku Cerita Rakyat Riau</li> <li>● Internet</li> </ul>
<b>Materi Pembelajaran</b>
<p>Cinta Indonesia / Cerita Rakyat Riau</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Kegiatan Pembuka, membaca teks</li> <li>● Membaca teks</li> <li>● Latihan</li> <li>● Latihan Bahasa</li> <li>● Bahas Bahasa</li> <li>● Diskusi</li> <li>● Membaca</li> <li>● Menyimak</li> <li>● Jurnal Membaca</li> <li>● Kreativitas <i>Digital Scrapbook</i></li> </ul>
<b>Sumber Belajar :</b>
<p>1. Sumber Utama</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Buku Bahasa Indonesia kelas V SD</li> <li>● Kamus Bahasa Indonesia</li> <li>● Cerita Rakyat Riau</li> <li>● Buku lain yang relevan</li> </ul> <p>2. Sumber Alternatif</p> <p>Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.</p>
<b>Persiapan Pembelajaran :</b>
e. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<ul style="list-style-type: none"> <li>f. Memastikan kondisi kelas kondusif</li> <li>g. Mempersiapkan bahan tayang</li> <li>h. Mempersiapkan lembar kerja siswa</li> </ul>
<p><b>Panduan Pembelajaran</b></p> <p><b>Capaian Pembelajaran</b></p> <p> <b>Menyimak</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menayangkan <i>Digital Scrapbook</i> yang berisi teks, ilustrasi, dan audio narasi <i>Legenda Danau Bakuok dari Kampar</i>.</li> <li>• Peserta didik menyimak cerita sambil memperhatikan gambar pendukung.</li> <li>• Guru mengajukan pertanyaan pemantik (alur cerita, tokoh utama, konflik, penyelesaian).</li> <li>• Aktivitas evaluasi: siswa menyebutkan kembali alur cerita secara lisan untuk melatih pemahaman.</li> <li>• Keterkaitan dengan literasi &amp; moral: siswa berlatih menghubungkan alur cerita dengan nilai moral.</li> </ul> <p> <b>Membaca</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta menulis teks reflektif: <i>“Pesan apa dari legenda ini yang bisa saya terapkan dalam kehidupan sehari-hari?”</i>. Keterkaitan dengan literasi &amp; moral: melatih menulis terstruktur, berpikir reflektif, dan menyampaikan pandangan pribadi berbasis nilai-nilai lokal.</li> </ul>

<p><b>Kegiatan Pembuka</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam, doa bersama, dan ice breaking singkat (misalnya tebak gambar tokoh cerita).</li> <li>• Guru menayangkan halaman awal <i>Digital Scrapbook</i> yang menampilkan judul “Legenda Danau Bakuok dari Kampar” dengan ilustrasi menarik.</li> <li>• Guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari melalui pertanyaan pemantik: <i>“Apakah kalian pernah mendengar cerita rakyat Riau sebelumnya?”</i></li> <li>• <i>“Apa yang terjadi jika seseorang bersikap serakah?”</i></li> <li>• Tujuan pembelajaran disampaikan, yaitu memahami isi cerita, menemukan nilai moral, dan mengaitkannya dengan pengalaman hidup.</li> </ul>
---

<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Menyimak:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membacakan teks Legenda Danau Bakuok dari Kampar dari <i>Digital Scrapbook</i> dengan intonasi yang ekspresif.</li> <li>• Siswa menyimak sambil mengamati gambar/ilustrasi dalam <i>scrapbook</i>.</li> <li>• Siswa kemudian diminta mengingat kembali alur cerita (alur awal, konflik, penyelesaian) dengan bimbingan guru.</li> </ul> <p><b>Membaca:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membaca teks legenda secara mandiri melalui <i>Digital Scrapbook</i> (tablet/proyektor/lembar cetak interaktif).</li> </ul>
---

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

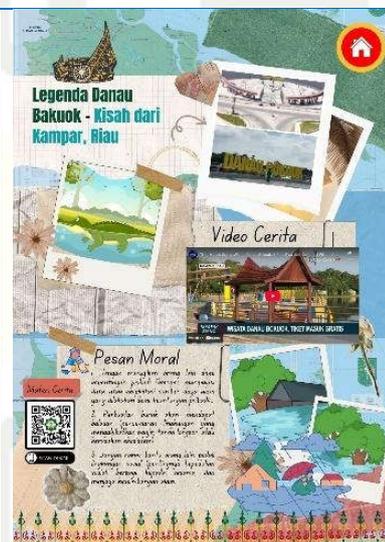
- Siswa menandai kosakata baru yang ditemui, kemudian guru membantu menjelaskan makna.
- Siswa melakukan diskusi kelompok kecil untuk menafsirkan pesan moral.

**Kegiatan Inti**

- Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan isi legenda, tokoh, alur, serta nilai moral.
- Guru menampilkan halaman refleksi dalam *Digital Scrapbook* yang berisi kutipan inspiratif atau pesan moral dari cerita.
- Siswa menuliskan “*satu nilai moral yang ingin diterapkan dalam kehidupan sehari-hari*” di buku atau langsung di *scrapbook digital*.
- Guru memberikan penguatan bahwa belajar dari cerita rakyat berarti menjaga kearifan lokal sekaligus meningkatkan kemampuan literasi dan moral.
- Penutup dengan doa dan pesan motivasi untuk rajin membaca cerita rakyat Nusantara lainnya.

**Tip Pembelajaran:**

- Dalam tahap **menyimak**, guru menampilkan kisah *Legenda Danau Bakuok dari Kampar* dengan intonasi yang tepat, ekspresi yang hidup, dan alur yang jelas agar cerita dapat dipahami secara menyeluruh oleh peserta didik. Untuk memperkuat pemahaman, guru menggunakan media pendukung seperti gambar tokoh, ilustrasi cerita, atau video singkat. Setelah pembacaan selesai, guru mengajukan pertanyaan pemantik, misalnya “Apa yang kamu rasakan saat mendengar kisah Danau Bakuok dari Kampar?” sehingga siswa terdorong untuk memberikan tanggapan awal. Pada tahap ini, peserta didik mendengarkan dengan fokus, mencatat tokoh, alur, dan konflik utama, kemudian mengulang kembali alur cerita secara lisan guna menguji daya ingat dan pemahaman mereka. .
- Memasuki tahap **membaca**, guru menyediakan teks legenda lengkap beserta glosarium kosakata baru agar siswa lebih mudah memahami isi bacaan. Guru kemudian membimbing peserta didik untuk menandai kata-kata sulit dan menjelaskan artinya dengan bantuan gambar atau contoh konkret. Sebagai penguatan, guru memberikan latihan sederhana berupa *mind mapping* alur cerita untuk menegaskan hubungan antarperistiwa. Sementara itu, peserta didik membaca teks secara bergiliran maupun mandiri, menuliskan kosakata baru beserta artinya, serta menyimpulkan pesan moral dari legenda tersebut, khususnya mengenai sikap serakah tokoh dalam cerita. .



