Primary:
Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar
p-ISSN: 2086-1362, e-ISSN: 2623-2685

Vol. 13, No. 02 (Juli - Desember) 2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK BERBASIS BUDAYA LOKAL PADA MATA PELAJARAN IPS

Development of Local Culture-Based Scrapbook Learning Media in Social Science Subjects

KARTINA[1], AKROM[2], OMAN FARHUROHMAN[3]

[1]Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. e-mail: kartina773@gmail.com

[2]Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiah, Fakultas Tarbiyah dan keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. e-mail: akrom@uinbanten.ac.id

[3]Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiah, Fakultas Tarbiyah dan keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. e-mail: oman.farhurohman@uinbanten.ac.id

Abstrak. Tujuan Penelitian ini ialah untuk mengetahui Pengembangan Media pembelajaran *Scrapbook* berbasis budaya lokal pada mata pelajaran IPS serta untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Scrapbook* berbasis budaya lokal pada mata pelajaran IPS di MI Tarbiyatul Mubtadiin. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) Model 4D menurut teori Thiagarajan, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, angket, dan dokumentasi. Produk diuji cobakan secara terbatas pada kelas IV MI Tarbiyatul Mubtadiin dengan sampel 9 siswa. Tahap validasi dilakukan oleh tiga validator ialah ahli media, ahli materi, dan guru. Ahli media memberikan presentase skor sebesar 88,3% dengan kategori "sangat layak" , ahli materi memberikan presentase skor sebesar sebesar 88% dengan kategori "Sangat Layak" guru memberikan presentase skor sebesar sebesar 94% dengan kategori "sangat layak" . selanjutnya hasil respons siswa terhadap media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya lokal menunjukan skor 98% termasuk Respon "sangat baik". Hasil penelitian ini menunjukan bahwa media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya lokal pada mata pelajaran IPS yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak digunakan dalam pembelajaran.
Kata kunci: Media Pembelajara *Scrapbook*, IPS, Budaya Lokal

Abstract. *The purpose of this study was to determine the development of scrapbook learning media based on local culture in social studies subjects and to determine the feasibility of scrapbook learning media based on local culture in social studies subjects at MI Tarbiyatul Mubtadiin. The type of research used is Research and Development (R&D) 4D Model according to Thiagarajan theory, namely Define, Design, Develop, Disseminate. Data collection techniques were used in the form of interviews, questionnaires, and documentation. The product was tested on a limited basis in class IV MI Tarbiyatul Mubtadiin with a sample of 9 students. The validation stage is carried out by three validators, namely media experts, material experts, and teachers. Media experts gave a percentage score of 88.3% in the "very decent" category, material experts gave a score percentage of 88% in the "Very decent" category, the teacher gave a percentage score of 94% in the "very decent" category. Furthermore, the results of students' responses to scrapbook learning media based on local culture showed a score of 98% including the "very good" response. The results of this study indicate that the scrapbook learning media based on local culture in social studies subjects developed by researchers is very suitable for use in learning.*
Keywords: *Scrapbook Learning Media, Social Studies, Local Culture*

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan zaman khususnya dalam bidang pendidikan, media pembelajaran dianggap penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sendiri ialah suatu hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran tersebut berjalan dengan efektif. Menurut Hamidjojo menyatakan bahwa media pembelajaran ialah media yang penggunaannya diselaraskan dengan tujuan serta isi pelajaran yang bermaksud untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dalam segi mutu. Penggunaan media dalam pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, selain itu tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai karena materi yang diajarkan oleh guru akan jelas serta mudah di pahami oleh peserta didik. Dengan adanya beragam media, maka masing- masing media memiliki karakter yang berbeda - beda. Untuk itu perlu memilihnya dengan saksama dan benar agar dapat digunakan secara benar (Rosihah & Pamungkas, 2018). Media pembelajaran dapat dikembangkan dan dibuat sesuai dengan kubutuhan siswa serta lingkungan belajarnya, sehingga mampu meningkatkan motivasi, minat belajar dan pemahaman siswa (Iqbal, Yandari, & Pamungkas, 2021).

