

Artikel

by Uuu Uuuu

Submission date: 21-Aug-2020 01:27PM (UTC+0700)

Submission ID: 1372135418

File name: PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_SCRAPBOOK_IN_BOX_BERBASIS.pdf (2.3M)

Word count: 582

Character count: 3707



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK IN BOX BERBASIS KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA PEMBELAJARAN IPS
The Development Of Scrapbook In Box Learning Media Based On The Ability To Read The Understanding Of IPS Learning

¹Prihatin Sulistyowati, ²Dheatri Fathanah dan ³Dwi Agus Setiawan

¹Universitas Kanjuruhan, Malang, Jawa Timur, Indonesia

²Universitas Kanjuruhan, Malang, Jawa Timur, Indonesia

³Universitas Kanjuruhan, Malang, Jawa Timur, Indonesia

ARTIKEL INFO

Diterima
Mei 2020

Dipublikasi
Juni 2020

*e-mail :
prihatinsulistyowati@uni
kama.ac.id

ABSTRAK

Media pembelajaran yang menarik menjadi kebutuhan untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media *scrapbook in box*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dengan lima tahapan yaitu: tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *scrapbook in box* layak, praktis, dan efektif untuk digunakan. Penilaian oleh ahli media mendapatkan persentase 92,5%, penilaian oleh ahli bahasa mendapatkan persentase 80%, penilaian oleh ahli materi mendapatkan persentase 93,1%, penilaian oleh guru mendapatkan persentase 93,1%. Penilaian oleh siswa mendapatkan persentase 93%, dan untuk keefektifan mendapatkan rata-rata peningkatan kemampuan membaca pemahaman sebesar 26%. Berdasarkan paparan hasil penilaian maka media pembelajaran *scrapbook in box* "Layak", "Praktis", dan "Sangat Baik" digunakan di lapangan.

Kata kunci: Media Pembelajaran Scrapbook, Pembelajaran IPS, Membaca Pemahaman.

ABSTRACT

Attractive learning media becomes a necessity to support the achievement of learning objectives. This study aims to describe the development process, the level of validity, practicality and effectiveness of *scrapbook in box* media. The development model used in this study is the ADDIE model with five stages, namely: the analyst, design, development, implementation and evaluation stages. Data collection instruments using questionnaires, tests, and documentation. Analysis of the data used is quantitative and qualitative. The results showed that the *scrapbook in box* media was feasible, practical, and effective to use. Assessment by the media expert gets a percentage of 92.5%, assessment by the linguists a percentage of 80%, assessment by the material expert gets a percentage of 93.1%, assessment by the teacher gets a percentage of 93.1%. Assessment by students get a percentage of 93%, and for effectiveness get an average increase in reading comprehension skills of 26%. Based on the exposure to the results of the assessment the "Decent", "Practical" and "Very Good" *scrapbook in box* learning media are used in the field.

Keywords: *Scrapbook Learning Media, Social Studies Learning, Reading Comprehension.*

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar adalah proses pengembangan kemampuan yang paling mendasar setiap siswa, dimana tiap siswa belajar secara aktif karena adanya dorongan dalam diri dan adanya situasi yang diberikan dengan mudah (konduusif) bagi perkembangan dirinya secara optimal (Laily 2014). Dalam Kurikulum Satuan Pendidikan untuk Satuan Pendidikan Dasar tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Sebagai salah satu unsur pelaksana pendidikan yang berperan penting dalam menyiapkan generasi penerus bangsa yang berkualitas, guru memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Peran guru sangat penting dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, baik pembelajaran dengan menggunakan strategi, metode, dan media yang inovatif sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa (Wardhani 2018). Di sekolah guru tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran, tetapi guru juga di tuntun untuk dapat menanamkan konsep-konsep yang benar dan tepat dari materi pembelajaran, sehingga siswa mampu menyerap ilmu-ilmu yang disampaikan dan dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran yang mendasar dan dapat diterapkan oleh peserta didik di kehidupan sehari-hari adalah pelajaran bahasa. Dimana peserta didik akan diajarkan membaca yang merupakan proses dari berbahasa. Seorang anak yang sedang melakukan proses belajar membaca dituntut untuk dapat memahami hubungan antara membaca dan bahasa yang digunakan. Tidak hanya itu seorang anak yang sedang belajar membaca juga harus memiliki kemampuan untuk membaca pemahaman, maksudnya pada saat kita membaca harus dapat menghasilkan pengertian. Kemampuan