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Strategi Pendukung:**

- Gunakan media visual (komik, *digital scrapbook*, atau video animasi) untuk mempermudah pemahaman.
- Terapkan metode diskusi kelompok agar siswa saling bertukar pemikiran.
- Gunakan lembar kerja interaktif (LKPD) yang berisi pertanyaan pemahaman, peta konsep, dan ruang refleksi.
- Variasikan kegiatan dengan game literasi seperti kuis cepat, kartu tokoh, atau *storytelling challenge*.
- Guru selalu memberikan umpan balik positif agar siswa termotivasi.
- Setelah itu, guru dan peserta didik melakukan curah pendapat (*brainstorming*) mengenai pernah tidaknya peserta didik ke museum, pernah berkunjung ke museum apa saja, dan dengan siapa mereka berkunjung.

Pekanbaru, Mei 2025  
Peneliti,



**Ika Imroatul Jamilah S.Pd**

## MODUL AJAR PERTEMUAN KETIGA

### A. INFORMASI UMUM MODUL

<b>Nama Penyusun</b>	: Ika Imroatul Jamilah, S.Pd
<b>Instansi/Sekolah</b>	: MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru
<b>Jenjang / Kelas</b>	: MI / V
<b>Pertemuan</b>	: 3 (Tiga)
<b>Hari/Tanggal</b>	: Selasa / 13 Mei 2025
<b>Alokasi Waktu</b>	: 3 x 35 Menit
<b>Tahun Pelajaran</b>	: 2024 / 2025

### B. KOMPONEN INTI

#### Capaian Pembelajaran Fase C

Pada akhir fase C, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan berbahasa yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai alat untuk bernalar sesuai dengan tujuan dan konteks sosial. Hal ini dapat dikaitkan dengan pembelajaran melalui **Legenda Lancang Kuning**, di mana peserta didik diajak memahami isi cerita, menafsirkan pesan moral tentang keserakahan dan akibatnya, serta mengaitkannya dengan pengalaman pribadi maupun kehidupan sehari-hari. Dalam proses ini, mereka berlatih mendengarkan paparan lisan, membaca teks cerita, serta mengolah informasi untuk ditanggapi melalui diskusi kelas. Selain itu, peserta didik dapat menuliskan kembali tanggapan atau pengamatan mereka dengan lebih terstruktur, baik dalam bentuk ringkasan, refleksi, maupun tulisan kreatif yang mengembangkan imajinasi. Melalui aktivitas tersebut, tumbuh pula kebiasaan membaca tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana memperluas pengetahuan budaya lokal dan menumbuhkan keterampilan literasi yang berakar pada kearifan masyarakat Riau.

#### Fase C Berdasarkan Elemen

<b>Menyimak</b>	Peserta didik dilatih mengingat dan memahami isi Legenda Lancang Kuning melalui menonton video, kemudian menganalisis pesan moralnya serta mengevaluasi relevansinya dengan kehidupan sehari-hari.
<b>Membaca</b>	Peserta didik mampu menginterpretasi nilai-nilai budaya lokal serta menciptakan gagasan baru melalui kegiatan menulis ulang atau memvisualisasikan isi cerita.
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	Peserta didik diharapkan mampu menyimak berupa cerita rakyat seperti Legenda Lancang Kuning dengan penuh perhatian untuk memahami isi, pesan, dan nilai moral yang terkandung di dalamnya; membaca serta memirsa teks narasi dengan kemampuan menginterpretasi makna dan menghubungkannya dengan pengalaman pribadi maupun konteks sosial; berbicara dan mempresentasikan tanggapan terhadap isi cerita secara runtut, jelas, dan logis dalam diskusi kelompok maupun kelas; serta menulis kembali tanggapan, ringkasan, maupun refleksi pribadi secara terstruktur sebagai

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak Cipta

Riau

Universitas

sim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	bentuk ekspresi pemahaman. Melalui keempat elemen tersebut, peserta didik diharapkan mengembangkan keterampilan literasi yang utuh, berpikir kritis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal dan kearifan masyarakat Riau.
<b>Profil Pancasila</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia</li> <li>• Berkebhinekaan Global</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Bernalar</li> <li>• Kritis</li> <li>• Kreatif</li> </ul>
<b>Kata kunci</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan berbahasa (lisan &amp; tulisan)</li> <li>• Bernalar kritis</li> <li>• Konteks sosial</li> <li>• Minat membaca teks narasi</li> <li>• Pemahaman alur, tokoh, dan pesan</li> <li>• Interpretasi informasi</li> <li>• Nilai moral (kesetiaan, keserakahan, konsekuensi)</li> <li>• Tanggapan terhadap bacaan</li> <li>• Diskusi interaktif</li> <li>• Menulis tanggapan &amp; pengalaman</li> <li>• Penyusunan teks terstruktur</li> <li>• Membaca untuk hiburan &amp; pengetahuan</li> <li>• Literasi budaya</li> <li>• Kearifan lokal Riau</li> </ul>
<b>Target Peserta Didik:</b>	
Peserta didik Kelas V MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru	
<b>Jumlah Siswa :</b>	
33 Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)	
<b>Assesmen :</b>	
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asesmen individu</li> <li>- Asesmen kelompok</li> </ul>	
<b>Jenis Assesmen :</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi</li> <li>• Produk</li> <li>• Tertulis</li> <li>• Unjuk Kerja</li> <li>• Tertulis</li> </ul>	
<b>Model Pembelajaran</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tatap muka</li> </ul>	
<b>Ketersediaan Materi :</b>	

