



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK PADA MATERI MENELAAH TEKS BIOGRAFI SISWA SMK NEGERI 1 IDANOGAWO

Samsuprianus Halawa¹⁾, Riana²⁾, Mastawati Ndruru³⁾, Noibe Halawa⁴⁾

¹⁾²⁾³⁾ Universitas Nias

Email: prianushalawa19@gmail.com ¹⁾, rinampd123@gmail.com ²⁾,
ndrurumasta@gmail.com ³⁾, noibehallase@gmail.com ⁴⁾

Abstract

The purpose of this study is to develop Scrapbook learning media on the material of reviewing biographical texts that are feasible, practical and effective. The type of research used is Research and Development (R&D) with a development model (ADDIE) consisting of five stages of development: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The trial subjects in this study were 31 students of class X AKL 1 SMK Negeri 1 Idanogawo and were divided into 2 groups, consisting of a small group trial of 6 people and a large group trial of 25 people. Based on the results of research and development, through the Validation test by material and content experts in revision II showed a percentage of 90%. Validation by language experts in revision II showed a percentage of 100%. Validation by design experts in revision II showed a percentage of 90%. The practicality test of Scrapbook learning media in small group trials reached 93%. Large group trials reached 84%. In addition, the effectiveness test conducted on small groups reached 71 and the large group test reached 76. Students achieved learning completion according to the Minimum Completion Criteria (KKTP) ≥ 70 . The results of this study demonstrate that the Scrapbook learning medium is highly feasible and practical. Recommendations for schools and future researchers include research and development of Scrapbook learning media to ensure it can make a more significant contribution.

Keywords: Scrapbook, Reviewing biographical texts, ADDIE

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* pada materi menelaah teks biografi yang layak, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan (ADDIE) yang terdiri dari lima tahapan pengembangan: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek Uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas X AKL 1 SMK Negeri 1 Idanogawo yang berjumlah 31 orang dan dibagi menjadi 2 kelompok, yang terdiri dari Uji coba kelompok kecil berjumlah 6 orang dan Uji coba kelompok besar berjumlah 25 orang. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan maka melalui uji Validasi oleh ahli materi dan isi pada revisi II menunjukkan presentase 90%. Validasi oleh ahli bahasa pada revisi II menunjukkan presentase 100%. Validasi ahli desain pada revisi II menunjukkan presentase 90%. Uji kepraktisan media pembelajaran *Scrapbook* pada Uji coba kelompok kecil mencapai 93%. Uji coba kelompok besar mencapai 84%. Selain itu, Uji keefektifan yang dilakukan pada kelompok kecil mencapai 71 dan Uji kelompok besar mencapai 76. Siswa mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) ≥ 70 . Dapat disimpulkan dari hasil penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* sangat layak dan praktis. Saran untuk Sekolah dan peneliti selanjutnya pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* agar dapat memberikan kontribusi yang lebih signifikan.

Kata Kunci: *Scrapbook*, Menelaah teks biografi, ADDIE



I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, materi, atau pesan pendidikan guna mencapai tujuan pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai alat yang membantu proses komunikasi antara pengajar dan peserta didik, serta memfasilitasi interaksi yang lebih efektif dalam kegiatan pembelajaran. Media dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan karakteristik dan cara penyampaian. Berdasarkan bentuk fisik, media terbagi menjadi dua jenis, yaitu media cetak dan digital. Media cetak meliputi buku, majalah, koran, dan brosur. Media digital mencakup televisi, radio, dan film.

Pembelajaran teks biografi yang konvensional cenderung kurang menarik bagi siswa, terutama jika hanya menggunakan teks buku atau ceramah dari guru, teks biografi memiliki struktur khusus, seperti bagian orientasi, peristiwa penting, dan reorientasi. Siswa terkadang kesulitan mengenali bagian-bagian ini dan memahami alur cerita secara kronologis, siswa sering bingung membedakan informasi utama dan informasi pendukung mereka bisa terjebak dalam detail yang kurang relevan, sehingga kesulitan memahami inti kisah kehidupan tokoh.

Teks biografi sering mengandung pesan moral atau nilai-nilai kehidupan yang dapat

dijadikan teladan. Namun, siswa kadang kurang mampu menangkap makna tersirat dari kisah tokoh yang diceritakan. Hal ini sering membuat siswa merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian oleh (Aminah 2021), media pembelajaran yang menarik dan kreatif dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran.

