

PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* DONGENG FABEL UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA NYARING SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Indra Lathifatuz Zuhro

PGSD FIP UNESA (indra.19131@mhs.unesa.ac.id)

Hendratno

PGSD FIP UNESA (hendratno@unesa.ac.id)

Abstrak

Keterampilan membaca nyaring pada siswa masih tergolong rendah, salah satu penyebabnya yaitu siswa kurang bersemangat saat pembelajaran membaca karena guru tidak menggunakan media. Keterampilan ini harus ditingkatkan melalui proses latihan dalam pembelajaran, maka guru harus membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan membacanya melalui media pembelajaran yang tepat. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendesain dan menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif. Metode yang digunakan yaitu penelitian pengembangan model ADDIE. Hasil yang diperoleh yaitu kevalidan media 90%, bahasa 82,5%, dan materi 90%, semua dalam kategori “sangat valid”. Hasil angket guru 90% dan siswa 86,6%, semua dalam kategori “sangat praktis”. Hasil nilai N-Gain yaitu 0,85 kategori “tinggi”. Media *scrapbook* dongeng fabel layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil tersebut.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Scrapbook*, Membaca nyaring

Abstract

Students' reading aloud skills are still relatively low, one of the reasons is that students are less enthusiastic when learning to read because the teacher does not use the media. These skills must be improved through the process of training in learning, so the teacher must assist students in developing reading skills through appropriate learning media. The purpose of this research is to produce valid, practical, and effective media. The method used is ADDIE model development research. The results obtained were 90% media validity, 82.5% language, and 90% material, all in the "very valid" category. The results of the teacher questionnaire were 90% and students 86.6%, all in the "very practical" category. The result of the N-Gain value is 0.85 in the "high" category. Fable scrapbook media is suitable for use in learning based on these results.

Keywords: *Learning media, Scrapbook, Reading aloud.*

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting bagi kehidupan manusia dalam mengembangkan potensi diri pada setiap individu (Alpian et al., 2019). Setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan agar selalu berkembang, karena seseorang yang berpendidikan akan berguna bagi kehidupan (Alpian et al., 2019). Dalam pendidikan, bahasa termasuk alat komunikasi manusia yang bermanfaat dan berperan penting pada saat proses pembelajaran (Amini & Damayanti, 2021; Efiani et al., 2020). Manusia dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasinya melalui bahasa, karena melalui bahasa mereka dapat bertukar informasi (Masitrah et al., 2022).

Pendidikan di Indonesia memiliki bahasa pengantar yaitu Bahasa Indonesia (Kusumawati et al., 2023; Widiyarti, 2020). Bahasa Indonesia berperan penting dalam keberhasilan pendidikan, oleh karena itu dalam dunia pendidikan di Indonesia terdapat mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar, karena kemampuan berkomunikasi siswa

harus dilakukan dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, maka mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat diperlukan (Amini & Damayanti, 2021; Ciptaningrum, 2019).

Bahasa Indonesia memiliki beberapa keterampilan yang ada, yaitu menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Mayasari, 2018). Menyimak dan membaca termasuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif, yaitu hanya menerima atau memahami pesan dan tidak perlu memproduksi bahasa, sehingga keterampilan ini bersifat pasif, sedangkan berbicara dan menulis termasuk keterampilan bahasa yang bersifat produktif, karena menghasilkan tulisan, pembicaraan, dan memproduksi bahasa, sehingga keterampilan ini bersifat aktif (Gereda, 2020). Keempat keterampilan berbahasa tersebut berhubungan erat dan saling melengkapi, setiap keterampilan juga memiliki peran masing-masing dalam proses komunikasi (Gereda, 2020; Mayasari, 2018).

Keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa salah satunya adalah keterampilan membaca, karena fungsi dari keterampilan ini yaitu siswa dapat memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan yang

terdapat pada bacaan (Linda, 2018; Wulandari et al., 2019). Keterampilan membaca juga harus dikuasai siswa agar lebih mudah juga dalam menguasai keterampilan berbicara dan menulis, karena siswa akan lebih mudah memahami materi dan bacaan jika siswa lancar dalam membaca (Asih et al., 2020).

Membaca nyaring merupakan salah satu keterampilan membaca yang pada hakikatnya adalah kegiatan membaca dengan suara nyaring dan menyuarkan lambang-lambang tertulis seperti huruf, suku kata, frase, kalimat, dan harus memperhatikan aspek-aspek seperti lafal, ekspresi, intonasi, jeda, tanda baca, volume, serta kelancaran, agar pembaca dan pendengar dapat menangkap dan memahami informasi yang terkandung dalam bacaan (Efiani et al., 2020; Ismail, 2019; Mayasari, 2018). Membaca nyaring merupakan salah satu keterampilan membaca yang penting, karena dengan membaca nyaring dapat menambah kosakata, informasi, dan siswa berpeluang untuk menyimak kosakata serta melibatkan daya imajinasinya (Masitrah et al., 2022; Purwati et al., 2019).

Membaca nyaring merupakan pondasi bagi pembelajaran selanjutnya, namun meskipun kemampuan membaca siswa telah diperhatikan sejak awal, pada kenyataannya masih banyak siswa yang keterampilan membacanya kurang, khususnya dalam membaca nyaring (Hamdar et al., 2020; Widiyarti, 2020; Zahro & Sukartiningsih, 2022). Faktor yang menyebabkan yaitu kegemaran membaca pada siswa kurang, siswa kurang inisiatif untuk membaca buku, siswa ketakutan dan tidak percaya diri untuk membaca di depan kelas, dan siswa kurang semangat karna guru tidak menggunakan media (Garwautami, 2020).