membaca pemahaman adalah pemahaman isi bacaan dan dibatasi pada pertanyaan-pertanyaan tentang apa, bagaimana, mengapa, dan kesimpulan berdasarkan masalah dari isi bacaan (Laily 2014). Kemampuan membaca pemahaman yang dimiliki oleh setiap orang bukanlah kemampuan yang turun-temurun, melainkan kemampuan yang dihasilkan dari proses belajar mengajar. Sedangkan (Widanarti 2013) menjelaskan kegunaan kemampuan membaca pemahaman yaitu untuk memperoleh informasi baik dari media cetak maupun media elektronik. Kemampuan membaca pemahaman juga memiliki peranan yang penting dan memiliki pengaruh pada mata pelajaran, terutama pada mata pelajaran IPS. Materi dalam pembelajaran IPS cukup banyak, seperti pada tema Indahnya Keberagaman di Negeriku terdapat materi yang mencakup budaya, sosial, ekonomi, etis, dan agama di beberapa provinsi. Sehingga siswa perlu memiliki kemampuan membaca pemahaman, karena materi IPS yang disampaikan sebagian besar merupakan bacaan yang memuat fakta, konsep, dan generalisasi.

Pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan (Mariyani, Enok, 2009). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang membahas rangkaian peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berhubungan dengan hubungan sosial. Pendidikan IPS diintegrasikan dari berbagai jenis materi yaitu sejarah, sosiologi, geografi, dan ekonomi (Afandi, 2011). Mata pelajaran IPS di tingkat SD juga dituntut untuk dapat mengenalkan konsep-konsep yang berhubungan dengan kehidupan bermasyarakat dan lingkungannya. Maka, guru dituntut untuk dapat memberikan pembelajaran yang bermakna salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa tertarik untuk

mengikuti pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari suatu sumber secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar secara efektif (Nurseto, 2012). Guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran, selain itu media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam memahami dari materi pembelajaran. Media pembelajaran juga memiliki hubungan yang erat dengan kemampuan membaca pemahaman. Penggunaan media yang menarik dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca pemahaman sehingga mereka mampu memahami isi teks atau informasi yang disampaikan (Untari & Saputra, 2016). Salah satu media yang dapat dikembangkan di kalangan siswa SD adalah *scrapbook*.

Media *scrapbook* tergolong kedalam jenis media visual. Menurut (Asyhar, 2012:44) media visual, merupakan media yang hanya melibatkan indera penglihatan, antara lain media cetak, prototipe, serta media realitas. Pendapat Rezita dalam Rosyana (2018) *scrapbook* berasal dari dua kata yaitu *scrap* dan *book*. *Scrap* didefinisikan sebagai barang sisa, guntingan, atau potongan. sedangkan *book* dapat diartikan sebagai buku atau lembaran. *Scrapbook* dapat diartikan juga sebagai buku tempel yang berisikan gambar-gambar dan foto. Menurut Purti dalam *Scrapbook* biasanya digunakan untuk membuat album kenangan yang memuat bukan hanya foto akan tetapi berbentuk klipng atau catatan penting yang berhubungan dengan moment penting. *Scrapbook* dapat dibuat dengan *handmade* atau sering disebut dengan buatan tangan, yang memungkinkan dapat menyesuaikan tema yang diinginkan Wardhani (2018).

Media yang sering digunakan oleh guru-guru di beberapa SD kota Malang saat pembelajaran di kelas hanya menggunakan gambar-gambar seadanya dan sederhana, tak

jarang guru juga hanya menggunakan gambar yang ada di buku siswa. Penggunaan media yang kurang bervariasi akan berdampak pada minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga membuat siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Karena media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai alat bantu penyampai pesan pembelajaran (Hakim, 2018). Melalui media pembelajaran juga dapat membantu perkembangan kemampuan membaca pemahaman.