Scrapbook dapat menjadi alternatif yang menyenangkan untuk menggali dan memahami teks biografi secara lebih mendalam. *Scrapbook* sebagai media pembelajaran memiliki banyak potensi, media ini memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar melalui kegiatan yang kreatif, seperti menggambar, menulis, dan memilih gambar yang relevan dengan materi pembelajaran. Kelebihan media pembelajaran *scrapbook* sebagai media pembelajaran sangat beragam dan dapat memberikan dampak positif dalam proses belajar mengajar. *Scrapbook* disusun dengan berbagai elemen visual seperti foto, gambar, dan catatan penting, yang membuatnya lebih menarik dibandingkan dengan bahan ajar tradisional. Hal ini dapat mengembangkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, Media *Scrapbook* dapat menyajikan objek atau konsep secara nyata melalui gambar atau



foto, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam.

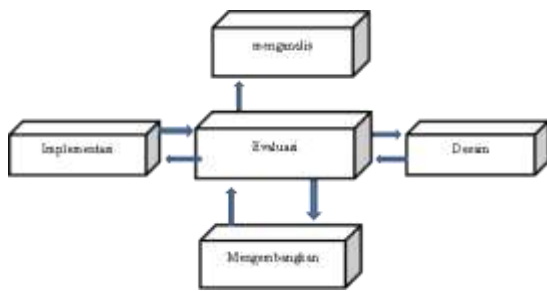
Penyebab terjadinya permasalahan di atas karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat mendukung pemahaman siswa, sehingga siswa kurang tertarik terhadap materi yang disajikan, karena minimnya keterkaitan pada kehidupan nyata mereka. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* pada materi menelaah teks biografi menjadi solusi yang diharapkan untuk mengatasi masalah tersebut, sekaligus meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam belajar.

Alasan peneliti memilih media pembelajaran *scrapbook* karena Media pembelajaran sangat bervariasi, seperti gambar dan alat peraga, dapat membuat suasana kelas lebih menarik. Hal ini membantu mengurangi kebosanan siswa yang sering terjadi akibat metode pengajaran yang monoton, seperti ceramah. Banyak konsep dalam pelajaran yang bersifat abstrak dan sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal. Media pembelajaran dapat membantu memvisualisasikan materi tersebut menjadi lebih konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami dan tertarik untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan itu timbul karena kurangnya minat baca siswa dan pemahaman siswa pada teks, maka peneliti melakukan penelitian dengan memilih judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Materi Menelaah Teks Biografi Siswa Kelas X Smk Negeri 1 Idanohawo.”

II. METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&d*) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk *Scrapbook* pada materi teks negosiasi. R&D dipilih karena penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengetahui fenomena, tetapi juga untuk menghasilkan produk yang bermanfaat dan layak digunakan dalam pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap design dan *development*, peneliti merancang *scrapbook* dengan elemen-elemen visual yang menarik, seperti gambar, kutipan, dan *timeline* kehidupan tokoh biografi. Setiap elemen tersebut akan membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami kronologi dan aspek penting dalam teks biografi.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADIIE

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kelayakan Media Pembelajaran

Scrapbook

Fokus dari penelitian ini adalah menghasilkan pengembangan yang dapat memberikan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan yang muncul dalam pengembangan media pembelajaran *Scrapbook*, khususnya dalam materi yang berkaitan dengan teks biografi untuk siswa kelas X AKL 1 di SMK Negeri 1 Idanogawo. Penelitian ini didasarkan pada identifikasi permasalahan yang dijelaskan dalam latar belakang, yang kemudian dirumuskan menjadi empat pertanyaan penelitian yang harus dijawab dalam proses pengembangan media pembelajaran *Scrapbook*, yaitu 1 Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* pada materi menelaah teks biografi di SMK Negeri 1 Idanogawo? 2 Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Scrapbook* pada materi menelaah teks biografi di SMK Negeri 1 Idanogawo? 3 Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Scrapbook* pada materi

menelaah teks biografi di SMK Negeri 1 Idanogawo? 4 Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Scrapbook* pada materi menelaah teks biografi di SMK Negeri 1 Idanogawo? Berdasarkan temuan yang telah diperoleh, kami dapat menyajikan beberapa aspek yang relevan sebagai berikut:

B. Proses Pengembangan Media

Pembelajaran Scrapbook

Proses pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* ini menggunakan model pengembangan ADIIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu : (*Analysis*) Analisis, (*Desing*) Desain, (*Develop*) Mengembangkan (*Implement*) Melaksanakan (*Evaluate*) Evaluasi.. Dalam hal ini, pengembangan produk dalam fase awal dibatasi oleh kendala waktu dan anggaran yang terbatas, sehingga tidak memungkinkan melanjutkan tahap-tahap berikutnya.

