



Pengembangan Media Scrapbook Pada Teks Fiksi Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Kelas IV SD

Devi Mayasari^{1✉}, Rian Damasriswara², Sutrisno Sahari³

Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : devimayasari37@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian didasari oleh hasil pengamatan, jika siswa memiliki pemahaman yang kurang mengenai materi mengamati tokoh-tokoh pada teks fiksi karena buku ajar yang digunakan hanya buku tematik saja tanpa adanya buku pendukung lainnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan serta keefektifan media Scrapbook. Jenis penelitian ini yaitu R&D dengan model Sadiman. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri. Hasil penelitian (1) Kevalidan produk memperoleh persentase rata-rata 80,5% meliputi 76% validasi bahan ajar dan 85% validasi materi. (2) Kepraktisan produk memperoleh hasil rata-rata 98 %. (3) Keefektifan produk dari hasil tes 29 siswa diperoleh sebanyak 26 siswa (80 %) telah memenuhi KKM. Berdasarkan hasil penelitian dapat dinyatakan bahwa media Scrapbook valid, praktis dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan media, scrapbook, penelitian pengembangan R&D.

Abstract

The research is based on the results of observations, if students have a poor understanding of the material observing the characters in fictional texts because the textbooks used are only thematic books without any other supporting books. The purpose of this study was to determine the validity, practicality and effectiveness of Scrapbook media. This type of research is R&D with the Sadiman model. The research subjects were fourth grade students at SDN Gayam 3, Kediri. The results of the study (1) product validity obtained an average percentage of 80.5% including 76% teaching material validation and 85% material validation. (2) Product practicality obtains an average yield of 98%. (3) The effectiveness of the product from the test results of 29 students obtained as many as 26 students (80%) had fulfilled the KKM. Based on the results of the study it can be stated that the Scrapbook media is valid, practical and effective to use.

Keywords: Learning media development, scrapbook, research development R&D.

Copyright (c) 2023 Devi Mayasari, Rian Damasriswara, Sutrisno Sahari

✉ Corresponding author :

Email : devimayasari37@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5053>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia adalah sarana komunikasi yang dipakai oleh penduduk Indonesia dalam aktivitas sehari-hari, seperti belajar, bekerja sama, dan saling bercakap-cakap. Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional Indonesia dan juga berfungsi sebagai bahasa resmi negara. Mempelajari bahasa Indonesia adalah salah satu metode untuk memperoleh akses ke berbagai macam informasi dan kemajuan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, belajar bahasa Indonesia berarti benar-benar memiliki dan menjadi lebih baik dalam berbicara dan menulis dalam bahasa tersebut. Pembelajaran adalah proses yang dilakukan guna membantu peserta didik untuk belajar dengan baik. Menurut Abidin (2015) pembelajaran terdiri dari seperangkat prosedur yang dilakukan oleh instruktur dalam rangka membantu siswa dalam belajar. Belajar dilihat dari sudut pandang siswa adalah suatu prosedur yang terdiri dari serangkaian aktivitas yang dilakukan untuk mencapai tujuan belajar siswa.

Studi bahasa Indonesia dianggap sebagai salah satu komponen terpenting dari keseluruhan pengalaman pendidikan siswa dimana bahasa berfungsi sebagai katalis untuk pertumbuhan pengetahuan, sosial, serta emosi anak-anak, dan merupakan faktor kunci dalam keberhasilan mereka dalam semua upaya akademis. Pengajaran bahasa Indonesia kepada siswa di sekolah diterapkan dengan maksud membantu siswa lebih paham, tidak hanya budaya mereka sendiri tetapi juga budaya orang lain, serta membantu siswa dalam mengomunikasikan pikiran dan perasaan mereka secara efektif, berpartisipasi aktif dalam komunitas lokal mereka, dan mengembangkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan imajinatif. Selain membantu siswa meningkatkan keterampilan komunikasi lisan dan tulisan mereka dalam bahasa Indonesia, kelas bahasa juga bertujuan untuk menumbuhkan apresiasi terhadap sastra manusia Indonesia.

