

PENGEMBANGAN MEDIA *LAP BOOK* “PERANA” (PETA FLORA DAN FAUNA) PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 28 GEDONG TATAAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Adinda Sari¹, Ambyah Harjanto², Yulita Dwi Lestari³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: adiindasari100401@gmail.com¹, cambyasoul@gmail.com²,
dwilestariyulita@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pembelajaran yang ada kurang bervariasi dan juga minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran menjadi rendah dan berakibat pada hasil belajar yang rendah pula. Karena nya diperlukan adanya strategi dan juga metode pengajaran yang menarik agar siswa dapat memahami dengan baik terkait dengan materi yang dipelajari dengan cara yang menarik sehingga mereka mengingat dan mendapatkan pemahaman yang optimal terkait dengan materi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) serta peneliti menggunakan ADDIE sebagai model penelitian. Model ini memiliki 5 tahapan yang harus dilakukan dalam rangka mencapai produk pengembangan media yang berhasil diantaranya adalah : yaitu (1) Analisis (*analyze*), (2) Perancangan (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*implementation*), dan (5) Evaluasi (*evaluation*). Peneliti mengembangkan sebuah produk Media Pembelajaran *Lap Book* Peta Flora dan Fauna Pada Mata Pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 28 Gedong Tataan. Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan didapatkan nilai hasil validasi dari 3 orang validator yang masing-masing adalah validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Untuk penilaian ahli media diperoleh nilai 100% yang mana nilai ini termasuk dalam kategori “sangat layak” untuk diuji coba lapangan, selanjutnya nilai yang diperoleh dari validator ahli materi yakni sebesar 75% dimana nilai tersebut termasuk dalam kategori “Layak”, penilaian yang terakhir dilakukan oleh validator ahli bahasa validator memberikan nilai pada bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini ialah sebesar 82,5% yang mana nilai ini masuk kedalam kategori “Sangat Layak” untuk diuji cobakan. Selanjutnya untuk hasil uji coba lapangan sendiri diperoleh nilai sebagai berikut untuk respon pendidik diperoleh nilai sebesar 89% dengan kategori “Sangat Layak”, lalu untuk perolehan nilai dari hasil uji coba kelompok kecil adalah sebesar 93% nilai ini termasuk kedalam kategori “Sangat Menarik”, terakhir untuk hasil uji lapangan media yang peneliti kembangkan ini memperoleh nilai sebesar 90,9% yang mana nilai tersebut juga termasuk kedalam kategori “Sangat Menarik”. Berdasarkan hasil perolehan nilai dari ketiga validator dan juga perolehan nilai dari hasil uji coba lapangan yang didapatkan media *Lap Book* ini dapat disimpulkan bahwa media ini sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan, selain itu media *Lap Book* ini juga membuat siswa tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Penelitian & Pengembangan, *Lap Book* , Media Pembelajaran, Flora dan Fauna

Abstract: This research is motivated by the problem that existing learning is less varied and also students' interest and motivation in learning is low and this results in low learning outcomes. Because it requires strategies and interesting teaching methods so that students can understand well the material being studied in an interesting way so that they remember and gain optimal understanding regarding the material. This research uses the R&D (*Research and Development*) method and researchers use ADDIE as a research model. This model has 5 stages that must be carried out in order to achieve a successful media development product, including: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation), and (5) Evaluation. Researchers developed a Learning Media product, *Lap Book*, Flora and Fauna Maps for Social Sciences Subjects for fifth grade students at SD Negeri 28 Gedong Tataan. From the results of

the research that the researchers have carried out, validation results were obtained from 3 validators, each of whom is a validation media expert, material expert and language expert. For the media expert assessment, a score of 100% was obtained, which is included in the "very feasible" category for field testing, then the score obtained from the material expert validator was 75%, where the score was included in the "Fine" category, the final assessment was carried out by the language expert validator, the validator gave a score for the language used in this learning media of 82.5%, which is a score that falls into the "Very Eligible" category for testing. Furthermore, for the results of the field trials themselves, the following scores were obtained. For the educators' responses, a score of 89% was obtained in the "Very Appropriate" category, then the score obtained from the results of the small group trials was 93%, this score was included in the "Very Interesting" category. Finally, the results of the field test for the media that the researchers developed obtained a score of 90.9%, which is also included in the "Very Interesting" category. Based on the results of obtaining scores from the three validators and also obtaining scores from the results of field trials obtained by this Lap Book media, it can be concluded that this media is very feasible and effective to use as a learning media in the learning process carried out, besides that this Lap Book media also makes students interested and enthusiastic in the learning process.

