

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK TEMA CITA-CITAKU SUBTEMA AKU DAN CITA-CITAKU PEMBELAJARAN 1

Ghina Qolbiyah^{1)*}, Surti Kurniasih²⁾, Fitri Siti Sundari³⁾
^{1,2,3)}FKIP, Universitas Pakuan, Bogor, 16144

^{1)*} ghna.qlbyh@gmail.com
²⁾ surti_kurniasih@unpak.ac.id
³⁾ firti.siti.sundari@unpak.ac.id

Diterima: 16 September 2022

Direvisi: 01 November 2022

Disetujui: 03 November 2022

ABSTRACT

This study aims to develop and determine the location of scrapbook learning, as well as to find out the response of students to the development of learning media with the theme of my ideals, sub-themes of me and my goals of learning 1. This research is a type of Research and Development (R&D) research, research steps and This development is guided by the ADDIE model with 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. This research was carried out at SDN Muara Beres with class IV research subjects. The development of scrapbook media was validated by 3 validators in the fields of language, media, and materials. The data collection techniques used were interviews, questionnaires, and documentation. The results of the research from the validation of the media aspect were 89%, the language aspect was 100% and the material aspect was 100%. At the trial stage of the media aspect, 36 students received a response of 97% with very good criteria for the learning media used. Based on the results of the study, it can be said that the scrapbook learning media developed in the study proved to be valid, easy to use, interesting, and very feasible at the time of learning.

Keywords: *Learning Media, Scrapbook, My Dream*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran scrapbook, serta mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku pembelajaran 1. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D), langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini berpedoman pada model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu analyze, design, development, implementation, evaluasi.. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Muara Beres dengan subjek penelitian kelas IV. Pengembangan media scrapbook divalidasi oleh 3 validator dalam bidang bahasa, media, dan materi.. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian dari validasi aspek media sebesar 89%, aspek bahasa sebesar 100% dan aspek materi sebesar 100%. Pada tahap uji coba aspek media yang dilakukan kepada 36 siswa diperoleh respon sebesar 97% dengan kriteria sangat baik terhadap media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran scrapbook yang dikembangkan dalam penelitian terbukti valid, mudah untuk digunakan, menarik, dan sangat sangat layak pada saat pembelajaran.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Scrapbook, Cita-citaku*

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik terpadu sebagai pembelajaran yang disusun dengan terpadukan mencakup subtema beserta tema, selain itu mengandung pembelajaran seraya bermain untuk menghasilkan suasana yang menyenangkan untuk peserta didik. Guna membuat kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan mempunyai makna, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dan memicu ketertarikan. Menurut Irwandani dan Juariyah (2016:34) Media pembelajaran adalah instrumen bantu pada penyampaian materi pembelajaran agar pesan mudah diterima, selain itu siswa termotivasi dan ada keaktifan. Pembelajaran sebagai proses berkomunikasi antara peserta didik, pendidik, maupun bahan ajar. Komunikasi bisa berlangsung secara lancar apabila ada media dan dibantu sarana dalam menyampaikan pesannya. Tanpa adanya media pembelajaran akan sulit materi yang diberikan pendidik.

Media pembelajaran sangat membantu siswa pada proses pembelajaran supaya lebih efisien dan efektif karena media pembelajaran jadi fasilitas penting dalam unsur pembelajaran di samping kehadiran pendidik beserta siswa yang saling menjalin interaksi, serta saling memerlukan media yang jadi unsur pendukungnya untuk menimbulkan pembelajaran yang menarik dan kondusif.

Menurut Arsyad (2019:29) manfaat media pembelajaran akan meningkatkan serta memberi pengarah perhatian anak maka akan memicu motivasi belajar, interaksi sosial dan memungkinkan siswa agar belajar sejalan terhadap keterampilan maupun minat dirinya

Media pembelajaran harus memberi peningkatan motivasi, menstimulus siswa agar ingat hal yang telah di pelajari. Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif serta menarik dapat menyebabkan siswa untuk lebih tertarik, aktif dan tidak bosan sepanjang proses pembelajaran berjalan.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilaksanakan bersama pendidik kelas 4, mengenai materi 6 cita-citaku subtema 1 aku serta cita-citaku pembelajaran 1 bermuatan

pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia, diperoleh informasi bahwa 20 siswa (53%) sudah mencapai KKM, sedangkan 18 siswa (47%) belum mencapai KKM yang ditentukan sebesar 70.

Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas pada umumnya mempergunakan metode ceramah sehingga pembelajaran masih bersifat *teacher center*. Media yang digunakan masih berupa gambar cetak yang di tempel pada papan tulis, hal ini dikarenakan guru belum memiliki kemampuan untuk menciptakan media yang inovatif. Pembelajaran yang kurang menarik dan tidak interaktif juga dirasakan oleh siswa, karena materi pembelajaran hanya dijelaskan secara lisan tanpa disertai dengan media pembelajaran. Selain itu, siswa sangat menyukai apabila guru menggunakan media pembelajaran yang memiliki ragam warna dan gambar.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wardhani (2018) menunjukkan bahwasanya media *scrapbook* dalam materi pengklasifikasian hewan valid serta praktis sehingga layak dipakai untuk media pembelajaran. Penelitian lain yang dilaksanakan Lestari, Anjarini dan Ngazizah (2022) menandakan yakni dalam mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran karena siswa lebih tertarik menggunakan media *scrapbook*.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa siswa terkait pembelajaran yang berjalan dan mendapatkan hasil yaitu siswa merasakan jenuh terhadap pembelajaran yang monoton dan jarang sekali mempergunakan media pembelajaran sehingga siswa kurang memahami materi pembelajaran dan tidak fokus. Selain itu, siswa juga sangat menyukai apabila guru menggunakan media pembelajaran yang mempunyai beragam warna dan gambar.

Analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara terhadap siswa serta pendidik. Proses pembelajaran masih bersifat *teacher center* dimana aktivitas guru masih dominan tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan siswa

kurang ada keaktifan pada proses pembelajaran karena tidak menguasai materi yang disampaikan, tidak percaya diri dan tidak adanya kepuasan pada aktivitas pembelajaran oleh karena itu dibutuhkanlah media pembelajaran yang inovatif.

Media pembelajaran yang bisa dipakai pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 1 berfokus pada pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia, guna memberi peningkatan keaktifan serta wawasan para siswa dalam materi tersebut. Selama proses pembelajaran siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga materi yang dipelajari menjadi bermakna dan mudah diingat oleh siswa agar memperoleh hasil belajar yang baik. Salah satu media inovatif adalah media cetak berupa *scrapbook*.

Scrapbook asalnya dari istilah scrap pada bahasa inggris maknanya produk sisa, potongan, atau gunting sedangkan book berarti buku (Yayu, 2021:17). Menurut Damayanti (2017:804) *scrapbook* merupakan seni melakukan penempalan foto ataupun gambar dalam media kertas dan menghiasnya jadi karya kreatif dan mengandung potongan catatan penting yang berhubungan terhadap gambar.

Scrapbook dapat dibuat atau didesain sesuai dengan kemauan pembuat, seperti catatan, gambar, foto, warna, maupun teks tulisan (Ansel and Arafat, 2021:187). Media *scrapbook* dikemas dengan menyatupadukan beragam potongan gambar, dan catatan sehingga menarik dan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Scrapbook memiliki kelebihan yang dapat menguntungkan siswa dalam kegiatan pembelajaran karena menarik, dan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (Nurdiana and Murjainah, 2018:278). Menurut Damayanti, (2017:805) kekurangan dari *scrapbook* yaitu, (1) penggunaan waktu sangat lama pada pembuatan *scrapbook*, (2) Gambar yang rumit kurang efisien pada aktivitas pembelajaran, gambar yang rumit serta berlebihan membawa

dampaknya kurang pemfokusan perhatian kepada pembahasan maka pembelajaran jadi tidak efektif.