Menurut temuan siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kediri, terdapat beberapa permasalahan yaitu guru hanya menyampaikan materi menggunakan metode ceramah. Guru hanya berpusat pada buku tematik dan hanya menggunakan buku cerita umum, siswa dalam memahami materi kurang aktif, siswa kesulitan dan kurang lengkap dalam menemukan serta menuliskan nama tokoh-tokoh pada teks fiksi tersebut. Sudah menjadi rahasia umum bahwa pendidikan yang diberikan oleh instruktur tidak menggunakan alat bantu pembelajaran atau media pembelajaran, melainkan hanya menekankan pada narasi yang ada di dalam buku siswa dan buku guru yang digunakan di dalam kelas. Membuat siswa kurang bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran, dan akibatnya siswa cenderung kurang terlibat secara keseluruhan. Salah satu pilihan terbaik untuk pembelajaran yang mudah, dan sebagai hasilnya, ini dapat menghasilkan perubahan yang lebih besar dalam kemampuan seseorang untuk menguasai kemampuan yang diperlukan untuk memperhatikan karakter yang dapat ditemukan dalam buku fiksi. Ketika mengajar siswa bagaimana memperhatikan karakter yang mungkin ditemukan dalam teks fiksi, pendidik dapat menggunakan berbagai strategi pembelajaran, taktik, model, pendekatan, metodologi, atau media. Guru sangat membutuhkan media pembelajaran guna memudahkan siswa dalam pemahaman materi di kelas. Media pembelajaran juga dapat berkontribusi pada lingkungan yang lebih menyenangkan di dalam kelas.

Dalam usaha untuk berinovasi dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, pengajar juga bisa membuat media scrapbook bersama siswanya. Siswa juga dapat membuat media scrapbook sendiri. Siswa memiliki kesempatan untuk belajar melalui penggunaan berbagai media, yang meningkatkan tingkat minat dan antusiasme mereka pada materi pelajaran, pada akhirnya, tingkat motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, siswa dapat memanfaatkan media Scrapbook sendiri. Anak-anak pertama-tama mendapatkan informasi melalui pengalaman mereka sendiri, yang kemudian mereka gunakan untuk menciptakan pengetahuan lebih lanjut, dan akhirnya, mereka menggunakan pengetahuan tambahan ini untuk membangun makna. Terdapat penelitian terdahulu yang mendukung antara lain penelitian dari Liawati Permata Sari (2017) yang menyatakan bahwa media scrapbook mampu disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga mampu membantu pembelajaran siswa. Penelitian dari Rispa Payuk (2019) juga mendukung pernyataan tersebut dimana dalam penelitiannya dengan adanya media gambar mampu membuat siswa menjadi bersemangat sehingga tidak bosan dalam pembelajaran. Selanjutnya penelitian dari Karisma Novitasari (2019) juga memberikan pernyataan jika media pembelajaran berbasis scrapbook mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini diberi judul “Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Teks Fiksi Berbasis Kearifan Lokal di Jawa Timur Kelas IV”. Penelitian ini penting untuk dilakukan untuk menjadi alternatif memecahkan masalah siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuannya untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan serta keefektifan media Scrapbook.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model Sadiman. Menurut Sadiman (2011), penelitian ini menggunakan metode pengembangan unik untuk pembuatan media pendidikan. Pada penelitiannya, proses pengembangan terdiri dari: (1) mengidentifikasi kebutuhan, (2) perumusan tujuan, (3) perumusan butir-butir materi, (4) perumusan alat ukur keberhasilan, (5) penulisan naskah media/ protatipe, (6) validasi ahli dan uji coba, (7) revisi, (8) produk siap.



