



**PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* PADA MATA
PELAJARAN TEMATIK KELAS 3 TEMA 1 SUBTEMA 3
PERTUMBUHAN HEWAN DI SD ISLAM BAITUT TAQWA**

SKRIPSI

OLEH:

FARAH FATIMATUZ ZAHROH

21801013091



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS AGAMA ISLAM

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYYAH

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK PADA MATA
PELAJARAN TEMATIK KELAS 3 TEMA 1 SUBTEMA 3
PERTUMBUHAN HEWAN DI SD ISLAM BAITUT TAQWA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah**

Oleh :

Farah Fatimatuz Zahroh

21801013091



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYYAH
2022**

Abstrak

Zahroh, Farah Fatimatuz. 2022. *Pengembangan Media Scrapbook Pada Mata*

Pelajaran Tematik Kelas 3 Tema 1 Subtema 3 Pertumbuhan Hewan di SD Islam Baitut Taqwa. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang, Pembimbing 1 : Dr. Mohammad Afifulloh, S.Ag., M.Pd. Pembimbing 2 : Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.PdI

Kata Kunci : Media pembelajaran, pengembangan, *scrapbook*

Penelitian dan pengembangan atau biasa disebut juga dengan penelitian (*R&D*) menurut Saputro (2021) penelitian pengembangan (Research and Development) / (*R&D*) adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut. Pada pengembangan ini peneliti membuat produk media *scrapbook* pada mata pelajaran tematik kelas 3 tema 1 pertumbuhan hewan yang berisi tentang materi daur hidup hewan yang dimulai dari pertumbuhan ayam, pertumbuhan kucing, pertumbuhan kupu-kupu, pertumbuhan katak, pertumbuhan ikan, dan pertumbuhan nyamuk.

Pembelajaran tematik subtema pertumbuhan hewan di kelas 3 SD Islam Baitut Taqwa berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas 3 SD Islam Baitut Taqwa pada tanggal 12 November 2022 dalam proses pembelajaran guru jarang sekali menggunakan media pada pelajaran tematik dan sering kali menggunakan media yang disediakan oleh sekolah seperti buku LKS siswa dan guru, sehingga pada saat proses pembelajaran siswa cepat merasa bosan dan materi yang disampaikan oleh guru kurang menarik perhatian siswa karena guru tidak menggunakan media yang cukup menarik.

Anak-anak ketika proses pembelajaran tematik subtema pertumbuhan hewan berlangsung sering kali kurang memahami materi yang ada di buku bisa dilihat ketika proses mengerjakan soal latihan banyak dari sebagian anak yang masih keliru ketika mengerjakan soal. Oleh karena itu guru kelas 3 SD Islam Baitut Taqwa menyarankan menggunakan materi pertumbuhan hewan yang digunakan dalam proses pembuatan produk pengembangan media *scrapbook*.

Peneliti menggunakan produk media *scrapbook* sebagai produk yang dikembangkan dikarenakan penggunaan media *scrapbook* yang mudah dioperasikan oleh siswa kelas 3 SD Islam Baitut Taqwa.

Hal ini dapat dilihat dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan meneliti tentang media *scrapbook*. Menurut Sari (2020) dengan hasil penelitian ini penggunaan media *scrapbook* dalam pembelajaran sangat layak digunakan. Menurut Asmaritha (2021) pada penelitian ini penggunaan media *scrapbook* berpengaruh pada minat dan ketrampilan berpikir siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada jenjang kelas, tema dan subtema.



Abstract

Zahroh, Farah Fatimatuz. 2022. Scrapbook Media Development on Eyes

Thematic Lessons for Grade 3 Theme 1 Sub-theme 3 Animal Growth at Baitut Taqwa Islamic Elementary School. Thesis, Education Study Program for Madrasah Ibtidaiyah Teachers, Faculty of Islamic Religion, Islamic University of Malang, Advisor 1: Dr. Mohammad Afifulloh, S.Ag., M.Pd. Advisor 2: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.PdI

Keywords: learning media, development, scrapbook

Research and development or commonly referred to as research (R&D) according to Saputro (2021) research and development (R&D) is a research method that produces a product in a particular area of expertise, followed by certain by-products and has the effectiveness of a the product. In this development, the researchers made a scrapbook media product for the thematic subjects of grade 3, theme 1, animal growth, which contains material on the animal life cycle, starting from the growth of chickens, the growth of cats, the growth of butterflies, the growth of frogs, the growth of fish, and the growth of mosquitoes.