Pada tahap pertama yaitu Analisis merupakan tahapan untuk mengetahui kebutuhan dalam proses pembelajaran pada kelas khususnya peserta didik yang akan diteliti serta menetapkan masalah yang terjadi yang terdapat pada proses pembelajaran. Pada fase ini, peneliti melakukan observasi terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya di kelas X AKL 1. Setelah menyelesaikan observasi tersebut, peneliti mengidentifikasi adanya masalah yang muncul dalam proses pembelajaran, yakni



rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas. Selain melakukan observasi, pada tahapan ini peneliti juga menentukan materi yang menjadi bahan penelitian yaitu teks negosiasi.

Tahap pengumpulan data/informasi pada tahapan ini, peneliti secara seksama menetapkan rencana yang mencakup strategi pengembangan produk yang akan dijalankan. Media yang dikembangkan adalah *Scrapbook*.

Desain produk merupakan fase dimana produk dibuat dan diuji untuk mengevaluasi kelayakan, kepraktisan dan efektifitasnya. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memastikan bahwa produk yang dibuat memenuhi standar yang ditetapkan serta dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Selain itu, pada tahapan ini juga produk akan divalidasi oleh para ahli, baik ahli materi atau isi, ahli bahasa dan ahli desain sehingga produk atau media pembelajaran yang dibuat dinyatakan layak untuk diuji coba di sekolah.

c. Kualitas Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran *Scrapbook*, serangkaian langkah telah dijalankan. Langkah-langkah tersebut meliputi penyebaran angket kepada berbagai subjek uji coba, termasuk ahli materi, bahasa dan desain. Selain itu, media

ini juga dilakukan uji coba produk dan uji coba pemakaian. Hasil dari validasi ini secara sistematis mencatat perkembangan yang signifikan.

1. Kualitas media pembelajaran

Scrapbook digital dari ahli materi

Kualitas media pembelajaran *Scrapbook* untuk materi teks negosiasi telah dinyatakan sangat layak. Evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi, ibu Yanida Buulolo, S.Pd,M.Pd, Dosen pengajar di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi standar yang ditetapkan. Validasi pengembangan *Scrapbook* mendapatkan nilai sebesar 90% “sangat layak”.

2. Kualitas media pembelajaran

Scrapbook digital dari ahli bahasa

Kualitas media pembelajaran *Scrapbook* khususnya pada bagian sajian atau penggunaan bahasa mendapatkan kategori sangat layak. Evaluasi yang dilakukan oleh ahli bahasa, Bapak Imansudi Zega, S.Pd., M.Pd, Dosen pengajar di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi standar yang ditetapkan. Validasi pengembangan *Scrapbook* digital mendapatkan nilai sebesar 100% “sangat layak”.



3. Kualitas media pembelajaran

Scrapbook digital dari ahli desain

Kualitas media pembelajaran *Scrapbook* khususnya pada bagian desain mendapatkan kategori sangat layak. Evaluasi yang dilakukan oleh ahli desain, Bapak Aprianus Telaumbanua, S.Pd., M.Pd, Dosen pengajar di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi standar yang ditetapkan. Validasi pengembangan *Scrapbook* mendapatkan nilai sebesar 90% “sangat layak”.

4. Kualitas media pembelajaran

Scrapbook dari uji coba produk dan uji coba pemakaian

Kualitas media pembelajaran *Scrapbook* khususnya kepraktisan media mendapatkan kategori yang sangat praktis dengan hasil pencapaian uji coba produk pada kelompok kecil 93% dan uji coba kelompok besar 84 “sangat praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa media atau produk yang telah dikembangkan praktis dan juga dipergunakan dalam kegiatan proses pembelajaran didalam kelas.

