



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV UPT SD NEGERI SUKOREJO 03

Khonik Rokimah<sup>1</sup>, Shofi Nur Amalia<sup>2</sup>, Widlyarnes Niwangtika<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: [khonikrokimah24@gmail.com](mailto:khonikrokimah24@gmail.com)



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i3.2405>

### Sections Info

#### Article history:

Submitted: 23 March 2026

Final Revised: 11 April 2026

Accepted: 16 May 2026

Published: 21 June 2026

#### Keywords:

Scrapbook

Educational Materials

Cultural Diversity Indonesia



### ABSTRACT

*This study aims to develop a teaching resource scrapbook for the Pancasila Education subject in fourth-grade elementary school that covers cultural diversity in Indonesia, specifically focusing on diverse traditional homes, clothing, weapons, food, and art. This study implements a Research and Development (R&D) perspective through the ADDIE model, which consists of five steps: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Content validation by experts yielded a score of 90%, classified as "Highly Valid"; media validation by experts recorded a score of 96%, classified as "Highly Valid"; the language evaluation by experts yielded a score of 95%, classified as "Highly Valid"; and the practicality evaluation by classroom teachers yielded a score of 94%, classified as "Highly Valid." The effectiveness of the instructional media was evaluated through pretest and posttest analysis. Based on the pretest and posttest results and the N-Gain calculation, a value of 0.75 was obtained. According to the table,  $g > 0.70$  falls into the "high" category. This value falls within the 56–75% range, categorized as "moderately effective." It can be concluded that the scrapbook learning media designed for Pancasila Education lessons on the topic of Indonesia's cultural diversity is effective for use by students in Grade 4 at UPT SD Negeri Sukorejo 03.*

### ABSTRAK

*Studi ini bermaksud untuk mengembangkan scrapbook media pengajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV Sekolah Dasar yang mencakup keragaman budaya di Indonesia, khususnya rumah, pakaian, senjata, makanan, dan seni tradisional yang beragam. Studi ini mengimplementasikan perspektif Riset serta Pengembangan (R&D) melalui skema ADDIE, dimana mencakup lima langkah: analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, serta penilaian. Evaluasi divalidator konten materi oleh para ahli menghasilkan skor 90%, yang diklasifikasikan sebagai "Sangat Valid"; evaluasi media divalidator oleh para ahli mencatat skor 96%, yang diklasifikasikan sebagai "Sangat Valid"; evaluasi bahasa oleh para ahli menghasilkan skor 95%, yang diklasifikasikan sebagai "Sangat Valid"; dan evaluasi kepraktisan oleh guru kelas menghasilkan skor 94%, yang diklasifikasikan sebagai "Sangat Valid." Efektivitas media pembelajaran dievaluasi melalui analisis pretest dan posttest. Berdasarkan hasil pra-tes dan pasca-tes serta perhitungan N-Gain diperoleh nilai 0,75. sesuai hasil tabel  $g > 0,70$  dengan kategori "tinggi". Nilai tersebut berada pada rentang 56 – 75% dengan kategori cukup efektif. Dapat disimpulkan bahwa media scrapbook yang dirancang untuk pelajaran Pendidikan Pancasila dengan topik keragaman budaya Indonesia efektif digunakan oleh peserta didik di kelas IV UPT SD Negeri Sukorejo 03.*

**Kata kunci:** Album foto tempel, Media Pembelajaran, Keragaman Budaya Indonesia

## PENDAHULUAN

Sistem pendidikan, berkaitan erat dengan proses pembelajaran. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan upaya transfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap yang bertujuan membentuk perkembangan kognitif serta karakter peserta didik secara menyeluruh (Wakit, 2024). Proses pembelajaran harus diselenggarakan secara terstruktur dan terencana guna menghasilkan output pembelajaran yang optimal serta berdampak positif bagi peserta didik. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Fakhurrazi (2020) menyatakan bahwa keberhasilan capaian pembelajaran tidak hanya diukur dari capaian akhir, akan tetapi bergantung pada kualitas proses belajar yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik sehingga menambah pemahaman, kecerdasan, ketekunan dan perbaikan perilaku supaya mampu untuk menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik turut berpartisipasi secara aktif belajar di kelas. Namun, kenyataannya pembelajaran di sekolah terkendala sehingga mengakibatkan belum terpenuhinya tujuan pembelajaran. Salah satu kendala tersebut yaitu ketika peserta didik tidak berpartisipasi secara aktif, sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif (Ansya, 2024).

