



## **Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* dengan Model *Cooperative Learning* Tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) Pada Tema 5 Ekosistem Kelas V SD**

**Nita Mawarni<sup>1</sup>, Safrida Napitupulu<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

\*Korespondensi: [nitamawarni@umnaw.ac.id](mailto:nitamawarni@umnaw.ac.id) [safrida@umnaw.ac.id](mailto:sufrida@umnaw.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* dengan model *cooperative learning* tipe stad (*student team achievement division*) pada tema 5 ekosistem kelas V SD, (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran *scrapbook* dengan model *cooperative learning* tipe stad (*student team achievement division*) pada tema 5 ekosistem kelas V SD, (3) Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *scrapbook*. penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R&D dengan menggunakan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli materi, validator ahli media dan siswa. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi oleh ahli materi yaitu 76% termasuk ke dalam kategori "Layak". Hasil validasi oleh ahli media yaitu 81,43% termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Hasil uji coba siswa mendapat skor 83 termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Hasil validasi respon siswa yaitu 93,33% termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Hasil validasi respon guru yaitu 94,28% termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil persentase dari ahli materi, ahli media, uji coba siswa, respon siswa dan respon guru, maka dapat disimpulkan penilaian yang didapatkan dari telaah ahli dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *scrapbook* dengan model *cooperative learning* tipe stad (*student team achievement division*) pada tema 5 kelas V SD "Sangat Layak" digunakan pada proses pembelajaran di kelas V SD.

**Kata kunci :** *Scrapbook, Stad (Student Team Achievement Division), Tema 5.*

### **Abstract**

The objectives of the research were to (1) develop *scrapbook learning media* using the *Stad cooperative learning model (student team achievement division)* on the theme of 5 ecosystems for class V SD, (2) find out the feasibility of *scrapbook learning media* using the *Stad cooperative learning model (student team achievement division)* on the theme of ecosystem 5 class V SD, (3) To find out students' responses to *scrapbook learning media*. This research was a type of RnD development research using the ADDIE model which consisted of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data analysis techniques used in this research were qualitative and quantitative based on the analysis of the data obtained through the validity test of material experts, media experts, student trials, student responses and teacher responses. The results of the validation by material experts, namely 76%, were included in the "Appropriate" category. The validation results by media experts, namely 81.43%, fell into the "Very Eligible" category. The results of the student's trial received a score of 83, which is in the "Very Feasible" category. The results of validating student responses, namely 93.33%, were included in the "Very Eligible" category. The results of the validation of teacher responses, namely 94.28%, fall into the "Very Appropriate" category. Based on the results of the percentage of material experts, media experts, student trials, student responses and teacher responses, it could be concluded that the assessment obtained from expert reviews could be said that the *scrapbook learning media* with *cooperative learning model type Stad (student team achievement division)* on the theme 5th grade SD "Very Feasible" was used in the learning process in class V SD.

**Keywords:** *Scrapbook, STAD (Student Team Achievement Division), Theme 5.*

## **1. Pendahuluan**

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.” Pendidikan termasuk dalam kebutuhan pokok setiap individu, sehingga pendidikan haruslah terpenuhi dalam kehidupan (N.K. Sari & Suprihatin, 2018). Dengan pendidikan manusia akan lebih mudah dalam menghadapi masalah yang ada sesuai dengan perkembangan zaman (A. P. P. Sari & Lepiyanto, 2016).

Proses pembelajaran yang digunakan pada saat ini adalah kurikulum 2013. Menurut Daryanto dalam Tyaz Hastishita,dkk (2020), kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berbasis tematik *integrative*, di mana pada pembelajaran tematiknya menggunakan penerapan tema-tema yang jauh lebih actual dan konstekstual pada kehidupan sehari-hari. Kurikulum 2013 guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan sumber belajar untuk menunjang keberhasilan tujuan dari proses pembelajaran. Sumber belajar tersebut bukan hanya buku paket tematik yang dipegang oleh masing-masing siswa, tetapi dapat berupa media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran yang digunakan oleh seseorang tenaga pendidik dengan menggunakan alat yang di buat untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika mengajar di sekolah. Hal tersebut angatlah membantu guru dalam mengajar di sekolah dan juga merupakan solusi untuk membuat siswa senang dan tidak akan merasa jenuh ketika belajar. Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media harus diselaraskan dengan metode pembelajaran apa yang akan digunakan agar sesuai untuk diajarkan, sehingga siswa pun tidak akan merasa jenuh belajar di sekolah. (Syahrina & Safrida Napitupulu, 2021).

Salah satu media pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan adalah media *scrapbook*. Media *scrapbook* merupakan sebuah album yang berisi gambaran-gambaran yang di sertai dengan penjelasan keterangan dibawahnya, dengan menggunakan ilustrasi, warna dan menata huruf/tulisan sesuai dengan kesukaan peserta didik. Hal ini dapat menjadikan media *scrapbook* salah satu media alternatif yang dapat menarik perhatian pada peserta didik. (Nursyahria Hijjah dan Samsul Bahri, 2022).