Gambar 1. Model Sadiman

Sumber : Sadiman (2011)

Penelitian ini melibatkan beberapa percobaan, yaitu: pertama, pengujian validitas oleh ahli materi serta ahli media pembelajaran. Kedua, pengujian praktis oleh guru dan siswa melalui pengisian angket. Ketiga, pengujian efektivitas dilakukan pada siswa melalui penyebaran soal evaluasi. Pengujian praktis dan efektivitas dalam penelitian dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba terbatas pada 5 siswa kelas IV dan uji coba luas pada 29 siswa kelas IV.

Subjek penelitian adalah siswa dan guru kelas IV SDN Gayam 3 yang dijadikan kelompok uji coba media pembelajaran dan validator ahli media dan ahli materi. Teknik analisis data yang dipergunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dari hasil kritik serta saran dan kuantitatif dari hasil angket yang terkumpul yang akan dihitung melalui *Skala Likert* dan *Skala Guttman*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berpacu pada pengembangan RnD dengan model Sadiman. Dalam penelitian ini, proses pengembangan meliputi pada tahap awal yaitu analisis kebutuhan dimana pada tahap ini diidentifikasi permasalahan untuk dicarikan solusinya. Temuan pengamatan di lapangan diketahui jika pencapaian belajar siswa kelas IV pada mapel bahasa Indonesia mengamati karakter teks fiksi masih dilakukan secara konvensional yang hanya berpusat pada guru. Hal ini ditentukan berdasarkan temuan studi lapangan yang dilakukan sebelum penelitian (*teacher centered*). Pembelajaran aktif dan kreatif belum diadopsi secara efektif, dan guru belum menggunakan berbagai format media yang berbeda tergantung pada sifat materi pelajaran. Sebagian besar pendidik menganggap buku teks sebagai satu-satunya sumber pendidikan dan pembelajaran yang valid.

Penciptaan media merupakan implementasi dari solusi potensial untuk masalah tersebut. Berangkat dari masalah di atas peneliti memiliki solusi untuk menciptakan media belajar dalam bentuk scrapbook yang dikemas secara menarik, yaitu dibuat seperti scrapbook yang banyak pola atau fotonya, sehingga siswa lebih tertarik untuk mempelajari informasi tersebut. Solusi ini dilaksanakan agar mendapatkan perhatian siswa serta mendorong mereka untuk menggali lebih dalam.

Tahap selanjutnya adalah merumuskan tujuan pembelajaran. Sebagai hasil dari proses belajar, serangkaian tujuan ditetapkan adalah meneliti keterampilan utama yang digunakan, memilih indikator tergantung pada domain kognitif dari kemampuan dasar yang diterapkan, dan mengembangkan kurikulum/garis besar isi media. Kemudian lanjut ke-tahap merumuskan butir-butir materi dimana penciptaannya dilihat dari tujuan dilakukannya pembelajaran tertentu, sehingga materi yang dirangkai adalah tokoh-tokoh yang terdapat dalam teks fiksi untuk memenuhi tujuan yang diinginkan dari kegiatan belajar mengajar. Tahap selanjutnya adalah menyusun alat ukur keberhasilan. Pada tahap ini alat untuk mengukur keberhasilan dibuat sejalan dengan tujuan yang perlu dipenuhi. Instrumen evaluasi seperti survei tim ahli media dan materi, kuesioner guru dan siswa, dan penilaian berfungsi sebagai metode yang efektif untuk mengukur keberhasilan. Kemudian dilanjutkan ke-tahap menyusun naskah media/ prototipe. Pada tahapan ini peneliti memulai merancang suatu media pembelajaran scrapbook. Seperti yang telah dijabarkan, desain media pembelajaran komik yang dihasilkan adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Desain awal Media pembelajaran Scrapbook

No	Gambar	Keterangan
1.		Tampilan depan “Judul” scrapbook
2.		Tampilan halaman ke 2 “Kata Pengantar”
3.		Halaman ke 3 “Daftar Isi” dan Halaman ke 4 “cerita rakyat ASAL USUL KEDIRI”