Tampilan media *scrapbook* yang menarik menjadi dasar bahwa media pembelajaran *scrapbook* bisa memberi peningkatan minat belajar siswa. Saat materi pembelajaran diberikan pada wujud media *scrapbook* berarti memberi kemungkinan siswa bisa lebih termotivasi untuk mempelajari serta mengerti terkait subtema 1 aku dan cita-citaku.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Reserch and Development* menggunakan model ADDIE. Metode riset yang dipakai guna menciptakan suatu produk, serta mengujikan keefektifan produknya itu. Model ADDIE sebagai model desain pembelajaran dan pengembangan. Sebagai usaha menuntaskan permasalahan belajar yang berhubungan dengan sumber belajarnya sesuai dengan kebutuhan maupun karakteristik pembelajar. Model ADDIE menurut Tegeh, Jampel dan Pudjawan (2014:44) ada 5 tahap yaitu, Anlayze, Design, Development, Implementation, dan Evaluasi.

Subjek penelitian yaitu kelas IV SDN Muara Beres. Pada pengembangan media *scrapbook* tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku pembelajaran 1 yang dilakukan uji coba oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *scrapbook* adalah wawancara, angket, dokumentasi.

Wawancara, dilakukan dengan guru, dan siswa kelas IV yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah dasar. Angket dengan memberikan tanda check list, ditujukan untuk menguji validitas perangkat pembelajaran terhadap media *scrapbook* yang telah dikembangkan pada angket validasi media, validasi materi dan validasi bahasa dengan menggunakan skala likert, sedangkan angket respon siswa

menggunakan skala guttman. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan catatan atau dokumen penting. Dalam hal ini dokumentasi yang diambil berupa gambar saat kegiatan pembelajaran menggunakan media, profil sekolah dan daftar nama siswa.

Hasil dari analisis lembar evaluasi penelitian pengembangan media *scrapbook* pada pembelajaran tematik menggunakan interpretasi untuk mengetahui kelayakan pengembangan media. Adapun interpretasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria penilaian kelayakan

Tingkat pencapaian	Kualifikasi
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup baik
21% - 40%	Kurang baik

Perolehan presentase hasil evaluasi validator dianalisis dengan menggunakan rumus dibawah ini

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = presentase kelayakan

$\sum x$ = jumlah jawaban yang diberikan validator

$\sum x_i$ = jumlah skor maksimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini merupakan hasil penelitian media pembelajaran *scrapbook* tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku pembelajaran 1 yang telah divalidasi oleh para validator. Validasi merupakan kegiatan mengumpulkan data atau informasi dari para ahli di bidangnya untuk menentukan valid atau tidak valid terhadap media yang dikembangkan. Tujuan validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan pada media pembelajaran *scrapbook* tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku pembelajaran 1. Hasil dari validasi ini adalah untuk mendapatkan masukan terhadap media pembelajaran *scrapbook* yang akan digunakan. Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 dosen Universitas Pakuan dan 1 Guru SDN Muara Beres. Data validasi diperoleh dari angket penilaian yang diberikan

oleh validator. Selain memberikan penilaian validator juga memberikan kritik dan saran terhadap produk pengembangan. Validasi produk dilakukan sebanyak 2 kali sampai produk dinyatakan sangat layak untuk digunakan dan tanpa revisi. Adapun hasil uji validitas terhadap produk pengembangan media pembelajaran *scrapbook*, disajikan sebagai berikut.

Ahli Media

Hasil validasi dari validator terhadap media pembelajaran *scrapbook* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil validasi ahli media

No	Hasil penilaian	Skor	Persentase	Kriteria kualifikasi
1	Validasi pertama	63	$\frac{63}{75} \times 100\%$ = 84%	Layak
2	Validasi kedua	67	$\frac{67}{75} \times 100\%$ = 89%	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi *scrapbook* oleh ahli media pada validasi pertama dengan persentase sebesar 84% dengan kriteria layak digunakan namun masih ada beberapa bagian dalam media yang harus diperbaiki kembali untuk mencapai penilaian yang optimal. Perbaikan media berdasarkan komentar dan saran dari segi tampilan meliputi, 1) Menambahkan simbol petunjuk pada *scrapbook*, 2) Memindahkan lembar jawaban agar tidak berdampingan dengan petunjuk TTS, 3) Memberi garis dan angka agar mempermudah siswa menjawab latihan soal. Selanjutnya dari segi isi yaitu, memberi nama hewan pada gambar. Media *scrapbook* yang telah diperbaiki divalidasi kembali, validasi kedua diperoleh hasil persentase sebesar 89%. Berdasarkan kriteria kevalidan, skor tersebut masuk kedalam kriteria sangat layak untuk diuji cobakan pada siswakesel IV.

