

Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Motivasi Belajar Siswa Di Kelas IV MI Ak-Amin

Anieng Kusuma Wardani ✉, Universitas PGRI Madiun

Pinkan Amitha Tri Prasasti, Universitas PGRI Madiun

Raras Setyo Retno, Universitas PGRI Madiun

✉ kusumaaning204@gmail.com

Abstract: This article intends to describe the development of scrapbook media in science subjects. The purpose of this research is to determine the validity of scrapbook media on animal life cycle material for fourth grade students. The method used is the research and development method with the ADDIE model. The data collection method used by researchers is a questionnaire, which is a series of questions that are useful for revealing information, both in fact and opinion. Apart from that, documentation is documentation in the form of records of past events. This documentation is in the form of photos and writings of MI AL-AMIN Ngunut students, Kec. Bandar, Kab. Pacitan. The results obtained in developing this media are the result of good student responses in the learning process using scrapbook media. Apart from that, the development of this scrapbook media is manual / can be held by hand so that it makes it easier for students to use this media.

Keywords: Learning Media, Scrapbook, Science

Abstrak: Artikel ini bermaksud untuk mendeskripsikan mengenai pengembangan media scrapbook pada mata pelajaran IPA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan media scrapbook pada materi daur hidup hewan pada siswa kelas IV. Metode yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu dengan angket kuesioner yaitu sebuah rangkaian pertanyaan yang berguna untuk mengungkapkan informasi, baik secara fakta maupun pendapat. Selain itu juga dengan dokumentasi yaitu dokumentasi berupa catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi ini berupa foto-foto dan tulisan peserta didik MI AL-AMIN Ngunut, Kec. Bandar, Kab. Pacitan. Hasil yang didapatkan dalam mengembangkan media ini adalah hasil respon siswa yang baik dalam proses belajar menggunakan media scrapbook. Selain itu pengembangan media scrapbook ini bersifat manual / bisa dipegang oleh tangan sehingga bisa memudahkan siswa dalam menggunakan media tersebut.

Kata kunci: Media pembelajaran, Scrapbook, IPA



PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan alam yakni salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD/MI. studi tentang IPA yang benar (faktual) inilah yang membedakan sains sebagai keluarga ilmu. Permendiknas no. 22 th 2006 menyatakan bahwa tujuan khusus dari IPA di SD/MI adalah emmbekali siswa dengan ketrampilan yakni : Mengembangkan dan memahami pengertian IPA , Memperoleh iman dan kepada tuhan yang maha esa atas dasar keberadaan, keindahan dan ketertiban ciptaannya, Mempromosikan kepositifan, rasa ingin tahu, dan pemahaman tentang hubungan dengan IPA, Mengembangkan ketrampilan eksplorasi lingkungan, Meningkatkan kesadaran akan peran sendiri dalam melindungi dan melestarikan lingkungan alam.

Pelajaran IPA di sekolah dasar sebagai bagian dari pendidikan formal seharusnya ikut memberikan kontribusi untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Namun saat dilapangan, pembelajaran IPA justru kurang begitu mengoptimalkan kemampuan para siswa pada proses pembelajaran. Hal ini juga akan berdampak pada kurangnya motivasi belajar siswa sehingga mengakibatkan siswa tersebut kurang mampu memahami konsep-konsep dasar tentang pembelajarn IPA, selain itu juga dapat menyebabkan mutu pendidikan IPA cenderung rendah. Pada kegiatan pembelajaran IPA di kelas, siswa kurang diberikan kesempatan berpikir kritis untuk mengungkapkan permasalahan atau pun pertanyaan juga gagasan-gagasan yang dimiliki oleh siswa, sehingga hal ini dapat membatasi kreatifitas siswa untuk membentuk atau pun mengontruksikan pengetahuan para siswa tersebut. Dengan adanya ketrampilan IPA di SD seperti yang telah di sebutkan di atas diharapkan, setelah menempuh jenjang SD siswa memiliki pondasi yang kuat dan menjadi insan yang lebih baik untuk negara. Hal -hal yang penting yang harus di perhatikan oleh guru pada proses pembelajaran adalah bagaimana karakteristik siswa, karakteristik materi pembelajaran dan juga pembelajaran tersebut disesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar siswa. Guru juga harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa mempunyai minat dan bisa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Suasana belajar yang menyenangkan akan membuat siswa merasa nyaman, mampu dengan mudah mengungkapkan ide yang dimiliki, dan tidak takut untuk mengelua Terdapat pula beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membelajarkan siswa sesuai dengan cara dan gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam prakteknya seorang guru harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, pada saat memilih model pembelajaran yang tepat haruslah terlebih dahulu memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas media yang tersedia, dan juga kondisi guru itu sendiri. Dari apa yang terurai di atas dapat disimpulkan bahwa pada saat belajar IPA, guru dituntut untuk menerapkan ilmu sains yang didukung oleh kompetensi, dituntut untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Dalam K13 (2013) mata pelajaran IPA khususnya pada standart kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) IPA di SD/MI merupakan standart minimum yang secara nasional harus dicapai oleh peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah, dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru.