Selain partisipasi peserta didik, efektivitas pembelajaran bukan sekedar ditentukan oleh keterlibatan siswa, melainkan juga didukung oleh pemanfaatan media belajar mampu meningkatkan kemampuan (Permana dkk, 2024). Lebih dari itu, pemanfaatan media ajar berperan dalam mendorong siswa untuk mengembangkan pemikiran kreatif sepanjang proses pembelajaran, merangsang kemampuan berpikir kritis, serta memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan pencapaian hasil belajar siswa (Tristaningrat & Mahartini, 2023). Akan tetapi, kondisi aktual yang ditemukan di lingkungan pendidikan mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran belum sepenuhnya dioptimalkan dan belum menunjukkan efektivitas yang memadai dalam mendukung berlangsungnya proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil temuan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 28 September 2025 bersama wali kelas IV SDN Sukorejo 03 bahwa guru hanya menggunakan power point, dan membaca materi pembelajaran melalui LKS serta mencari referensi materi melalui internet dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesia. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran berdampak terhadap rendahnya tingkat keaktifan peserta didik, sehingga menimbulkan rasa kebosanan, lemahnya penguasaan terhadap materi pelajaran, serta menurunnya semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dari uraian permasalahan wawancara dengan guru kelas yang telah diobservasi maka diperlukan media yang efektif dan menarik untuk membantu kegiatan pembelajaran. Hal ini dilakukan, karena di Indonesia mempunyai banyak keragaman pada masing-masing provinsi. Di antara beragam media pembelajaran yang dinilai efektif sekaligus membangkitkan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran *Scrapbook* bertemakan Keragaman budaya sangat cocok untuk pembelajaran, karena media tersebut membantu siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dan membantu peserta didik memahami keragaman budaya Indonesia lewat contoh yang nyata.

Kebudayaan Indonesia terdiri dari berbagai elemen material dan non-material yang saling terkait dan membentuk sistem budaya yang sangat kompleks. Elemen material mencakup pakaian daerah, rumah daerah, alat musik tradisional, dan kesenian daerah (Rahardjo dkk, 2022). Materi keragaman budaya yang dikemas dalam media pembelajaran *Scrapbook*. *Scrapbook* adalah sebuah buku tempel termemuat kumpulan gambar, foto, cerita, serta catatan yang disusun dan ditata secara menarik dalam bentuk album maupun karya



Tahap *analyze*, tahap pertama peneliti melakukan pengamatan langsung dan observasi dengan analisis peserta didik, kebutuhan dan lingkungan belajar. Selanjutnya tahap *design*, peneliti mengumpulkan data sesuai kebutuhan, merencanakan *storyboard* dan penyusunan rancangan media yang dikembangkan, membuat instrumen dan validasi instrumen. Pada tahap *development* peneliti membuat media dengan merancang *prototype*, mengembangkan produk, validasi oleh tim ahli evaluasi guru dan uji coba kelompok kecil. Selanjutnya adalah tahap *implementation* peneliti melakukan uji lapangan mencakup pemberian uji pretest dan posttest kepada kelas sesungguhnya. Tahap terakhir *evaluation* peneliti melakukan evaluasi media pembelajaran *scrapbook* yang digunakan.

Uji coba produk yang dilakukan dalam bentuk uji coba lapangan terbatas (*limited tryout*) pada siswa kelas IV dengan tujuan menilai efektivitas media, mengamati aktivitas interaksi siswa selama pembelajaran dan mengumpulkan data pendukung untuk menyempurnakan produk. Selanjutnya subjek uji coba meliputi siswa kelas IV SDN Sukorejo 03 sebagai pengguna, ahli materi untuk menilai kelayakan materi, ahli media untuk menilai kualitas tampilan media, penggunaan media dan bahasa yang mudah dipahami, ahli bahasa menilai kesesuaian kaidah Bahasa, lugas, komunikatif dan ketepatan ejaan sesuai EBI.

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis data yang dikumpulkan oleh peneliti. Pertama, data kuantitatif yang diperoleh melalui skor hasil angket penilaian dari validator serta penilaian yang diberikan oleh peserta didik. Kedua, data kualitatif yang diperoleh melalui kegiatan wawancara bersama guru wali kelas IV serta hasil pengisian angket.