d. Kelayakan Media Pembelajaran

Scrapbook

Media pembelajaran *Scrapbook* digital telah menjalani proses evaluasi kelayakan oleh tiga validator berpengalaman, yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Penilaian

dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi standar yang ditetapkan dan sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Dengan melibatkan berbagai ahli dalam bidangnya masing-masing, validitas dan kualitas media *Scrapbook* digital dapat dijamin sesuai dengan standar yang diharapkan dalam konteks akademis. Dari penilaian yang diberikan kepada peneliti. Setelah peneliti mengembangkan media *Scrapbook* digital yang kemudian divalidasi oleh masing-masing validator dan dinyatakan “sangat layak” untuk dipergunakan pada proses kegiatan pembelajaran didalam kelas. Dengan tingkat pencapaian pada kelayakan materi mencapai 90%, kelayakan bahasa 100%, dan kelayakan desain 90%.

e. Kepraktisan Media Scrapbook

Kepraktisan media *Scrapbook* dinilai dari lembaran angket respon peserta didik. Tahapan dalam pengujian kepraktisan ini meliputi beberapa tahapan yaitu uji coba produk . Produk pengembangan berupa media *Scrapbook* ini memiliki nilai yang dinyatakan “sangat praktis” dengan perincian nilai uji coba produk kelompok kecil 93% dan kelompok besar 84%. Media *Scrapbook* ini dinyatakan sangat praktis apabila mencapai tingkat 81%-100% dengan kategori baik dan hasil angett respon peserta didik menunjukkan peningkatan terhadap kepraktisan uji coba media *Scrapbook*



sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media *Scrapbook* ini sangat praktis untuk dipergunakan dalam kegiatan proses pembelajaran.

f. Efektifitas Media *Scrapbook*

Efektifitas media *Scrapbook* diperoleh melalui tes berupa *essay* yang disajikan dalam media *Scrapbook* yang berjumlah 3 butir soal. Tahapan atau proses uji efektifitas dilakukan untuk dapat mengetahui tingkat keefektifan hasil belajar peserta didik. Uji efektifitas ini dilakukan di kelas X AKL 1 SMK Negeri 1 Idanogawo tes yang dilaksanakan dapat dikatakan tuntas apabila nilai lembar kerja peserta didik mencapai nilai ≥ 70 yaitu ketentuan ketuntasan KKM. Dari skor pencapaian masing-masing uji coba pemakaian. Hasil uji coba pemakaian kelompok kecil mencapai rata-rata 71 Sedangkan pada kelompok besar 76 hasil yang didapatkan maka diperoleh skor dengan pencapaian efektifitas media *Scrapbook*.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa :

1. Pengembangan media pengembangan *Scrapbook* pada materi menelaah teks biografi kelas X SMK Negeri 1 Idanogawo, dapat di kembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu : *Analysis, Design, Development, Imlementation*, dan

Evaluate, sehingga dinyatakan valid dan praktis.

2. Hasil dari tiga validator menunjukan tingkat validitas ahli materi mencapai 90%, ahli bahasa 100%, dan ahli desain mencapai 90%. Sehingga di nyatakan valid dan dapat dilakukan sebagai bahan pembelajaran pada penelitian.
3. Hasil angket yang diberikan kepada siswa pada uji coba kelompok kecil mencapai 93% dan uji coba kelompok besar mencapai 84%. Maka dapat dinyakatan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* pada materi menelaah teks biografi mendapatkan kriteria yang sangat praktis.
4. Pada uji coba pemakaian kelompok kecil mencapai rata-rata 71%, dan pada kelompok kecil mencapai 76%, Sehingga dinyatakan bahwa: Media pembelajaran *Scrapbook* pada materi menelaah teks biografi mendapatkan kriteria tuntas melalui 3 soal *essay* pada tahapan uji coba pemakaian kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- A.Sobandi, T. Y. (2023). pemanfaatan fitur aplikasi canva dalam perancangan media pembelajaran berbasis pendekatan microlearning. *jurnal*