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: <b>YA/TIDAK</b></li> <li>● Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: <b>YA/TIDAK</b></li> </ul>
<b>Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Individu</li> <li>● Berkelompok (Lebih dari dua orang)</li> </ul>
<b>Metode dan Model Pembelajaran :</b>
Ceramah, Diskusi, Bermain peran, Presentasi
<b>Media Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Buku Siswa</li> <li>● Kamus</li> <li>● Alat tulis</li> <li>● <i>Digital scrapbook</i></li> <li>● Perlengkapan/bahan yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran <i>digital scrapbook</i>.</li> <li>● Buku Cerita Rakyat Riau</li> <li>● Internet</li> </ul>
<b>Materi Pembelajaran</b>
<p>Cinta Indonesia / Cerita Rakyat Riau</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Kegiatan Pembuka, membaca teks</li> <li>● Membaca teks</li> <li>● Latihan</li> <li>● Latihan Bahas Bahasa</li> <li>● Bahas Bahasa</li> <li>● Diskusi</li> <li>● Berbicara</li> <li>● Membaca</li> <li>● Menyimak</li> <li>● Jurnal Membaca</li> <li>● Kreativitas <i>Digital Scrapbook</i></li> </ul>
<b>Sumber Belajar :</b>
<p>1. Sumber Utama</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Buku Bahasa Indonesia kelas V SD</li> <li>● Kamus Bahasa Indonesia</li> <li>● Cerita Rakyat Riau</li> <li>● Buku lain yang relevan</li> </ul> <p>2. Sumber Alternatif</p> <p>Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.</p>

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p><b>Persiapan Pembelajaran :</b></p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia</li> <li>b. Memastikan kondisi kelas kondusif</li> <li>c. Mempersiapkan bahan tayang</li> <li>d. Mempersiapkan lembar kerja siswa</li> </ol>
<p><b>Panduan Pembelajaran</b></p>
<p><b>Capaian Pembelajaran</b></p>
<p> <b>Menyimak</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menayangkan <i>Digital Scrapbook</i> yang berisi teks, ilustrasi, dan audio narasi <i>Legenda Lancang Kuning</i>.</li> <li>• Peserta didik menyimak cerita sambil memperhatikan gambar pendukung.</li> <li>• Guru mengajukan pertanyaan pemantik (alur cerita, tokoh utama, konflik, penyelesaian).</li> <li>• Aktivitas evaluasi: siswa menyebutkan kembali alur cerita secara lisan untuk melatih pemahaman.</li> <li>• Keterkaitan dengan literasi &amp; moral: siswa berlatih menghubungkan alur cerita dengan nilai moral.</li> </ul>
<p> <b>Membaca</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta menulis teks reflektif: <i>“Pesan apa dari legenda ini yang bisa saya terapkan dalam kehidupan sehari-hari?”</i>.</li> <li>• Keterkaitan dengan literasi &amp; moral: melatih menulis terstruktur, berpikir reflektif, dan menyampaikan pandangan pribadi berbasis nilai-nilai lokal.</li> </ul>
<p><b>Kegiatan Pembuka</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam, doa bersama, dan ice breaking singkat (misalnya tebak gambar tokoh cerita).</li> <li>• Guru menayangkan halaman awal <i>Digital Scrapbook</i> yang menampilkan judul “Legenda Lancang Kuning” dengan ilustrasi menarik.</li> <li>• Guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari melalui pertanyaan pemantik: <i>“Apakah kalian pernah mendengar cerita rakyat Riau sebelumnya?”</i></li> <li>• <i>“Apa yang terjadi jika seseorang bersikap serakah?”</i></li> <li>• Tujuan pembelajaran disampaikan, yaitu memahami isi cerita, menemukan nilai moral, dan mengaitkannya dengan pengalaman hidup.</li> </ul>
<p><b>Kegiatan Inti</b></p>
<p><b>Menyimak:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membacakan teks Legenda Lancang Kuning dari Digital Scrapbook dengan intonasi yang ekspresif.</li> <li>• Siswa menyimak sambil mengamati gambar/ilustrasi dalam <i>scrapbook</i>.</li> <li>• Siswa kemudian diminta mengingat kembali alur cerita (alur awal, konflik, penyelesaian) dengan bimbingan guru.</li> </ul>

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Membaca:**

- Siswa membaca teks legenda secara mandiri melalui *Digital Scrapbook* (tablet/proyektor/lembar cetak interaktif).
- Siswa menandai kosakata baru yang ditemui, kemudian guru membantu menjelaskan makna.
- Siswa melakukan diskusi kelompok kecil untuk menafsirkan pesan moral.

**Kegiatan Inti**

- Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan isi legenda, tokoh, alur, serta nilai moral.
- Guru menampilkan halaman refleksi dalam *Digital Scrapbook* yang berisi kutipan inspiratif atau pesan moral dari cerita.
- Siswa menuliskan “*satu nilai moral yang ingin diterapkan dalam kehidupan sehari-hari*” di buku atau langsung di *scrapbook digital*.
- Guru memberikan penguatan bahwa belajar dari cerita rakyat berarti menjaga kearifan lokal sekaligus meningkatkan kemampuan literasi dan moral.
- Penutup dengan doa dan pesan motivasi untuk rajin membaca cerita rakyat Nusantara lainnya.

**Tip Pembelajaran:**

- Dalam tahap **menyimak**, guru menampilkan kisah *Legenda Lancang Kuning* dengan intonasi yang tepat, ekspresi yang hidup, dan alur yang jelas agar cerita dapat dipahami secara menyeluruh oleh peserta didik. Untuk memperkuat pemahaman, guru menggunakan media pendukung seperti gambar tokoh, ilustrasi cerita, atau video singkat. Setelah pembacaan selesai, guru mengajukan pertanyaan pemantik, misalnya “*Apa yang kamu rasakan saat mendengar kisah Lancang Kuning?*” sehingga siswa terdorong untuk memberikan tanggapan awal. Pada tahap ini, peserta didik mendengarkan dengan fokus, mencatat tokoh, alur, dan konflik utama, kemudian mengulang kembali alur cerita secara lisan guna menguji daya ingat dan pemahaman mereka. .
- Memasuki tahap **membaca**, guru menyediakan teks legenda lengkap beserta glosarium kosakata baru agar siswa lebih mudah memahami isi bacaan. Guru kemudian membimbing peserta didik untuk menandai kata-kata sulit dan menjelaskan artinya dengan bantuan gambar atau contoh konkret. Sebagai penguatan, guru memberikan latihan sederhana berupa *mind mapping* alur cerita untuk menegaskan hubungan antarperistiwa. Sementara itu, peserta didik membaca teks secara bergiliran maupun mandiri, menuliskan kosakata baru beserta artinya, serta menyimpulkan pesan moral dari



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

legenda tersebut, khususnya mengenai sikap serakah tokoh dalam cerita .