Ahli Bahasa

Hasil validasi dari validator terhadap media pembelajaran *scrapbook* dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil validasi ahli bahasa

No	Hasil penilaian	Skor	Persentase	Kriteria kualifikasi
1	Validasi pertama	36	$\frac{36}{50} \times 100\%$ = 72%	Layak
2	Validasi kedua	50	$\frac{50}{50} \times 100\%$ = 100%	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi *scrapbook* oleh ahli bahasa pada validasi pertama mendapatkan persentase sebesar 72% dengan kriteria layak, namun masih ada beberapa penggunaan kalimat yang harus diperbaiki kembali untuk mencapai penilaian yang optimal. Perbaikan media berdasarkan komentar dan saran dari segi tampilan meliputi, 1) Menggunakan huruf kapital pada awal kalimat, 2) Jika ada kalimat kembar, kalimat kedua nya menggunakan huruf kecil, 3) Mengubah gaya huruf ketika ada kalimat asing. Kemudian bahasa yang telah diperbaiki divalidasi kembali, validasi kedua diperoleh hasil 100%. Berdasarkan kriteria kevalidan, skor tersebut kedalam kriteria sangat layak untu diuji cobakan pada siswakelas IV.

Ahli Materi

Hasil validasi dari validator terhadap media pembelajaran *scrapbook* dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil validasi ahli materi

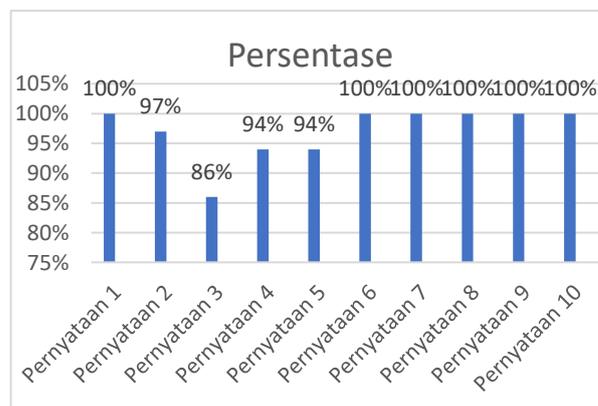
No	Hasil penilaian	Skor	Persentase	Kriteria kualifikasi
1	Validasi pertama	77	$\frac{77}{80} \times 100\%$ = 96 %	Sangat layak
2	Validasi kedua	80	$\frac{80}{80} \times 100\%$ = 100%	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi *scrapbook* oleh ahli materi pada validasi pertama dengan persentase sebesar 96% dengan kriteria sangat layak tetapi memerlukan beberapa revisi pada

isi materi untuk mencapai hasil yang optimal. Perbaikan tersebut meliputi, 1) Menyesuaikan urutan gambar dan teks pada gambar agar berdampingan. 2) Menambahkan materi metamorfosis hewan. Kemudian setelah materi yang telah diperbaiki divalidasi kembali, validasi kedua diperoleh hasil 100%. Berdasarkan kriteria kevalidan, skor tersebut kedalam kriteria sangat layak untuk diuji cobakan pada siswakelas IV.

Respon Pengguna

Hasil angket respon pengguna *scrapbook* yang diuji cobakan oleh siswa kelas IV dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Hasil angket respon pengguna

Hasil dari respon siswa terhadap media *scrapbook* yang dikembangkan sangat positif. Berdasarkan hasil angket respon siswa sebagian besar siswa dengan persentase 97% menyetujui bahwa *scrapbook* sangat layak dijadikan sebuah media pembelajaran dan sangat menarik sehingga siswa dapat fokus dalam pembelajaran dan bisa memahami materi yang diberikan.