Thematic learning of the sub-theme of animal growth in grade 3 SD Islam Baitut Taqwa based on the results of interviews conducted by researchers with grade 3 teachers at SD Islam Baitut Taqwa on November 12, 20221 in the learning process teachers rarely use media in thematic lessons and often use the media provided by schools such as student and teacher worksheets, so that during the learning process students quickly feel bored and the material presented by the teacher does not attract students' attention because the teacher does not use interesting media.

Children when the thematic learning process for the sub-theme of animal growth takes place often do not understand the material in the book, it can be seen when the process of working on the practice questions, many of the children still make mistakes when working on the questions. Therefore, the 3rd grade teacher of Baitut Taqwa Islamic Elementary School suggested using animal growth materials used in the process of making scrapbook media development products.

Researchers use scrapbook media products as products developed due to the use of scrapbook media that is easy to operate by 3rd grade students of Baitut Taqwa Islamic Elementary School.

This can be seen from several relevant previous studies and research on scrapbook media. According to Sari (2020) with the results of this study the use of scrapbook media in learning is very feasible to use. According to Asmaritha (2021) in this study the use of scrapbook media affects students' interest and thinking skills. The difference between this research and previous research lies in the class level, theme and sub-theme.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan salah satu cara buat mempertinggi kualitas sumber daya manusia, dengan adanya proses belajar manusia akan menambah wawasan serta mengembangkan potensi yang dimilikinya . Belajar sendiri mempunyai keterkaitan yang sangat erat dengan pembelajaran karena suatu proses belajar bisa didapatkan dari pembelajaran yang bermakna dan menyampaikan pengalaman eksklusif pada siswa. “pembelajaran dapat di definisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik yang direncanakan atau di design, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien” (kokom, 2017)

Pembelajaran tematik subtema pertumbuhan hewan di kelas 3 SD islam Baitut Taqwa berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas 3 SD Islam Baitut Taqwa (12 november 2021) dalam proses pembelajaran guru jarang sekali menggunakan media pada pelajaran tematik dan sering kali menggunakan media yang disediakan di sekolah seperti buku LKS siswa dan guru, sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung siswa pun merasa bosan dan materi yang di sampaikan oleh guru kurang menarik perhatian siswa karena guru tidak menggunakan media yang cukup menarik.

Anak-anak ketika proses pembelajaran tematik subtema pertumbuhan hewan berlangsung sering kali kurang memahami materi yang ada di buku bisa

dilihat ketika proses mengerjakan soal latihan banyak dari sebagian anak yang masih keliru ketika mengerjakan soal. Oleh karena itu, guru kelas 3 SD Islam Baitut Taqwa menyarankan menggunakan materi pertumbuhan hewan yang digunakan dalam proses pembuatan produk pengembangan *scrapbook*.

Saputro (2021) penelitian pengembangan (Research and Development) / (R&D) adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut. Pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran tematik kelas 3 tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup subtema 3 pertumbuhan hewan berisi tentang materi pertumbuhan hewan atau daur hidup hewan di mulai dari materi pertumbuhan ayam sampai dengan pertumbuhan nyamuk, pada media ini dilengkapi dengan gambar proses pertumbuhan hewan ayam mulai dari telur sampai menjadi ayam, pertumbuhan ikan dari telur sampai menjadi ikan dewasa, pertumbuhan kupu kupu di mulai dari telur kupu-kupu sampai menjadi kupu kupu.

Media mempunyai peranan penting dalam pembelajaran di kelas. Seperti yang di ungkapkan oleh Arsyad (2011) “Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya” .

Peneliti menggunakan media *scrapbook* sebagai produk yang dikembangkan dikarenakan penggunaan media *scrapbook* yang mudah di

operasikan oleh siswa kelas 3 SD Islam Baitut Taqwa ketika proses pembelajaran, media *scrapbook* ini juga bisa disebut dengan buku tempel yang isinya berisi tentang foto atau gambar yang ditempel sesuai dengan isi materi mata pelajaran tematik tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup subtema 3 pertumbuhan hewan.

Penelitian adalah suatu upaya sistematis dalam menemukan, menganalisis, dan menafsirkan bukti-bukti empiris untuk memahami gejala atau menemukan jawaban terhadap suatu permasalahan yang terkait dengan gejala itu (Ali Muhammad, 1993)

Berdasarkan hasil analisis Tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup Subtema 3 pertumbuhan hewan membutuhkan media penunjang. Media berupa gambar proses pertumbuhan hewan di antara lain ada pertumbuhan ayam, pertumbuhan kucing, pertumbuhan ikan, pertumbuhan kupu kupu, pertumbuhan katak, dan pertumbuhan nyamuk serta materi tentang menghargai perbedaan .