Keterampilan membaca kadang sulit dimiliki oleh siswa karena kurangnya latihan-latihan membaca yang diterapkan dalam pembelajaran dan minat baca pada siswa masih rendah (Artana, 2017; Wulandari et al., 2019). Keterampilan membaca nyaring pada siswa masih tergolong lemah, hal ini terbukti bahwa siswa tidak bersemangat, masih salah dalam mengucap huruf, membaca masih mengeja, malas membaca keras, tidak ada ekspresi saat membaca, bingung dalam mengucapkan kosakata, dan intonasi belum tepat (Budianti & Rostini, 2023; Khairunnisa et al., 2019).

Keterampilan membaca nyaring harus ditingkatkan melalui proses latihan dan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, maka guru harus membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan membacanya melalui media pembelajaran yang tepat (Asih et al., 2020; Ismail, 2019).

Media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran agar lebih efektif, tidak membosankan, menarik, dan membantu guru dalam proses penyampaian materi sehingga siswa fokus dan lebih mudah memahami (Muktadir et al., 2020; Veronica et al., 2019). Media pembelajaran memiliki banyak jenis yaitu media cetak, visual, audio-visual, komputer, dan berbasis manusia (Lisnawati & Hendratno, 2019).

Guru dapat menggunakan media visual untuk belajar Bahasa Indonesia, karena analisis visual akan

membuat pengalaman yang tidak terlupakan dan membuat siswa menikmati pembelajaran, sehingga media visual dapat memperkuat daya ingat dan meningkatkan pemahaman siswa (Wusqo et al., 2021). Pembelajaran dapat bermakna jika isi materi dengan dunia nyata dapat dihubungkan dalam bentuk yang efektif melalui media visual (Lisnawati & Hendratno, 2019).

Salah satu media visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran keterampilan membaca nyaring yaitu media *scrapbook* (Asih et al., 2020; Cahyani et al., 2021). *Scrapbook* adalah karya seni dua dimensi berbentuk buku dan memiliki bermacam-macam tema yang tersusun atas foto, gambar, *quote*, catatan penting, dan lain sebagainya (Aulisia & Gunansyah, 2019; Muktadir et al., 2020). *Scrapbook* merupakan kerajinan tangan yang dibentuk dengan teknik tempelan dan lipat, karena termasuk seni kreatif menempel foto, barang sisa dan sejenisnya pada kertas (Hijjah & Bahri, 2022; Sari et al., 2020). Bahan untuk pembuatan *scrapbook* tidak hanya dari barang bekas, namun dapat menggunakan bahan khusus untuk pembuatan *scrapbook* agar menjadi karya seni yang lebih indah (Syahrudin et al., 2022).

Penelitian yang sudah dilakukan tentang pengembangan media *scrapbook* menunjukkan hasil bahwa media *scrapbook* yang interaktif dan menarik dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternative dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Asih et al., 2020; Cahyani et al., 2021).

Dalam penelitian ini media *scrapbook* yang akan dikembangkan tidak hanya berupa tempelan gambar pada kertas, namun berisi keterangan materi dan cerita sesuai dengan alur yang sudah dibuat kemudian dihias, semua halaman dijilid jadi satu dan dilaminating per lembar agar media *scrapbook* yang dibuat bisa tahan air.

Jika media *scrapbook* ini tidak digunakan maka proses pembelajaran Bahasa Indonesia akan monoton dan membosankan bagi siswa, karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan belum berinovasi dalam pembelajaran (Dewi & Yuliana, 2018; Sari et al., 2020).

Media *scrapbook* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, minat belajar siswa sangat dibutuhkan saat proses pembelajaran karena minat belajar penting dalam mencapai kesuksesan, minat belajar merupakan dorongan dari dalam diri dan bukan hanya sekedar rasa suka. Semakin tinggi minat belajar siswa maka semakin baik dan berdampak pada tujuan yang ingin dicapai (Cahyani et al., 2021). Maka jika media *scrapbook* ini tidak digunakan dalam proses pembelajaran maka minat belajar siswa rendah dan tidak didapatkan hasil belajar yang optimal.

Media *scrapbook* yang akan dikembangkan ini hanya terdapat satu judul dongeng fabel yang akan digunakan sebagai media untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas III Sekolah Dasar.

Berdasarkan paparan tersebut maka peneliti mewujudkan dalam sebuah penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media *Scrapbook* Dongeng Fabel untuk Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Kelas III Sekolah Dasar".

Penelitian yang akan dilakukan merumuskan beberapa rumusan masalah yaitu (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran *scrapbook* dongeng fabel untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas III Sekolah Dasar?; (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *scrapbook* dongeng fabel untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas III Sekolah Dasar?; (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran *scrapbook* dongeng fabel untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas III Sekolah Dasar?

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan tujuan yaitu (1) Untuk mendesain dan menghasilkan media *scrapbook* dongeng fabel yang valid untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas III Sekolah Dasar; (2) Untuk mendesain dan menghasilkan media *scrapbook* dongeng fabel yang praktis untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas III Sekolah Dasar; (3) Untuk mendesain dan menghasilkan media *scrapbook* dongeng fabel yang efektif untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas III Sekolah Dasar.