Peneliti memanfaatkan instrumen pengumpulan data dalam kegiatan penelitian ini dengan tujuan agar proses pengumpulan data dapat dijalankan secara lebih teratur dan terstruktur sehingga memudahkan proses penelitian. Instrumen penelitian digunakan untuk pengumpulan data pada pengembangan media *scrapbook* meliputi wawancara, angket dan tes efektivitas. Wawancara dilaksanakan bersama wali kelas IV SDN Sukorejo 03 untuk mengetahui proses pembelajaran, metode dan model pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran dan hambatan dalam pembelajaran. Angket yang digunakan meliputi angket validasi ahli materi, media, bahasa dan praktisi pembelajaran. Penggunaan tes efektivitas untuk mengetahui keefektifan media dengan pretest dan posttest.

Teknik analisis data digunakan untuk menganalisis angket validasi instrument, kevalidan produk, dan Efektivitas untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran dengan pretest dan posttest. Pengukuran perolehan data dilakukan menggunakan skala likert dengan mencantumkan tanda centang (Sugiono,2019).

**Tabel 1.** Skala Likert

Kategori	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Hasil penilaian yang diperoleh dari angket validator ahli materi, media, bahasa dan praktisi pembelajaran. Menggunakan rumus.

$$\rho = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Perolehan hasil menurut Akbar (2017) melalui kriteria berdasarkan tabel berikut.

**Tabel 2.** Kriteria Kevalidan Produk

Nilai	Kriteria
85,01 - 100,00%	Sangat Valid
70,01 - 85,00%	Cukup Valid
50,01 - 70,00%	Kurang Valid
01,00 - 50,00%	Tidak Valid

Analisis efektivitas media dilaksanakan dengan memberikan tes yang didasarkan pada hasil nilai pretest dan posttest, selanjutnya diolah menggunakan rumus N-Gain.

$$G = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Interpretasi perolehan skor N-Gain sebagai berikut.

**Tabel 3.** Interpretasi N-Gain

Nilai	Kategori
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

**Tabel 4.** Kategori N-Gain

Presentase	Tafsiran
>76%	Efektif
56 - 75%	Cukup Efektif
40 - 55%	Kurang Efektif
<40%	Tidak Efektif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

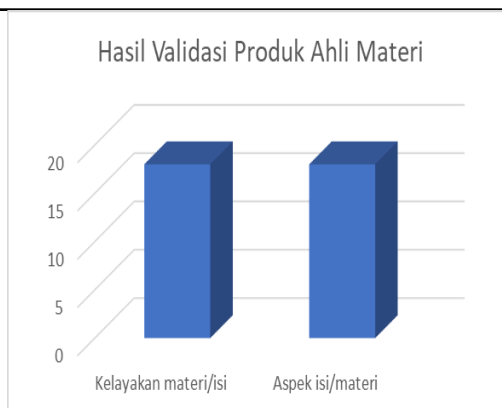
Peneliti melakukan validasi instrumen dengan tujuan memenuhi syarat kevalidan. Hasil validasi instrumen materi, instrumen media, instrumen bahasa, instrumen praktisi pembelajaran yang divalidasi oleh dosen PGSD UNU Blitar. Berdasarkan hasil penilaian instrumen skor total perolehan dapat dilihat pada table:

**Tabel 4** Hasil Validasi Instrumen

Validasi Instrumen	Skor Perolehan	Kategori
Validasi instrumen materi	86%	teridentifikasi "sangat valid".
Validasi instrumen media	92%	teridentifikasi "sangat valid".
Validasi instrumen bahasa	94%	teridentifikasi "sangat valid".
Validasi instrumen praktisi pembelajaran	88%	teridentifikasi "sangat valid".

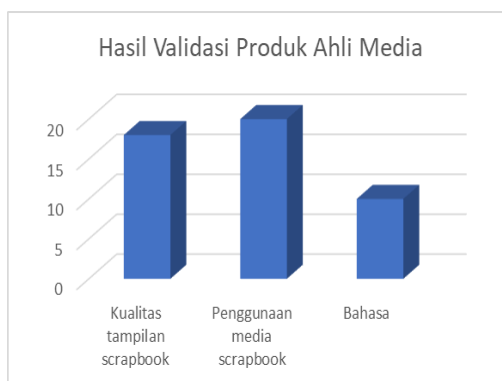
Dari hasil validasi instrumen materi, instrumen media, instrumen bahasa, instrumen praktisi pembelajaran menunjukkan bahwa angket layak untuk dipergunakan sesuai dengan perbaikan dan saran.