Salah satu media pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan ialah menggunakan media pembelajaran *scrapbook*. *Scrapbook* ialah suatu seni menghias serta mendesain foto yang memerlukan bahan sisa. *Scrapbook* sendiri berasal dari kata *"scrap"* yang berarti sisa, carik, atau potongan dan "book" yang berarti buku. Sedangkan menurut pendapat hardiana *scrapbook* ialah gabungan foto, cacatan, narasi, puisi, dan lain sebagainya yang dirangkai dan disusun dalam sebuah album, serta hand made book. Namun seiring perkembangan zaman scrapbook mampu digunakan dalam beragamkebutuhan, salah satunya ialah sebagai media pembelajaran (Hapsari & Wulandari, 2019). Media pembelajaran *Scrapbook* merupakan sebuah album foto yang menyajikan gambar serta materi pembelajaran yang dihias menggunakan teknik menempel foto (Hardiana, 2010). *Scrapbook* merupakan media visual karena didalam medianya menyajikan gambar atau foto. media visual mempunyai peran penting dalam pembelajaran karena dapat memperlancar pemahaman serta memperkuat ingatan, selain itu arsyad juga menambahkan bahwa media visual dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar (Utami & Sopaheluwakan, 2018). Menurut Dewi menyatakan bahwa *scrapbook* memiliki beberapa manfaat, diantaranya: membuat peserta didik menjadi lebih kreatif, mencurahkan hobi, dokumentasi, serta sarana untuk rekreasi dan penghilang stress (Zaenah, Darma, & Hodiyanto, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Guru kelas IV yaitu ibu

Nurazizah di MI Tarbiyatul Mubtadiin, bahwa masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi keberagaman budaya, serta ketika pembelajaran guru hanya memanfaatkan buku paket yang terdapat di Sekolah, sedangkan siswa kelas IV di MI Tarbiyatul Mubtadiin ini lebih senang menggunakan sebuah buku yang berisi banyak gambar atau foto ketika pembelajaran. Keadaan tersebut membuat siswa menjadi bosan dan jenuh ketika pembelajaran.

Ilmu pengetahuan sosial ialah ilmu yang membahas beragam disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara objektif dalam rangka meneruskan pengetahuan dan pemahaman kepada siswa khususnya tingkat dasar dan menengah, luasnya kajian IPS ini terdiri dari berbagai kehidupan yang berisi beragam aspek baik ekonomi, budaya, politik, sejarah, psikologi, dan hubungan sosial semuanya dipelajari dalam ilmu sosial (Susanto, 2013). Ilmu Pengetahuan Sosial ialah ilmu mengenai seluruh interaksi manusia terhadap sesama, lingkungannya, orang-orang yang hidup di masa sebelumnya (Juwaeni & Akrom, 2015). Pendidikan IPS di sekolah dasar ialah ilmu yang mempelajari manusia dalam seluruh bagian kehidupan serta interaksinya dalam masyarakat (Nisa & Sabri, 2017).

Berdasarkan penjelasan di atas Peneliti memilih media pembelajaran *Scrapbook* karena media ini ialah jenis media konkret yang dikemas kedalam bentuk suatu buku yang menarik. Tak hanya itu, media pembelajaran *scrapbook* ini juga berisi sekumpulan foto dan materi pembelajaran yang dihias dengan menarik. Sejalan dengan pendapat Yuliana bahwa karakter anak usia SD/MI masih berada pada tingkat oparional konkret dan anak mempunyai kemampuan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Dewi & Yuliana, 2018). Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas peneliti perlu melakukan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya lokal pada mata pelajaran IPS.

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, 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).

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan ialah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). metode penelitian ini digunakan untuk membuat produk, serta mengukur keefektifan produk (Sugiyono, 2015). Penelitian ini Menggunakan Model penelitian Model 4-D ialah model pengembangan perangkat pembelajaran. Subyek penelitian ini ialah siswa kelas IV MI Tarbiyatul Mubtadiin. Model 4D ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvy I. Semmel. Model pengembangan 4D ini terdiri dari 4 tahap yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Tarbiyatul Mubtadiin. Berikut ini bagan alur penelitian 4D

Gambar 1
Bagan Alur penelitian (Sutarti & Irawan, 2017)

Penelitian ini dilaksanakan mulai dari juni 2021 hingga penelitian ini selesai. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan ialah pedoman wawancara, angket validasi ahli media, ahli materi, dan guru, serta angket respon peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala Likert dengan 5 pilihan kategori yaitu sangat sesuai, sesuai, kurang sesuai, tidak sesuai, sangat tidak sesuai. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari nilai presentase kelayakan adalah sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai Presentase kelayakan yang dicari atau diharapkan
R = Nilai Skor Mentah yang diperoleh
SM = Nilai skor maksimum
100% = Bilangan tetap