Media memiliki kegunaan yang besar dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Seperti yang diungkapkan sadiman, kegunaan media dalam pembelajaran antara lain bisa mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra. Penggunaan media yang sesuai dengan kondisi di dalam kelas akan meminimalisir waktu yang dibutuhkan guru untuk menyampaikan isi pelajaran. (Kempt & dayton dalam Azhar, *n.d.*) mengungkapkan bahwa media memiliki tiga fungsi utama yakni memotivasi, menyajikan informasi dan memberikan intruksi. Berdasarkan uraian tersebut fungsi dari penggunaan media pembelajaran antara lain sebagai alat untuk menarik perhatian siswa, menyampaikan materi pembelajaran, serta membantu siswa untuk memahami materi yang dipelajari. Maka dari itu media pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak di abaikan, sebab media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna dan guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata tetapi dengan menggunakan

buku cetak dan lembar kerja siswa (LKS) dapat membantu siswa memahami secara nyata materi yang disampaikan melalui media tersebut.

Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar yang efektif dan efisien. Media pelajaran dikatakan bermutu apabila media yang mampu meningkatkan motivasi pembelajaran, praktis dan mudah dipergunakan, merangsang dan menarik perhatian siswa serta memiliki kemampuan dalam memberikan tanggapan termasuk mendorong siswa melakukan praktek pembelajaran dengan benar. Adapun manfaat yang diberikan media yaitu menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan menjadi metode alternatif dalam belajar karena siswa semata-mata mendapatkan pembelajaran dari satu sumber (Asmara, 2015).

Oleh sebab itu, media pembelajaran sangat penting apa lagi dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam karena sering dihindari siswa, sistem pembelajarannya terbilang monoton sehingga membuat mereka merasa jenuh terhadap pembelajaran dan buku cetak yang disediakan memiliki bacaan penjelasan panjang dan rumit akibatnya siswa sulit untuk memahami bacaan karena banyak istilah asing, materi yang terlalu padat, siswa terkesan mau tidak mau menghafal materi, terbatasnya media pembelajaran, dan penguasaan guru akan materi lemah maka dari itu inovasi harus dilakukan agar pemahaman mereka tentang ilmu pengetahuan alam dapat dirubah. Dengan menggunakan media yang menarik, unik dan sederhana dapat menimbulkan minat belajar mereka dalam pelajaran ilmu pengetahuan alam. Mempermudah untuk memahami konsep pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran salah satunya yaitu media *Scrapbook* yang merupakan media diterapkan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam materi daur hidup hewan. Dengan menggunakan media *Scrapbook* pada materi daur hidup hewan dapat memperjelas tentang khayalan bagaimana tentang sistem perubahan daur hidup hewan dengan materi ini pun lebih menarik perhatian siswa untuk pembelajaran di dalam kelas. Jika media tersebut diterapkan dalam pembelajaran maka minat membaca akan lebih tinggi karena penasaran pada materi daur hidup hewan yang diterapkan, sedangkan tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu untuk mengetahui keefektifan media *Scrapbook* pada siswa kelas IV di SD (Winingsih, 2022).