Hal ini dapat dilihat dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan meneliti tentang media *scrapbook*. Menurut Sari (2020) dengan hasil penelitian ini penggunaan media *scrapbook* dalam pembelajaran sangat layak digunakan. Menurut Asmaritha (2021) pada penelitian ini penggunaan media *scrapbook* berpengaruh pada minat belajar dan ketrampilan berpikir siswa .

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada jenjang kelas, tema dan subtema. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian dan

pengembangan media dengan judul “ **Pengembangan Media *Scrapbook* Pada mata pelajaran tematik kelas 3 Tema 1 Subtema 3 Pertumbuhan Hewan di SD Islam Baitut Taqwa** ”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah yang di bahas pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran tematik kelas 3 subtema 3 pertumbuhan hewan di SD Islam Baitut Taqwa ?
2. Bagaimana kelayakan media *scrapbook* pada mata pelajaran tematik kelas 3 subtema 3 pertumbuhan hewan di SD Islam Baitut Taqwa ?

C. Tujuan Pengembangan Proyek

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, tujuan pengembangan proyek ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui produk media berupa *scrapbook* yang valid menurut para ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna (guru) pada mata pelajaran tematik kelas 3 subtema 3 pertumbuhan hewan di SD Islam Baitut Taqwa
2. Menghasilkan produk yang layak digunakan dalam pembelajaran berupa media *scrapbook* yang menarik bagi siswa berdasarkan tujuan pembelajaran .

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah media penunjang pembelajaran *scrapbook* tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup subtema 3 pertumbuhan hewan. Bahan yang

digunakan yaitu kertas background sebagai alas dengan hiasan, double tape busa, pensil warna dan kertas linen agar lebih tebal dan kaku kemudian di lem menggunakan lem kertas yang akan memuat foto / gambar dengan hiasan dekoratif yang menarik yang sesuai dengan tema. Ukuran media *scrapbook* ini adalah 30 cm x 21 cm yang berisikan 6 lembar dengan cover pengembangan media *scrapbook* kelas 3 tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan dengan berisikan foto / gambar beserta teks deskriptis dan hiasan yang dekoratif yang akan dipadukan dengan pembelajaran pada subtema 3 pertumbuhan hewan.

1. Pembelajaran 1 membahas materi tentang proses perkembangan dan pertumbuhan ayam.
2. Pembelajaran 2 membahas materi tentang pertumbuhan dan perkembangan kucing.
3. Pembelajaran 3 membahas tentang materi pertumbuhan ikan.
4. Pembelajaran 4 membahas materi tentang proses tahapan pertumbuhan kupu-kupu.
5. Pembelajaran 5 membahas materi tentang proses tahapan pertumbuhan dan perkembangan katak.
6. Pembelajaran 6 membahas materi tentang proses tahapan pertumbuhan dan perkembangan nyamuk.

E. Pentingnya Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Dengan adanya media *scrapbook* ini dapat menyalurkan ilmu yang telah di peroleh sewaktu menempuh program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah menambah wawasan dan pengalaman baru dalam dunia pendidikan

2. Bagi siswa

Dengan adanya media *scrapbook* ini siswa terbantu dalam memahami materi dari pembelajaran mengenai subtema pertumbuhan hewan

3. Bagi Guru

Dengan adanya media *scrapbook* memudahkan guru untuk menyampaikan isi materi pembelajaran

4. Bagi sekolah

Dengan adanya media *scrapbook* ini dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar.

5. Bagi peneliti lain

Dengan adanya penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan dan referensi apabila melakukan penelitian pengembangan tentang media lebih lanjut.

6. Bagi lembaga

Dengan adanya penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai peningkatan akreditasi lembaga

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan media *scrapbook* tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan kelas III SDI Baitut Taqwa. Peneliti memiliki asumsi sebagai berikut.

1. Media pengembangan *scrapbook* digunakan untuk membantu siswa dalam dalam memahami isi materi pada subtema 3 pertumbuhan hewan yang diharapkan dapat tercapai sesuai tujuan pembelajaran

2. Isi materi pembelajaran yang ada pada subtema pertumbuhan hewan yang disampaikan secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa.
3. Membantu guru dalam pembelajaran dan memberikan referensi dalam penggunaan media.

Produk pengembangan media *scrapbook* tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan kelas III SD Islam Baitut Taqwa . Peneliti memiliki keterbatasan masalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media *scrapbook* ini dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran pada tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan.
2. Media *scrapbook* ini digunakan sebagai media penunjang pembelajaran 1,2,3,4,5, dan 6 pada subtema 3 pertumbuhan hewan.
3. Media *scrapbook* ini akan di buat sebanyak 6 buah mengingat keterbatasan waktu dan proses pembuatannya.