Manfaat penelitian ini yaitu (1) Hasil penelitian yang berupa media *scrapbook* dongeng fabel ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat belajar dalam keterampilan membaca nyaring dan membuat suasana belajar lebih menyenangkan atau tidak membosankan; (2) Hasil penelitian yang berupa media *scrapbook* dongeng fabel dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai pendukung dalam meningkatkan keterampilan membaca nyaring. Media *scrapbook* ini juga dapat menarik dan menambah semangat siswa untuk belajar membaca nyaring dan memotivasi siswa untuk berkreasi sendiri membuat *scrapbook*; (3) Hasil penelitian berupa media *scrapbook* dongeng fabel ini dapat memberikan motivasi agar peneliti dapat berinovasi lagi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi guru, siswa, dan orang lain; (4) Bagi peneliti lain yang akan mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* atau media yang serupa maka hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau sumber informasi.

Penelitian yang dilakukan ini memiliki beberapa batasan penelitian, antara lain: (1) Penelitian ini diterapkan pada siswa kelas III mata pelajaran Bahasa Indonesia tema 2 subtema 2 pembelajaran 1; (2) Penelitian ini dilakukan pada salah satu sekolah dasar yang ada di Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi, yaitu SDN Kedungputri IV; (3) Media *scrapbook* yang dikembangkan hanya berisi satu judul dongeng fabel; (4) Kelayakan media *scrapbook* dongeng fabel ditinjau berdasarkan aspek kevalidan yang sudah divalidasi oleh ahli/validator, aspek kepraktisan berdasarkan hasil dari angket guru dan respon siswa terhadap media *scrapbook*, dan aspek keefektifan ditinjau berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D) dan menggunakan model ADDIE yang merupakan

singkatan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Menurut (Branch, 2009) ADDIE merupakan model penelitian dan pengembangan yang efektif digunakan untuk mengembangkan produk pembelajaran. Model ini dipilih karena langkah-langkah pelaksanaannya tersusun secara sistematis dan sederhana sehingga mudah untuk dipahami dan diterapkan. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* dongeng fabel untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring siswa kelas III Sekolah Dasar.

Penelitian ini memilih model ADDIE untuk mengembangkan media dengan tahapan-tahapan yang dilakukan yaitu (1) Analisis terkait pembelajaran melalui wawancara dengan guru; (2) Perancangan media pembelajaran; (3) Pengembangan media pembelajaran; (4) Implementasi media pembelajaran yang telah divalidasi; (5) Evaluasi.

Subjek uji coba validitas pada penelitian dan pengembangan ini yaitu ahli media dan ahli materi yaitu dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yang memiliki keahlian dalam bidang pembuatan media pembelajaran dan materi. Subjek uji coba lapangan dilakukan pada 10 siswa kelas III SDN Kedungputri 4.

Jenis data yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini berupa data kualitatif dan kuantitatif dengan rincian sebagai berikut: (1) Data kualitatif berupa kritik dan saran yang diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi serta angket tanggapan dari guru dan siswa. Data tersebut kemudian dideskripsikan; (2) Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validator ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran *scrapbook* dongeng fabel pada lembar validasi, media *scrapbook* dongeng fabel dapat dikatakan valid apabila skor penilaian yang didapatkan dengan kriteria layak. Kemudian untuk mengetahui kepraktisan media *scrapbook* dongeng fabel maka data diperoleh dari hasil presentase angket tanggapan guru dan siswa. Sedangkan untuk mengetahui keefektifan media *scrapbook* dongeng fabel maka data diperoleh dari *pretest* dan *posttest* siswa.

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif pada penelitian dan pengembangan ini yaitu: (1) Data Hasil Validasi kelayakan media *scrapbook* dongeng fabel dapat ditentukan melalui data hasil validasi yang dilakukan oleh validitas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Data tersebut dianalisis menggunakan skala *likert* dengan kategori skor 1= sangat kurang baik, 2 = kurang baik, 3 = cukup baik, 4 = baik, 5 = sangat baik. Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2018)

Setelah dilakukan penilaian, maka nilai akan dikonversikan pada kategori penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Validasi Media, Materi, dan Bahasa

Tingkat Pencapaian	Keterangan
0 – 20%	Sangat Tidak Valid
21% – 40%	Tidak Valid
41% – 60%	Kurang Valid
61% – 80%	Valid
81% – 100%	Sangat Valid

(Sugiyono, 2018)

Media *scrapbook* dongeng fabel dapat dikatakan layak apabila hasil yang diperoleh sesuai dengan kriteria $\geq 61\%$.

Kepraktisan media *scrapbook* dongeng fabel diperoleh melalui angket tanggapan guru dan siswa. Angket yang diberikan menggunakan angket tertutup *likert* dan terbuka yang berupa kritik dan saran. Data diperoleh menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2018)

Setelah dilakukan penilaian, maka nilai akan dikonversikan pada kategori penilaian sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

Presentase	Kriteria
0 – 20%	Sangat Tidak Praktis
21% – 40%	Kurang Praktis
41% – 60%	Cukup Praktis
61% – 80%	Praktis
81% – 100%	Sangat Praktis

(Sugiyono, 2018)

Media *scrapbook* dongeng fabel dapat dikatakan praktis apabila hasil yang diperoleh sesuai dengan kriteria $\geq 61\%$.