Berdasarkan pemaparan yang di sampaikan di atas, penelitian ini dibuat untuk melakukan Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Menggunakan *Scrapbook* di Kelas IV MI AL-AMIN Kec. Bandar, Kab, Pacitan.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan. Media yang akan dirancang pada penelitian dan pengembangan ini adalah media *Scrapbook*. Adapun jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan pendekatan ADDIE menggunakan satu kelas.

Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu dengan angket kuesioner yaitu sebuah rangkaian pertanyaan yang berguna untuk mengungkapkan informasi, baik secara fakta maupun pendapat. Selain itu juga dengan dokumentasi yaitu dokumentasi berupa catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi ini berupa foto-foto dan tulisan peserta didik MI AL-AMIN Ngunut, Kec. Bandar, Kab. Pacitan. Pada proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Scrapbook* dan pada saat pengisian angket penilaian media pembelajaran.

HASIL PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan suatu produk media ajar IPA untuk meningkatkan literasi sains siswa di sekolah dasar. Modul ajar yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media dan juga hasil uji coba. Peneliti melakukan penelitian untuk angket skor kepraktisan pada tanggal 10 juni 2024 kepada guru dan siswa kelas IV MI Al-amin. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model

pengembangan ADDIE. Adapun tahapan yang digunakan dalam proses pengembangan produk ini yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). **Kevalidan Media Scrapbook**

Produk Media Pembelajaran IPA Berbasis *Scrapbook*

Hasil produk yang dikembangkan melalui penelitian ini berupa media *scrapbook* yang berbentuk buku yang berisi materi daur hidup hewan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Amin terhadap materi pembelajaran IPA. Hasil desain media *scrapbook* yang telah dibuat sebagai berikut :

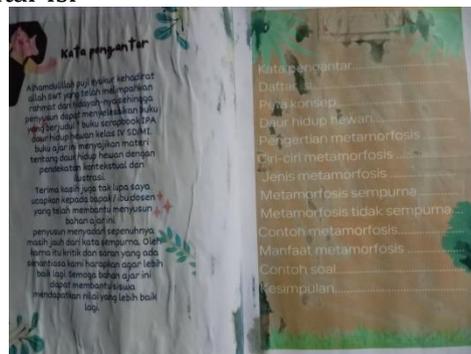
a. Cover



Gambar 1 Cover

Cover depan media *scrapbook* di desain dengan warna dasar biru dongker yang disertai gambar pemandangan alam seperti pohon, rumput, langit, dan matahari sesuai dengan mata pelajaran IPA. Selain itu terdapat tulisan judul media dengan tulisan “*Scrapbook*” agar pembaca dapat dengan jelas mengetahui jenis media yang dibuat tersebut. Cover di desain dengan berbagai macam warna agar terkesan menarik.

b. Kata Pengantar dan Daftar Isi



Gambar 2 Kata pengantar dan Daftar Isi

Penempatan kata pengantar dan daftar isi yaitu di halaman setelah cover. Kata pengantar sebagai pembuka komunikasi antara penulis dan pembaca untuk mengajak pembaca untuk membaca dan mempelajari media ini. Sedangkan pada daftar isi berisikan pembelajaran yang akan dibahas dalam *scrapbook*. Pada kata pengantar dan daftar isi didesain dengan background warna yang terang disertai animasi yang di cetak bersama dengan tulisan.

c. Peta konsep



Gambar 3 Peta Konsep

Dalam peta konsep menampilkan konten-konten materi yang akan dibahas terkait daur hidup hewan. Pada halaman ini didesain dengan background warna biru dongker dan dibuat dengan mencetak nama-nama pokok bahasan dengan masing-masing warna yang berbeda, kemudian ditempelkan pada *scrapbook*.