Akhirnya dikatakan bahwa dalam pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat penting, karena akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran *scrapbook* diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

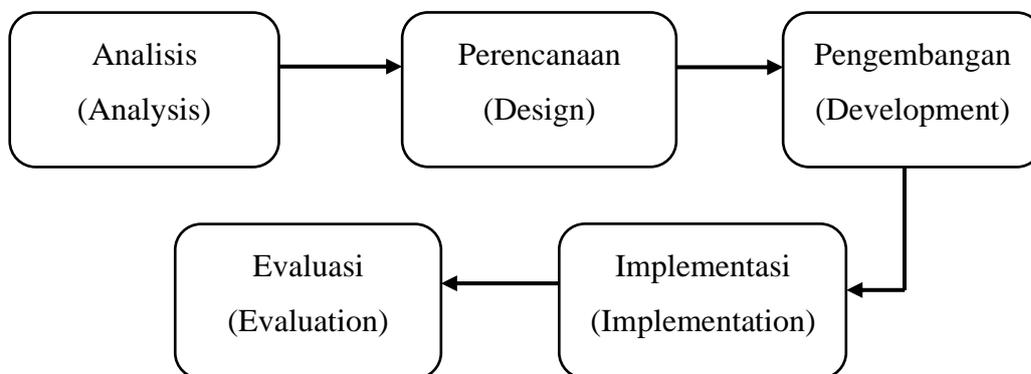
Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri No. 106211 Kp. Padang dan wawancara kepada wali kelas V, penulis menemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran, seperti kurangnya ketuntasan belajar siswa terhadap materi yang diajarkan, media yang digunakan guru kurang menarik perhatian siswa, dan pada umumnya kegiatan proses belajar mengajar lebih didominasi oleh guru, sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak efektif (monoton) dalam proses pembelajaran, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran *scrapbook*, dan guru juga belum pernah menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe STAD (*student team achievement division*). Penggunaan media dan model pembelajaran sangat mempengaruhi tingkat ketuntasan belajar siswa. Penggunaan media dan model pembelajaran yang kurang tepat akan membuat siswa sulit untuk memahami dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Agar proses kegiatan belajar mengajar mencapai tujuan yang optimal, guru diharapkan memiliki kemampuan mengajar yang diperlukan siswa, menguasai materi yang akan diajarkan, mampu mengklasifikasi media dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi. Penentuan media dan model pembelajaran merupakan hal yang cukup penting bagi guru. Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran banyak bergantung kepada media dan model yang digunakan guru. Dalam proses pembelajaran siswa bekerja atas permintaan guru, menurut cara yang ditentukan guru, dan berpikir menurut yang diperintahkan oleh guru, sehingga proses pembelajaran tidak mendorong siswa untuk berpikir kritis, bahkan cenderung membosankan dan pada akhirnya membuat siswa menjadi pasif dan mempertebal kurang rasa percaya diri siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SD Negeri No. 106211 Kp. Padang menggunakan penelitian pengembangan (R&D) dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *SCRAPBOOK* Dengan Model *Cooperative Learning* Tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) Pada Tema 5 Ekosistem kelas V SD”**.

## 2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019:297). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* pada tema 5 Ekosistem kelas V SD.

Pengembangan ini menggunakan desain model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*) dan (5) evaluasi (*evaluation*). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lima tahapan tersebut karena peneliti mengembangkan media langsung ke peserta didik. Berikut ini bagan prosedur penelitian pengembangan menurut ADDIE:



**Gambar 1. Bagan Prosedur Penelitian Pengembangan**

Adapun penjelasan dari prosedur pengembangan ADDIE terdapat 5 tahapan pengembangan yaitu:

### **Tahap Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap analisis, peneliti melakukan beberapa aspek yaitu analisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, analisis kurikulum dan materi, serta analisis peserta didik.

### **Tahap Perancangan (*Desain*)**

Tahap perancangan dalam pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada tema 5 Ekosistem berisikan gambar dan keterangan dari seluruh produk yang dikembangkan, media pembelajaran *scrapbook* berisi potongan gambar yang ditempelkan dan dibawahnya berisikan keterangan yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan.

### **Tahan Pengembangan (*Development*)**

Pada tahap pengembangan berisi kegiatan realisasi rancangan pengembangan produk yang telah dibuat pada tahap perancangan yang disusun dengan memperhatikan spesifikasi produk sebagai berikut:

- a. Produk media pembelajaran *scrapbook* dibuat dengan bentuk yang terdiri dari cover, kata pengantar, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi yang berisikan gambar dan keterangan, dan biodata penulis.
- b. Produk media pembelajaran *scrapbook* dibuat seperti buku yang didalamnya terdapat tempelan gambar serta keterangan materi.

### **Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Tahap selanjutnya implementasi. Tahap ini merupakan penerapan seluruh design perancangan yang sudah dibuat sebelumnya. Media pembelajaran diimplementasikan di kelas V dengan materi tema 5 Ekosistem setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing dan dosen validator. Persiapan yang dilakukan sebelum implementasi media *scrapbook* yaitu sebagai berikut:

- Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- Mempersiapkan media pembelajaran *scrapbook*
- Mempersiapkan lembar pretest dan posttest
- Mempersiapkan lembar respon siswa untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media pembelajaran *scrapbook*.

### **Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Setelah media pembelajaran *scrapbook* selesai dan diimplementasikan dalam pembelajaran, maka tahap selanjutnya dilakukan evaluasi hasil uji pretest dan posttest kepada peserta didik secara terbatas.

Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *scrapbook* tema 5 Ekosistem kelas V SD yang digunakan untuk memperoleh data penelitian dan waktu penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri No. 106211 Kp. Padang.

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti untuk menghasilkan produk baru yang layak divalidasi yaitu dengan menggunakan wawancara dan angket (kuesioner). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data berupa saran maupun kritik dari para ahli dianalisis dengan pendekatan kualitatif, sedangkan data mengenai kelayakan media akan dianalisis dengan pendekatan kuantitatif.