Data hasil *pretest* dan *posttest* siswa akan diolah menggunakan rumus kriteria ketuntasan belajar berdasarkan nilai ketuntasan yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Nilai} \geq 75}{\text{siswa}} \times 100\%$$

(Arikunto, 2014)

Dari hasil perhitungan tersebut, dilanjutkan dengan mencocokkan hasil perhitungan dengan kriteria keberhasilan ketuntasan belajar sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Persentase Ketuntasan Belajar

Penilaian	Kriteria
-----------	----------

0% - 20%	Sangat kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

(Arikunto, 2014)

Untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan pada nilai siswa yang menentukan ekeftif atau tidaknya media *scrapbook* dongeng fabel, maka peneliti menggunakan bantuan N-Gain dengan rumus analisis sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}}$$

(Riduwan & Akdon, 2013)

Setelah hasil perhitungan dilakukan, peneliti menggunakan acuan tabel kriteria N-Gain sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria N-Gain

Kriteria	Presentase
Terjadi penurunan	$-1,00 \leq g \leq 0,0$
Tidak terjadi peningkatan	$g = 0$
Rendah	$0,0 < g < 0,30$
Sedang	$0,30 < g < 0,70$
Tinggi	$0,70 < g < 1,00$

(Riduwan & Akdon, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini berupa media *scrapbook* dongeng fabel untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kualitas media *scrapbook* dongeng fabel yang ditinjau dari segi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Media ini dikembangkan berdasarkan tahapan model ADDIE. Tahapan-tahapan pengembangan media *scrapbook* dongeng fabel sebagai berikut:

Tahap analisis, pada tahap analisis ini dimulai dengan melakukan wawancara dengan guru kelas III SDN Kedungputri IV terkait dengan pembelajaran Bahasa Indonesia terkait keterampilan membaca nyaring. Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran masih belum pernah menggunakan media apapun, guru hanya menjelaskan melalui metode ceramah dan siswa belum pernah praktik membaca nyaring dengan baik di depan kelas.

Analisis siswa, diketahui bahwa siswa kelas III SDN Kedungputri IV membutuhkan media pembelajaran dalam proses belajar. Pengalaman siswa dalam membaca nyaring terutama di depan kelas masih belum dilakukan. Siswa belajar menggunakan buku tematik dengan

pembelajaran secara langsung yang menggunakan metode ceramah dan belum pernah menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan.

Analisis media, saat pembelajaran Bahasa Indonesia guru hanya menggunakan buku tematik. Pada buku tematik hanya terdapat dongeng fabel dengan satu gambar saja, sehingga hal ini membuat siswa kurang tertarik dalam membaca. Guru juga hanya meminta siswa untuk membaca dalam hati bukan membaca nyaring, hal ini membuat pemahaman siswa terkait membaca nyaring kurang karena belum pernah mempraktikkan secara langsung dan belum ada media yang digunakan guru dalam pembelajaran membaca nyaring ini. Berdasarkan permasalahan itu maka dikembangkan media *scrapbook* dongeng fabel agar siswa lebih tertarik dalam pembelajaran dan siswa bisa praktik membaca nyaring menggunakan media ini.

Analisis materi, materi disesuaikan dengan kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar tema 2 subtema 2 pembelajaran 1.

Kompetensi Dasar:

(3.8)Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan.

(4.8)Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif.

Indikator:

(3.8.1)Mengidentifikasi informasi isi dongeng melalui media *scrapbook* dongeng fabel.

(4.8.1)Membaca nyaring dongeng menggunakan media *scrapbook* dongeng fabel.

Pada tahap ini evaluasi yang dilakukan yaitu berdasarkan wawancara terkait kebutuhan pembelajaran. Hasil dari wawancara yang sudah dilakukan yaitu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III khususnya tema 2 subtema 2 pembelajaran 1 materi membaca nyaring dibutuhkan media, sehingga dikembangkan media *scrapbook* dongeng fabel untuk keterampilan membaca nyaring.

Tahap perancangan, dalam tahap perancangan yang pertama yaitu merancang materi yang digunakan, yaitu dongeng fabel dan aspek yang harus diperhatikan saat membaca nyaring, pada tahap ini dikembangkan satu dongeng fabel yang berjudul “Semua Istimewa”.

Perancangan kedua yaitu perancangan desain, membuat rancangan media *scrapbook* dengan menentukan ukuran dan desain media. Aplikasi canva merupakan aplikasi yang digunakan untuk mendesain media *scrapbook* dongeng fabel. Langkah pertama yaitu menentukan ukuran, media akan dibuat menggunakan kertas karton dengan ukuran panjang 21 cm dan lebar 23 cm. Kemudian mendesain gambar ilustrasi dongeng

menggunakan aplikasi canva dengan mencari elemen-elemen gambar yang dibutuhkan dengan memperhatikan pemilihan gambar, warna, dan font yang digunakan. Pada halaman pertama akan didesain cover yang berjudul “*Scrapbook* Dongeng Fabel”, pada halaman kedua terdapat pengertian dongeng fabel, halaman ketiga terdapat petunjuk media, halaman keempat terdapat materi tanda baca, halaman lima sampai tujuh belas terdapat dongeng fabel beserta ilustrasi gambar sesuai alur, halaman selanjutnya terdapat pesan moral, dan halaman terakhir cover.

Perancangan selanjutnya yaitu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar, Indikator, dan tujuan dalam pembelajaran.

Perancangan terakhir yaitu menyusun lembar validasi media, materi, bahasa, dan menyusun angket penilaian guru serta siswa. Pada tahap ini evaluasi dilakukan dengan dosen pembimbing dan penguji.