No	Gambar	Keterangan
4.		Halaman selanjutnya yaitu masih cerita lanjutan dan beberapa gambar dari cerita tersebut
5.		Halaman cerita “SUNGAI SERINJING” dan gambar ceritanya
6.		Halaman belakang “Penyusun”

Selanjutnya adalah melakukan validasi ahli. Pada tahapan ini, setiap prototipe media yang disusun akan divalidasi pada ahli media dan materi. Validasi dilakukan untuk memperoleh kritik serta saran guna mengetahui validitas produk sebelum uji coba. Hasil evaluasi dari para ahli akan dijadikan acuan untuk menyempurnakan produk media belajar komik. Saran perbaikan pada media yaitu teks yang digunakan harus sesuai dengan tema agar mudah terbaca, penggunaan gambar harus sesuai dengan isi materi, penyusun terdiri dari dosen dan mahasiswa, dan isi materi harus lengkap dan diperbanyak akan terlihat berisi dan kokoh, sedangkan pada materi adalah materi yang ada di media harus dapat digunakan sebagai instrumen media pemeliharaan pengembangan. Berikut ini adalah hasil verifikasi yang diberikan.

Tabel 2. Hasil Validasi Para Ahli

Subjek Uji Coba	Hasil Validasi (%)
Ahli media	76
Ahli materi	85
Jumlah Skor	161
Rata-rata presentase penilaian Kategori	80,5

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media dan materi yang masing-masing mendapat nilai 76% dan 85%, oleh karena itu uji rata-rata validitas media dan validitas materi menghasilkan skor 80,5%, yang menunjukkan bahwa media scrapbook sah dan dapat digunakan setelah tinjauan awal.

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba dan revisi dimana pada tahap ini Media yang telah diperiksa oleh tim profesional kemudian diuji. Evaluasi kelayakan dan efisiensi media dilaksanakan di SDN Gayam 3, Kediri. Para peneliti dan spesialis memiliki kecenderungan untuk membayangkan hal-hal yang tidak selalu

benar di dunia nyata. Uji coba dilakukan berdasarkan uji coba terbatas berjumlah 5 siswa dan uji coba lapangan berjumlah 29 siswa dari kelas yang sama. Uji coba terbatas serta uji coba luas dilakukan guna melihat tingkat praktis serta efektifnya media scrapbook. Hasil uji coba terbatas dan luas adalah kepraktisan dari angket guru serta siswa dan keefektifan guna mengetahui kemampuan siswa yang diperoleh dari hasil evaluasi.

Percobaan terbatas memperoleh skor praktis senilai 96% dimana media scrapbook sangat baik tanpa adanya revisi. Sehingga media scrapbook dikatakan praktis serta bisa diujicobakan secara luas. Percobaan terbatas juga memberikan hasil nilai evaluasi (*post test*) dimana terlihat 1 murid yang tidak lulus dan 4 murid lulus. Data tersebut melihatkan jika 80% murid memenuhi KKM. Disimpulkan jika media pembelajaran scrapbook efektif serta bisa diujicobakan secara luas.

Setelah dilakukan uji coba luas berdasarkan nilai kepraktisan didapatkan hasil respon guru sebesar 96%. Maka kesimpulannya adalah media Scrapbook sangatlah praktis. Kemudian data hasil penilaian evaluasi 29 siswa diketahui sebagai berikut.