Penelitian ini mengembangkan media yang dapat menjadi pilihan guru dalam pembelajaran berlangsung. Hasil pengembangan media pembelajaran yang layak akan dapat memberikan pemahaman materi pada siswa. Pengembangan media pembelajaran dengan konsep *Scrapbook in Box* berisikan gambar-gambar rumah adat dan gambar keunikan-keunikan rumah adat yang disertai dengan penjelasan mengenai keunikan di setiap rumah adat di Indonesia sehingga mempermudah siswa untuk memahami materi IPS Kelas IV tema Keberagaman di Negeriku KD 3.2 mengidentifikasi keberagaman social, ekonomi, budaya, etnis, dan agama diprovinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Inovasi dalam penelitian ini merupakan pengembangan media *scrapbook* berupa *layer* buku yang dikemas kedalam *box* dengan memadukan gambar-gambar rumah adat dengan tulisan-tulisan yang menarik. Penggunaan *box* dalam *scrapbook* ini akan menarik siswa untuk membuka dan membaca materi yang akan dipelajari karena siswa akan mengira media tersebut adalah sebuah hadiah.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini mengadaptasi model ADDIE dengan 5 tahapan yang dilakukan peneliti meliputi tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi

(Sulistyowati et al., 2019). Tahapan pada model ADDIE dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Tahap analisis meliputi analisis kurikulum, analisis karakter siswa, dan analisis pengembangan media.
- Tahap desain dilakukan untuk merancang dan mengembangkan sebuah program pelatihan
- Tahap pengembangan peneliti mulai mengembangkan produk, instrumen, dan angket.
- Tahap *implemetation* (implementasi) dilakukan validasi oleh tiga ahli dan praktisi, kemudian diuji cobakan kepada siswa kelas IV.
- Tahap evaluasi dilakukan untuk memperbaiki kualitas produk.

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook in box* menggunakan materi rumah adat yang terdapat pada tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran ke 3. Media pembelajaran *scrapbook in box* dibuat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan membaca pemahaman.

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook in box* yang telah dibuat harus melalui tahap validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan praktisi. Tujuan dari validasi ialah untuk mengetahui kekurangan dari media pembelajaran *scrapbook in box* sebagai pedoman perbaikan, setelah dinyatakan layak maka bahan ajar siap diujicobakan kepada siswa.

Ujicoba dilakukan kepada 20 siswa SDN Tanjungrejo 2 Malang dengan memberikan *pre test* dan *post test* untuk mengetahui keefektifan dari media *scrapbook in box*, kemudian memberikan angket untuk mengetahui kepraktisan dari media *scrapbook in box*. Penelitian dilakukan di SDN Tanjungrejo 2 Malang.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif ialah data yang

berupa angka sebagai hasil dari pengukuran dan data kualitatif adalah data yang menunjukkan kualitas yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan (Widoyoko, 2012). Penelitian ini menggunakan instrumen data yang meliputi angket, tes, dan dokumentasi.

Teknik analisis data meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan kritikan untuk perbaikan media pembelajaran *scrapbook in box*. Data kuantitatif berupa penilaian yang berbentuk angka. Penilaian lembar validasi dan angket berupa *chek list* yang menggunakan skala likert dengan ketentuan skor 4= sangat baik (SB), 3 = baik (B), 2 = kurang baik (KB), 1 = sangat kurang (SK).

Analisis dibagi menjadi 2 yaitu analisis kelayakan dan kepraktisan penggunaan media dengan perhitungan (Arikunto, 2016).

$$\text{presentase} = \frac{s_i \quad y \quad d \quad h}{s_i \quad y \quad d \quad h a} \times 100\%$$

Analisis kelayakan dilakukan Untuk Menghitung hasil validasi dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan praktisi. Analisis kepraktisan diketahui dari hasil penilaian calon pengguna (siswa) terhadap media pembelajaran *scrapbook in box*. Penilaian dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran *scrapbook in box* yang dirancang baik atau harus dilakukan perbaikan. Perhitungan memiliki cara yang sama tetapi dalam perubahan nilai kuantitatif ke dalam nilai kualitatif antara analisis kelayakan dan kepraktisan berbeda. Analisis keefektifan dilakukan dengan memberikan *pretest* dan *posttest* dengan soal yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengujian Produk

Pengujian produk dilakukan kepada ahli materi, ahli bahasa, ahli media, praktisi dan siswa. Tujuannya untuk mengetahui kualitas

media pembelajaran *scrapbook in box*. Dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1
Analisis Hasil Validasi, Penilaian Guru, dan Angket Siswa

N	Validator	Presentase	Keterangan
1	Ahli media	92,5%	Layak
2	Ahli bahasa	80%	Cukup Layak
3	Ahli materi	72,5%	Cukup Layak
4	Praktisi	93,1%	Layak
5	Siswa	93%	Layak
Rata-rata Presentase Keseluruhan		86,22%	Layak