Berdasarkan penilaian ahli materi diketahui perolehan presentase rata-rata validator 90% teridentifikasi "sangat valid". Hal itu menunjukkan konten yang terdapat dalam media *scrapbook* dinyatakan sangat valid dan layak untuk diuji coba kepada siswa kelas IV. Rangkuman hasil evaluasi validasi produk oleh pakar materi ditampilkan dalam grafik gambar 1



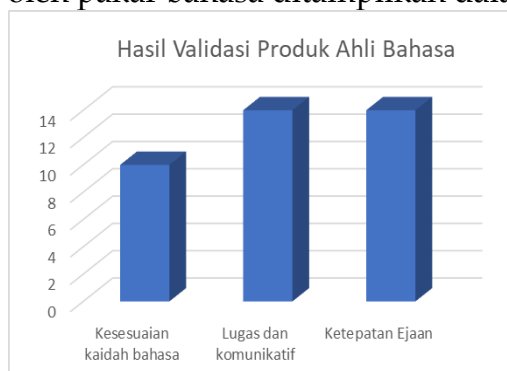
**Gambar 1.**Hasil Validasi Produk Ahli Materi

Validasi ahli media untuk memberikan masukan informasi dan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian ahli media pada diketahui dari perolehan presentase rata-rata validator 96% teridentifikasi "sangat valid". Hal tersebut menunjukkan media scrapbook sangat valid digunakan untuk diuji cobakan kepada siswa kelas IV. Rangkuman hasil evaluasi validasi produk oleh pakar media ditampilkan dalam grafik gambar 2



**Gambar 2.**Hasil Validasi Produk Ahli Media

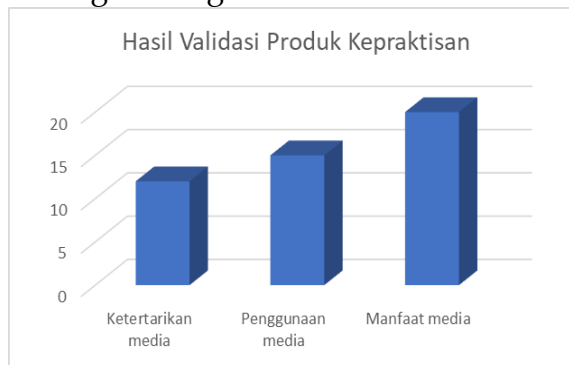
Validasi ahli bahasa untuk menguji kesempurnaan bahasa dari segi bahasa yang dipergunakan. Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa diketahui rata-rata validator 95% teridentifikasi "sangat valid". Hal tersebut menunjukkan penggunaan bahasa pada media scrapbook sangat valid digunakan untuk diuji cobakan kepada siswa kelas IV. Rangkuman hasil evaluasi validasi produk oleh pakar bahasa ditampilkan dalam grafik gambar 3



**Gambar 3.**Hasil Validasi Produk Ahli Bahasa

Tahap evaluasi diterapkan untuk mengetahui kepraktisan media *scrapbook* yang akan digunakan untuk kelas IV. Penilaian kepraktisan media ini di nilai oleh guru wali kelas. Berdasarkan hasil penilaian guru diketahui dari perolehan presentase rata-rata nilai 94% teridentifikasi "sangat valid". Hal tersebut menunjukkan media *scrapbook* digunakan sangat

praktis digunakan untuk diuji cobakan kepada siswa kelas IV. Rekapitulasi hasil penilaian guru pada media disajikan dalam gambar grafik 4



Gambar 4 Hasil Validasi Produk Praktisi Pembelajaran

Kemudian, peneliti mengimplementasikan proses pembelajaran pada kelas IV SDN Sukorejo 03 kepada 20 peserta didik. Hasil uji coba media ini dilihat pada hasil pretest dan posttest. Berdasarkan uji pretest 59 dan posttest 89,75 maka penelitian menghitung efektivitas yang terjadi pada peserta didik menggunakan uji *N-Gain* diperoleh nilai 0,75. sesuai hasil tabel  $g > 0,70$  dengan kategori "tinggi". Nilai tersebut berada pada rentang 56 - 75% dengan kategori cukup efektif.