Tahap pengembangan

Setelah melakukan perancangan, maka tahap berikutnya yaitu mengembangkan. Pada tahap ini ilustrasi gambar dicetak dengan kertas hvs, kemudian gambar dan tulisan digunting. Setelah itu gambar ditempelkan pada kertas karton yang telah dipotong sesuai ukuran. Setiap halaman dihias sesuai kreatifitas dan diberi nomor halaman. Semua lembar yang sudah dihias kemudian dilaminating dan dijilid spiral.

Media yang sudah dikembangkan memerlukan validasi, sehingga langkah berikutnya yaitu melakukan validasi kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, agar mengetahui apakah media tersebut layak diimplementasikan atau tidak.

Evaluasi pada tahap ini yaitu saran dari ahli media bahwa pada halaman terakhir ditambahkan biodata pengembang media dan font diperbesar. Berdasarkan saran dari ahli media maka diperlukan revisi, selain dari ahli media juga terdapat saran dari dosen penguji dan pembimbing. Berikut tampilan media *scrapbook* dongeng fabel yang telah dikembangkan dan direvisi:



Gambar 1. Cover



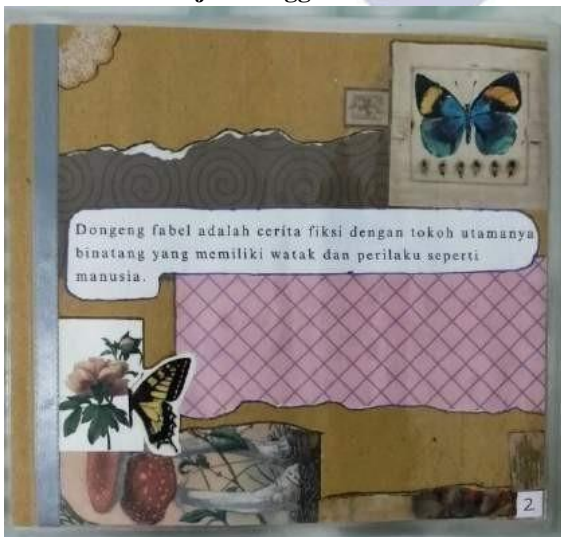
Gambar 4. Materi Tanda Baca



Gambar 2. Petunjuk Penggunaan Media



Gambar 5. Halaman Judul Dongeng



Gambar 3. Pengertian Dongeng Fabel





Gambar 6. Halaman Isi Dongeng Fabel



Gambar 7. Halaman Pesan Moral



Gambar 8. Halaman Cover Belakang dan Biodata Pengembang

Tahap implementasi, media yang telah divalidasi dan direvisi maka diimplementasikan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media *scrapbook* dongeng fabel. Tahapan ini diawali dengan *pretest* setelah itu baru dilakukan pembelajaran menggunakan media sebagai *posttest*. Uji coba dilakukan pada siswa kelas III di SDN Kedungputri IV yang berjumlah 10 siswa. Untuk mengetahui kepraktisan maka dilakukan pengisian angket oleh guru dan siswa, sedangkan untuk mengetahui keefektifan berdasarkan nilai hasil *pretest* dan *posttest* siswa.

Evaluasi pada tahap ini yaitu melakukan pengamatan pada saat pembelajaran menggunakan media dan berdasarkan angket yang diberikan kepada guru terkait penggunaan media *scrapbook* dongeng fabel dalam pembelajaran.

Tahap evaluasi terdapat dua penilaian yaitu formatif dan sumatif. Penilaian formatif dilakukan pada setiap tahapan pengembangan media *scrapbook* dongeng fabel. Hasil penilaian pada setiap tahapan digunakan untuk memperbaiki media dan sebagai acuan pada tahap selanjutnya. Sedangkan penilaian sumatif diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *scrapbook* dongeng fabel, dari hasil *pretest* dan *posttest* serta angket guru dan siswa. Hasil tersebut digunakan sebagai acuan perbaikan media agar lebih praktis dan efisien.

Media *scrapbook* yang telah dikembangkan maka divalidasikan pada ahli media, bahasa, dan materi, validasi tersebut menggunakan instrumen berupa angket menggunakan skala *likert*.

Hasil validasi media mendapat skor 45, kemudian dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh hasil persentase sebesar 90%. Berdasarkan tabel kriteria validasi media, hasil tersebut berada pada tingkat pencapaian 81%-100% dengan kriteria sangat valid. Sehingga media *scrapbook* dongeng fabel layak digunakan untuk pembelajaran.

Hasil validasi bahasa memperoleh skor 33, kemudian dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{33}{40} \times 100\%$$

$$P = 82,5\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh hasil persentase sebesar 82,5%. Berdasarkan tabel kriteria validasi bahasa, hasil tersebut berada pada tingkat pencapaian 81%-100% dengan kriteria sangat valid. Sehingga media *scrapbook* dongeng fabel layak digunakan untuk pembelajaran.

Hasil validasi materi memperoleh skor 45, kemudian dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{33}{40} \times 100\%$$

$$P = 82,5\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh hasil persentase sebesar 82,5%. Berdasarkan tabel kriteria validasi bahasa, hasil tersebut berada pada tingkat pencapaian 81%-100% dengan kriteria sangat valid. Sehingga media *scrapbook* dongeng fabel layak digunakan untuk pembelajaran.

Kepraktisan media dilihat berdasarkan hasil respon angket guru dan siswa, menggunakan skala *likert*.

