

*Jurnal Inovasi Sekolah Dasar (JISD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.*

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/index>

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCRAPBOOK* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN 107407 RIMOMUNGKUR

Sriwinda Sembiring<sup>1</sup>, Masta Marselina Sembiring<sup>2</sup>, Dila Handayani<sup>3</sup>

*PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan*

Surel : [windasembiring23@gmail.com](mailto:windasembiring23@gmail.com), [mastamarselina@unimed.ac.id](mailto:mastamarselina@unimed.ac.id),

[february\\_8905@yahoo.com](mailto:february_8905@yahoo.com)

### ABSTRACT

*The type of research used is research and development or Reseach and Development (R&D) using the ADDIE model which has five stages, namely the first stage of analysis (analysis), the design stage (design), the third stage of development (development), the fourth stage of implementation (implementation), and the fifth stage of evaluation (evaluation). The subjects in this study were fourth grade students of SDN 107407 Rimomungkur. The instruments used in data collection are observation, interview, material validation questionnaire, media validation questionnaire, education practicality questionnaire and test questions. The results of research on the development of Scrapbook learning media in Indonesian language learning class IV SDN 107407 Rimomungkur, on material validation obtained a score of 53 with a percentage value of 96.3% in the "Very Valid" category while media experts obtained a score of 74 with a percentage value of 98.6% in the "Very Valid" category so that the media is suitable for use in the learning process. In the practicality test obtained from the teacher's response through the questionnaire given, it got a score of 58 with a percentage value of 96.6% in the "Very Practical" category. and based on the effectiveness test obtained before using Scrapbook learning media obtained an average value of 29.3% in the "ineffective" category and after using Scrapbook learning media the average value obtained by students increased to 74.1% in the "effective" category and the scores obtained by students above the KKM between 70-90 after using Scrapbook learning media.*

**Keywords:** *Development, Media, Learning, Scrapbook, Language*

### ABSTRAK

Jenis Penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Reseach and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu tahap pertama analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap ketiga pengembangan (*development*), tahap keempat implementasi (*implementation*), dan tahap kelima evaluasi (*evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 107407 Rimomungkur. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket validasi materi, angket validasi media, angket praktikalitas pendidikan dan soal tes. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 107407 Rimomungkur, pada validasi materi memperoleh skor 53 dengan nilai presentase 96,3% masuk dalam kategori “Sangat Valid” sedangkan ahli media memperoleh skor 74 dengan nilai presentase 98,6% masuk dalam kategori “Sangat Valid” sehingga media layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pada uji kepraktisan diperoleh dari tanggapan guru melalui angket yang diberikan mendapatkan skor 58 dengan nilai presentase 96,6% kategori “Sangat Praktis”. Dan berdasarkan uji keefektifan yang diperoleh sebelum menggunakan media pembelajaran *Scrapbook* mendapatkan nilai rata-rata 29,3% dengan kategori “tidak

efektif' dan setelah menggunakan media pembelajaran *Scrapbook* nilai rata-rata yang diperoleh siswa meningkat menjadi 74,1% kategori “efektif” dan nilai yang diperoleh siswa diatas KKM antara 70-90 setelah menggunakan media pembelajaran *Scrapbook*.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media, Pembelajaran, *Scrapbook*, Bahasa

Copyright (c) 2024 Sriwinda Sembiring<sup>1</sup>, Masta Marselina  
Sembiring<sup>2</sup>, Dita Handayani<sup>3</sup>

---

✉ Corresponding author :

Email : [windasembiring23@gmail.com](mailto:windasembiring23@gmail.com)

HP : 088261783908

Received 18 Mei 2024, Accepted 19 Mei 2024, Published 31 Mei 2024

## PENDAHULUAN

Pembelajaran pada tingkat anak sekolah dasar diharapkan dapat membantu siswa untuk berinteraksi dengan baik dan berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapinya, sehingga potensi dan bakat siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat perkembanganya. Pembelajaran di sekolah dasar adalah suatu proses di mana guru mengarahkan siswa untuk belajar berkomunikasi, berinteraksi, berkolaborasi, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, menemukan solusi masalah, serta mendorong siswa untuk menjadi inovatif dan kreatif dalam pembelajaran (Teofilus, dkk., 2022, h.142). Interaksi yang terjadi pada tingkat anak sekolah dasar dapat membantu mengembangkan potensi dan bakat yang dimilikinya baik pengetahuan, keterampilan maupun sikap sehingga terjadi perubahan di dalam diri siswa.

Pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting bagi anak sekolah dasar sehingga guru harus mampu memberikan pembelajaran yang efektif selama proses pendidikan yang dijalani oleh siswa. Pembelajaran yang efektif tidak hanya melihat pada pencapaian hasil yang tinggi, tetapi juga memastikan pemahaman yang menyeluruh dan akurat selama proses belajar mengajar (Setyawan, dkk., 2020, h.239). Pendapat tersebut juga sesuai dengan Suyono (2017, h.209) mengungkapkan bahwa pembelajaran efektif melibatkan kondisi di mana siswa aktif dan fokus dalam proses pembelajaran, mampu menjelaskan apa yang telah dipelajari, serta berani menyatakan hal-hal yang belum dipahaminya kepada guru. Pendapat ini sejalan dengan pemahaman tentang pembelajaran bahasa Indonesia yang mengutamakan keterampilan berkomunikasi yang baik dan benar.

Pembelajaran yang efektif memerlukan kemampuan pendidik dalam mengelola kelas, memberikan pembelajaran yang menarik, serta memanfaatkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Supartini, 2016, h.278). Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memperbaiki proses belajar mengajar, meningkatkan hasil belajar, dan memotivasi siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut, penggunaan media pembelajaran harus inovatif dan disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Kegiatan observasi di SDN 107407 Rimomungkur dilakukan dua kali oleh peneliti, yakni pada 03 Oktober 2023 dan 29 Januari hingga 03 Februari 2024 di kelas IV. Selama pembelajaran Bahasa Indonesia, peneliti mencatat bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran efektif dan media yang digunakan belum berkembang dengan baik. Media yang digunakan masih berupa gambar-gambar cetak yang dipajang di dinding kelas, dengan fokus pembelajaran hanya pada buku paket. Metode pengajaran yang digunakan masih bersifat tradisional, seperti metode ceramah, yang menyebabkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa menurun selama proses pembelajaran.

Hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pada saat mengajar guru masih berpedoman pada buku paket sehingga kebanyakan siswa tidak mendengarkan gurunya saat menjelaskan materi pembelajaran terutama siswa yang memiliki tempat duduk paling belakang, selain itu siswa juga membuat aktivitas mereka masing-masing seperti menggambar di buku, melamun, tidur-tiduran, mengobrol dengan temannya, dan sebagian siswa mengganggu temanya yang lain saat belajar. Hal ini

mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, karena pembelajaran terasa monoton, banyak siswa mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Berdasarkan masalah yang ditemukan di SDN 107407 Rimomungkur, diperlukan solusi untuk meningkatkan kesenangan dalam pembelajaran dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik perhatian dan minat siswa. Guru membutuhkan suatu solusi terkait permasalahan yang ditemukan dengan cara mengembangkan media pembelajaran berupa *Scrapbook*. Menurut Wardhani (2018, h.125), *Scrapbook* berasal dari kata "scrap" yang artinya sisa, potongan, atau guntingan, dan "book" yang berarti buku. Dengan demikian, *Scrapbook* adalah buku yang dihias secara menarik dengan menempelkan gambar-gambar materi pembelajaran secara kreatif, sehingga siswa merasa tertarik untuk belajar.

Media pembelajaran *Scrapbook* adalah sebuah album yang berisi foto-foto beserta penjelasan yang disajikan melalui gambar, warna, dan susunan huruf atau kata yang disusun berdasarkan pilihan siswa (Hijjah dan Bahri, 2022, h.27). Pembuatan media pembelajaran *Scrapbook* memerlukan tingkat ketelitian dan kreativitas yang tinggi. Tujuannya adalah agar media pembelajaran yang dibuat menjadi menarik dan unik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Media Pembelajaran *Scrapbook* merupakan teknik untuk menempel foto atau gambar dalam kertas dan menghiasnya secara kreatif, sering kali dengan menambahkan catatan yang relevan dengan gambar tersebut (Amalina, dkk., 2022, h.27). Penting untuk dicatat bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat besar