G. Definisi Operasional

1. Pengembangan media dalam penelitian ini adalah mengembangkan dan memproduksi media berupa *scrapbook* yang dapat menunjang pembelajaran pada tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan .
2. Media merupakan suatu alat yang digunakan guru untuk membantu menyampaikan isi dari suatu materi pembelajaran yang berbentuk buku album dengan berbagai macam gambar / foto yang di tempel beserta penjelasannya.
3. *Sceapbook* adalah buku tempel yang berbentuk album atau buku yang berisi gambar / foto yang memuat deskripsi dan penjabaran dari foto / gambar dengan hiasan yang menarik dan mudah dipahami.

H. Sistematika Penulisan

Penelitian ini menggunakan sistematika outline skripsi penelitian pengembangan *R & D* ini yaitu sebagai berikut :

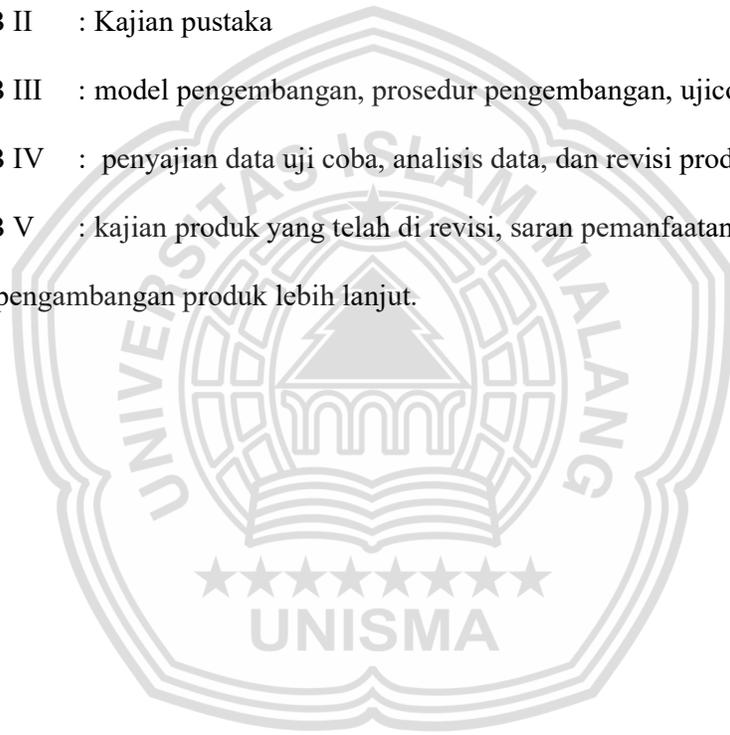
BAB 1 : Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan proyek, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya pengembangan, Asumsi dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

BAB II : Kajian pustaka

BAB III : model pengembangan, prosedur pengembangan, ujicoba produk

BAB IV : penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk

BAB V : kajian produk yang telah di revisi, saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.



BAB V KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang telah direvisi

Hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan berupa media *scrapbook* pada kelas 3 di SD Islam Baitut Taqwa. Media *scrapbook* ini telah sesuai dengan materi subtema pertumbuhan hewan. Media *scrapbook* yang dibuat dan dikembangkan ini harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang terdapat pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Menurut Sumanto (2010) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran dapat berupa gambar, bagan, model, film, video, computer dan sebagainya.

Kesimpulan dari kajian produk yang telah direvisi dan hasil dari validasi, maka dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* layak digunakan saat pembelajaran. Namun, media jika tidak layak dipergunakan oleh pembelajar bisa dilihat dari beberapa pointmen seperti yang dikatakan Ardhana (1997) dan Degeng (1999), belum optimalnya kegiatan pembelajaran yang terjadi dikarenakan (1) pembelajar kurang mampu menyelenggarakan proses pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan perkembangan dibidang teknologi pembelajaran, (2) pembelajar keliru dalam memandang proses pembelajaran, (3) pembelajar menggunakan konsep-konsep pembelajaran yang tidak relevan dengan perkembangan teknologi pembelajaran. Hal ini dapat diperkuat dengan hasil penelitian dan pengembangan media *scrapbook*.