Selanjutnya data melewati beberapa tahapan analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan rekapitulasi data hasil penelitian.
2. Menghitung skor rata-rata dan instrument dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

- $\bar{x}$  = Skor rata-rata
- $\sum x$  = Jumlah skor
- $N$  = Jumlah subjek uji coba

Sumber : Sudaryono (2014:138-139)

Selain rumus di atas, dapat pula ditentukan kriteria kelayakan media *scrapbook* pada pembelajaran Tematik secara keseluruhan yaitu dengan mengalikan skor penilaian dengan jumlah indicator yang diukur ditiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan. Digunakan Teknik presentase dalam menganalisis data dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan tiap aspek (\%)} = \frac{\text{Ererata skor yang diperoleh}}{\text{Ererata skor ideal}} \times 100\%$$

Data yang terkumpul dianalisis dengan Teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan presetase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk persentase, Langkah selanjutnya mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indicator. Kesesuaian aspek dalam pengembangan media pembelajaran dapat menggunakan table seperti dibawah ini:

**Tabel 1. Skala Presentasi Penilaian**

<b>Persentase Penilaian</b>	<b>Interpretasi</b>
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

Sumber : Arikunto (2010:44)

### **3. Hasil dan Pembahasan Penelitian**

#### **3.1 Hasil penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R & D (*Research and Development*). Kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran yang dimana memenuhi kriteria layak. Hasil pengembangan media pembelajaran berupa *scrapbook* dan instrument penelitian yaitu angket validasi ahli.

Untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan oleh peneliti, maka peneliti melakukan sebuah penelitian pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dengan menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Desain, Develepment, Implementation, Evaluation*).

Dalam proses pengembangan untuk mendapatkan media pembelajaran *scrapbook* yang layak, maka dilakukan kegiatan seperti validasi ahli media, ahli materi, dan respon siswa. Media pembelajaran yang telah disusun kemudian dikembangkan oleh peneliti dengan instrument-instrument sebagai alat ukur layak atau tidak layaknya media pembelajaran *scrapbook* dengan aturan kriteria yang telah ditentukan pada bab III. Analisis data dan hasil penelitian yang telah diperoleh dalam setiap tahapan pengembangan diuraikan di bawah ini.

#### **Tahap *Analysis* (Analisis)**

Pada tahap analisi, peneliti melakukan beberapa aspek yaitu analisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, analisis kurikulum dan materi, serta analisis peserta didik. Berikut ini penjelasan dari setiap aspek analisis:

##### **Analisis Kebutuhan**

Peneliti melakukan analisis terhadap masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran di SD Negeri No. 106211 Kp. Padang. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran di sekolah. Analisis ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada guru kelas V SD Negeri No. 106211 Kp. Padang mengenai masalah yang terkait dengan proses pembelajaran serta melakukan pengamatan terhadap peserta didik. Peneliti berharap bahwa pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dapat dijadikan alternatif yang akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

##### **Analisis perangkat pembelajaran**

Peneliti melakukan analisis terhadap perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan di SD Negeri No. 106211 Kp. Padang. Analisis ini bertujuan untuk menentukan bentuk produk yang akan dikembangkan.

##### **Analisis kurikulum dan materi**

Analisis kurikulum berguna untuk mengetahui kurikulum apa yang digunakan di SD Negeri No. 106211 Kp. Padang dan analisis materi dilakukan untuk menentukan materi apa yang cocok digunakan dalam pembuatan media pembelajaran *scrapbook* sesuai KI dan KD dalam kurikulum.

Analisi peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik dari model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas V SD Negeri No. 106211 Kp. Padang. Analisis peserta didik dilakukan melalui wawancara guru kelas V dan observasi ketika kegiatan proses pembelajaran sedang berlangsung.

### **Tahap *Desain* (Perancangan)**

Pada tahapan kedua yaitu tahap *Desain* (Perancangan) yaitu mendesain atau merancang sebuah media pembelajaran yang akan dikembangkan dan diajarkan kepada peserta didik sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik. Berikut ini langkah-langkah dalam merancang sebuah media pembelajaran.

Memilih Media

Sebelum melakukan pemilihan media pembelajaran yaitu mengevaluasi kebutuhan peserta didik terlebih dahulu agar sesuai dengan yang dibutuhkan peserta didik. Dimana dalam penggunaan sebuah media pembelajaran yang akan ditampilkan pada pembelajaran tema 5 ekosistem dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam melakukan sebuah pembelajaran dan dapat memberikan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pemilihan Format

Dalam sebuah pemilihan format dapat dilakukan sesuai dengan tema yang diajarkan. Adapun dalam pemilihan format yang dimaksud yaitu dengan mendesain isi materi dari pembelajaran yang akan dirancang di media pembelajaran *scrapbook*.

Desain Awal

Pada tahapan mendesain yaitu dapat dilakukan dengan merancang sebuah media pembelajaran yang berisikan cover, kata pengantar, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, soal dan biodata penulis.

Menyusun Isi Materi Pembelajaran

Dalam menyusun isi materi pembelajaran pada penelitian pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dapat dilakukan dengan menetapkan sebuah judul seperti “Tema 5 Ekosistem” yang terletak pada cover. Kemudian dapat menyediakan buku sebagai sumber belajar peserta didik

agar dapat mempermudah peserta didik dalam melakukan suatu pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran pada tema 5 Ekosistem.

### Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap *Development* (Pengembangan) ini dilakukannya sebuah kegiatan dalam pembuatan sebuah produk media pembelajaran *Scrapbook* dan melakukan validasi media pembelajaran *Scrapbook*.

Adapun langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran *scrapbook* adalah sebagai berikut:

#### Pembuatan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Adapun dalam pembuatan media pembelajaran *scrapbook*, sebelum dikembangkan peneliti telah melakukan analisis terhadap guru maupun siswa yang ada di SD Negeri No. 106211 Kp. Padang agar dapat memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran *scrapbook* adalah sebagai berikut:

##### a. Membuat tampilan awal

Pada tampilan awal terdapat cover yang berisi judul pembelajaran. Dalam pembuatan tampilan awal peneliti mengambil referensi dari buku pembelajaran tema 5. Berikut ini gambar tampilan awal media pembelajaran *scrapbook*.



##### b. Membuat tampilan kata pengantar

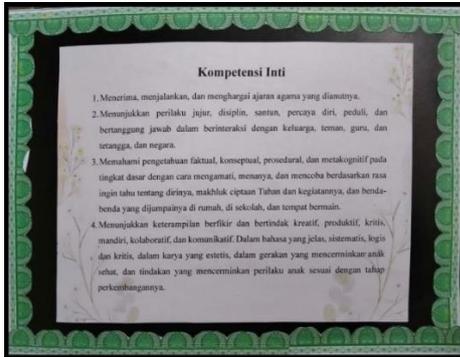
Berikut ini tampilan kata pengantar:



*Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook dengan Model Cooperative Learning Tipe STAD (Student Team Achievement Division) Pada Tema 5 Ekosistem Kelas V SD*

c. Membuat tampilan kompetensi inti

Kompetensi inti di ambil dari buku guru tema 5 ekosistem. Berikut ini tampilan kompetensi inti:



d. Membuat tampilan subtema

Dalam tema 5 ekosistem terdapat 3 subtema. Berikut ini tampilan subtema 1, subtema 2, dan subtema 3:





- e. Membuat tampilan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran

Kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran di ambil dari buku guru tema 5 ekosistem.

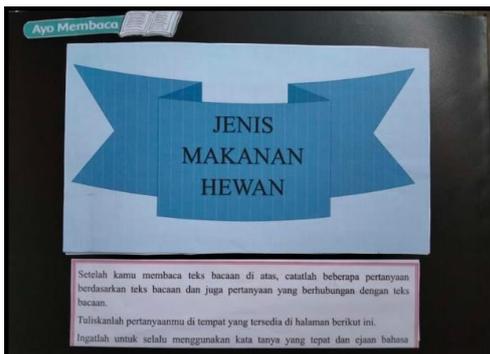
Berikut ini tampilan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran:



- f. Membuat tampilan isi materi pembelajaran

Pada pembuatan bagian isi materi pembelajaran penulis menyesuaikan dengan KD yang telah dibuat sesuai isi materi pembelajaran tema 5 Ekosistem. Berikut ini contoh tampilan isi materi pembelajaran:





g. Membuat tampilan biodata

Pada tampilan biodata peneliti mengenalkan nama, npm, dan universitas yang dilatar belakangi dengan background yang menarik.



**Validasi**

Validasi adalah suatu tahap pengujian terhadap suatu hasil yang telah dibuat peneliti sebelum diujikan kepada siswa. Kegunaan adanya suatu validasi yaitu jikamengalami suatu kesalahan terhadap hasil yang di buat peneliti maka akan di validasi oleh telaah ahli sehingga mendapatkan hasil yang layak untuk diterapkan kepada peserta didik.

Adapun nama-nama validator dalam memvalidasi media pembelajaran dan meteri pembelajaran pada hasil yang dibuat peneliti yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2. Nama-nama Validator Telaah Ahli**

No	Nama Validator	Keterangan
1	Sujarwo, S.Pd., M.Pd	Validator Ahli Materi
2	Nila Lestari, S.Pd., M.Pd	Validator Ahli Media

**a. Validasi Ahli Materi**

Validasi ahli materi diujikan atau di validasi oleh Bapak Sujarwo, S.Pd., M.Pd selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah. Adapun tujuan dari diadakannya suatu validasi

materi pembelajaran yaitu untuk mengetahui suatu kekurangan isi materi pembelajaran dengan memberikan suatu kritik dan saran sehingga dapat menampilkan pembelajaran yang bermakna dan mudah dipahami siswa dalam bentuk media pembelajaran *scrapbook*. Terdapat beberapa aspek penilaian yaitu materi. Berikut ini hasil validasi materi pembelajaran *scrapbook* tema 5 ekosistem.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek Yang di Nilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Apakah isis materi dari media pembelajaran <i>scrapbook</i> sesuai dengan KI (Kompetensi inti) dan KD (Kompetensi dasar).		√			
2.	Apakah materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>scrapbook</i> sesuai dengan kebutuhan peserta didik?			√		
3.	Apakah materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>scrapbook</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran?			√		
4.	Apakah dalam penyampaian materi yang terdapat di media pembelajaran <i>scrapbook</i> sudah tepat?		√			
5.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>scrapbook</i> sesuai dengan perkembangan peserta didik?		√			
6.	Apakah penggunaan bahasa yang terdapat di dalam media pembelajaran <i>scrapbook</i> sesuai dengan EYD?		√			
7.	Apakah bahasa yang di gunakan dalam media pembelajaran <i>scrapbook</i> mudah di pahami peserta didik?		√			
8.	Apakah media pembelajaran <i>scrapbook</i> dapat membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan yang dimiliki?		√			
9.			√			