**Strategi Pendukung:**

- Gunakan media visual (komik, *digital scrapbook*, atau video animasi) untuk mempermudah pemahaman.
- Terapkan metode diskusi kelompok agar siswa saling bertukar pemikiran.
- Gunakan lembar kerja interaktif (LKPD) yang berisi pertanyaan pemahaman, peta konsep, dan ruang refleksi.
- Variasikan kegiatan dengan game literasi seperti kuis cepat, kartu tokoh, atau *storytelling challenge*.
- Guru selalu memberikan umpan balik positif agar siswa termotivasi.
- Setelah itu, guru dan peserta didik melakukan curah pendapat (*brainstorming*) mengenai pernah tidaknya peserta didik ke museum, pernah berkunjung ke museum apa saja, dan dengan siapa mereka berkunjung.

Pekanbaru, Mei 2025  
Peneliti,



**Ika Imroatul Jamilah, S.Pd**

## MODUL AJAR PERTEMUAN KEEMPAT

### A. INFORMASI UMUM MODUL

<b>Nama Penyusun</b>	: Ika Imroatul Jamilah, S.Pd
<b>Instansi/Sekolah</b>	: MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru
<b>Jenjang / Kelas</b>	: MI / V
<b>Pertemuan</b>	: 4 (Empat)
<b>Hari/Tanggal</b>	: Jum'at / 16 Mei 2025
<b>Alokasi Waktu</b>	: 2 x 35 Menit
<b>Tahun Pelajaran</b>	: 2024 / 2025

### B. KOMPONEN INTI

#### Capaian Pembelajaran Fase C

Pada akhir fase C, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan berbahasa yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai alat untuk bernalar sesuai dengan tujuan dan konteks sosial. Hal ini dapat dikaitkan dengan pembelajaran melalui **Legenda Batu Belah Batu Bertangkup**, di mana peserta didik diajak memahami isi cerita, menafsirkan pesan moral tentang keserakahan dan akibatnya, serta mengaitkannya dengan pengalaman pribadi maupun kehidupan sehari-hari. Dalam proses ini, mereka berlatih mendengarkan paparan lisan, membaca teks cerita, serta mengolah informasi untuk ditanggapi melalui diskusi kelas. Selain itu, peserta didik dapat menuliskan kembali tanggapan atau pengamatan mereka dengan lebih terstruktur, baik dalam bentuk ringkasan, refleksi, maupun tulisan kreatif yang mengembangkan imajinasi. Melalui aktivitas tersebut, tumbuh pula kebiasaan membaca tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana memperluas pengetahuan budaya lokal dan menumbuhkan keterampilan literasi yang berakar pada kearifan masyarakat Riau.

#### Fase C Berdasarkan Elemen

<b>Menyimak</b>	Peserta didik dilatih mengingat dan memahami isi Legenda Batu Belah Batu Bertangkup melalui menonton video, kemudian menganalisis pesan moralnya serta mengevaluasi relevansinya dengan kehidupan sehari-hari.
<b>Membaca</b>	Peserta didik mampu menginterpretasi nilai-nilai budaya lokal serta menciptakan gagasan baru melalui kegiatan menulis ulang atau memvisualisasikan isi cerita.
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	Peserta didik diharapkan mampu menyimak berupa cerita rakyat seperti Legenda Batu Belah Batu Bertangkup dengan penuh perhatian untuk memahami isi, pesan, dan nilai moral yang terkandung di dalamnya; membaca serta memirsakan teks narasi dengan kemampuan menginterpretasi makna dan menghubungkannya dengan pengalaman pribadi maupun konteks sosial; berbicara dan mempresentasikan tanggapan terhadap isi cerita secara runtut, jelas, dan logis dalam diskusi kelompok maupun kelas; serta menulis kembali tanggapan, ringkasan, maupun refleksi pribadi secara terstruktur sebagai

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	bentuk ekspresi pemahaman. Melalui keempat elemen tersebut, peserta didik diharapkan mengembangkan keterampilan literasi yang utuh, berpikir kritis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal dan kearifan masyarakat Riau.
<b>Profil Pancasila</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia</li> <li>• Berkebhinekaan Global</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Bernalar</li> <li>• Kritis</li> <li>• Kreatif</li> </ul>
<b>Kata kunci</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan berbahasa (lisan &amp; tulisan)</li> <li>• Bernalar kritis</li> <li>• Konteks sosial</li> <li>• Minat membaca teks narasi</li> <li>• Pemahaman alur, tokoh, dan pesan</li> <li>• Interpretasi informasi</li> <li>• Nilai moral (kesetiaan, keserakahan, konsekuensi)</li> <li>• Tanggapan terhadap bacaan</li> <li>• Diskusi interaktif</li> <li>• Menulis tanggapan &amp; pengalaman</li> <li>• Penyusunan teks terstruktur</li> <li>• Membaca untuk hiburan &amp; pengetahuan</li> <li>• Literasi budaya</li> <li>• Kearifan lokal Riau</li> </ul>
<b>Target Peserta Didik :</b>	
Peserta didik Kelas V MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru	
<b>Jumlah Siswa :</b>	
33 Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)	
<b>Assesmen :</b>	
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asesmen individu</li> <li>- Asesmen kelompok</li> </ul>	
<b>Jenis Assesmen :</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi</li> <li>• Produk</li> <li>• Tertulis</li> <li>• Unjuk Kerja</li> <li>• Tertulis</li> </ul>	
<b>Model Pembelajaran</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tatap muka</li> </ul>	
<b>Ketersediaan Materi :</b>	

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: <b>YA/TIDAK</b></li> <li>● Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: <b>YA/TIDAK</b></li> </ul>
<b>Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Individu</li> <li>● Berkelompok (Lebih dari dua orang)</li> </ul>
<b>Metode dan Model Pembelajaran :</b>
Ceramah, Diskusi, Bermain peran, Presentasi
<b>Media Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Buku Siswa</li> <li>● Kamus</li> <li>● Alat tulis</li> <li>● <i>Digital scrapbook</i></li> <li>● Perlengkapan/bahan yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran <i>digital scrapbook</i>.</li> <li>● Buku Cerita Rakyat Riau</li> <li>● Internet</li> </ul>
<b>Materi Pembelajaran</b>
<p>Cinta Indonesia / Cerita Rakyat Riau</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Kegiatan Pembuka, membaca teks</li> <li>● Membaca teks</li> <li>● Latihan</li> <li>● Latihan Bahas Bahasa</li> <li>● Bahas Bahasa</li> <li>● Diskusi</li> <li>● Berbicara</li> <li>● Membaca</li> <li>● Menyimak</li> <li>● Jurnal Membaca</li> <li>● Menulis</li> <li>● Kreativitas <i>Digital Scrapbook</i></li> </ul>
<b>Sumber Belajar :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sumber Utama           <ul style="list-style-type: none"> <li>● Buku Bahasa Indonesia kelas V SD</li> <li>● Kamus Bahasa Indonesia</li> <li>● Cerita Rakyat Riau</li> <li>● Buku lain yang relevan</li> </ul> </li> <li>2. Sumber Alternatif</li> </ol>

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.