Tabel 1
Kriteria Presentasi hasil validasi

Tingkat Pencapaian	Kategori
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pendefinisian *(Define)*

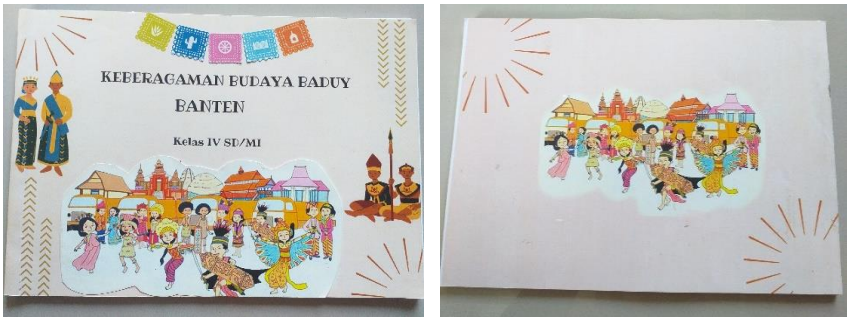
Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV MI Tarbiyatul Mubtadiin terhadap kegiatan pembelajaran, menunjukan masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya. Serta di sekolah tersebut belum tersedia media pembelajaran yang memuat tentang keberagaman budaya yang ada di daerah banten salah satunya yaitu keberagaman budaya baduy. serta Media Pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya sebatas buku paket yang disediakan oleh sekolah, Keadaan tersebut membuat siswa menjadi bosan dan jenuh ketika pembelajaran. dan siswa kelas IV di MI Tarbiyatul mubtadiin lebih menyukai buku yang berisi banyak gambar. Adapun materi yang akan dipelajari oleh siswa ialah materi Tema 7 "Indahnya Keberagaman di Negeriku", Subtema 2, pada materi keberagaman budaya ini peneliti akan membahas tentang keberagaman budaya yang ada di banten salah satunya ialah keberagaman budaya suku baduy kepada siswa, agar siswa lebih mengenal dan mengetahui keberagaman budaya yang ada pada salah satu suku bangsa yang terdapat di Banten tersebut. Adapun isi yang dalam materi keberagaman budaya baduy banten ini ialah meliputi: rumah adat, Alat musik, senjata tradisional, dan pakaian adat baduy.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Format yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya lokal yaitu berbentuk buku berukuran A4 Landscape yang menggunakan jenis kertas Art Paper pada bagian isi dan di bagian cover menggunakan jenis kertas Art carton, aplikasi yang digunakan ialah aplikasi Canva, Adapun

Komponen-komponen media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya lokal meliputi *cover*, kata pengantar, Daftar isi, Kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, evaluasi, daftar pustaka, dan Profil Penulis. Berikut ini merupakan desain awal media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya lokal:

1) *Cover* depan dan *Cover* belakang



Gambar 2
Cover depan dan *Cover* belakang

2) Kompetensi Dasar (KD) dan Tujuan Pembelajaran

Gambar 3
KD dan Tujuan Pembelajaran

3) Materi Ajar

Gambar 4
Materi ajar

4) Daftar Pustaka

Gambar 5
Daftar Pustaka

3. Tahap Pengembangan *(Develop)*

Pada tahap ini produk di validasi oleh para validator. Tahap validasi dilakukan oleh 3 validator yaitu ahli media, ahli materi, dan guru Mata Pelajaran IPS. Adapun hasil yang diperoleh pada tahap validasi ialah sebagai berikut:

Tabel 2.
Hasil Validasi Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Ahli Media
1.	Aspek fisik/tampilan	35
2.	Aspek Pemanfaatan	10
3.	Aspek bahasa dan materi	8
	Jumlah	53

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media terhadap media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya lokal nilai yang diperoleh ialah 53 dari 12 pertanyaan, skor maksimal berdasarkan indikator adalah 60 sehingga memperoleh presentase skor

sebesar 88,3% dengan kategori "sangat layak".