10.	Apakah media pembelajaran <i>scrapbook</i> dapat memotivasi dan menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran? Apakah media pembelajaran <i>scrapbook</i> memiliki sistematika penyajian yang runtut?		√			
<b>Skor Maksimal</b>		<b>50</b>				
<b>Jumlah Skor Hasil Validasi</b>		<b>38</b>				
<b>Persentase Kelayakan</b>		$\frac{38}{50} \times 100\% = 76\%$				

Berdasarkan dari tabel di atas di peroleh hasil validasi dari ahli materi pada pembelajaran tema 5 ekosistem yaitu memperoleh skor sebanyak 38 dari skor maksimal 50 dengan persentase 76% yang termasuk ke dalam kategori “Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* dengan model *cooperative learning* tipe *stad* (*student team achievement division*) pada tema 5 ekosistem kelas V SD di nyatakan layak di terapkan di kelas V SD.

**Validasi Ahli Media**

Media pembelajaran di validasi oleh ibu Nila Lestari, S.Pd., M.Pd selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah. Penilaian di lakukan kepada validator ahli media untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *scrapbook* dengan model *cooperative learning* tipe *stad* (*student team achievement division*). Penilaian meliputi beberapa aspek yaitu pengoperasian media, tampilan media, bahasa dan tulisan. Berikut ini hasil validasi pertama oleh validator ahli media dengan materi tema 5 ekosistem.

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media Pertama**

No	Aspek Yang di Nilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Apakah media pembelajaran <i>scrapbook</i> mudah digunakan?		√			
2.	Apakah penggunaan warna pada media pembelajaran <i>scrapbook</i> sudah tepat?			√		
3.	Apakah media pembelajaran <i>scrapbook</i> berfungsi dalam proses pembelajaran?	√				

4.	Apakah background media pembelajaran <i>scrapbook</i> sudah tepat?			√		
5.	Apakah media pembelajaran <i>scrapbook</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik?		√			
6.	Apakah gambar yang digunakan dalam media pembelajaran <i>scrapbook</i> sudah tepat?			√		
7.	Apakah penulisan pada media pembelajaran <i>scrapbook</i> sudah tepat?			√		
8.	Apakah karakter ekosistem sudah tepat?		√			
9.	Apakah materi yang digunakan dalam media pembelajaran <i>scrapbook</i> sudah tepat?	√				
10.	Apakah media pembelajaran <i>scrapbook</i> menggunakan bahasa yang sesuai dengan bahasa anak?		√			
11.	Apakah media pembelajaran <i>scrapbook</i> menggunakan struktur bahasa yang jelas dan singkat?		√			
12.	Apakah warna tulisan pada media pembelajaran <i>scrapbook</i> sudah tepat?				√	
13.	Apakah ukuran font tulisan pada media pembelajaran <i>scrapbook</i> sudah tepat?		√			
14.	Apakah jarak tulisan pada media pembelajaran <i>scrapbook</i> sudah tepat?		√			
<b>Skor Maksimal</b>		<b>70</b>				
<b>Jumlah Skor Hasil Validasi</b>		<b>52</b>				
<b>Persentase Kelayakan</b>		$\frac{52}{70} \times 100\% = 74,29\%$				

Berdasarkan validasi oleh ahli media mengenai media pembelajaran *scrapbook* dengan model *cooperative learning* tipe stad (*student team achievement division*) tema 5 ekosistem kelas V SD memperoleh skor 52 dengan skor maksimal 70, dan mendapatkan persentase 74,29% dan dinyatakan “Layak”. Namun masih ada beberapa saran dari validator yaitu agar media tidak gampang rusak yang disebabkan ketidakhati-hatian anak-anak dan tidak gampang robek ataupun luntur jika terkena air media perlu peneliti mempertimbangkan bahan dasar kertasnya yang tahan air dan tidak gampang robek. Dengan itu peneliti melakukan validasi media

pembelajaran *scrapbook* yang kedua. Berikut ini hasil validasi oleh ahli media dengan materi tema 5 ekosistem:

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media Kedua**

No	Aspek Yang di Nilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Apakah media pembelajaran <i>scrapbook</i> mudah digunakan?		√			
2.	Apakah penggunaan warna pada media pembelajaran <i>scrapbook</i> sudah tepat?		√			
3.	Apakah media pembelajaran <i>scrapbook</i> berfungsi dalam proses pembelajaran?	√				
4.	Apakah background media pembelajaran <i>scrapbook</i> sudah tepat?			√		
5.	Apakah media pembelajaran <i>scrapbook</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik?		√			
6.	Apakah gambar yang digunakan dalam media pembelajaran <i>scrapbook</i> sudah tepat?		√			
7.	Apakah penulisan pada media pembelajaran <i>scrapbook</i> sudah tepat?		√			
8.	Apakah karakter ekosistem sudah tepat?		√			
9.	Apakah materi yang digunakan dalam media pembelajaran <i>scrapbook</i> sudah tepat?	√				
10.	Apakah media pembelajaran <i>scrapbook</i> menggunakan bahasa yang sesuai dengan bahasa anak?		√			
11.	Apakah media pembelajaran <i>scrapbook</i> menggunakan struktur bahasa yang jelas dan singkat?		√			
12.	Apakah warna tulisan pada media pembelajaran <i>scrapbook</i> sudah tepat?		√			
13.	Apakah ukuran font tulisan pada media pembelajaran <i>scrapbook</i> sudah tepat?		√			
14.			√			