Keywords: *Research & Development, Lap Book, Learning Media, Flora and Fauna*

PENDAHULUAN

Pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) dari pengirim dalam hal ini guru ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, minat, motivasi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran tercapai dengan sempurna. Tujuan dari penelitian pengembangan yaitu untuk menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu akibat dari produk tersebut. (Kustandi, C., & Darmawan, D. 2020).

Pengembangan media pembelajaran sangat penting untuk membentuk efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Kegiatan pengembangan media pembelajaran secara umum harus melalui tiga langkah besar, yaitu: kegiatan perencanaan, produksi dan penilaian.

Media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional

dilingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Arsyad, 2015:24).

Sedangkan menurut (Sadiman, 2005 : 7) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

Media merupakan alat atau segala bentuk saluran sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim (pendidik atau pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik) yang bertujuan memberikan rangsangan kepada peserta didik dan menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rosyid, dkk, 2019: 6).

Dari beberapa pendapat para ahli yang diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran yang nantinya dapat tercipta kondisi pembelajaran kondusif

sehingga peserta mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Media pembelajaran juga memiliki fungsi dalam mengakomodasi siswa yang lemah dalam memahami materi disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. Penggunaan media pembelajaran juga berperan dalam mengurangi verbalisme, yang seringkali mengakibatkan peserta didik mengetahui banyak kata tanpa mengetahui makna ataupun arti dari kata yang telah disebutkan (Haryono, 2015 : 48).

Berikut beberapa manfaat media menurut Nurseto (2011) :

- 1) Dapat menumbuhkan motivasi belajar para siswa karena materi yang disampaikan dapat lebih menarik perhatian mereka.
- 2) Penguasaan materi menjadi lebih baik karena memungkinkan bahan pengajaran disampaikan dengan berbagai media yang dapat diakses secara berulang-ulang oleh siswa.
- 3) Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak hanya menggunakan kata-kata verbal saja.
- 4) Siswa menjadi lebih aktif, karena dengan media pembelajaran yang baik dapat memahami siswa menjadi aktif, dan berpartisipasi, dan juga berinteraksi dengan media pembelajaran yang digunakan.

Menurut Rudy Bretz dalam Mahmud 2012, mengklasifikasikan media berdasarkan unsur pokoknya yaitu suara, visual (berupa gambar, garis, dan simbol), dan gerak. Di samping itu juga, Bretz membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*). Dengan demikian, media menurut taksonomi Bretz dikelompokkan menjadi 8 kategori :

- 1) Media audio visual gerak, adalah media yang lengkap dibandingkan media yang lain karena

mengkombinasikan tiga unsur yaitu audio atau suara, visual atau gambar, dan gerak.

- 2) Media audio visual diam, adalah media yang memiliki kemampuan audio-visual tanpa gerak.
- 3) Media audio semi gerak, adalah media yang menampilkan suara yang disertai dengan gerakan titik secara linear dan tidak dapat menampilkan gambar nyata secara utuh.
- 4) Media visual gerak, adalah media dengan menggunakan kemampuan visual dengan gerakan tanpa menggunakan suara.
- 5) Media visual diam, adalah media yang memiliki kemampuan dalam menyampaikan informasi secara visual tetapi tidak dapat menampilkan suara atau gerak.
- 6) Media semi gerak
- 7) Media audio, adalah media yang hanya menggunakan suara saja. Dan,
- 8) Media cetak, adalah media yang mampu menampilkan informasi berupa huruf dan simbol verbal tertentu.

Selanjutnya berikut pengertian media *Lap Book* menurut Lanley (Rahmi 2018:52) *Lap Book* adalah portofolio sederhana atau koleksi buku mini dan bahan kertas lipat yang menyediakan ruang interaktif untuk gambar, cerita, garis waktu, grafik, diagram, karya tulis dari topik apapun dan ditampilkan serta dikreasikan secara kreatif dalam folder karton berukuran standar berwarna. Media *Lap Book* ialah media visual yang dirancang dengan tujuan memberikan pembelajaran yang menyenangkan. Media *Lap Book* digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran IPS dengan bermacam gaya- gaya yang didesain dengan semenarik mungkin yang berbentuk seperti lembaran buku catatan yang didalamnya terdapat bagian-bagian serta kejutan dengan permainan kecil yang berisi materi dan akan mengarahkan perhatian siswa menjadi

terfokus kepada materi yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berikut beberapa manfaat dari media *Lap Book* menurut (Rahmi, 2018:55) diantaranya :