Seperti yang dikatakan oleh Hasan, dkk (2021:4) untuk membantu dalam proses kegiatan pembelajaran agar siswa memperoleh konsep baru, keterampilan maka media pembelajaran sangat penting dalam menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud dan tujuan pembelajaran. Pelaksanaan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* telah dilaksanakan di SDN Muara Beres Kabupaten Bogor yang terdiri dari 5 tahapan yang digunakan untuk

mengembangkan produk sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tahapan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah Model ADDIE Tegeh, Jampel and Pudjawan, (2014:44) potensi dan kebutuhan yang ada dilapangan diperoleh dari analisis kebutuhan dengan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara terhadap guru kelas 5. Siswa sering kali merasa bosan saat kegiatan pembelajaran, tidak fokus, dan membutuhkan sesuatu yang menarik.

Setelah pengumpulan data diperoleh kemudian membuat perancangan desain media *scrapbook* dan rancangan media yang akan dikembangkan dengan relevansi materi pada KD, indikator, dan tujuan pembelajaran yang selanjutnya akan di wujudkan menjadi benda konkret. Media *scrapbook* selanjutnya akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Berdasarkan validasi, *scrapbook* mendapatkan persentase keseluruhan sebesar 89% dengan kriteria sangat layak. Persentase yang tinggi didapatkan karena tampilan *scrapbook* memiliki karakteristik dengan banyak gambar, ukuran teks yang sesuai serta pesan dan informasi yang disampaikan sangat jelas. Hal ini senada dengan pendapat Dwiningrum dan Sukartiningsih, (2022:6) pemilihan warna, gambar, dan tulisan sangat berpengaruh dan membuat siswalebih senang dalam pembelajaran sehingga tujuan belajar akan mudah tercapai.

Validasi selanjutnya dilakukan oleh ahli bahasa dan ahli materi sebanyak dua kali dengan mengisi lembar angket. Hasil validasi bahasa dan materi mendapatkan skor persentase 100% dengan menunjukkan kategori sangat layak hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* layak digunakan dalam pembelajaran tematik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Rostanti, 2021) bahwa media *scrapbook* layak digunakan saat kegiatan pembelajaran.

Setelah validasi ahli media, bahasa, dan materi selanjutnya dilakukan uji coba media *scrapbook* kepada siswakeselas IV dengan

mengerjakan latihan soal berupa TTS yang menunjukkan hasil persentase posttest sebesar 86% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil diatas media *scrapbook* memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran hal ini didukung oleh Restian dan Izar, (2020:35) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran, salah satunya memperoleh pengetahuan dengan konsep-konsep abstrak. Menjadikan hal abstrak kedalam bentuk konkrit yang mendorong pengetahuan siswadalam menyerap ilmu.

Setelah siswa melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *scrapbook*, selanjutnya siswa diberi angket yang berisikan 10 pernyataan untuk mengetahui kelayakan dalam penggunaan *scrapbook*. Skor yang didapatkan mendapatkan persentase 97% dengan kategori sangat layak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Utaminingsih, Agustini dan Aniq KHB, (2019:68) yang menyatakan bahwa media *scrapbook* efektif dan layak untuk digunakan sebagai kompetensi berimbang siswa. Media *scrapbook* juga dapat meningkatkan potensi siswa dalam kegiatan belajar secara optimal, sehingga pembelajaran berjalan secara efektif dan siswa memperoleh pengalaman yang bermakna (Wardhani, 2018:129)

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* sudah banyak sekali dikembangkan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran *scrapbook* dapat dinyatakan layak digunakan ketika sudah dinilai oleh para validator Asih, Hawanti dan Wijayanti, (2020:88) hal ini terbukti pada penelitian Veronica, Subekti and Tsalatsa, (2019:19) bahwa media pembelajaran *scrapbook* valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran tematik.

Hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui beberapa manfaat dari media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan, salah satunya dapat meningkatkan daya tarik siswa saat pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi, minat, hasil belajar dan perhatian selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini senada dengan pendapat

Sari, Yuliantini dan Tarmizi, (2020:341) respon siswa terhadap media *scrapbook* dilihat dari keaktifan siswa dalam hal tanya jawab, artinya rasa keingintahuan dan minat siswa menjadi besar serta daya tarik siswa menjadi meningkat dalam pembelajaran. Media *scrapbook* ini memiliki kelebihan yaitu siswa tidak mudah bosan, alat dan bahan yang digunakan mudah ditemui, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Selain kelebihan yang dimiliki, media *scrapbook* ini juga memiliki kekurangan yaitu membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatannya, dan gambar yang kompleks tidak efektif dalam kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran *scrapbook* tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku pembelajaran 1 menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hal tersebut untuk menemukan permasalahan terhadap pembelajaran siswa, merancang produk sesuai dengan kebutuhan siswa, dan hasil yang didapatkan berupa media *scrapbook* pada kelas IV SDN Muara Beres dilihat saat pembelajaran berlangsung siswa sangat tertarik sehingga dapat meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kelayakan media *scrapbook* dibuktikan dari hasil validasi ahli materi, ahli bahasa dan respon siswa. Hasil validasi uji ahli media pembelajaran ini dinyatakan layak untuk digunakan berdasarkan hasil analisis data dari angket ahli materi memperoleh persentase 100% yang artinya produk ini sangat layak untuk diuji cobakan. Ahli media memperoleh persentase 89% yang artinya sangat layak untuk diuji cobakan. Ahli bahasa memperoleh 100%, serta berdasarkan uji coba kepada siswa kelas IV sebanyak 36 siswa memperoleh respon yang

sangat baik dengan persentase 97% produk ini layak digunakan dalam bentuk buku interaktif.

REFERENSI

- Ansel, M. F. and Arafat, S. (2021) 'Jurnal PGSD', *Jurnal PGSD*, 11(2), pp. 128–134.
- Arsyad, A. (2019) *Media Pembelajaran*.
- Asih, P. K., Hawanti, S. and Wijayanti, O. (2020) 'Education Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook untuk Keterampilan Membaca', *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), pp. 87–100.
- Damayanti, M. (2017) 'Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat Di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar', 05(03), pp. 803–812.
- Dwiningrum, D. and Sukartiningsih, W. (2022) 'Pengembangan Media Scrapbook Matuk (Magic Picture Book) Pada Abstrak', pp. 1–13.
- Irwandani, I. and Juariyah, S. (2016) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), pp. 33–42. doi: 10.24042/jpifalbiruni.v5i1.103.
- Nurdiana, I.- and -, M. (2018) 'the Relationship Between Using Scrapbook Media and Motivation in Learning Geography of Sev-Enth Grade Students in Smp Negeri 41 Palembang (Hubungan Penggunaan Media *Scrapbook* Dengan Motivasi Belajar Geografi Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 41 Palembang)', *EduTech*, 16(3), pp. 274–287. Available at: <http://ejournal.upi.edu/index.php/edutech/article/view/8079>.
- Restian, A. and Izar, A. (2020) 'Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD) TUMBUHAN SUBTEMA 1 HEWAN DI SEKITAR PADA KELAS 2 SD Arina Restian , Izar Alfian Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Muhammadiyah Malang Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD) Pembelajaran tema', 4(1), pp.

- 28–37.
- Rostanti (2021) ‘Pendiknas: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar’, *Rostanti*, 01(02), pp. 6–11.
- Sari, I. P., Yuliantini, N. and Tarmizi, P. (2020) ‘Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu’, *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(1), pp. 1–8.
- Tegeh, M., Jampel, I. N. and Pudjawan, K. (2014) *Model Penelitian Pengembangan*.
- Utaminingsih, S., Agustini, F. and Aniq KHB, M. (2019) ‘Pengembangan Media Scrap Book Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku’, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), pp. 64–70. doi: 10.23887/jppp.v3i2.17378.
- Veronica, I., Subekti, E. E. and Tsalatsa, A. N. (2019) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD N Taman Sari 01 Pati’, *Jurnal Sinektik*, 2(1), p. 26. doi: 10.33061/js.v2i1.2986.
- Wardhani, S. W. (2018) ‘Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar’, *Js (Jurnal Sekolah)*, pp. 124–130. Available at: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/9934>.
- Yayu, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram).
- Lestari, N., Anjarini, T., & Ngazizah, N. (2022). Pengembangan Media Scapbook Berbasis Pemecahan Masalah Pada Materi Struktur Tumbuhan. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(2), 491-497.