Hasil validasi yang diperoleh setelah media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya lokal direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh dosen ahli media pada tahap sebelumnya. Maka hasil validasi menunjukan bahwa media yang digunakan sudah baik dan Sangat layak serta dapat digunakan tanpa perbaikan.

Tabel 3.
Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Ahli Materi
1.	Aspek fisik/tampilan	15
2.	Aspek Pemanfaatan	9
3.	Aspek bahasa dan materi	20
	Jumlah	44

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli materi terhadap media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya lokal nilai yang diperoleh ialah 44 dari 10 pertanyaan, skor maksimal berdasarkan indikator adalah 50 sehingga memperoleh presentase skor sebesar 88% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil validasi yang diperoleh setelah media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya lokal direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh dosen ahli materi yaitu menunjukan bahwa materi yang digunakan sudah baik dan sesuai, serta sangat layak untuk di uji cobakan pada siswa.

Tabel 4.
Hasil Validasi Penilaian Guru

No	Aspek Penilaian	Skor Ahli Media
1.	Aspek fisik/tampilan	36
2.	Aspek Pemanfaatan	10
3.	Aspek bahasa dan materi	20
	Jumlah	66

Berdasarkan hasil penelitian dari Guru terhadap media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya lokal nilai yang diperoleh ialah 66 dari 14 pertanyaan, skor maksimal berdasarkan indikator adalah 70 sehingga memperoleh presentase skor sebesar 94% dengan kategori "sangat layak".Hasil validasi yang diperoleh setelah media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya lokal direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh dosen ahli materi yaitu menunjukan bahwa materi yang digunakan sudah baik dan sesuai, serta sangat layak untuk di uji cobakan pada siswa.

Uji coba media scrapbook dilaksanakan secara terbatas, sampel yang diambil peneliti sebanyak 9 siswa sebagai responden. Berdasarkan hasil respons siswa terhadap media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya lokal. Pada uji coba dengan 9 siswa jumlah frekuensi keseluruhan yang didapat 443, jumlah skor maksimal 450, maka data tersebut menunjukan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 49 dengan kategori presentase sebesar 98% "Sangat Baik" dilihat dari aspek penilaian tertera. Jadi dapat disimpulkan respons siswa terhadap media pembelajaran *scrapbook* "Sangat Baik".

Berdasarkan hasil validasi, terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki sesuai saran dan komentar yang diberikan oleh validator. Berikut merupakan hasil desain media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya lokal setelah revisi:

Gambar 6.
Desain Media Pembelajaran *Scrapbook* berbasis budaya lokal setelah revisi

4. Tahap Penyebaran (*disseminate*)

Pada penelitian ini penyebaran produk dilaksanakan secara terbatas. Penyebaran produk akhir media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya lokal dilakukan secara

terbatas di kelas IV MI Tarbiyatul Mubtadiin.

Berdasarkan penilaian dari dosen ahli diperoleh hasil presentase yaitu 88, 3% dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan penilaian dari dosen ahli materi diperoleh hasil presentase yaitu 88 % dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan penilaian dari guru mata pelajaran diperoleh hasil presentase yaitu 94 % dengan kategori "Sangat Layak". Maka, produk yang dikembangkan sangat layak digunakan.

Penilaian berdasarkan hasil respons siswa terhadap media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya lokal pada uji coba secara terbatas dengan 9 siswa di MI Tarbiyatul Mubtadiin, jumlah frekuensi keseluruhan dibagi dengan skor maksimal dikali seratus (443/450 x 100%). Maka hasil presentasenya yaitu 98% dengan ketogori "Sangat baik", selain itu juga respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan sangat positif.

Berdasarkan penelitian Rosihah dan Pamungkas dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Menghasilkan sebuah produk ialah media pembelajaran *scrapbook*, penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development)* dengan menggunakan model 3D menurut Thiagarajan. Produk yang dihasilkan penulis diuji cobakan kepada 19 siswa kelas III. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh 95% dari ahli materi, 91% dari ahli bahasa dan dari ahli media memperoleh 86,81% termasuk kategori "sangat layak". Maka dapat disimpulkan bahwa media Pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan (Rosihah & Pamungkas, 2018).

Selain itu berdasarkan penelitian Widyasari dan Putri dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Budaya Palembang Pada Topik Bangun Datar, menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran scrapbook, penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian penulisan dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan (Widyasari & Putri, 2019).