- 1) Cocok untuk semua umur
- 2) Dapat mencakup banyak subjek
- 3) Visual yang menarik
- 4) Interaktif, proyek langsung
- 5) Dapat didasarkan pada topik apapun
- 6) Bisa sesederhana folder file dasar dengan berbagai informasi yang terpaku.
- 7) Bahan yang diperlukan mudah ditemukan di toko peralatan kantor
- 8) Dapat dihias dan dikreasikan dengan hiasan yang mudah didapatkan
- 9) Siswa diarahkan, jadi anak-anak jadi bersemangat untuk memamerkan karyanya
- 10) Portofolio yang dapat disimpan untuk catatan siswa
- 11) Banyak produk pra-paket atau pra-rencana tersedia secara online.

Media *Lap Book* sebagai media visual, terdapat empat fungsi media pembelajaran media visual menurut (Antosa dkk, 2019:284) , yaitu:

- 1) Fungsi perhatian
- 2) Fungsi afektif,
- 3) Fungsi kognitif dan
- 4) Fungsi kompensasi

Penggunaan media pembelajaran juga berperan dalam mengurangi verbalisme, yang seringkali mengakibatkan peserta didik mengetahui banyak kata tanpa mengetahui makna ataupun arti dari kata yang telah disebutkan (Haryono, 2015 : 48).

Penggunaan suatu media dalam melaksanakan pembelajaran akan membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran. Hal tersebut bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran dikelas merupakan faktor terpenting dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena media dapat mendukung dalam mengembangkan ilmu

pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik (Audie, 2019:588).

Dari uraian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran antara lain dapat mengatasi permasalahan keterbatasan penyampaian materi yang dilakukan guru terhadap siswa serta media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar. Dengan adanya media pembelajaran, tujuan dari pembelajaran akan mudah untuk dicapai.

Berbeda dengan kenyataan dilapangan dimana berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan di SD Negeri 28 Gedong Tataan yang menyatakan bahwa sebagian besar proses pembelajaran dilaksanakan hanya bersumber dari buku yang disediakan oleh sekolah. Oleh karenanya pembelajaran yang ada kurang bervariasi dan juga minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran menjadi rendah dan berakibat pada hasil belajar yang rendah pula. sedangkan dalam pembelajaran IPS sendiri yang dimana banyak materi-materi yang disajikan dalam bentuk teoritis yang dimana membuat siswa sulit memahami, karena nya diperlukan adanya strategi dan juga metode pengajaran yang menarik agar siswa dapat memahami dengan baik terkait dengan materi yang dipelajari dengan cara yang menarik sehingga mereka mengingat dan mendapatkan pemahaman yang optimal terkait dengan materi tersebut.

Atas dasar tersebutlah maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan topik bahasan Pengembangan Media *Lap Book* "PERANA" (Peta Flora dan Fauna) Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri 28 Gedong Tataan agar terlaksananya proses belajar yang dapat memotivasi, dan juga proses pembelajaran yang terlaksana menjadi suasana yang bermakna dan menyenangkan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan. Penelitian dan pengembangan ini sering dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Pada penelitian ini, penulis memilih metode ADDIE yang merupakan model desain pembelajaran sistematis dan sederhana.

Model ADDIE yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Romiszowski (dalam I Made Teguh, dkk, 2015: 209) mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan yang sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual, dan materi pembelajaran berbasis komputer.

Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Penelitian dan pengembangan bertujuan menghasilkan produk maka sangat jelas produk ini adalah objek yang diteliti pada proses awal penelitian sampai akhir, sedangkan jika dilakukan uji coba dalam kelas peserta didik, maka peserta didik adalah subjek penelitian (pelaku) Isniatun (2015: 1-2).

Pada penelitian ini, penulis mengumpulkan data penelitian sebagai penunjang agar hasil yang didapatkan lebih akurat dengan data yang terkumpul. Adapun beberapa teknik yang dilakukan penulis adalah observasi, wawancara,

angket, dokumentasi. Adapun hasil angket validasi dihitung menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Angka Presentase Data Angket

F = Jumlah Skor yang Diperoleh

N = Jumlah Skor Maksimal

Hasil dari skor penilaian setiap validator digunakan sebagai kevalidan dan kelayakan produk yang dikembangkan yaitu pengembangan media *Lap Book* Peta Flora dan Fauna. Berikut ini kriteria kelayakan yang digunakan:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Pilihan Jawaban	Interval
Sangat Tidak Layak	<26%
Tidak Layak	26%-50%
Layak	51%-75%
Sangat Layak	76%-100%