Hasil respon oleh guru yaitu 45, dari hasil skor yang diperoleh, kemudian diolah dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh hasil persentase sebesar 90%. Berdasarkan tabel kriteria kepraktisan media, hasil tersebut berada pada tingkat pencapaian 81%-100% dengan kriteria sangat praktis. Sehingga media *scrapbook* dongeng fabel praktis digunakan untuk pembelajaran.

Hasil respon seluruh siswa yaitu 433, Dari hasil skor yang diperoleh, kemudian diolah dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{433}{500} \times 100\%$$

$$P = 86,6\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh hasil persentase sebesar 86,6%. Berdasarkan tabel kriteria kepraktisan media, hasil tersebut berada pada tingkat pencapaian 81%-100% dengan kriteria sangat praktis. Sehingga media *scrapbook* dongeng fabel sangat praktis digunakan untuk pembelajaran.

Hasil *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui keefektifan media *scrapbook* dongeng fabel. Hasil perolehan nilai dihitung menggunakan rumus ketuntasan belajar dan rumus N-Gain untuk mengetahui peningkatan nilai. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Pretest dan Posttest siswa

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	BHM	70	100
2.	SR	80	100
3.	MZ	70	90
4.	ZAP	80	90
5.	AFP	60	85
6.	RPS	70	90
7.	VDW	65	85
8.	RSP	60	85
9.	TWK	80	100
10.	NFZ	60	70

Dari hasil tersebut, nilai *pretest* dianalisis menggunakan rumus persentase ketuntasan belajar klasikal sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{nilai} \geq 75}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{3}{10} \times 100\% = 30\%$$

Selanjutnya nilai *posttest* dianalisis menggunakan rumus persentase ketuntasan belajar klasikal sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{nilai} \geq 75}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{9}{10} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan hasil persentase ketuntasan belajar klasikal, nilai *pretest* menunjukkan persentase sebesar 30% dengan kriteria kurang. Sedangkan nilai *posttest* menunjukkan persentase 90% dengan kriteria sangat baik. Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan nilai

pretest dan *posttest* siswa dihitung menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}}$$

$$\langle g \rangle = \frac{90 - 30}{100 - 30}$$

$$\langle g \rangle = \frac{60}{70}$$

$$\langle g \rangle = 0,85$$

Dari hasil perhitungan tersebut, diketahui nilai N-Gain 0,85, dalam tabel kriteria N-Gain nilai tersebut termasuk kriteria tinggi. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *scrapbook* dongeng fabel dapat meningkatkan hasil belajar, sehingga efektif.

Pada penelitian yang dilakukan ini menghasilkan sebuah produk media yaitu *scrapbook* dongeng fabel untuk keterampilan membaca nyaring. Media *scrapbook* dongeng fabel yang telah dilakukan validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa telah dinyatakan sangat valid. Selain itu media *scrapbook* dongeng fabel juga dinyatakan memiliki kepraktisan untuk keterampilan membaca nyaring kelas III sekolah dasar setelah dilakukan uji coba. Penelitian ini dilakukan di SDN Kedungputri IV, Paron, Ngawi dengan subjek uji coba 10 siswa. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap pertama yaitu analisis diketahui bahwa media *scrapbook* dongeng fabel dibutuhkan dalam pembelajaran karena media ini dapat menarik perhatian siswa dalam membaca nyaring (Amalina, 2020; Asih et al., 2020; Cahyani et al., 2021). Media *scrapbook* dongeng fabel dapat membantu memenuhi kebutuhan siswa dengan meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa. Materi yang digunakan terdapat pada buku tematik tema 2 subtema 2 pembelajaran 1 kurikulum 2013 dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah dikembangkan.

Tahap selanjutnya yaitu perancangan, isi media *scrapbook* dongeng fabel meliputi dongeng yang dibuat oleh peneliti. Gambar yang digunakan disesuaikan dengan tokoh dan latar pada cerita. Gambar didesain menarik agar menarik minat siswa. Bahasa yang digunakan juga disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa.

Tahap pengembangan, pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran *scrapbook* dongeng fabel sesuai dengan desain yang sudah dibuat. Pada pembuatan media ini setelah desain dicetak maka digunting dan ditempel pada karton yang sudah sesuai ukuran,

kemudian dihias sesuai kreatifitas, lalu semua lembar dilaminating dan dijilid spiral.

Validasi media *scrapbook* dongeng fabel telah dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk menghasilkan media yang valid atau layak digunakan. Berdasarkan hasil validasi media memperoleh nilai sebesar 90%, dalam skala *likert* dinyatakan sangat valid atau layak digunakan (Sugiyono, 2018). Ahli media juga memberikan masukan terkait media *scrapbook* dongeng fabel yaitu menambahkan biodata pengembang pada halaman terakhir dan dosen penguji juga memberi saran agar memperbesar font. Selain itu, hasil validasi bahasa memperoleh nilai sebesar 82,5% dan dinyatakan sangat valid atau layak dalam skala *likert* (Sugiyono, 2018). Validasi selanjutnya yaitu validasi materi yang memperoleh nilai sebesar 90%, dalam skala *likert* dinyatakan sangat valid (Sugiyono, 2018).

Tahapan implementasi, setelah dilakukan revisi media berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli media, materi, dan bahasa, media *scrapbook* dongeng fabel akan dilakukan uji coba produk di lapangan. Uji coba produk dilakukan di SDN Kedungputri IV kelas III yang berjumlah 10 siswa. Pada tahap uji coba ini diperoleh hasil kepraktisan media *scrapbook* dongeng fabel yang dilakukan oleh guru dan siswa melalui angket.