Berdasarkan tabel 1 telah dipaparkan hasil penilaian dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi, praktisi dan respon siswa. Penilaian dari ahli media dinilai dari aspek kelayakan kegrafikan juga bahasa dan keterbacaan mendapatkan presentase 92,5% dengan kategori Layak. Penilaian dari ahli bahasa dinilai dari komponen penyajian, bahasa, dan penggunaan kaidah bahasa mendapatkan presentase 80% dengan kategori cukup layak digunakan. Penilaian dari ahli materi dinilai dari kelayakan isi dan penyajian mendapatkan presentase 72,5% dengan kategori cukup layak. Penilaian dari praktisi terdiri dari tampilan media pembelajara, komponen penyajian, bahasa dan keterbacaan mendapatkan presentase 93,1% dengan kategori sangat layak. Penilaian dari angket respon siswa mendapatkan presentase 93% dengan kategori sangat layak.

Uji keefektifan dinilai dengan menggunakan *pre test* dan *post test* yang diberikan kepada 20 siswa dengan hasil rata-rata peningkatan sebesar 26% dengan kategori tinggi.

2. Pembahasan

Prosedur pengembangan media pembelajaran *scrapbook in box* mengadaptasi dari model ADDIE yang bertujuan untuk mendeskripsikan (1) mendiskripsikan proses pengembangan media *scrapbook in box*; (2) mendiskripsikan kevalidan media *scrapbook in box*; (3) mendiskripsikan kepraktisan media *scrapbook in box*; (4) mendiskripsikan keefektifan media *scrapbook in box*.

Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook In Box*

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook in box* mengadaptasi dari model ADDIE. Model ADDIE terdapat 5 tahapan yang dilakukan peneliti meliputi tahap analisis yang meliputi analisis kurikulum, analaisi karakter siswa, dan analisis pengembangan media. Hal yang didapatkan dari tahap ini adalah peneliti mengetahui kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 yang difokuskan pada tema 7 materi Indahnya Keragaman di Negeriku. Media pembelajaran disajikan dalam bentuk layer buku yang dikemas di dalam box dengan warna dan gambar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Terdapat tiga tahapan yaitu tahapan pendefinisian, tahap perancangan, dan tahap pengembangan.

Tahap pendefinisian terdiri dari Analisis dari analisis awal akhir, analisis karakter siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan atau spesifikasi tujuan pembelajaran. hal yang didapatkan dari tahap pendefinisian yaitu peneliti mengetahui kurikulum 2013 namun peneliti hanya fokus pada muatan pelajaran IPS pada tema 7 materi keanekaragaman budaya.

Tahap desain meliputi penyusunan materi, soal, kunci jawaban, rancangan desain, *cover*, dan *background*. Dalam tahap ini peneliti juga menyusun instrumen penelitian yang meliputi angket validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli bahasa, guru kelas IV, dan siswa kelas IV.

Tahap pengembangan meliputi pembuatan media pembelajaran dan membuat instrumen yang akan dinilai oleh para ahli dan calon pengguna Penilaian para ahli terdiri dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi, praktisi dan angket respon siswa, uji coba dilakukan di kelas IV berjumlah 20 siswa.

Tahap implementasi meliputi uji coba kepada 20 siswa SDN Tanjungrejo 2 Malang. Dengan membuat siswa menjadi beberapa kelompok dan berdiskusi yang dilanjutkan dengan memberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran. Tahap akhir yaitu tahap evaluasi yang dilakukan berdasarkan hasil dari angket respon yang diberikan kepada siswa (Rosihah & Pamungkas, 2018)

Kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran *scrapbook in box*

Media pembelajaran *scrapbook in box* dapat diketahui kelayakan dan kepraktisan melalui tahap pengembangan dan implementasi yaitu dengan memproduksi media dan melakukan validasi kepada ahli media, ahli bahasa, ahli materi, praktisi dan angket respon siswa.

Memproduksi bahan ajar yang dilakukan peneliti yaitu mendesain media pembelajaran dengan memberikan gambar rumah adat dan bahan pembentuk dengan memadukan warna pada layer *scrapbook*. Desain media pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1
scrapbook in box Pulau Kalimantan



Gambar 2
scrapbook in box bagian Barat dan Timur



Gambar 3
scrapbook in box Pulau Jawa



Gambar 4
scrapbook in box Pulau Sumatera



Gambar 5
scrapbook in box Pulau Sulawesi

Hasil pengembangan yang telah dilakukan maka peneliti melakukan validasi

kepada ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan praktisi untuk mengetahui kelayakan pada media pembelajaran yang terdiri dari penilaian, saran dan komentar. Hal ini dilakukan untuk perbaikan media pembelajaran. Penilaian hasil validasi mendapatkan kategori layak dan praktis dapat dilihat pada tabel 1. Hasil pengembangan media tersebut menghasilkan produk yang berkualitas baik untuk menambah variasi media pembelajaran dan mempermudah guru untuk menyampaikan materi (Susanti, 2018).