Tabel 5. *Scrapbook* Sesudah Dan Sebelum Revisi

Sebelum	Perbaikan	Sesudah
	Penambahan garis tepi pada tulisan agar mudah dibaca dan ada batas anantara warna	
	Penulisan tata letak paragraf yang kurang tepat	
	-	
	Penulisan huruf besar yang kurang tepat dan beberapa gambar yang perlu perbaikan	
	-	

**Pembahasan**

Bedasarkan uraian diatas tujuan penelitian dan pengembangan didapatkan hasil pengembangan produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media *scrapbook* pada materi keragaman budaya indonesia khususnya rumah, pakaian, senjata, makanan, serta seni tradisional yang ada di berbagai wilayah Indonesia. Kevalidan media pembelajaran *scrapbook*

ditingkatkan melalui proses validasi yang dilakukan oleh ahli. Uji kevalidan merupakan serangkaian prosedur yang ditempuh untuk mengevaluasi produk yang dikembangkan dengan melibatkan para ahli di bidangnya, menggunakan instrumen penilaian yang telah dirancang peneliti guna menghasilkan data yang valid dan terpercaya (Sugiyono, 2019), melalui validasi ahli materi, media, bahasa, dan praktisi pembelajaran.

Berdasarkan penilaian ahli materi terhadap materi pada media *scrapbook* mencapai kategori "Sangat Valid" yang artinya segala komponen kevalidan baik dari segi kelayakan materi dan aspek materi sesuai dengan capaian. Hal ini ditegaskan oleh pendapat dari Faizah & Kamal (2024) mengatakan bahwa dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, pendidik perlu memperhatikan beberapa factor dan termasuk materi yang relevan. Berdasarkan hasil perhitungan ahli materi diperoleh nilai sebesar 90% teridentifikasi "Sangat Valid". Berdasarkan analisis terhadap persentase yang telah dipaparkan, dapat dinyatakan bahwa media *scrapbook* telah memenuhi standar kevalidan dan dinilai layak digunakan oleh peserta didik kelas IV.

Berdasarkan penilaian ahli media terhadap media *scrapbook* mencapai kategori "Sangat Valid" dengan nilai 96% yang artinya semua komponen kevalidan baik dari kualitas tampilan *scrapbook*, penggunaan media *scrapbook*, dan bahasa terpenuhi. Hal tersebut senada dengan pendapat Ardita & Anas (2022) mengatakan bahwa hasil uji media pembelajaran diperoleh presentase sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan analisis terhadap persentase yang telah dipaparkan, dinyatakan bahwa media *scrapbook* telah memenuhi standar kevalidan dan dinilai layak digunakan oleh peserta didik kelas IV.

Berdasarkan penilaian ahli bahasa terhadap media *scrapbook* mencapai kategori "Sangat Valid" yang artinya tiap komponen kevalidan baik dari segi kesesuaian kaidah bahasa, lugas dan komunikatif, serta ketepatan ejaan sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia. Gaol (2021) menegaskan penggunaan ejaan yang tepat merupakan landasan utama dalam pemakaian bahasa Indonesia secara baik dan benar, sekaligus berperan dalam memastikan kejelasan pesan yang hendak disampaikan kepada pembaca. Berdasarkan hasil perhitungan ahli bahasa diperoleh nilai 95% teridentifikasi "Sangat Valid". Berdasarkan analisis terhadap persentase yang telah dipaparkan, dapat dinyatakan bahwa media *scrapbook* telah memenuhi standar kevalidan dan dinilai layak digunakan oleh peserta didik kelas IV.

Berdasarkan penilaian praktisi pembelajaran terhadap media *scrapbook* memperoleh kategori "Sangat Valid" yang artinya setiap komponen ketertarikan media, penggunaan media, dan manfaat media sudah terimplementasikan dengan baik. Hal ini ditegaskan oleh pendapat dari Prasetyo dkk. (2022) mengatakan bahwa penggunaan media yang dirancang secara menarik, inovatif mampu mendorong motivasi belajar peserta didik serta mempermudah pemahaman konsep-konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Berdasarkan hasil perhitungan praktisi pembelajaran diperoleh nilai 94% dengan teridentifikasi "Sangat Valid". Berdasarkan analisis terhadap persentase yang telah dipaparkan, dapat dinyatakan bahwa media *scrapbook* telah memenuhi standar kevalidan dan dinilai layak digunakan oleh peserta didik kelas IV.

Berdasarkan penelitian uji coba yang dilakukan pada kelas 4 UPT SDN Sukorejo 03 terhadap media *scrapbook* dengan menggunakan uji coba pretest dan posttest guna mengetahui pengaruh peningkatan kemampuana siswa. Hasil perhitungan efektivitas media pembelajaran *scrapbook* melalui uji N-Gain, diperoleh nilai sebesar 0,75 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut sejalan dengan temuan penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmawati dkk, (2026) dalam penelitiannya dengan judul pengembangan media Flip Down di kelas IV SD juga menunjukkan nilai N-Gain 0,77 dalam kategori tinggi, yang

menunjukkan bahwa media pembelajaran yang inovatif telah terbukti memenuhi standar kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan dalam usaha meningkatkan pencapaian belajar siswa.