dalam dunia pendidikan, membantu siswa dalam proses pembelajaran, membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien, di mana pendidik dan siswa saling berinteraksi sehingga memerlukan media untuk membuat pembelajaran menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Scrapbook* adalah jenis media pembelajaran yang melibatkan penempelan gambar atau foto pada buku dan dihias dengan sebaik mungkin agar terlihat menarik dengan memanfaatkan barang-barang bekas yang dihias semenarik mungkin, peneliti menganggap media ini efektif dan efisien untuk memecahkan permasalahan yang ada di SDN 107407 Rimomungkur karena dalam proses pembelajaran siswa akan terlibat langsung dengan media tersebut sehingga dapat membangkitkan motivasi dan keaktifan belajar siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan, yang biasa disebut sebagai R&D (Research and Development). Tahapan model ADDIE dimulai dari tahap analisis dengan tujuan untuk melihat produk apa yang akan digunakan ataupun dikembangkan. Selanjutnya tahap perancangan produk yang sudah melalui tahap analisis dimana produk akan dirancang sesuai dengan ide yang ingin dikembangkan oleh peneliti. Setelah melalui proses perancangan produk tersebut akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan agar menjadi produk yang siap untuk digunakan. Lalu produk tersebut akan diimplementasikan disekolah guna mencari umpan balik,

Tahap terakhir yaitu evaluasi pada tahap ini akan dilakukan revisi dari validator

berdasarkan saran yang telah diberikan. Penelitian pengembangan (Reserch and Develoment) ini akan dilaksanakan pada tingkat anak sekolah dasar yaitu di SDN 107407 Rimomungkur, Kecamatan Namorambe, Kabupaten Deli Serdang. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester II (Genap) T.A 2023/2024, khususnya pada bulan Maret 2024.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Uji Kelayakan Media

Setelah menyelesaikan pembuatan media pembelajaran *Scrapbook*, langkah berikutnya adalah memperoleh validasi dari ahli media pembelajaran sebelum digunakan. Setelah angket dinyatakan layak untuk digunakan maka langkah selanjutnya yang dilakukan untuk memperoleh data penelitian yaitu menunjukkan produk yang sudah jadi kepada ahli media kemudian memberikan angket yang akan dinilai langsung oleh validator. Validator ahli media akan mengevaluasi tiga aspek utama dari media ini, yaitu tampilan, materi, dan bahasa.

Proses validasi media pembelajaran pertama memperoleh penilaian sebesar 86,6% dengan kriteria "Sangat Valid" tetapi masih ada sedikit revisi yaitu pada halaman 1 di media pembelajaran *Scrapbook* harus mengubah instruksi ataupun petunjuk penggunaan media. Setelah menerima evaluasi dan masukan dari tahap pertama oleh validator media pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan revisi atau perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan. Validasi kedua dengan hasil penilaian mencapai 98,6%, yang memenuhi kriteria "Sangat Valid" dan dinyatakan layak untuk uji coba tanpa revisi. Validasi tahap kedua mengalami peningkatan.

Validator ahli materi akan mengevaluasi tiga aspek utama, yaitu materi pembelajaran, kemanfaatan materi, dan bahasa. Dengan hasil nilai mencapai 96,3%, memenuhi kriteria "Sangat Valid" dan layak untuk digunakan dalam uji coba tanpa revisi tambahan. Validasi materi hanya dilakukan sekali karena telah memenuhi kriteria validitas, sehingga media pembelajaran dapat digunakan dalam penelitian.

Kelayakan media pembelajaran *Scrapbook* ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Amalina (2020, h.472) hasil penelitiannya menunjukkan kualitas media pembelajaran *Scrapbook* termasuk dalam kategori layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan memperoleh skor hasil validasi ahli materi sebesar 85% dengan kategori sangat baik. Dan hasil validasi ahli media memperoleh jumlah skor 86% dengan kategori sangat baik. Selaras dengan pendapat Hijjah dan Bahri, (2022, h.27) media pembelajaran *Scrapbook* adalah sebuah album yang berisi foto-foto beserta penjelasan yang disajikan melalui gambar, warna, dan disusun berdasarkan pilihan siswa, jika media didesain semenarik mungkin sesuai dengan karakteristik siswa maka media akan dikatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### 2. Hasil Praktikalitas Pendidikan

Tahap praktikalitas dilakukan dengan cara memperlihatkan media yang telah dikembangkan dan telah melewati tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Guru diminta untuk mengisi angket penilaian untuk menilai praktikalitas media, dengan memperhatikan aspek-aspek seperti media *Scrapbook*, penyajian materi, kemanfaatan media, dan bahasa. Berdasarkan penilaian

praktisi, hasil kepraktisan media pembelajaran *Scrapbook* adalah 96,6%, dengan kategori "Sangat Praktis". Menurut pendapat guru kelas IV media yang dikembangkan tidak memerlukan revisi karena dianggap sudah sangat layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Kepraktisan media pembelajaran *Scrapbook* diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurjannah, dkk., (2023, h.8), hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran praktis untuk digunakan dengan memperoleh nilai rata-rata 4,55 dengan persentase 91% (Sangat Praktis). Selaras dengan pendapat Dita (2022, h. 4) media pembelajaran berfungsi sebagai perantara informasi, menghilangkan hambatan dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa dan mengoptimalkan proses pembelajaran.