### Persiapan Pembelajaran :

- a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia
- b. Memastikan kondisi kelas kondusif
- c. Mempersiapkan bahan tayang
- d. Mempersiapkan lembar kerja siswa

### Panduan Pembelajaran

#### Capaian Pembelajaran



#### Menyimak

- Guru menayangkan *Digital Scrapbook* yang berisi teks, ilustrasi, dan audio narasi Legenda Batu Belah Batu Bertangkup.
- Peserta didik menyimak cerita sambil memperhatikan gambar pendukung.
- Guru mengajukan pertanyaan pemantik (alur cerita, tokoh utama, konflik, penyelesaian).
- Aktivitas evaluasi: siswa menyebutkan kembali alur cerita secara lisan untuk melatih pemahaman.
- Keterkaitan dengan literasi & moral: siswa berlatih menghubungkan alur cerita dengan nilai moral.



#### Membaca

- Siswa diminta menulis teks reflektif: “*Pesan apa dari legenda ini yang bisa saya terapkan dalam kehidupan sehari-hari?*”.
- Keterkaitan dengan literasi & moral: melatih menulis terstruktur, berpikir reflektif, dan menyampaikan pandangan pribadi berbasis nilai-nilai lokal.

### Kegiatan Pembuka

- Guru membuka pelajaran dengan salam, doa bersama, dan *ice breaking* singkat (misalnya tebak gambar tokoh cerita).
- Guru menayangkan halaman awal *Digital Scrapbook* yang menampilkan judul “*Legenda Batu Belah Batu Bertangkup*” dengan ilustrasi menarik.
- Guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari melalui pertanyaan pemantik: “*Apakah kalian pernah mendengar cerita rakyat Riau sebelumnya?*”
- “*Apa yang terjadi jika seseorang bersikap serakah?*”
- Tujuan pembelajaran disampaikan, yaitu memahami isi cerita, menemukan nilai moral, dan mengaitkannya dengan pengalaman hidup.

### Kegiatan Inti

#### Menyimak:

- Guru membacakan teks Legenda Batu Belah Batu Bertangkup dari *Digital Scrapbook* dengan intonasi yang ekspresif.
- Siswa menyimak sambil mengamati gambar/ilustrasi dalam *scrapbook*.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Siswa kemudian diminta mengingat kembali alur cerita (alur awal, konflik, penyelesaian) dengan bimbingan guru.

**Membaca:**

- Siswa membaca teks legenda secara mandiri melalui *Digital Scrapbook* (tablet/proyektor/lembar cetak interaktif).
- Siswa menandai kosakata baru yang ditemui, kemudian guru membantu menjelaskan makna.
- Siswa melakukan diskusi kelompok kecil untuk menafsirkan pesan moral.

**Kegiatan Inti**

- Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan isi legenda, tokoh, alur, serta nilai moral.
- Guru menampilkan halaman refleksi dalam *Digital Scrapbook* yang berisi kutipan inspiratif atau pesan moral dari cerita.
- Siswa menuliskan “*satu nilai moral yang ingin diterapkan dalam kehidupan sehari-hari*” di buku atau langsung di *scrapbook digital*.
- Guru memberikan penguatan bahwa belajar dari cerita rakyat berarti menjaga kearifan lokal sekaligus meningkatkan kemampuan literasi dan moral.
- Penutup dengan doa dan pesan motivasi untuk rajin membaca cerita rakyat Nusantara lainnya.

**Tip Pembelajaran:**

- Dalam tahap **menyimak**, guru menampilkan kisah Legenda Batu Belah Batu Bertangkup dengan intonasi yang tepat, ekspresi yang hidup, dan alur yang jelas agar cerita dapat dipahami secara menyeluruh oleh peserta didik. Untuk memperkuat pemahaman, guru menggunakan media pendukung seperti gambar tokoh, ilustrasi cerita, atau video singkat. Setelah pembacaan selesai, guru mengajukan pertanyaan pemantik, misalnya “Apa yang kamu rasakan saat mendengar kisah Legenda Batu Belah Batu Bertangkup ?” sehingga siswa terdorong untuk memberikan tanggapan awal. Pada tahap ini, peserta didik mendengarkan dengan fokus, mencatat tokoh, alur, dan konflik utama, kemudian mengulang kembali alur cerita secara lisan guna menguji daya ingat dan pemahaman mereka. .
- Memasuki tahap **membaca**, guru menyediakan teks legenda lengkap beserta glosarium kosakata baru agar siswa lebih mudah memahami isi bacaan. Guru kemudian membimbing peserta didik untuk menandai kata-kata sulit dan menjelaskan artinya dengan bantuan gambar atau contoh konkret. Sebagai penguatan, guru memberikan latihan sederhana berupa *mind mapping* alur cerita untuk menegaskan



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hubungan antarperistiwa. Sementara itu, peserta didik membaca teks secara bergiliran maupun mandiri, menuliskan kosakata baru beserta artinya, serta menyimpulkan pesan moral dari legenda tersebut, khususnya mengenai sikap serakah tokoh dalam cerita .

**Strategi Pendukung:**

- Gunakan media visual (komik, *digital scrapbook*, atau video animasi) untuk mempermudah pemahaman.
- Terapkan metode diskusi kelompok agar siswa saling bertukar pemikiran.
- Gunakan lembar kerja interaktif (LKPD) yang berisi pertanyaan pemahaman, peta konsep, dan ruang refleksi.
- Variasikan kegiatan dengan game literasi seperti kuis cepat, kartu tokoh, atau *storytelling challenge*.
- Guru selalu memberikan umpan balik positif agar siswa termotivasi.
- Setelah itu, guru dan peserta didik melakukan curah pendapat (*brainstorming*) mengenai pernah tidaknya peserta didik ke museum, pernah berkunjung ke museum apa saja, dan dengan siapa mereka berkunjung.