Tabel 3. Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Coba Luas

No.	Nama Siswa	KKM	Pre test	
			Nilai	Kriteria
1.	PDM	78	100	Tuntas
2.	TR	78	100	Tuntas
3.	NDR	78	90	Tuntas
4.	LA	78	70	Tidak Tuntas
5.	MAFE	78	100	Tuntas
6.	QAR	78	100	Tuntas
7.	MDP	78	100	Tuntas
8.	KSJ	78	100	Tuntas
9.	AVMPP	78	100	Tidak Tuntas
10.	RJA	78	100	Tuntas
11.	FR	78	100	Tuntas
12.	ARDF	78	100	Tuntas
13.	DN	78	90	Tuntas
14.	CLR	78	100	Tuntas
15.	ITPH	78	100	Tuntas
16.	MDP	78	80	Tuntas
17.	MAS	78	100	Tuntas
18.	DAP	78	90	Tuntas
19.	SF	78	70	Tidak Tuntas
20.	RE	78	100	Tuntas
21.	AZZ	78	80	Tuntas
22.	DVN	78	90	Tuntas
23.	MAPP	78	100	Tuntas
24.	CYNR	78	100	Tuntas
25.	ARF	78	80	Tuntas
26.	MDP	78	100	Tuntas
27.	TR	78	90	Tuntas
28.	ND	78	100	Tuntas
29.	LBL	78	90	Tuntas

Tabel di atas membuktikan jika terdapat 3 siswa dari total dua puluh sembilan siswa yang tidak menyelesaikan tugas. Peneliti membaca bahan cerita rakyat atau fiksi dengan menggunakan media scrapbook,

dan siswa kurang memperhatikan dari yang seharusnya. Akibatnya, pekerjaan siswa tidak selesai. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk siswa ini adalah 78, dan itu membantu menentukan seberapa lengkap mereka. Dari temuan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sebanyak 89,6 % siswa mencapai tingkat ketuntasan minimal (KKM) yang dipersyaratkan. Keefektifan butir-butir media pembelajaran scrapbook ditentukan oleh memenuhi atau tidaknya kriteria keefektifan berdasarkan hasil tes siswa. Apabila delapan puluh persen siswa mendapatkan nilai 78 atau lebih, produk tersebut dapat dianggap berhasil (KKM). Sehingga disimpulkan bahwasanya media Scrapbook telah dipergunakan dengan efektif.

Hal ini sesuai dengan penelitian dari Liawati Permata Sari (2017) yang menghasilkan hasil validitas media dari pakar media dan materi pada kategori sangat memuaskan. Tanggapan guru dan murid dari percobaan kelompok kecil dan percobaan lapangan mendapatkan nilai sangat memuaskan. Hal sama disampaikan dari Rispa Payuk (2019) dimana memperoleh hasil dari ahli validator pakar media dan guru dengan kriteria sangat baik sedangkan dari percobaan produk menghasilkan nilai sangat baik juga sehingga media scrapbook memiliki kualitas baik guna sebagai media pembelajaran. Selanjutnya penelitian dari Karisma Novitasari (2019) yang memperoleh hasil media scrapbook ini memenuhi persyaratan validitas dimana hasil ahli materi senilai 82%, ahli media senilai 82%, serta ahli pembelajaran adalah 90%. Percobaan di lapangan memperoleh tingkat validitas sebesar 95,7% dan membuktikan jika media scrapbook efektif serta menarik, selain efektif dan menarik pada penelitian ini juga diketahui jika ada yang beda secara signifikan hasil belajar siswa sebelum dan setelah adanya scrapbook dimana menghasilkan pengaruh yang positif.

Tahap terakhir adalah produk akhir, dimana produk yang telah di uji akan direvisi sehingga muncullah sebuah produk akhir dari produk media scrapbook. Berdasarkan hasil revisi dapat dilihat bahwa perbedaan Scrapbook sebelum dan sesudah revisi sangat kelihatan lebih baik dan beberapa perubahan seperti saran dari validator yaitu teks sesuai dengan warna tema agar mudah terbaca, penggunaan gambar pada buku sesuai dengan materi atau cerita yang disampaikan, penyusunan halaman terakhir terdiri dari dosen pembimbing dan mahasiswa, isi materi sudah kokoh dan banyak terdapat cerita rakyat lebih dari 3 cerita, media sudah kokoh. Kemudian scrapbook akan disebar ke sekolah-sekolah, pengajar bahasa Indonesia, dan kelompok siswa terpilih. Hasil akhir berupa media scrapbook. Ini adalah alat pembelajaran yang hebat karena berbagai penyesuaian yang dilakukan pada lembar memo. Media scrapbook telah dirancang sebegus mungkin untuk membuat siswa tertarik serta semangat dalam belajar saat menggunakan media ini. Kelebihan dari media scrapbook yaitu mampu digunakan jadi sarana pendukung belajar secara mandiri, mampu dibawa kemanapun dan kapanpun, mudah untuk dibagikan kepada siswa. Namun masih terdapat kekurangan dalam media pembelajaran scrapbook ini dimana dalam proses pembuatannya membutuhkan waktu yang lama, media pembelajaran mudah rusak karena terbuat dari bahan kertas, dibutuhkan kemampuan desain yang baik untuk membuat animasi yang bagus dan menarik.