- pendidikan manajemen perkantoran*, 98-109.
- Jurnal Pendidikan Inovatif*, 25(3), 123-134.
- Alti, R. M. (2022). *Media pembelajaran*. Padang.
- Kristanti, Y. D., & Subiki, S. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning Model) pada Pembelajaran Fisika Disma. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(2), 122-128.
- Andi, A. (2023). *media pembelajaran di era digital*. (S. S. Andi Asari, Penyunt.) Cv. Istana agency anggota ikapi no.138/ diy/ 2021 jl. Nyi adi sari gg. Dahlia i, pilahan kg.i/722 rt 39/12 rejowinangun-kotagede-yogyakarta.
- Kurniawan, R. M. (2022). *media pembelajaran*. (S. Tri Putri Wahyuni, Penyunt.) l. Pasir Sebelah No. 30 RT 002 RW 001 Kelurahan Pasie Nan Tigo Kecamatan Koto Tangah Padang Sumatera Barat, sumatra barat: PT. Global Eksekutif Teknologi Anggota Ikapi No. 033/Sba/2022.
- Ahdar Djamaluddin (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta.
- 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.
- Erianti, N., Afiani, K. D. A., & Putra, D. A. (2023). Pengembangan Media Game Data Master Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas V Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5423-5434.
- Kusmayadi, C., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2024). Pengembangan E-Modul terhadap Keterampilan Alat Musik Pianika dalam Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4).
- Hidayati, I. (2020). *Scrapbook Sebagai Media Pembelajaran yang Menstimulasi Berpikir Kritis Siswa*. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 18(2), 211-222.
- Lia, R. (2014). *Mahar Scrapbook*. Tiara Aksa.
- Harefa, N. A. J., & Laoli, B. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bahasa Indonesia Berbasis Saintifik. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 981-992.
- Minah, S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biografi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 23(1), 45-58.
- Isnaini Novitasari, A. P. (t.thn.). *Embuatan Media Scrapbook Tumbuhan Untuk Kelas 4 Sd*.
- Maulani, Yuni, Nia Rohayati, dan Taufik Hidayat. 2024. "Peningkatan Keterampilan Menulis Karya Ilmiah Menggunakan Media Scrapbook." *Diksatrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra*
- Jelisman Lase, B. G. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And. *jurnal pendidikan*, 70-77.
- Kuswandi, D. (2019). Efektivitas Penggunaan Scrapbook sebagai Media Pembelajaran di Sekolah.



Indonesia 8(1):25. doi:
10.25157/diksatrasia.v8i1.11680.

Anggota Ikapi Jawa Tengah No.
225/JTE/2021.

Mahmudah Nursolihah, M. W. (2020). Analisis Karakteristik Khusus Teks Negosiasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 24-41.

Sayidiman, H. P. (2022). *Media Pembelajaran*. makassar.

Sugiyono, A. E. (2022). *Joyful Learning Journal*, 7-12.

Muhammad Hasan (2021). *Media Pembelajaran* . klaten.

Sukma Rofiani (2022). *Modul Ajar*. Kediri.

Noer, S. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Canva Pada . *Jurnal Elementaria Edukasia*, 168-182.

Suheri, M. s. (2017). *Bahasa Indonesia*. jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Nurlina Ariani Hrp, Z. M. (2022). *Buku ajar* . Bandung.

Sukma Rofiani (2022). *Modul Ajar*. Kediri.

Nurhasana, I. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217-229.

Sugiyono, p. D. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. bandung: Alfabeta.

Narutama, Y. A. (2022). Pengembangan Media Scrapbook “Petualangan Luar Angkasa” Materi Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 7(1), 11-23.

Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–jenis media dalam pembelajaran. *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.

Rahmawanti, N., Mashuri, M. T., & Nurjanah, N. (2020). Pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan penyangga. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(2), 94–100.

Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*.

Rahayuningsih, P. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(1).

Sutrisno, S., & Wenda, D. D. N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Spedaheru Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd* (Doctoral Dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).

Sahabuddin, M. S. (2023). *Media Pembelajaran*. Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga: Eureka Media Aksara, Mei 2023

Tri Wahyuningsih Dan Nararya Rahadyan Budiyo. 2024. “Pengembangan Media Scrapbook Tentang Penerimaan Diri Bagi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean.



Vebrianto, R. (2023). Scrapbook Digital: Media Pengajaran Dan Penilaian Berkualitas. *Jurnal Edupedia*, 76-86.

Vebrianto, R. (2023). Scrapbook Digital: Media Pengajaran Dan Penilaian Berkualitas. *Jurnal Edupedia*, 76-86.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.

Widiastuti, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook pada Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(1), 1-9.

Wahyuni, N., & Linda, W. (2021). Penguasaan PUEBI dan keterkaitannya dengan keterampilan menulis teks biografi siswa SMA. *LITERATUR: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 1(2), 86-92.

Wismanto, A., Ulumuddin, A., & Siroj, M. B. (2022). Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis moodle pada pembelajaran menulis berita. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 17-24.

Yuliana, A. B. (2023). pemanfaatan aplikasi canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif dan kolaboratif. *jurnal pendidikan teknologi informasi*, 247-257.