d. Bagian Isi

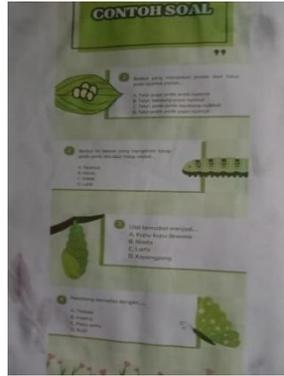


Gambar 4.4 Isi Materi Dalam *Scrapbook*

Isi *scrapbook* disajikan dengan materi yang disertai gambar. Materi-materi yang dicantumkan berupa daur hidup hewan, pengertian metamorfosis, ciri-ciri dan jenis metamorfosis yang berkaitan dengan materi. Isi *scrapbook* dibuat sekreatif mungkin agar pembaca tidak merasa bosan dan tertarik untuk membaca.

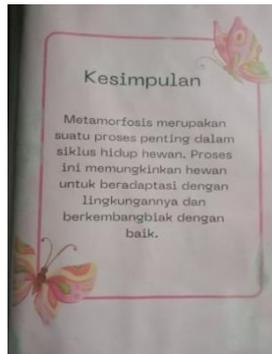
e. Contoh soal

Pada halaman ini berisi latihan soal yang ada pada akhir materi. latihan soal yang dimasukkan dalam *scrapbook* sebagai bahan evaluasi siswa setelah membaca secara lengkap isi dari *scrapbook*. Hal itu juga dimaksudkan agar *scrapbook* yang dibuat menjadi media yang melatih kemampuan daya pikir siswa dan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.



Gambar 5 Halaman Contoh Soal

f. Kesimpulan



Gambar 6 Kesimpulan

Pada halaman ini berisi kesimpulan terhadap keseluruhan isi materi yang ada pada scrapbook yang juga sebagai halaman penutup.

Tabel 1 Hasil Penilaian Media *Scrapbook* oleh Ahli Materi

NO	Validator	Skor	Presentase Kevalidan	Kriteria Kualitatif
1.	Guru	25	$\text{Validasi} = \frac{N. \text{Pilih} \times 100\%}{N. \text{Max}}$ $\text{Validasi} = \frac{25 \times 100\%}{36} = 69.44\%$	Cukup layak dan sedikit revisi

Tabel 2 Kritik dan Saran Media *Scrapbook* oleh Ahli Materi

Validator	Kritik dan Saran
Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media <i>scrapbook</i> terlalu simpel, jadi ketika memberikan penjelasan kepada anak didik terlalu singkat dan kurang menarik. 2. Setiap foto yang disertakan di dalam <i>scrapbook</i> diberi nama. Contoh kupu-kupu, kepompong, dll.

Tabel 3 Hasil Angket Respon Siswa

NO	Nama	Skor yang diperoleh	Total tertinggi	Skor
1	E1	18	20	
2	E2	18	20	
3	E3	18	20	
4	E4	17	20	

5	E5	19	20
6	E6	11	20
7	E7	20	20
8	E8	19	20
9	E9	20	20
10	E10	15	20
		175	200

Presentase (%) = Total skor : Y x 100
= 175 : 200 x 100
= 87,5%

Kategori (**Sangat Baik**)

PEMBAHASAN

Media pembelajaran sangat penting bagi siswa dan guru dalam membantu memberikan penjelasan dan pemahaman terkait materi pembelajaran yang akan disampaikan. Namun kenyataannya, media yang dimiliki setiap sekolah khususnya di MI Al-Amin sangat terbatas. Didapat fakta bahwa sumber belajar siswa hingga saat ini sebagian besar menggunakan buku paket. Namun dengan penggunaan buku paket, siswa masih kesulitan memahami isi materi dan menganggap media tersebut kurang menarik untuk dibaca karena penjelasan yang panjang serta kurangnya gambar-gambar pendukung materi. Dari hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti membuat dan mengembangkan sebuah media yang disebut *scrapbook* sebagai solusi atas permasalahan yang ada.