Hasil angket guru diperoleh nilai sebesar 90% dan memperoleh saran bahwa pada media dapat ditambah satu judul dongeng lagi, sedangkan angket siswa memperoleh hasil 86,6%, sehingga keduanya termasuk kriteria sangat praktis (Sugiyono, 2018). Berdasarkan hasil angket guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* dongeng fabel untuk keterampilan membaca nyaring dinilai sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Pada proses uji coba media, siswa sangat bersemangat dan tertarik untuk melakukan pembelajaran membaca nyaring, siswa merasa senang dan tidak bosan karena media yang digunakan terdapat banyak gambar dan hiasan yang bagus. Selama pembelajaran berlangsung siswa aktif berdiskusi dengan teman sekelompok dan aktif berinteraksi dengan guru. Saat siswa praktik membaca nyaring menggunakan media *scrapbook* dongeng fabel mereka bersemangat. Siswa juga dapat menjawab pertanyaan yang ada pada LKPD.

Tahapan yang terakhir yaitu evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui bahwa media *scrapbook* dongeng fabel yang dikembangkan memiliki kualitas baik. Evaluasi yang dilakukan yaitu pada setiap tahap pengembangan, yang memperoleh saran dari ahli media, materi, dan bahasa.

Beberapa siswa mendapatkan nilai *posttest* di atas kkm, namun ada satu siswa yang mendapatkan nilai di

bawah kkm yaitu NFZ. Berdasarkan pengamatan selama pembelajaran dan informasi dari guru terkait siswa tersebut, NFZ merupakan siswa yang pemalu sehingga saat mempraktikkan membaca nyaring kurang percaya diri yang menyebabkan membaca dengan suara yang nyaring dan jelas hanya saat awal membaca saja, saat membaca juga mengulangi beberapa kata, dalam pelafalan juga terdapat beberapa kesalahan, misalnya kata “karena” dilafalkan menjadi “karna”, kata “kecantikan” dilafalkan “kecatikan”, intonasi saat membaca juga masih ada yang kurang tepat, kemudian saat membaca mimik wajah dan gerak tubuh juga tidak sesuai dengan dialog.

Penelitian yang dilakukan berjalan dengan lancar, meskipun ada salah satu siswa yang kurang maksimal dalam melakukan latihan membaca nyaring, namun beberapa siswa lainnya mampu mengikuti pembelajaran membaca nyaring menggunakan media *scrapbook* dongeng fabel dengan sangat baik, siswa dapat bekerjasama dengan kelompok dengan baik, dan siswa juga tertarik dengan media pembelajaran *scrapbook* dongeng fabel karena banyak gambar dan hiasan yang menarik perhatian siswa, sehingga siswa bersemangat saat mempraktikkan membaca nyaring.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan, karena media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar, hal ini sesuai dengan pendapat ahli Tafonao (dalam Nurfadhillah, 2021). Media *scrapbook* dongeng fabel merupakan media visual yang dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi dengan pembelajaran, seringkali awalnya siswa tidak tertarik dengan pelajaran tersebut namun setelah menggunakan media maka siswa lebih tertarik, hal ini sesuai dengan pendapat ahli Levie dan Lentz tentang fungsi atensi media visual (Kustandi & Darmawan, 2020)

PENUTUP

Simpulan

Kevalidan media *scrapbook* dongeng fabel untuk keterampilan membaca nyaring diperoleh dari hasil validasi media, materi, dan bahasa. Hasil dari masing-masing validasi termasuk kategori “sangat valid”.

Kepraktisan media *scrapbook* dongeng fabel untuk keterampilan membaca nyaring diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa. Hasil dari masing-masing angket termasuk kategori “sangat praktis”.

Keefektifan media *scrapbook* dongeng fabel untuk keterampilan membaca nyaring diperoleh dari persentase nilai *posttest* siswa dan peningkatan hasil belajar. Persentase nilai siswa termasuk kategori “sangat baik”

dan peningkatan hasil belajar termasuk kategori peningkatan “tinggi”.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan, karena media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Media *scrapbook* dongeng fabel dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran membaca nyaring, menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri baik lisan maupun tulisan, dan dapat digunakan untuk bermain peran.

Saran

Saran yang dapat diberikan terkait dengan pengembangan media *scrapbook* dongeng fabel sebagai berikut:

1. Sebelum mengembangkan media *scrapbook* dongeng fabel dalam pembelajaran hendaknya perlu adanya persiapan karena waktu yang dibutuhkan lama dalam pembuatan media.
2. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat menambah beberapa judul dongeng pada media *scrapbook* dongeng fabel.
3. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat meminimalisir hiasan-hiasan pada *scrapbook* agar siswa fokus pada teks dongeng.
4. Pemilihan gambar pada hiasan-hiasan untuk *scrapbook* agar lebih diperhatikan lagi agar siswa tidak bingung antara hiasan dan gambar pada dongeng.
5. Jika media *scrapbook* dongeng fabel digunakan secara berkelompok maka ukuran media diharapkan diperbesar agar lebih jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). pentingnya pendidikan bagi manusia. *Buana Pengabdian*, 1(1), 55.
- Amalina, A. F. (2020). pengembangan media *scrapbook* dengan penerapan pendekatan kontekstual pada muatan pelajaran ipa kelas v sekolah dasar. *Jurnal Health Sains*, 1(5), 468–478. <https://doi.org/10.46799/jsa.v1i5.90>
- Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021). pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan mendongeng siswa kelas ii sekolah dasar. *Jpgsd*, 9(6), 2670–2684.
- Arikunto, S. (2014). *prosedur penelitian, suatu pendekatan praktik* (15th ed.). rineka cipta.
- Artana, i ketut. (2017). *anak, minat baca, dan mendongeng*. 1, 26–36.
- Asih, P. K., Hawanti, S., & Wijayanti, O. (2020).