SIMPULAN

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran media scrapbook dinyatakan oleh para ahli sangat valid. Aspek praktis menilai respon siswa dan guru dalam uji coba besar dan terbatas juga telah memberikan hasil yang sangat praktis. Keefektifan tes yang diberikan kepada siswa sangat efektif. Dengan demikian, dalam penelitian ini dapat dikatakan jika media scrapbook sangat valid, praktis serta efektif guna diperuntukkan mendukung proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin. (2015). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Refika Aditama.
- Amir, H. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*. Literasi Nusantara.
- Ardila, T., Dewi, N. K., & Oktaviyanti, I. (2023). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Struktur Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV SDN 1 Kesik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 260–271.
Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 5 No 2 April 2023
p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

- 1574 *Pengembangan Media Scrapbook Pada Teks Fiksi Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Kelas IV SD - Devi Mayasari, Rian Damasriswara, Sutrisno Sahari*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5053>
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1174>
- Asih, P. K., Hawanti, S., & Wijayanti, O. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Keterampilan Membaca. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 87–100. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.25404>
- Azizah, N., Putri, D. P., & Setiyani, S. (2020). Pengembangan media scrapbook pada materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan dan tumbuhan. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2), 99–110. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3564>. Diajukan
- 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), 185–194. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.185-194>
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2804>
- Fadhillah, N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Materi Tema Pahlawanku Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kartina, Akrom, & Farhurohman, O. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Budaya Lokal Pada Mata Pelajaran IPS. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(2), 119–130.
- Kasdriyanto, D. Y., & Wardana, L. A. (2021). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Picture And Picture Berorientasi Wawasan Kebangsaan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 271–278. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1255>
- Larasati, H. (2015). *Peningkatan Keterampilan Mengidentifikasiperangkat Keras Komputer Menggunakanpendekatan Kontekstual Dan Media V-Scrappada Siswa Kelas VIIb Smp N 2 Sawanganmagelang Tahun Pelajaran 2014/2015*. Universitas Negeri Semarang.
- Novitasari, K. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Kelas V Mi Al-Hayatul Islamiyah*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Pasaribu, W. I., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Ipa Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas Iv Sd. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 81–95. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i1.279>
- Payuk, R. (2019). *Pengembangan Media Scrapbook Sebagai Media Pembelajaran Picture And Picture Pada Materi Plantae Untuk Kelas X Sma*. Universitas Sanata Dharma.
- Qolbiyah, G., Kurniasih, S., & Sundari, F. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Tema Cita-Citaku Subtema Aku Dan Cita-Citaku Pembelajaran 1. *Jurnal Holistika*, 6(2), 65. <https://doi.org/10.24853/holistika.6.2.65-72>
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v4i1.1405>
- Sadiman, A. (2011). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Sari, L. P. (2017). *Pengembangan Media Scrapbook Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Tata Surya*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Bandar Lampung.
- Wardhani, S. W. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Js (Jurnal Sekolah)*, 2(2), 124. <https://doi.org/10.24114/js.v2i2.9934>
- Yetti, E. (2019). Kearifan Lokal dalam Cerita Rakyat Nusantara: Upaya Melestarikan Budaya Bangsa. *Mabasan*, 5(2), 13–24. <https://doi.org/10.26499/mab.v5i2.207>