Media *scrapbook* dipilih dalam proses pembelajaran karena media ini dinilai sesuai untuk diterapkan pada siswa sekolah dasar yang masih kurang dalam literasi. Sehingga dengan penggunaan *scrapbook* ini siswa dapat terlatih dalam memahami makna gambar dan penjelasan materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan manfaat media *scrapbook* yang dijelaskan oleh fatwiyah & Rukmi (2023) bahwa *scrapbook* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan, pengetahuan, kerjasama, dan komunikasi peserta didik dalam mengungkapkan suatu ide atau gagasan. *Scrapbook* dibuat sedikit berbeda dengan buku lain, yang membedakannya adalah tampilan dari dalam bukunya yang banyak gambar, warna dan menghiasnya dengan kreatif. Isi didalamnya memuat materi dan soal IPA kelas IV yaitu daur hidup hewan, peneliti membuat buku *scrapbook* ini untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dengan tujuan agar anak memiliki minat dan ketertarikan untuk membaca, memahami materi yang lengkap, dan bisa meningkatkan kemampuan literasinya.

Tahap kedua yaitu tahap perencanaan (*Design*). Desain media yang dibuat dapat dilihat pada gambar 4.1 hingga 4.6. Bagian yang dirancang pada media ini berupa cover, kata pengantar, daftar isi, peta konsep, materi-materi daur hidup hewan, contoh soal, dan kesimpulan yang disusun berbentuk buku. Dalam pembuatan media ini hanya menggunakan materi di print yang dihias dengan berbagai gambar yang ditempelkan di kertas berwarna. Pemilihan bentuk dan warna pada setiap halamannya sangat bervariasi sehingga dapat meningkatkan rasa ketertarikan si pembaca.

Tahap yang ketiga yaitu tahap pengembangan (*Development*). Media buku *scrapbook* yang dikembangkan akan melewati tahap uji validasi yang dimana hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu media yang dibuat untuk diuji cobakan dalam proses pembelajaran. Kualitas media *scrapbook* ditentukan oleh ahli media maupun ahli materi. Penilaian dilakukan dengan mengisi angket validasi ahli yang sudah disediakan oleh peneliti. Pada penelitian ini digunakan 1 orang ahli materi sekaligus sebagai ahli media (*validator*) yaitu Ibu Endang Purwati, S.Pd selaku guru di kelas IV MI Al-Amin. Berdasarkan hasil validasi materi setelah dihitung persentase kevalidan sebesar 69,44 % sehingga media *scrapbook* termasuk ke dalam kategori cukup layak digunakan dan sedikit revisi. Hasil tersebut ditentukan berdasarkan kriteria aspek kelayakan media menurut Rosyidah *et al.* (2019):

Tabel 4 Kriteria Kelayakan

Persentase yang diperoleh	Kriteria	Keterangan
$75\% \leq x \leq 100\%$	Sangat sesuai	Layak dan tidak revisi
$50\% \leq x \leq 75\%$	Sesuai	Cukup layak dan sedikit revisi
$25\% \leq x \leq 50\%$	Kurang sesuai	Kurang layak dan banyak revisi
$0\% \leq x \leq 25\%$	Tidak sesuai	Tidak layak dan revisi total

Hasil yang didapatkan cukup sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Veronica *et al.*, (2018) bahwa media *scrapbook* dinyatakan valid untuk digunakan pada pembelajaran IPA dengan skor 91,96% pada pengembangan *scrapbook* sehingga dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Namun terdapat perbedaan yang signifikan yaitu pada tingkat kreatifitas dalam proses pembuatan media yang dilakukan peneliti sehingga hasil yang didapatkan masih membutuhkan perbaikan untuk lebih baik lagi.