- pengembangan media pembelajaran scrapbook untuk keterampilan membaca. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 87–100. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.25404>
- Aulisia, Y. L., & Gunansyah, G. (2019). pengaruh penggunaan media scrapbook materi sumber daya alam terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran ips. *Jurnal Penelitian*, 07(01), 2549–2558. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/27013>
- Branch, robert maribe. (2009). *instructional design: the addie approach* (D. Claude, M. Weil, & paul andre Meyer (eds.); 1st ed.). springer.
- Budianti, Y., & Rostini, S. (2023). *penerapan metode demonstrasi untuk meningkatkan kemampuan membaca nyaring pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas iii di sekolah dasar*. 41–46.
- Cahyani, I. D., Nulhakim, L., & Yuliana, R. (2021). *pengembangan media pembelajaran scrapbook dongeng fabel terhadap minat literasi siswa sd*. 9(2), 337–343.
- Ciptaningrum, R. (2019). peningkatan keterampilan membaca nyaring melalui media pembelajaran piaspas kata. *Jurnal Perseda*, 2(3), 179–188.
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). pengembangan media pembelajaran scrapbook materi karangan deskripsi mata pelajaran bahasa indonesia kelas iii sekolah dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2804>
- Efiani, N., Al, Z., & Marlina, C. (2020). penggunaan media explosion box terhadap keterampilan membaca nyaring kelas ii sd negeri 69 banda aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–15.
- Garwautami, paramadita khalifa. (2020). pengembangan media story maze game dalam meningkatkan keterampilan membaca nyaring pada siswa di sekolah dasar. *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5, 135–142.
- Gereda, A. (2020). *keterampilan berbahasa indonesia menggunakan bahasa indonesia secara baik dan benar* (A. S. Pratiwi (ed.); 1st ed.). edu publisher.
- Hamdar, E., Hamsah, C., & Faqih, A. M. (2020). peningkatan keterampilan belajar bahasa indonesia tentang membaca nyaring dengan metode demonstrasi pada siswa kelas iii sd. *Journal Huriah: Jurnal Evaluasi Dan Penelitian Pendidikan*, 1(1), 28–37.
- Hijjah, N., & Bahri, S. (2022). pengembangan media pembelajaran scrapbook mata pelajaran bahasa indonesia materi cerpen di kelas v sd negeri 064970 medan denai. *Edu Global Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01, 24–32. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1153>
- Ismail, J. (2019). peningkatan kemampuan membaca nyaring melalui media cerita bergambar pada siswa kelas ii mis hi. ahmad syukur daruba kabupaten pulau morotai. *Jurnal Mitra Pendidikan(JMP Online)*, 3(1536–1552), 12.
- Khairunnisa, Singodiwongso, S., & Vioreza, N. (2019). peningkatan keterampilan membaca nyaring melalui media cerita bergambar. *Jurnal Perseda*, 2(3), 179–188.
- Kusumawati, I., Wardana, L. A., & Kasdriyanto, D. Y. (2023). *peningkatan keterampilan membaca nyaring siswa dengan penggunaan media kartu kata mata pelajaran bahasa indonesia kelas ii sdn sukabumi 1*. 2(1), 126–132.
- Linda, W. (2018). keterampilan membaca nyaring teks perangkat upacara menggunakan metode demonstrasi siswa kelas vii mtsn payakumbuh. *MENARA Ilmu*, XII(11), 159–169.
- Lisnawati, E., & Hendratno. (2019). pengaruh pembelajaran bermedia komik cerita rakyat terhadap keterampilan mendongeng siswa kelas iv sdn margorejo 1 / 403 surabaya. *Jpgsd*, 07.
- Masitrah, Husin, M., & Fitriani, S. (2022). kemampuan membaca nyaring siswa kelas ii sd negeri 11 banda aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research*, 7(4), 176–180.
- Mayasari, R. (2018). pengaruh penggunaan media kartu kalimat sederhana terhadap keterampilan membaca nyaring siswa kelas iii di sdn i peteluan indah tahun pelajaran 2017/2018. *Energies*, 6(1), 1–8. <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1120700020921110%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.reuma.2018.06.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.arth.2018.03.044%0Ahttps://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1063458420300078?token=C039B8B13922A2079230DC9AF11A333E295FCD8>
- Muktadir, A., Wardhani, P. A., & Arif, A. (2020). media scrapbook dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar kota bengkulu. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(02), 146–156.
- Purwati, G., Lyesmaya, D., & Nurashiah, I. (2019). peningkatan keterampilan membaca nyaring melalui media cerita bergambar di kelas rendah. *Jurnal Perseda*, 2(3), 179–188.
- Riduwan, & Akdon. (2013). *rumus dan data dalam analisis statistika*. alfabeta.
- Sari, I. P., Yuliantini, N., & Tarmizi, P. (2020). pengaruh penggunaan media scrapbook terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas iv sd gugus x kota bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(3), 1–8. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/juridikdasunib/article/view/14563>