Keefektifan media pembelajaran *scrapbook in box*

Uji keefektifan dinilai dengan menggunakan *pre test* dan *post test* yang diberikan kepada 20 siswa dan menunjukkan adanya peningkatan dengan rata-rata presentase 26% pada aspek kemampuan membaca pemahaman (Susanti, 2018).

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *scrapbook in box* berbasis kemampuan membaca pemahaman dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran karena terdapat materi yang disusun dengan jelas dan lengkap disertai ilustrasi gambar berwarna yang menarik sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Media *Scrapbook in box* dinyatakan layak, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. 2011. Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 85. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i1.32>
- Alam, B. 2012. Pengembangan Cd Interaktif Pembelajaran Ips Materi Bencana Alam. *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 1(1). <https://doi.org/10.15294/jess.v1i1.73>
- Arikunto, S. 2016. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi.
- Hakim, L. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 21(1), 59–72. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Hendri. 2016. Students' Ability To Use Descriptive Adjective In Sentence. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 11(1):14-23.
- Jailani, Muhammad. 2019. Hubungan Status Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Motivasi Anak Untuk Berwirausaha. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 14(1):35-42.
- Laily, I. F. 2014. Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar Idah Faridah Laily. 3(1).
- Mariyani.Enok. 2009. PENGEMBANGAN PROGRAM PEMBELAJARAN IPS KETERAMPILAN SOSIAL. *Jurnal Penelitian*, 9(1), 1–111.
- Nurseto, T. 2012. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Putra, Chandra Anugrah. 2017. Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. *Bitnet : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2):1-10.
- Riadin, Agung, dkk. 2017. Karakteristik Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar Negeri (Inklusi) di Kota Palangka Raya. *Anterior Jurnal*, 17(1):22-27.
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar.

- Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 35.
<https://doi.org/10.31602/muallimuna.v4i1.1405>
- Rosyana, V. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Pengetahuan Terhadap Bencana Gempa Bumi Pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Sawit Boyolali*.
- Setyawan, Dedy. 2014. Pembelajaran Matematika yang Mengacu Multiple Inteligences pada Materi Statistik di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Batu. *Anterior Jurnal*, 14(2):51-58.
- Sulistiyowati, P., Utomo, D. W., Batlolona, J. R., Saregar, A., Hudha, M. N., & Yusro, A. C. (2019). Practicing Energy Saving Habits of Elementary Students Through Development of Lectora Inspire Software Based Instructional Media. *Journal of Physics: Conference Series*, 1381(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1381/1/012040>
- Susanti, A. L. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dalam Meningkatkan Komunikasai Matematika Siswa. *Universitas Muhammadiyah Malang*.
- Untari, M. F. A., & Saputra, A. A. 2016. Keefektifan Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas Iv Sd. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 29–39.
<https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i1.2354>
- Wardhani, S. W. 2018. Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah*, Vol. 2 (2), 124–130.
- Widanarti, N. I. 2013. *Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Prestasi Belajar Siswa SD Kelas V Se-Gugus II di Kecamatan Galur, Kabupaten Kulon Progo Tahun Ajaran 2012/2013*.
- Widoyoko, E. P. 2012. *Penyusunan Instrumen*
- Penelitian. Pustaka Pelajar.

Artikel

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|---|--|----|
| 1 | Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia
Student Paper | 7% |
| 2 | eprints.umk.ac.id
Internet Source | 3% |
| 3 | journal.student.uny.ac.id
Internet Source | 2% |
| 4 | Husni Wakhyudin, Raden Roro Novita Permatasari. "Pengembangan Media Komik Misugi Anaya Pembelajaran IPA Kelas III Materi Sumber Energi dan Kegunaannya", PSEJ (Pancasakti Science Education Journal), 2017
Publication | 2% |
| 5 | www.openarchives.org
Internet Source | 2% |
| 6 | digilib.uinsby.ac.id
Internet Source | 2% |
| 7 | Sudi Aji, Muhammad Nur Hudha, Astri Rismawati. "Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Problem Based | 1% |

Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika", SEJ (Science Education Journal), 2017

Publication

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On