Apakah jarak tulisan pada media pembelajaran <i>scrapbook</i> sudah tepat?				
<b>Skor Maksimal</b>	<b>70</b>			
<b>Jumlah Skor Hasil Validasi</b>	<b>57</b>			
<b>Persentase Kelayakan</b>	$\frac{57}{70} \times 100\% = 81,43\%$			

Berdasarkan hasil validasi yang kedua oleh ahli media mengenai media pembelajaran *scrapbook* dengan model *cooperative learning* tipe stad (*student team achievement division*) tema 5 ekosistem kelas V SD memperoleh skor 57 dengan skor maksimal 70 dan mendapatkan persentase 81,43% dan dinyatakan “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* dengan model *cooperative learning* tipe stad (*student team achievement division*) tema 5 ekosistem kelas V SD dinyatakan layak diterapkan kepada siswa kelas V SD.

Hasil rekapitulasi validasi ahli materi dan ahli media dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 6. Rekapitulasi Validasi Media Scrapbook**

Validator	Hasil Validasi		
	Jumlah	Persentase	Kategori
Ahli Materi	36	72%	Layak
Ahli Media (Pertama)	52	74,29%	Layak
Ahli Media (Kedua)	57	81,43%	Sangat Layak

**Tahap *Implemetation* (Implementasi)**

Pada tahapan keempat yaitu tahap implementasi, di mana memiliki tujuan untuk mengetahui suatu kelayakan dari suatu hasil penerapan media yang ditampilkan melalui sebuah media pembelajaran *scrapbook* yang digunakan pada pembelajaran tema 5 ekosistem yang di uji cobakan kepada peserta didik kelas V SD Negeri No. 106211 Kp. Padang. Dalam melakukan tahapan implementasi, peneliti melakukan implementasi secara berharap untuk melihat valid atau tidaknya media yang telah dikembangkan. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba kepada siswa kelas V SD Negeri No. 106211 Kp. Padang dengan jumlah 12 orang. Proses implementasi di kelas peneliti menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran *scrapbook*. Adapun perolehan data setelah melakukan uji coba kepada peserta didik kelas V yaitu sebagai berikut:

**Tabel 7. Hasil Post Test Siswa**

No	Nama Siswa	Jumlah Soal Yang Benar	Skor
1.	Cinta Adha Dasika	20	20 x 4 = 80
2.	Ely Octaviani	21	21 x 4 = 84
3.	Ilham Habib Pratama	19	19 x 4 = 76
4.	Muhammad Alan Aditya	19	19 x 4 = 76
5.	Muhammad Alfino Akbar	21	21 x 4 = 84
6.	Rafa Adisesa	21	21 x 4 = 84
7.	Restu Aditya	20	20 x 4 = 80
8.	Santika Hairani Nasution	23	23 x 4 = 92
9.	Silva Azzahra	22	22 x 4 = 88
10.	Syahli Syakirin	23	23 x 4 = 92
11.	Tengku Maulana	20	20 x 4 = 80
12.	Zeivand Arkaan Alfaruq	20	20 x 4 = 80
<b>Total Skor</b>		<b>996</b>	
<b>Persentase Kelayakan</b>		$\frac{996}{12} = 83$	

Berdasarkan hasil post test yang diujikan kepada siswa kelas V SD Negeri No. 106211 Kp. Padang mendapatkan hasil sebanyak 83 dengan KKM 75. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* dengan model *cooperative learning* tipe stad (*student team achievement division*) yang diterapkan sangat baik terhadap pembelajaran siswa kelas V SD Negeri No. 106211 Kp. Padang.

**Tabel 8. Hasil Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Scrapbook**

No	Nama Siswa	Nomor Item Angket										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Cinta Adha Dasika	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	48
2.	Ely Octaviani	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	46
3.	Ilham Habib Pratama	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	44
4.	Muhammad Alan Aditya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
5.	Muhammad Alfino Akbar	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	46

6.	Rafa Adisesa	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	47
7.	Restu Aditya	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49
8.	Santika Hairani Nasution	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
9.	Silva Azzahra	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	48
10.	Syahli Syakirin	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
11.	Tengku Maulana	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
12.	Zeivand Arkaan Alfaruq	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	42
<b>Total Skor</b>												<b>560</b>
<b>Persentase Kelayakan</b>		$\frac{560}{600} \times 100\%$ $= 93,33\%$										

Berdasarkan hasil dari data respon siswa dapat dilihat dari tabel di atas mengenai pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dengan model *cooperative learning* tipe stad (*student team achievement division*) pada tema 5 ekosistem, dimana memperoleh suatu kelayakan dari 10 butir pertanyaan yang disebarakan kepada 12 orang siswa di kelas V SD Negeri No. 106211 Kp. Padang dengan memperoleh skor keseluruhan 560 dengan skor maksimal 600 dengan presentase kelayakan 93,33% yang di kategorikan “Sangat Layak”.