Adapun berdasarkan penelitian Dewi dan Yuliana dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. Menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran scrapbook, penulis menggunakan metode penelitian dan

pengembangan (Research and evelopment) dengan model 3D menurut Thiagarajan. Produk yang dihasilkan penulis diuji cobakan kepada 17 siswa kelas III. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh 96,11% dari 2 ahli materi, 85% dari ahli media, dan 94% dari 2 ahli bahasa dengan kategori "Sangat Layak". Respon siswa terhadap media scrapbook pada uji coba dengan 17 responden sebesar 89,83% dengan kategori "sangat baik". dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan (Dewi & Yuliana, 2018).

Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya lokal pada mata pelajaran IPS yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Prosedur pengembangan media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya lokal pada mata pelajaran IPS mengacu kepada prosedur penelitian dan pengembangan dengan model 4D Thiagarajan yang terdiri dari 4 Tahap yaitu Tahap *Define* (Pendefinisian), Tahap *Design* (Perancangan), Tahap *Develop* (Pengembangan), dan Tahap *Disseminate* (Penyebaran).

Berdasarkan penilaian dosen ahli diperoleh hasil presentase yaitu 88, 3% termasuk kategori "Sangat Layak". Berdasarkan penilaian dosen ahli materi diperoleh hasil presentase yaitu 88 % termasuk kategori "Sangat Layak". Berdasarkan penilaian guru mata pelajaran diperoleh hasil presentase yaitu 94 % termasuk kategori "Sangat Layak". Maka, produk yang dikembangkan sangat layak digunakan. Penilaian berdasarkan hasil respons siswa terhadap media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya lokal pada uji coba secara terbatas dengan 9 siswa di MI Tarbiyatul Mubtadiin, jumlah frekuensi keseluruhan dibagi dengan skor maksimal dikali seratus (443/450 x 100%). Maka hasil presentasenya yaitu 98% termasuk ketogori "Sangat baik", selain itu juga respon siswa terhadap produk yang dikembangkan sangat positif.

Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran *scrapbook* berbasis budaya lokal pada mata pelajaran IPS yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Akrom, S.Ag., M.Si, selaku dosen pembimbing pertama, serta kepada Bapak Oman Farhurohman, M.Pd selaku dosen pembimbing kedua yang telah mebimbing penulis dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

Budiyanto. (2017). *Pengantar Pendidikan Inklusif Berbasis Budaya Lokal.* Jakarta: Pranadamedia Group.

Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Svrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *REFLEKSI EDUKATIKA, 9*(1), 19-25.

Hapsari, O. T., & Wulandari, Y. (2019). Pengembangan Media Scrapbook Pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Karangbendo. *Fundadikdas, 2*(3), 99-108.

Hardiana, I. (2010). *Terampil Membuat 50 Kreasi Scrapbook Cantik Pada Frame.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Iqbal, M., Yandari, I. A., & Pamungkas, A. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran B-Ruang Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SD. *Primary*, 1-10.

Juwaeni, A., & Akrom. (2015). Peningkatan Hasil Belajar IPS Dalam Materi Gejala-Gejala Alam Yang Terjadi Di Indonesia Dan Negara Tetangga Dengan Menggunakan Media Audio Visual. *Primary, 7*(1), 102-110.

Nisa, B., & Sabri. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode Scramble Terhadap Hasil Belajar IPS. *Primary, 9*(2), 298-310.

Parapat, L. H. (2019). *Buku Ajar Sastra & Budaya Lokal .* Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.

Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Budaya Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *MUALLIMUNA, 4*(1), 35-49.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: Prenadamedia Group.

Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan .* Yogyakarta: Deepublish.

Utami, I. S., & Sopaheluwakan, Y. B. (2018). Pengembangan Media Buku Tempel (Scrapbook) Untuk Memahami Kebudayaan Jepang Dalam Minna No DouYou Ni Shuu. *HIKARI, 6*(1), 1-5.

Widyasari, N., & Putri, A. K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Budaya Palembang Pada Topik Bangun Datar. Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, 5(1), . *PINUS, 5*(1), 92-98.

Zaenah, S., Darma, Y., & Hodiyanto. (2019). Pengembangan Media Scrapbook Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dalam Materi Bilangan Bulat. *Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi (SNPMT II). 1*, pp. 7-14. Pontianak: Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi IKIP PGRI Pontianak.