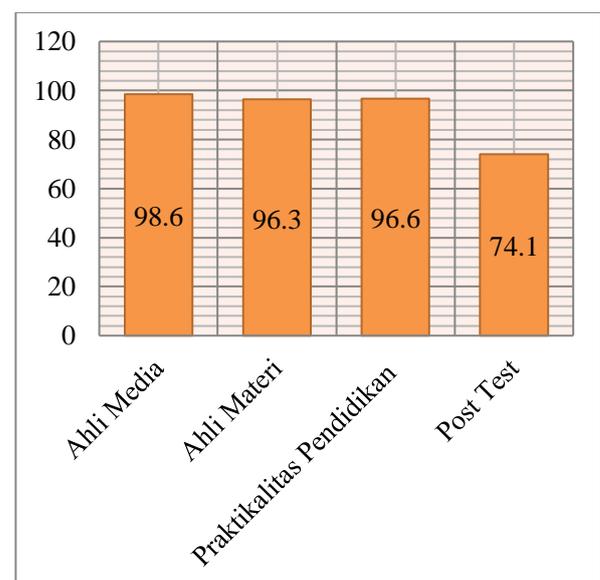
### 3. Hasil Keefektifan Media

Efektivitas media pembelajaran dinilai dengan memberikan tes kepada siswa. Tes awal (*pretest*) diberikan sebelum menggunakan media pembelajaran *Scrapbook*, sedangkan tes akhir (*posttest*) diberikan setelah menggunakan media tersebut untuk mengevaluasi seberapa efektifnya media yang telah dikembangkan. Sebanyak 20 soal akan diberikan kepada siswa kelas IV di SDN 107407 sebagai *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* di kelas IV SDN 107407 Rimomungkur, terjadi peningkatan yang signifikan dalam nilai siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Scrapbook*. Sebelum menggunakan media pembelajaran *Scrapbook*, rata-rata nilai yang diperoleh siswa hanya mencapai 29,3, yang merupakan

nilai rendah. Namun, setelah menggunakan media tersebut, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 74,1. Terjadi peningkatan yang cukup besar antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Seluruh siswa berhasil melewati *posttest* dengan nilai di atas KKM, yaitu 70.

Keefektifan media pembelajaran diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Syahrums, dkk. (2021, h.59) hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran *Scrapbook* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis pada mata pelajaran bahasa Indonesia, dengan nilai presentase keterampilan berbicara siswa untuk aspek isi cerita sebesar 75.65%, untuk pilihan kata sebesar 73.91%, untuk ketepatan logika Cerita sebesar 73.91%, untuk ekspresi dan tingkah laku sebesar 68.7%. Selaras dengan pendapat Saputri dan Rahmi (2024, h. 15) media *Scrapbook* ini sangatlah menarik untuk diintegrasikan didalam pembelajaran hal ini disebabkan media tersebut bisa memperjelas secara lebih rinci dan memungkinkan memunculkan minat belajarnya.