1. Pengembangan media *scrapbook* pada mata pelajaran tematik kelas 3 subtema 3 pertumbuhan hewan di SD Islam Baitut Taqwa mendapatkan hasil yang memuaskan dari pihak siswa-siswinya yang begitu antusias ketika melihat gambar-gambar dan pada saat penggunaan pada media *scrapbook*. Selain itu nilai yang didapatkan siswa pada saat *pre-test* dan *post-test* juga mengalami kenaikan sehingga penggunaan media *scrapbook* berpengaruh pada saat pembelajaran berlangsung.
2. Presentase hasil dari ahli media 62% dari hasil tersebut media kurang layak dan kurang efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Presentase data dari ahli materi mendapatkan hasil 91% dari hasil tersebut media layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran namun menurut ahli materi media masih perlu diadakannya revisi kecil. Presentase hasil dari ahli pengguna (Guru) 97% maka media *scrapbook* layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Presentase hasil dari angket siswa mendapat skor 429 dari skor maksimal 440 jika persentasekan mendapatkan hasil 97,5%. Presentase dari hasil uji coba perseorangan dari skala maksimal 120 poin media *scrapbook* mendapatkan 118 poin apabila dipersentasekan mendapatkan 98% dari persentase tersebut media layak dipergunakan dalam pembelajaran tanpa revisi. Presentase hasil uji *pre-test* dan *post-test* mendapatkan skor rata-rata nilai 42 sedangkan pada saat *post-test* mendapatkan nilai rata-rata 89 dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* dapat dan layak digunakan sebagai media penunjang proses pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan analisis dan hasil revisi media *scrapbook* subtema pertumbuhan hewan, berikut ini merupakan saran-saran pemanfaatan yang

diajukan oleh peneliti. Guru diharapkan mendampingi siswa pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan media *scrapbook*. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi ketika siswa tidak faham dengan materi.

2. Saran Diseminasi

Diseminasi yaitu kegiatan untuk menyebarkan hasil. Diseminasi produk ditujukan untuk guru dan sekolah lain agar dapat memanfaatkan media *scrapbook* subtema pertumbuhan hewan dengan baik. Sebelum media *scrapbook* disebarluaskan sebaiknya media di cek terlebih dahulu dari segi materi, gambar, dan teks yang terdapat pada media *scrapbook*.

3. Saran pengembangan lebih lanjut

Produk media *scrapbook* subtema pertumbuhan hewan ini masih memiliki banyak kekurangan dalam pembuatan dan penggunaannya, oleh karena itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut agar produk media *scrapbook* lebih sempurna dan layak digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran.

Pengembangan lebih lanjut ini terkait bahan pembelajaran media *scrapbook* dapat dilakukan sebagai berikut:

- a. Pengembangan dapat dilakukan pada pembelajaran subtema 1, 2, 4 pada tema perkembangan dan pertumbuhan makhluk hidup.
- b. Pada saat kegiatan pembelajaran siswa dapat diperbanyak dengan penggunaan media *scrapbook*.

DAFTAR RUJUKAN

- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung. PT. Remaja
Roda Karya
- Sumanto. 2010. *Media Pembelajaran di sekolah dasar*. Malang: Universitas
Negeri Malang.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers cetakan ke-17.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Malawi Ibadulloh, Kadarwati Ani. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan
Aplikasi)*. Magetan: Ae Media Grafika
- Akbar, Sa'dun dkk. 2015. *Pembelajaran Tematik*. Malang: Universitas Negeri
Malang.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:
Alfabeta
- Tahapan penelitian pengembangan (*resaearch & development*) dengan
menggunakan model ADDIE (Sumber: [gambar model addie - Bing images](#))
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja
Rosda Karya cetakan ke-2
- Sugianti, Hari Rayanto Y. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan
R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research
Institute
- Winarni, E.W (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif
Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research And Development (R&D)*.
Jakarta: Bumi Aksara
- Pakpahan A.F dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita
Menulis Malawi Ibadulloh, Kadarwati Ani. (2017). *Pembelajaran Tematik
(Konsep dan Aplikasi)*. Magetan: Ae Media Grafika
- Sari, D.F. (2020). *Pengembangan Media Scrapbook Pada Mata Pelajaran Tematik
Kelas V di MIS Mutiara Insan Palangka Raya*. Palangka Raya: Jurusan
Tarbiyah PGMI.

Asmaritha, Yoshelia. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook*

Mata Pelajaran IPA Materi Pokok Daur Hidup Hewan Subtema 2 Siswa Kelas IV SD Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa.. Yogyakarta: Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Wibiantoro Ridwan, dkk (2021). *Perancangan Media Inovasi Berbasis Kearifan Budaya Lokal di SD*. Kediri: Srikandi Kreatif Nusantara

Saputro, Budiyo. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Lamongan: Academia Publication.