**Tabel 9. Hasil Validasi Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Scrapbook**

No	Aspek Yang di Nilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	KI dan KD yang digunakan sudah sesuai dengan materi pembelajaran.	√				
2.	Materi yang terdapat di media pembelajaran <i>scrapbook</i> mudah di pahami oleh peserta didik.	√				
3.	Materi yang di sajikan di dalam media pembelajaran <i>scrapbook</i> sangat jelas.	√				
4.	Tampilan cover pada media pembelajaran <i>scrapbook</i> sesuai dengan isi materi.		√			
5.	Jenis dan ukuran tulisan baik, jelas dan menarik.	√				
6.	Tampilan keseluruhan media pembelajaran <i>scrapbook</i> sudah baik dan menarik.		√			
7.	Penggunaan warna menarik perhatian peserta didik.	√				

**Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook dengan Model Cooperative Learning Tipe STAD (Student Team Achievement Division) Pada Tema 5 Ekosistem Kelas V SD**

8.	Di dalam media pembelajaran <i>scrapbook</i> terdapat langkah-langkah penggunaan media pembelajaran <i>scrapbook</i> dengan model <i>cooperative learning</i> Tipe STAD (Student team achievement division).	√				
9.	Penggunaan bahasa sesuai dengan KBBI.		√			
10.	Bahasa yang digunakan mudah di pahami peserta didik.	√				
11.	Saat proses pengimplementasian guru menerapkan media pembelajaran <i>scrapbook</i> dengan model <i>cooperative learning</i> Tipe STAD ( <i>student team achievement division</i> ).	√				
12.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>scrapbook</i> dengan model <i>cooperative learning</i> Tipe STAD ( <i>student team achievement division</i> ) siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.		√			
13.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>scrapbook</i> dengan model <i>cooperative learning</i> Tipe STAD ( <i>student team achievement division</i> ) proses pembelajaran lebih melibatkan siswa.	√				
14.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>scrapbook</i> dengan model <i>cooperative learning</i> Tipe STAD ( <i>student team achievement division</i> ) dalam proses pembelajaran siswa berlatih untuk belajar secara berkelompok dan menghargai pendapat orang lain.	√				
<b>Skor Maksimal</b>		<b>70</b>				
<b>Jumlah Skor Hasil Validasi</b>		<b>66</b>				
<b>Persentase Kelayakan</b>		<b><math>\frac{66}{70} \times 100\% = 94,28\%</math></b>				

Berdasarkan hasil respon guru yang dilakukan oleh salah satu guru SD Negeri No. 106211 Kp. Padang dengan ibu Sri Hartina Rais, S.Pd pada media pembelajaran *scrapbook* tema 5 ekosistem, mendapat skor 66 dengan skor maksimal 70 dengan persentase 94,28% yang dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Sehingga dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* dengan model *cooperative learning* tipe STAD (*Student team achievement division*) sangat layak digunakan.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Adapun hasil validasi oleh ahli materi yaitu mendapatkan skor 72% dengan kategori “Layak”, hasil validasi oleh ahli media yaitu mendapatkan skor 81,43% dengan kategori “Sangat Layak”, hasil post tes siswa yaitu mendapatkan skor 83 dengan itu media pembelajaran *scrapbook* sangat baik di terapkan kepada siswa kelas V SD Negeri No. 106211 Kp. Padang, hasil dari penilaian respon siswa mendapatkan skor 93,33% dengan kategori “Sangat Layak” dan hasil dari penilaian respon guru mendapatkan skor 94,28% dengan kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* layak dan baik diterapkan kepada siswa kelas V SD Negeri No. 106211 Kp. Padang.

### **3.2 Pembahasan**

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Adapun model yang digunakan pada penelitian pengembangan media ini menggunakan model ADDIE, yang memiliki 5 tahapan dalam pengembangan yaitu *Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*.

Adapun tahapan yang pertama pada model ADDIE yaitu *Analysis* (analisis), pada tahapan ini peneliti menganalisis permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di SD Negeri No. 106211 Kp. Padang, menganalisis perangkat pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran dan bahan ajar yang di gunakan di SD Negeri No. 106211 Kp. Padang, menganalisis kurikulum yang bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang di gunakan di SD Negeri No. 106211 Kp. Padang dan yang terakhir menganalisis peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik dari model pembelajaran dan media pembelajaran yang di gunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri No. 106211 Kp. Padang.

Pada tahap kedua yaitu tahap *Desain* (Perancangan). Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran *scrapbook*, perancangan yang digunakan terdiri dari gambar dan penjelasan kemudian di tempel dan di bentuk menjadi sebuah buku. Adapun tahapan yang digunakan peneliti dalam mendesain media ini yaitu pemilihan media, pemilihan format, desain awal dan menyusun isi materi pembelajaran.

Pada tahap ketiga yaitu tahap *Development* (Pengembangan). Pada tahap ini merupakan suatu tahapan untuk membuat dan mengembangkan sebuah media *scrapbook* pada tema 5 ekosistem kelas V SD, yang di mulai dengan membuat caver, kata pengantar, kompetensi inti, subtema, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, isi materi, dan biodata penulis. Setelah selesai mengembangkan media *scrapbook*, peneliti melakukan validasi kepada para ahli media dan

ahli materi yang bertujuan untuk mengetahui layak atau tidak layaknya media yang dikembangkan.

Pada tahap keempat yaitu tahap *Implementation* (Implementasi). Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba kepada siswa kelas V SD Negeri No. 106211 Kp. Padang dan membagikan angket respon siswa yang bertujuan untuk mengetahui suatu respon siswa terhadap media pembelajaran *scrapbook*.

Pada tahap kelima atau terakhir yaitu *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi pengembangan dan evaluasi kelayakan pada produk media pembelajaran *scrapbook*. Adapun tahap evaluasi dalam pengembangan yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan uji coba kepada siswa kelas V. Di mana hasil akhir yang di dapat pada tahap evaluasi menyatakan bahwa media pembelajaran *scrapbook* layak digunakan dalam pembelajaran kelas V SD yang dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil penjelasan di atas bahwa peneliti dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook* dengan model ADDIE pada tema 5 ekosistem dinyatakan layak untuk diterapkan di kelas V SD.

#### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dengan model *cooperative learning* tipe stad (*student team achievement division*) tema 5 ekosistem kelas V SD yang di lakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Desain* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Berdasarkan hasil skor kelayakan yang di peroleh pada media pembelajaran *scrapbook* yang telah di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Adapun hasil validasi oleh ahli materi yaitu mendapatkan skor 76% dengan kategori “Layak”, hasil validasi oleh ahli media yaitu mendapatkan skor 81,43% dengan kategori “Sangat Layak”, hasil dari uji coba siswa mendapatkan skor 83 dengan kategori “Sangat Layak”, hasil dari penilaian respon siswa mendapatkan skor 93,33% dengan kategori “Sangat Layak” dan hasil dari penilaian respon guru mendapatkan skor 94,28% dengan kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, penilaian respon siswa dan penilaian respon guru dapat di simpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *scrapbook* dengan model *cooperative learning* tipe stad (*student team achievement division*) pada tema 5 ekosistem kelas V SD yang dikembangkan oleh peneliti dan di implementasikan kepada siswa

kelas V SD Negeri No. 106211 Kp. Padang dinyatakan dalam kategori “Sangat Layak” dan dapat diterapkan atau digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V SD.

## **5. Daftar Pustaka**

- A'yun, U. Q., Muharrami, L. K., Qomaria, N., & Wulandari, A. Y. R (2020). PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK BERBASIS PICTORIAL RIDDLE PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN. *Natural Science Education Research*, 2(3), 230-238.
- AM, I. A., Saputra, S. Y., & Amelia, D. J. (2018). Pembelajaran tematik integrative pada kurikulum 2013 di kelas rendah SD Muhammadiyah 07 Wajak. *JINop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 4(1), 35-46.
- Amalina, A. F. (2020). Pengembangan Media Scrapbook Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Admiration*, 1(5), 468-478
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*.
- Damayanti, M., &Zuhdi, U. (2017). Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 254531.
- Dasopang, S & Darwis, U. (2023). Pengembangan Media Pakapindo Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku di Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(3), 321-328.
- Hamdani, Dr., M.A. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. Cet ke 4. Bandung: Pustaka Setia.
- Hasthishita, T., Kartini, K., & Bua, A. T (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Tema 7 Subtema 1 Pada Siswa Kelas IV Sdn 036 Tarakan. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Jurnal Borneo)*, 2 (1), 94-102.
- Hijjah. N., & Bahri. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di Kelas V SD Negeri 064970 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*. 1(1), 24-32.
- 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.
- Irawan, A., & Napitupulu, S. (2022). Pengaruh Video *Canva* Terhadap Hasil Belaaajar Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwn Kecamatan Pantai Cermin. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1). 180-188.

- Kardawati, Ani, dkk. (2017). Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi). 47 Jawa Timur. CV. At Media Grafik.
- Kartika, A. G & Sujarwo. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bernuansa Budaya Jawa Pada Materi Geometri. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*. 8(1). 9-18.
- Kartina, K., Akrom, A., & Farhurohman, O. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Budaya Lokal Pada Mata Pelajaran IPS. Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar. 13(2). 119-130.
- Liavani, M., & Silalahi, B. R. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA LIFT THE FLAP BOOK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 8 LINGKUNGAN SAHABAT KITA KELAS V SD. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*. 2(1). 1361-1368.
- Luthfiyanti., & Sukmawarti. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA MINIATUR RUMAH ADAT MELAYU LANGKAT PADA PEMBELAJARAN BANGUN GEOMETRI. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*. 6(2). 61-68.
- Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 159-167.
- Maulana, Arafat Lubis. (2020). Pembelajaran Tematik SD/MI. Jakarta : Kenca.
- Melisa, A. D., & Fadlan, M. N. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbantuan Doratoon Pada Tema Makanan Sehat di Kelas V Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 901-908.
- Mustofa, dkk. 2020. Media Pembelajaran. Jakarta.
- Muzid. A. (2022). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Budaya Batak Dalam Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV di SD Swasta Islam Nur Ihsan. Skripsi. FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Medan.
- Ningrum, A., & Napitupulu, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Geoboard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Keliling Dan Luas Bangun Datar Kelas III SD. *Cybernetics: Jurnal Educational Research and Social Studies*, 2 (4). 103-113.
- Nur, O. O., & Sujarwo. (2022). Pengembangan Media *Pop Up Book* Pada Pembelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Di Kelas IV SD Negeri 106814 Tembung. *Indonesian Research Journal on Education*, 2(2), 478-485.

- Oktavia, L. (2022). Pengembangan Media Scrapbook Menggunakan Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SD.
- 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). 65-72.
- 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. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrina & Napitupulu, S. (2021). Pengaruh Media Lapbook Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 101899 Lubuk Pakam. 1(1).
- Triskawati & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 55-67.
- Utami, I. S., & Sopaheluwakan, Y. B. (2018). Pengembangan Media Buku Temple (Scrapbook) Untuk Memahami Kebudayaan Jepang Dalam Minna No Douyou Ni Shuu. *HIKARI*, 6(1), 1-5.
- Utaminingsih, S., Agustini, F., & KHB, M.A. (2019). Pengembangan Media Scrap Book Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 64-70.
- Wulandari, I. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam pembelajaran MI. *Jurnal Papeda*, 4(1).
- 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