Pekanbaru, Mei 2025  
Peneliti,



**Ika Imroatul Jamilah, S.Pd**

## MODUL AJAR PERTEMUAN KELIMA

### A. INFORMASI UMUM MODUL

<b>Nama Penyusun</b>	: Ika Imroatul Jamilah, S.Pd
<b>Instansi/Sekolah</b>	: MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru
<b>Jenjang / Kelas</b>	: MI / V
<b>Pertemuan</b>	: V (Lima)
<b>Hari/Tanggal</b>	: Selasa/ 20 Mei 2025
<b>Alokasi Waktu</b>	: 3 x 35 Menit
<b>Tahun Pelajaran</b>	: 2024 / 2025

### B. KOMPONEN INTI

#### Capaian Pembelajaran Fase C

Pada akhir fase C, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan berbahasa yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai alat untuk bernalar sesuai dengan tujuan dan konteks sosial. Hal ini dapat dikaitkan dengan pembelajaran melalui **Legenda Putri Tujuh**, di mana peserta didik diajak memahami isi cerita, menafsirkan pesan moral tentang keserakahan dan akibatnya, serta mengaitkannya dengan pengalaman pribadi maupun kehidupan sehari-hari. Dalam proses ini, mereka berlatih mendengarkan paparan lisan, membaca teks cerita, serta mengolah informasi untuk ditanggapi melalui diskusi kelas. Selain itu, peserta didik dapat menuliskan kembali tanggapan atau pengamatan mereka dengan lebih terstruktur, baik dalam bentuk ringkasan, refleksi, maupun tulisan kreatif yang mengembangkan imajinasi. Melalui aktivitas tersebut, tumbuh pula kebiasaan membaca tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana memperluas pengetahuan budaya lokal dan menumbuhkan keterampilan literasi yang berakar pada kearifan masyarakat Riau.

#### Fase C Berdasarkan Elemen

<b>Menyimak</b>	Peserta didik dilatih mengingat dan memahami isi Legenda Putri Tujuh melalui menonton video, kemudian menganalisis pesan moralnya serta mengevaluasi relevansinya dengan kehidupan sehari-hari.
<b>Membaca dan Memirsa</b>	Peserta didik mampu menginterpretasi nilai-nilai budaya lokal serta menciptakan gagasan baru melalui kegiatan menulis ulang atau memvisualisasikan isi cerita.
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	Peserta didik diharapkan mampu menyimak berupa cerita rakyat seperti Legenda Putri Tujuh dengan penuh perhatian untuk memahami isi, pesan, dan nilai moral yang terkandung di dalamnya; membaca serta memirsa teks narasi dengan kemampuan menginterpretasi makna dan menghubungkannya dengan pengalaman pribadi maupun konteks sosial; berbicara dan mempresentasikan tanggapan terhadap isi cerita secara runtut, jelas, dan logis dalam diskusi kelompok maupun kelas; serta menulis kembali tanggapan, ringkasan, maupun refleksi

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	pribadi secara terstruktur sebagai bentuk ekspresi pemahaman. Melalui keempat elemen tersebut, peserta didik diharapkan mengembangkan keterampilan literasi yang utuh, berpikir kritis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal dan kearifan masyarakat Riau.
<b>Profil Pancasila</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia</li> <li>• Berkebhinekaan Global</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Bernalar</li> <li>• Kritis</li> <li>• Kreatif</li> </ul>
<b>Kata kunci</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan berbahasa (lisan &amp; tulisan)</li> <li>• Bernalar kritis</li> <li>• Konteks sosial</li> <li>• Minat membaca teks narasi</li> <li>• Pemahaman alur, tokoh, dan pesan</li> <li>• Interpretasi informasi</li> <li>• Nilai moral (kesetiaan, keserakahan, konsekuensi)</li> <li>• Tanggapan terhadap bacaan</li> <li>• Diskusi interaktif</li> <li>• Menulis tanggapan &amp; pengalaman</li> <li>• Penyusunan teks terstruktur</li> <li>• Membaca untuk hiburan &amp; pengetahuan</li> <li>• Literasi budaya</li> <li>• Kearifan lokal Riau</li> </ul>
<b>Target Peserta Didik :</b>	
Peserta didik Kelas V MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru	
<b>Jumlah Siswa :</b>	
33 Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)	
<b>Assesmen :</b>	
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asesmen individu</li> <li>- Asesmen kelompok</li> </ul>	
<b>Jenis Assesmen :</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi</li> <li>• Produk</li> <li>• Tertulis</li> <li>• Unjuk Kerja</li> <li>• Tertulis</li> </ul>	
<b>Model Pembelajaran</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tatap muka</li> </ul>	
<b>Ketersediaan Materi :</b>	

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: <b>YA/TIDAK</b></li> <li>● Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: <b>YA/TIDAK</b></li> </ul>
<b>Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Individu</li> <li>● Berkelompok (Lebih dari dua orang)</li> </ul>
<b>Metode dan Model Pembelajaran :</b>
Ceramah, Diskusi, Bermain peran, Presentasi
<b>Media Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Buku Siswa</li> <li>● Kamus</li> <li>● Alat tulis</li> <li>● <i>Digital scrapbook</i></li> <li>● Perlengkapan/bahan yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran <i>digital scrapbook</i>.</li> <li>● Buku Cerita Rakyat Riau</li> <li>● Internet</li> </ul>
<b>Materi Pembelajaran</b>
<p>Cinta Indonesia / Cerita Rakyat Riau</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Kegiatan Pembuka, membaca teks</li> <li>● Membaca teks</li> <li>● Latihan</li> <li>● Latihan Bahas Bahasa</li> <li>● Bahas Bahasa</li> <li>● Diskusi</li> <li>● Berbicara</li> <li>● Membaca</li> <li>● Menyimak</li> <li>● Jurnal Membaca</li> <li>● Kreativitas <i>Digital Scrapbook</i></li> </ul>
<b>Sumber Belajar :</b>
<p>1. Sumber Utama</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Buku Bahasa Indonesia kelas V SD</li> <li>● Kamus Bahasa Indonesia</li> <li>● Cerita Rakyat Riau</li> <li>● Buku lain yang relevan</li> </ul> <p>2. Sumber Alternatif</p> <p>Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.</p>