(Sumber: Riduwan 2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

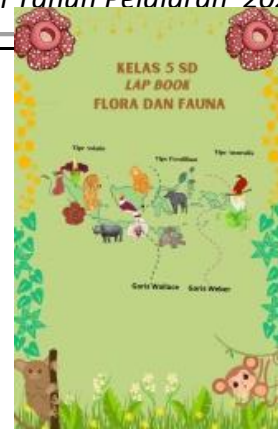
Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan sebuah produk media *Lap Book* Peta Flora dan Fauna Pada Mata Pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 28 Gedong Tataan, yang telah melalui 5 tahapan yaitu diantaranya : yaitu (1) Analisis, (2) Perancangan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Sebelumnya peneliti merancang dan mendesain media *Lap Book* ini dengan Bantuan aplikasi canva , sedangkan untuk bahan dasar dari media ini peneliti memilih bahan dasar kayu triplex dan stiker berbahan kertas vinyl. Penelitian dilakukan atas dasar temuan peneliti terkait dengan proses pembelajaran yang terlaksana di sekolah tujuan yang mana sebagian besar proses pembelajaran dilaksanakan hanya bersumber dari buku yang disediakan oleh sekolah. Oleh karenanya pembelajaran yang ada kurang

bervariasi dan juga minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran menjadi rendah. Dari serangkaian kegiatan pengembangan dan penelitian yang telah peneliti lakukan tersebut didapatkanlah nilai hasil validasi dari 3 orang validator yang masing-masing adalah validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

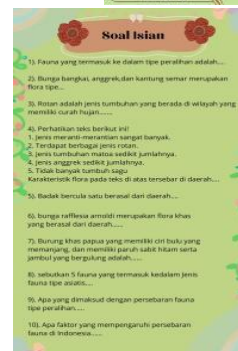
Untuk penilaian ahli media diperoleh nilai 100% yang mana nilai ini termasuk dalam kategori "sangat layak" untuk diuji coba lapangan, selanjutnya nilai yang diperoleh dari validator ahli materi yakni sebesar 75% dimana nilai tersebut termasuk dalam kategori "Layak", penilaian yang terakhir dilakukan oleh validator ahli bahasa validator memberikan nilai pada bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini ialah sebesar 82,5% yang mana nilai ini masuk kedalam kategori "Sangat Layak" untuk diuji cobakan. Selanjutnya untuk hasil uji coba lapangan sendiri diperoleh nilai sebagai berikut untuk respon pendidik diperoleh nilai sebesar 89% dengan kategori "Sangat Layak", lalu untuk perolehan nilai dari hasil uji coba kelompok kecil adalah sebesar 93% nilai ini termasuk kedalam kategori "Sangat Menarik", terakhir untuk hasil uji lapangan media yang peneliti kembangkan ini memperoleh nilai sebesar 91% yang mana nilai tersebut juga termasuk kedalam kategori "Sangat Menarik".

Dari seluruh perolehan nilai tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media *Lap Book* Peta Flora dan Fauna ini sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan, selain itu media *Lap Book* ini juga membuat siswa tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran.

Berikut adalah desain media *Lap Book* "PERANA" yang sudah diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari validator:



Gambar 1. Bagian Luar Media



Gambar 2. Bagian Dalam Media

Media pembelajaran *Lap Book* Peta Flora dan Fauna yang sudah dinyatakan layak oleh validator, selanjutnya diuji cobakan kepada peserta didik kelas V SD Negeri 28 Gedong Tataan yang berjumlah 25 peserta didik. Pada tahap uji coba lapangan peserta didik menggunakan media secara berkelompok, kemudian seluruh peserta didik mengisi lembar angket terhadap respon media dan mendapatkan presentase 90,9% masuk kedalam kriteria interpretasi "Sangat Menarik". Sedangkan pendidik yang ikut serta dalam penilaian terhadap media mendapatkan presentase 89% masuk kedalam kriteria "Sangat Menarik". Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kotak pintar dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu menarik perhatian serta semangat siswa.