Dari kriteria yang telah dipaparkan dapat dinyatakan bahwa media *scrapbook* cukup efektif dan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya Indonesia oleh peserta didik kelas IV.

## KESIMPULAN

Berdasarkan temuan yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa media *scrapbook* yang dikembangkan pada mata pelajaran pendidikan Pancasila telah terbukti cukup efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh siswa dan guru dan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, pada materi keragaman budaya Indonesia khususnya rumah, pakaian, senjata, makanan, serta seni tradisional yang ada di berbagai wilayah Indonesia. Media pembelajaran tersebut dinyatakan valid serta efektif untuk dipergunakan oleh guru dan juga siswa dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh data perbandingan hasil evaluasi sebelum dan sesudah penerapan media, yang secara konsisten menunjukkan peningkatan, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* berperan nyata dalam mengoptimalkan pemahaman peserta didik terhadap konten materi pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian ini diakui masih memiliki sejumlah keterbatasan dan memerlukan perbaikan lebih lanjut demi tercapainya kesempurnaan media yang dikembangkan karena hanya berfokus pada satu materi tertentu. Beberapa aspek teknis maupun substansi materi masih perlu dikaji ulang agar media yang dihasilkan benar-benar memenuhi standar kualitas yang diharapkan. Pengembangan lebih lanjut terhadap media *scrapbook* sangat dibutuhkan, terutama dalam hal perluasan cakupan materi yang mampu mengakomodasi seluruh kompetensi dasar secara menyeluruh, sekaligus pembaruan tampilan desain yang lebih kreatif dan inovatif, guna menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, interaktif, dan mampu mempertahankan antusiasme serta motivasi belajar peserta didik secara berkelanjutan.

## REFERENSI

- Akbar, S. (2017). *Instrumen perangkat pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Ansyah, Y. A. U., & Salsabilla, T. (2024). *Model pembelajaran IPA di sekolah dasar*. Cahya Ghani Recovery. ISBN: 978-623-8650-43-9.
- Ardita, S., & Anas, N. (2022). Media pembelajaran scrapbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada materi keragaman budaya bangsaku. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 14(2), 89–104. <https://doi.org/10.32678/primary.v14i2.7391>
- Branch, M. R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. University of Georgia.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85-99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Fathuri, A., Miftachudin., Muttaqin, M. F. (2024). Pengaruh Media Animasi Terhadap Pemahaman Pengelolaan Sampah Pada Mata Pelajaran Ips Di SD Daarul Quran Internasional. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 447–456. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17294>
- Gaol, T. L. (2021). *Analisis Penggunaan Ejaan (Penulisan Kata) Di Internet. Prosiding Seminar Nasional Linguistik Dan Sastra (SEMANTIKS)*. Universitas Sebelas Maret, 88–95.

- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64-74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Nisa, E. K., & Ansori, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran scrapbook untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *Joyful Learning Journal*, 12(4), 219-223. <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i4.78246>
- Qoniah N. S, Shobirin M., & Ghoni A. A. (2025). "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas II Di MI Nashrul Fajar Kota Semarang". *Journal Of Islamic Primary Education (JISPE)*. Semarang. <https://doi.org/10.51875/jispe.v6i01.604>
- Rahardjo, M., Setiawan, D., & Maharani, P. (2022). "Integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk memperkuat identitas nasional". *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 35(2), 112-128.
- Rahmawati A, Mailani E, Unita F.I, Syahrial, Hudaya N. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Flip Down Pada Materi Perkalian Bilangan Cacah di Kelas IV SDS Pelangi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. <https://doi.org/10.29303/jipp.v11i2.4799>
- Rambe, J. A., Erika, E., & Purba, N. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PKn Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7822-7830. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3615>
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suryanto, E., Wibowo, H., & Kartika, S. (2023). Pelestarian budaya lokal melalui pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Budaya*, 8(1), 23-38.
- Tristaningrat N. A. M., & Mahartini T. K. (2023). Pengembangan Media Pada Mata Pelajaran IPA Materi Tumbuhan Untuk Siswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 151-160. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i2.1525>

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

**CC-BY-SA**