Tahap keempat yaitu implementasi media *scrapbook* kepada siswa kelas IV. Dari implementasi tersebut, diperoleh hasil masukan revisi terkait produk media *scrapbook* yang dikembangkan yaitu oleh guru dan siswa. Revisi yang dituliskan berupa kritik dan saran yang bertujuan untuk menyempurnakan produk media pembelajaran *scrapbook* yang akan dihasilkan. Perbaikan yang diharapkan oleh guru yaitu pemberian keterangan nama pada foto yang dicantumkan di *scrapbook* sehingga lebih memudahkan siswa dalam memahami makna gambar. Selain itu, media *scrapbook* yang dibuat diharapkan lebih menarik dan lebih lengkap lagi sehingga banyak materi yang bisa dijelaskan kepada siswa.

Tahap terakhir yaitu evaluasi, yang dimana evaluasi ini untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media tersebut sebagai bahan perbaikan untuk pembuatan media yang lebih baik. Kelebihan dari *scrapbook* yang dirancang yaitu menggunakan bahan-bahan yang sederhana dan mudah untuk didapatkan. Namun di sisi lain, media *scrapbook* ini juga memiliki kekurangan yaitu sangat bergantung pada kreatifitas dan kerapian saat pengerjaan. Penggunaan kertas sebagai sebagai bahan dalam media ini juga rentan robek dan basah sehingga penerapan media ini harus diawasi oleh guru dan penuh hati-hati dalam penggunaanya.

Setelah media *scrapbook* telah divalidasi dan dinyatakan cukup layak untuk digunakan, media *scrapbook* dipergunakan dalam proses pembelajaran IPA di kelas IV MI Al-Amin. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan media *scrapbook* yang dinilai berdasarkan hasil respon siswa melalui kuesioner/angket. Berdasarkan hasil evaluasi respon siswa diperoleh persentase sebesar 87,5% dan digolongkan ke dalam kategori "sangat baik". Dari hasil perolehan skor pada angket siswa, didapatkan respon yang sangat baik dan positif terhadap media *scrapbook* sehingga media dinyatakan diterima dan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA di sekolah.

SIMPULAN

Berdasarkan proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa media *scrapbook* sebagai bahan ajar IPA untuk siswa kelas VI MI-Al-amin Kecamatan Bandar, Kabupaten Pacitan dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil analisis keebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran daur hidup hewan dilaksanakan dengan menggunakan media buku dan juga LKS sehingga perlu adanya variasi media pembelajaran lain yaitu seperti media *scrapbook*.
2. Pengembangan desain media *scrapbook* perlu dilakukan dengan menggunakan analisis kebutuhan, pengumpulan data, mengembangkan isi media, desain media, analisis uji

validasi yaitu penilaian dan revisi ahli media dan juga ahli materi, uji coba skala kecil (respon guru dan siswa). Pembuatan media scrapbook ini menggunakan kertas cover dengan dihiasi oleh berbagai jenis hiasan dan juga gambar.

3. Media pembelajaran berupa scrapbook ini sebagai bahan ajar IPA untuk siswa kelas IV MI Al-amin kec. bandar. Kab. Pacitan. Media scrapbook ini sudah diujikan melalui angket validasi ahli media dan juga ahli materi dengan presentasi penilaian
4. Hasil respon siswa kelas IV terhadap media scrapbook dengan persentase penilaian sebesar 87,5% dikategorikan telah memenuhi aspek kemenarikan atau kepraktisan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), 156. <https://doi.org/10.22373/jid.v15i2.578>
2. Azhar, A. (n.d.). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
3. Hasan, D. A., Safarosarita, D., & ... (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII SMP/MTs. *Pisces ...*, 2, 141–148. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces/article/view/713%0Ahttps://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces/article/download/713/437>
4. Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(14), 12.
5. Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., YULIA CITRA, A., Schulz, N. D., غسان, د., Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Ranah Psikomotorik Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.
6. Safrina Junita, & Munzir. (2020). Penerapan Media Pop-Up Book Untuk Pemahaman Sub Tema Ketampakan Rupa Bumi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(1), 127–132. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v7i1.982>
7. Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 5(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
8. Winingsih, S. T. (2022). *Pengembangan Media SCRAPBOOK Pembelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan di Kelas IV SD NEGERI 16 Kota BENGKULU* (Issue 8.5.2017) [Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu]. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>
9. Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>