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<b>Persiapan Pembelajaran :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia</li> <li>b. Memastikan kondisi kelas kondusif</li> <li>c. Mempersiapkan bahan tayang</li> <li>d. Mempersiapkan lembar kerja siswa</li> </ol>
<b>Panduan Pembelajaran</b>
<b>Capaian Pembelajaran</b>
<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="background-color: #0070C0; color: white; padding: 5px; border-radius: 10px; margin-left: 10px;"> <b>Menyimak</b> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menayangkan <i>Digital Scrapbook</i> yang berisi teks, ilustrasi, dan audio narasi <i>Legenda Putri Tujuh</i>.</li> <li>• Peserta didik menyimak cerita sambil memperhatikan gambar pendukung.</li> <li>• Guru mengajukan pertanyaan pemantik (alur cerita, tokoh utama, konflik, penyelesaian).</li> <li>• Aktivitas evaluasi: siswa menyebutkan kembali alur cerita secara lisan untuk melatih pemahaman.</li> <li>• Keterkaitan dengan literasi &amp; moral: siswa berlatih menghubungkan alur cerita dengan nilai moral.</li> </ul>
<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="background-color: #0070C0; color: white; padding: 5px; border-radius: 10px; margin-left: 10px;"> <b>Membaca</b> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta menulis teks reflektif: <i>“Pesan apa dari legenda ini yang bisa saya terapkan dalam kehidupan sehari-hari?”</i>.</li> <li>• Keterkaitan dengan literasi &amp; moral: melatih menulis terstruktur, berpikir reflektif, dan menyampaikan pandangan pribadi berbasis nilai-nilai lokal.</li> </ul>
<b>Kegiatan Pembuka</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam, doa bersama, dan <i>ice breaking</i> singkat (misalnya tebak gambar tokoh cerita).</li> <li>• Guru menayangkan halaman awal <i>Digital Scrapbook</i> yang menampilkan judul “Legenda Putri Tujuh” dengan ilustrasi menarik.</li> <li>• Guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari melalui pertanyaan pemantik:           <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>“Apakah kalian pernah mendengar cerita rakyat Riau sebelumnya?”</i></li> <li>• <i>“Apa yang terjadi jika seseorang bersikap serakah?”</i></li> </ul> </li> <li>• Tujuan pembelajaran disampaikan, yaitu memahami isi cerita, menemukan nilai moral, dan mengaitkannya dengan pengalaman hidup.</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti</b>
<p><b>Menyimak:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membacakan teks Legenda Putri Tujuh dari <i>Digital Scrapbook</i> dengan intonasi yang ekspresif.</li> <li>• Siswa menyimak sambil mengamati gambar/ilustrasi dalam <i>scrapbook</i>.</li> <li>• Siswa kemudian diminta mengingat kembali alur cerita (alur awal, konflik, penyelesaian) dengan bimbingan guru.</li> </ul>

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Membaca:**

- Siswa membaca teks legenda secara mandiri melalui *Digital Scrapbook* (tablet/proyektor/lembar cetak interaktif).
- Siswa menandai kosakata baru yang ditemui, kemudian guru membantu menjelaskan makna.
- Siswa melakukan diskusi kelompok kecil untuk menafsirkan pesan moral.

**Kegiatan Inti**

- Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan isi legenda, tokoh, alur, serta nilai moral.
- Guru menampilkan halaman refleksi dalam *Digital Scrapbook* yang berisi kutipan inspiratif atau pesan moral dari cerita.
- Siswa menuliskan “*satu nilai moral yang ingin diterapkan dalam kehidupan sehari-hari*” di buku atau langsung di *scrapbook digital*.
- Guru memberikan penguatan bahwa belajar dari cerita rakyat berarti menjaga kearifan lokal sekaligus meningkatkan kemampuan literasi dan moral.
- Penutup dengan doa dan pesan motivasi untuk rajin membaca cerita rakyat Nusantara lainnya.

**Tip Pembelajaran:**

- Dalam tahap **menyimak**, guru menampilkan kisah *Legenda Putri Tujuh* dengan intonasi yang tepat, ekspresi yang hidup, dan alur yang jelas agar cerita dapat dipahami secara menyeluruh oleh peserta didik. Untuk memperkuat pemahaman, guru menggunakan media pendukung seperti gambar tokoh, ilustrasi cerita, atau video singkat. Setelah pembacaan selesai, guru mengajukan pertanyaan pemantik, misalnya “Apa yang kamu rasakan saat mendengar kisah Putri Tujuh?” sehingga siswa terdorong untuk memberikan tanggapan awal. Pada tahap ini, peserta didik mendengarkan dengan fokus, mencatat tokoh, alur, dan konflik utama, kemudian mengulang kembali alur cerita secara lisan guna menguji daya ingat dan pemahaman mereka. .
- Memasuki tahap **membaca**, guru menyediakan teks legenda lengkap beserta glosarium kosakata baru agar siswa lebih mudah memahami isi bacaan. Guru kemudian membimbing peserta didik untuk menandai kata-kata sulit dan menjelaskan artinya dengan bantuan gambar atau contoh konkret. Sebagai penguatan, guru memberikan latihan sederhana berupa *mind mapping* alur cerita untuk menegaskan hubungan antarperistiwa. Sementara itu, peserta didik membaca teks secara bergiliran maupun mandiri, menuliskan kosakata baru beserta artinya, serta menyimpulkan pesan moral dari



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

legenda tersebut, khususnya mengenai sikap serakah tokoh dalam cerita .

**Strategi Pendukung:**

- Gunakan media visual (komik, *digital scrapbook*, atau video animasi) untuk mempermudah pemahaman.
- Terapkan metode diskusi kelompok agar siswa saling bertukar pemikiran.
- Gunakan lembar kerja interaktif (LKPD) yang berisi pertanyaan pemahaman, peta konsep, dan ruang refleksi.
- Variasikan kegiatan dengan game literasi seperti kuis cepat, kartu tokoh, atau *storytelling challenge*.
- Guru selalu memberikan umpan balik positif agar siswa termotivasi.
- Setelah itu, guru dan peserta didik melakukan curah pendapat (*brainstorming*) mengenai pernah tidaknya peserta didik ke museum, pernah berkunjung ke museum apa saja, dan dengan siapa mereka berkunjung.