Gambar 1 Diagram Hasil Akhir Penelitian

## SIMPULAN

1. Kelayakan media pembelajaran *Scrapbook* yang dikembangkan dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Dalam penilaian terakhir, ahli materi memberikan nilai sebesar 96,3%, yang masuk dalam kategori "Sangat Layak". Sementara itu, ahli media memberikan nilai sebesar 98,6%, yang juga masuk dalam kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, media tersebut sudah dapat dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Praktikalitas media pembelajaran *Scrapbook* dinilai berdasarkan tanggapan dari angket yang diberikan kepada praktisi pendidikan, yaitu guru. Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari praktisi pendidikan sebesar 96,6%, ini termasuk dalam kategori "Sangat Praktis" dan mudah untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Media *Scrapbook* juga dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan media mudah untuk digunakan.
3. Keefektifan media pembelajaran *Scrapbook* diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa. Dari *pretest* tanpa media pembelajaran *Scrapbook* memperoleh nilai siswa dengan rata-rata 29,3 tetapi setelah menggunakan media pembelajaran *Scrapbook* nilai rata-rata siswa menjadi meningkat yaitu 74,1 hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran "Efektif" dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa maupun menambah ketertarikan siswa dalam belajar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agus dan Nataline. (2021). *METODE COOPERATIF LEARNING TIPE JIGSAW DALAM PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA*. Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung .
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar . *Pernik Jurnal PAUD*, 3(1), 35-44.
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science Integration*, 2(2), 191-202.
- Amalina, A. F. (2020). Pengembangan Media Scrapbook dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar . *Jurnal Syntax Admiration* , 468-478.
- Ariani, Z. M. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Batubara, H. H. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF* . Semarang: PERPUSTAKAAN NASIONAL DALAM TERBITAN (KDT).
- Budiyono, S. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development ) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- 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.
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85.
- Dwi Cahyani, I., Nulhakim, L., & Yuliana, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dongeng Fabel Terhadap Minat Literasi siswa SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 337.
- Elviya, D. D., dan Sukartiningsih, W. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Di Sdn Lakarsantri I/472 Surabaya, 11(8), 1–14.
- Emelda Saputri, L. R. (2024). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 15-22.
- Eva Y. Nukman, C. E. (2021). *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia Lihat Sekitar*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Febriyantini, E. G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Etnosains pada Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor Kelas V SD. *JURNAL PENDIDIKAN*, 32(3), 411-420.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hastishita, K. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Tema 7 Subtema 1 pada Siswa Kelas IV SDN 036 Tarakan. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 94-102.
- Hijjah, N., dan Bahri, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di Kelas V SD Negeri 064970 Medan Denai. *Edu Global Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 24–32.
- Ina Magdalena, D. S. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 3 pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI. Roudhotul jannah kota tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 3(2), 386-395.
- Kartina, A. O. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Budaya Lokal pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 13(2), 119-130.
- Lidia Br Sitepu, E. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Tema 1 Subtema 1 Kelas 3 SD Negeri 105401 Namo Linting. *IJOL: Indonesian Journal of Language and Literature*, 1(1), 100-106.
- Magdalena, A. F. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312-325.
- Masda Satria Kurniawan, O. W. (2020). Problematika dan Strategi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di

- Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jrpd (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(1), 65-73.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model Penelitian Pengembangan (Research And Development).
- Mustadi, A. W. (2022). *Bahasa dan Sastra Indonesia SD Berorientasi Kurikulum Merdeka*. Yogyakarta : UNY Press.
- Noveri Amal Jaya, H. E. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DAN TEKNOLOGI INFORMASI*. Banten: Surya Kencana.
- Nukman, E. Y., & Setyowati, C. E. (2021). *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV* (Vol. 1, Nomor 1).
- Nur Halisah, A. M. (2020). Media Pembelajaran Scrapbook untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Keberagaman Budaya Bangsa pada Muatan IPS SD . *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* , 4(2), 131-140 .
- Nurjannah, H. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Negeri 1 Bolo. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan (JKPPK)* , 1(2), 1-9.
- Payanti, D. A. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif . *SANDIBASA*, 1(1), 464-475.
- Pratitis Kusumaning Asih, S. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook untuk Keterampilan Membaca . *Indonesian Journal of Primary Education* , 4(2), 87-100 .
- Rela Imanulhaq, I. (2022 ). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Journal of Islamic Education* , 3(2), 126-134.
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). Modul MEDIA PEMBELAJARAN. *Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung*, 2013–2015.
- Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*.
- Setyawan, A., Azzahra, E. F., Astuti, I. T., Ica, I. E., Septyorini, E. A., & Susanti, S. D. (2020). Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 238–243.
- Shinta, L. H. (2023). Pengembangan Media Scrapbook untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 69 Palembang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), h. 133-143.
- Supartini, M., Ilmu, P., Sosial, P., & Sarjana, P. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di Sdn Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 10(2), 1858–4985.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono, H. (2017). *Belajar dan*

- pembelajaran : teori dan konsep dasar*. Remaja Rosdakarya.
- Syahrum, T. B. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Keterampilan Berbicara . *Indonesian Journal of Instructional Technology* , 2(2), 53-61.
- Wardhani, S. W. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Js (Jurnal Sekolah)*, 2(2), 124.
- Teofilus Ardian Hopeman, N. H. (2022). Hakikat, Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran IPS Yang Bermakna pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141-149.