Tabel 2.
Hasil Validasi Ahli, Hasil Uji Coba Kelompok Kecil, Uji Lapangan, dan Respon Pendidik Media *Lap Book* "PERANA"

No	Subjek Uji	Hasil (%)	Keterangan
1	Validasi Ahli Media	100%	Sangat Layak
2	Validasi Ahli Materi	75%	Sangat Layak
3	Validasi ahli Bahasa	82,5%	Sangat Layak
4	Uji Coba Kelompok Kecil	93%	Sangat Menarik
5	Uji Lapangan	90,9%	Sangat Menarik
6	Respon Pendidik	89%	Sangat Layak

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *Lap Book* Peta Flora dan Fauna pada Kelas V SD Negeri 28 Gedong Tataan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil validasi oleh masing-masing validator diperoleh penilai yaitu: untuk aspek kelayakan media *Lap Book* Peta Flora dan Fauna nilai rata-rata presentase yang

didapatkan dari validasi ahli media adalah 100% yang dimana media ini termasuk dalam kategori "Sangat Layak", sedangkan untuk penilaian oleh validasi ahli materi memperoleh nilai 75% dengan kategori "Layak", terakhir untuk penilaian yang dilakukan oleh validasi ahli bahasa media ini juga memperoleh nilai 82,5% yang dimana nilai tersebut termasuk kedalam kategori "Sangat Layak". Sehingga dapat disimpulkan *Lap Book* Peta Flora dan Fauna yang telah dikembangkan layak untuk diuji cobakan di lapangan.

2. Berdasarkan respon pendidik dan peserta didik terhadap media *Lap Book* Peta Flora dan Fauna pada siswa kelas V SD Negeri 28 Gedong Tataan. Respon dari pengguna pada saat uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang siswa diperoleh penilaian rata-rata presentase yaitu sebesar 93% termasuk dalam kategori "Sangat Menarik". Pada uji coba lapangan yang terdiri dari 25 peserta didik diperoleh hasil penilaian rata-rata presentase yaitu 90,9% juga termasuk dalam kategori "Sangat Menarik". Sedangkan untuk respon pendidik terhadap *Lap Book* Peta Flora dan Fauna ini memperoleh penilaian rata-rata presentase yaitu 89% yang mana nilai tersebut pun termasuk kedalam kategori "Sangat Menarik". Dengan begitu, produk media *Lap Book* Peta Flora dan Fauna yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 28 Gedong Tataan.

Produk media *Lap Book* Peta Flora dan Fauna pada siswa Kelas V SD Negeri 28 Gedong Tataan diharapkan dapat dijadikan pertimbangan sebagai bahan ajar tambahan bagi pendidik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran IPS khususnya di kelas V.

Produk media *Lap Book* Peta Flora dan Fauna pada siswa kelas V SD Negeri 28 Gedong Tataan dapat juga dipergunakan dalam proses pembelajaran bagi seluruh peserta didik kelas V, agar dapat menambah ilmu dan pengalaman yang bermakna baik secara individu maupun kelompok yang dapat meningkatkan rasa berpikir kritis, kemampuan untuk belajar dengan bekerja sama untuk melatih kekompakan antar siswa dan dengan cara belajar baru siswa juga diharapkan dapat terinspirasi untuk menjadi kreatif.

Pada akhirnya peneliti berharap Produk ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk dapat mengembangkan bahan ajar yang lebih baik sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Eliatunnisa, Taat Kurnita Yeniningsih, Sitti Muliya Rizka, Rahmi, Dina Amalia, Dara Rosita, & Muthmainnah. (2021). *PENGEMBANGAN LAP BOOK SEBAGAI MEDIA PENGENALAN DAN PENCEGAHAN COVID-19 PADA ANAK USIA DINI*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM PAUD)*. Vol.6, No.3.
- Haridah, & dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Dasar Desain Grafis Peserta Didik di SMK. *Jurnal: UNM.ac.id*.
- Haryono. D. A. 2014. *Metode Praktis Pengembangan Sumber Belajar dan Media Pembelajaran*. Malang: Genius Media.
- Nurseto, T. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. *Ekonomi & Pendidikan*. Vol.8, No. 01, 19-35.
- Riduwan, R. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Tasya Aureliya, Zulfan, & T.Bahagia Kesuma. (2022). *Pengaruh media lapbook terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas vii mtss darul hikmah*. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 7 (4), 2022, pp. 228-235
- Teni Nurrita, (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. *Misykat, Volume 03, Nomor 01*
- Riduwan, R. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmi. 2018. *Pengembangan Media Lapbook Tematik untuk Sekolah Dasar*. Skripsi. Jakarta. Universitas Negeri Jakarta.
- Mahmun, Nunu. 2012. *Media Pembelajaran*. <http://ejournal.uinsuska.ac.id/index.php/Anida/article/download/310/293>. *Jurnal Pemikiran Islam*; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni 2012. (Diakses Pada 1 Desember 2019).