Pekanbaru, Mei 2025  
Peneliti,



**Ika Imroatul Jamilah, S.Pd**

## Lampiran 8: Surat Izin Penelitian



**YAYASAN JEFRI AL-BUKHARI**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AL-BUKHARI**  
**NSM : 111214710027 NPSN : 69982888 Akreditasi B (89)**  
 Alamat : Jalan Panca Bakti Kelurahan Pebatuan Kecamatan Tenayan Raya  
 Kota Pekanbaru - Riau Kode Pos : 28286 (0761) 8653428

Nomor : MI.02/AB/191/III/2025 Pekanbaru, 25 Maret 2025  
 Sifat : Penting  
 Lamp : -  
 Hal : **Kesediaan Menerima Pra Riset**

Yth,  
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**  
**Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau**  
 Di-  
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Menindak lanjuti maksud surat Bapak / Ibu Nomor : B-7176/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025 per tanggal 24 Maret 2025, perihal seperti di pokok surat telah datang pada tanggal 25 Maret 2025 menghadap :

Nama : Ika Imroatul Jamilah  
 NIM : 22311023931  
 Semester : IV (Empat) / 2025  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah S2  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Untuk Melakukan Pra Riset di Madrasah Ibtidaiyah Al-Bukhari Pekanbaru.  
 Untuk maksud tersebut kami bersedia dan menyambut baik kepercayaan yang diberikan, sepanjang yang bersangkutan memenuhi ketentuan yang berlaku dan yang dilakukan semata-mata untuk kepentingan riset.  
 Demikian izin Pra Riset ini dibuat untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Kepala Madrasah,  
  
 Hj. Lenni Widya, S.Pd



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-10947/Un.04/F.II/PP.00.9/04/2025  
Sifat : Biasa  
Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 03 April 2025

Yth : Kepala  
MI Al-Bukhari Kota Pekanbaru  
Di Pekanbaru

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Ika Imroatul Jamilah  
NIM : 22311023931  
Semester/Tahun : IV (Empat)/ 2025  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah S2  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL SCRAPBOOK BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DAN MORAL SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V DI MI AL-BUKHORI KOTA PEKANBARU

Lokasi Penelitian : MI Al-Bukhari Kota Pekanbaru

Waktu Penelitian : 3 Bulan (03 April 2025 s.d 03 Juni 2025)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,  
a.n. Rektor  
Dekan

Dr. H. Kadar, M.Ag. f  
NIP 19650521 199402 1 001

Tembusan :  
Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Lampiran 9: Kisi-Kisi Wawancara Penelitian**

No	Indikator Informasi yang Digali	Pertanyaan Wawancara
1	Tingkat penggunaan perangkat digital (ponsel/laptop)	Bagaimana kebiasaan Anda (siswa) dalam menggunakan ponsel atau laptop di rumah? Untuk kegiatan apa saja biasanya digunakan?
2	Kecakapan siswa dalam menggunakan aplikasi pembelajaran daring	Apakah Anda pernah belajar menggunakan aplikasi seperti <i>WhatsApp</i> , <i>Zoom</i> , atau <i>Google Meet</i> selama masa pandemi? Bagaimana pengalaman Anda?
3	Pengalaman siswa dalam mengakses atau membuat konten digital sederhana	Apakah Anda pernah membuat presentasi, menulis cerita digital, atau mengedit gambar dan video di laptop atau ponsel? Ceritakan!
4	Pemahaman siswa tentang kearifan lokal dan cerita rakyat Riau	Apakah Anda mengetahui cerita rakyat seperti <i>Legenda Putri Kaca Mayang</i> , <i>Danau Bakuok</i> , atau <i>Lancang Kuning</i> ? Dari mana Anda mengetahuinya?
5	Pemahaman siswa terhadap nilai moral dalam cerita rakyat	Menurut Anda, nilai-nilai apa saja yang bisa dipelajari dari cerita rakyat tersebut? Apakah Anda bisa menyebutkan contohnya?
6	Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis cerita lokal	Apakah Anda senang belajar Bahasa Indonesia melalui cerita rakyat? Mengapa?
7	Minat siswa terhadap media pembelajaran digital interaktif seperti <i>scrapbook</i>	Bagaimana pendapat Anda jika belajar Bahasa Indonesia menggunakan media <i>digital scrapbook</i> yang berisi cerita rakyat daerah Riau?
8	Kesiapan siswa menggunakan media <i>digital scrapbook</i> berbasis android/laptop	Jika tersedia media pembelajaran digital berbentuk <i>scrapbook</i> di ponsel atau laptop, apakah Anda merasa bisa menggunakannya sendiri atau perlu bantuan?
9	Pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar	Apakah belajar menggunakan media digital membuat Anda lebih semangat dan termotivasi? Jelaskan alasannya!
10	Harapan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pendekatan digital	Apa harapan Anda terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia yang menyenangkan dan mudah dipahami melalui media digital?

## Lampiran 10: Dokumentasi Penelitian

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar di Depan MI Al-Bukhori Pekanbaru



Gambar dengan Ibu Sari Wulandari, S.Pd Wali Kelas V

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar dengan Ibu Heni Puspita Rini, S.Pd Guru Bahasa Indonesia Kelas III



Gambar dengan Majelis Guru dan Pimpinan MI Al-Bukhori Pekanbaru

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar Wawancara dengan Guru Bahasa Indonesia di MI Al-Bukhori Pekanbaru

UIN SUSKA RIAU



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Gambar Menggunakan Media Pembelajaran Digital *Scrapbook* Kepada Siswa Kelas V MI Al-Bukhori Pekanbaru**



**Gambar Bertanya Secara Langsung Kepada Siswa  
Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* berbasis Kearifan Lokal**

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Gambar Di Ruang Labor Komputer dan Ketua Yayasan Jefri Al-Bukhori**



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Peneliti lahir di Deli Makmur tanggal 03 Desember 1998 dari pasangan suami istri, Bapak Ahmad Wahyudi dan Ibu Anik Zubaidah yang diberi nama “Ika Imroatul Jamilah” Peneliti merupakan anak 1 dari 1 bersaudara. Peneliti menamatkan pendidikan tingkat, TK Dharma Wanita tahun 2005, SDN 014 Deli Makmur tahun 2011, MTs Baitussalam Kampar tahun 2014, MA Pondok Pesantren Tahfizul Qur'an Kampar tahun 2017. Pengalaman bekerja MDA Baitussalam, MI Al-Kifayah Pekanbaru dan, SDIT Nurussalam Labuh Baru Timur Kota Pekanbaru. Kemudian Peneliti melanjutkan Program Strata Satu di STAI Al-Kifayah Riau dan Sekarang sebagai mahasiswa Magister di UIN Sultan Syarif Kasim Riau sebagai mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan saat ini peneliti sedang menyelesaikan tesis sebagai tugas akhir dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Scrapbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Moral Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Al-Bukhori Kota Pekanbaru”.

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.