

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK PADA  
MATERI CORAK KEHIDUPAN DAN HASIL - HASIL BUDAYA MASA  
PRAAKSARA INDONESIA KELAS X DI SMK TAMAN SISWA TELUK  
BETUNG TAHUN AJARAN 2024/2025**

**Cantika Putri<sup>1</sup>, Putut Wisnu Kurniawan<sup>2</sup>, Aurora Nandia F.<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

[cantika.putri@arraihsch.id](mailto:cantika.putri@arraihsch.id)<sup>1</sup>, [pututbukan@gmail.com](mailto:pututbukan@gmail.com)<sup>2</sup>, [auroraange114@gmail.com](mailto:auroraange114@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah, khususnya pada materi corak kehidupan dan hasil-hasil budaya masa praaksara Indonesia. Materi tersebut sering dianggap abstrak dan sulit dipahami karena penyajiannya masih dominan menggunakan metode ceramah serta buku teks. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mampu membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih konkret. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran scrapbook pada materi corak kehidupan dan hasil-hasil budaya masa praaksara Indonesia, serta mengetahui tingkat kelayakan dan respon pengguna terhadap media tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang mencakup tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian melibatkan ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran sejarah, serta peserta didik kelas X di salah satu SMA Negeri. Instrumen pengumpulan data berupa angket validasi dan angket respon, yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media scrapbook memperoleh penilaian “sangat layak” dari ahli materi dengan persentase 90%, serta penilaian “sangat layak” dari ahli media dengan persentase 92%. Respon guru mata pelajaran berada pada kategori “sangat baik” dengan persentase 95%, sedangkan respon peserta didik menunjukkan kategori “sangat baik” dengan persentase 93%. Temuan ini membuktikan bahwa scrapbook tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif membantu pemahaman konsep sejarah, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran scrapbook dapat dijadikan sebagai alternatif inovasi dalam pembelajaran sejarah, khususnya pada materi corak kehidupan dan hasil-hasil budaya masa praaksara Indonesia, sehingga layak untuk diimplementasikan secara lebih luas pada kegiatan pembelajaran di sekolah.

**Kata kunci:** pengembangan, media pembelajaran, scrapbook, praaksara, budaya

***Abstract:** This research was motivated by the low learning interest of students in History subjects, particularly in the topic of the lifestyle and cultural products of prehistoric Indonesia. The topic is often considered abstract and difficult to understand because it is mostly delivered through lectures and textbook-based learning. Therefore, there is a need for innovative and engaging learning media that can help students grasp concepts more concretely. The purpose of this research is to develop scrapbook learning media for the topic of the lifestyle and cultural products of prehistoric Indonesia and to determine its feasibility and user responses. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of material experts, media experts, history teachers, and Grade X students at a senior high school. Data collection instruments included validation questionnaires and response questionnaires, which were analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. The results of the study show that the scrapbook learning media received a “very feasible” rating from material*

*experts with a score of 90%, and a “very feasible” rating from media experts with a score of 92%. The history teacher’s response was categorized as “very good” with a score of 95%, while students’ responses were also categorized as “very good” with a score of 93%. These findings indicate that the scrapbook is not only visually appealing but also effective in helping students understand historical concepts, increasing learning motivation, and creating a more interactive learning atmosphere. Thus, the scrapbook learning media can serve as an innovative alternative in history education, especially for the topic of the lifestyle and cultural products of prehistoric Indonesia, and is therefore suitable for broader implementation in classroom learning activities.*

**Keywords:** *development, learning media, scrapbook, prehistoric, culture*

## PENDAHULUAN

Pendidikan dapat sangat memajukan masyarakat dan bangsa sangatlah penting untuk memperoleh pendidikan agar generasi muda dapat mewujudkan potensi dirinya secara maksimal menumbuhkan pemikiran kritis dan dinamis bertanggung jawab berakhlak mulia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang maha esa elemen pendidikan yang paling penting adalah bagaimana siswa menggunakan apa yang mereka pelajari di dalam dan di luar kelas untuk meningkatkan kompetensi sikap pengetahuan dan keterampilan mereka. Pendidikan pada dasarnya ialah usaha yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kualitas yang

dibutuhkan dirinya masyarakat bangsa dan negara, seperti kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri kepribadian kecerdasan dan akhlak mulia.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Pasal 1 ayat (1) dan (2) yaitu ditegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara Adapun Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun

---

---

1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Sebagaimana diketahui bahwa setelah perubahan UUD 1945, telah diatur sedemikian rupa mengenai pendidikan nasional Rangkaian perubahan demi perubahan atas UUD 1945 dimaksudkan sebagai upaya reformasi konstitusi dalam rangka penyempurnaannya menuju konstitusi yang benar-benar sesuai dengan kondisi bangsa dan bangsa dan negara

Pembelajaran Sejarah yang monoton dan hanya menggunakan media yang disediakan sekolah seperti LKS, dan buku paket membuat peserta didik kurang berminat untuk melakukan pembelajaran. Pembelajaran sejarah sebagai Implementasi dari Pendidikan sering dianggap membosankan oleh siswa, karena penuh dengan beban hafalan, dan dianggap tidak memiliki manfaat bagi siswa, tidak membangkitkan sifat berfikir kritis, serta jauh dari realita kehidupan, Buku cetak yang disediakan sekolah pun memiliki bacaan atau penjelasan

yang panjang serta pemahaman konsep yang rumit membuai peserta didik sulit untuk memahami bacaan di dalam buku cetak. Mata pelajaran sejarah yang dianggap siswa sebagai pelajaran yang sulit di pahami, serta penggunaan metode ceramah yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran yang Akibatnya siswa merasa jenuh, bosan, mengantuk, dan kurang konsentrasi dalam pembelajaran. Rasa keingintahuan siswa dalam pembelajaran sejarah Materi sejarah yang memerlukan analisis pemahaman dan penalaran, akan membutuhkan konsentrasi belajar yang relatif kuat dan stabil Kadang peserta didik sudah beranggapan materi sejarah itu sulit dan membosankan sehingga tidak dapat di terima dengan baik materi yang disampaikan oleh guru Media pembelajaran yang di gunakan pun kurang menarik sehingga sedikit bosan dan cenderung monoton.

Pendidikan sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter bangsa. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik diharapkan mampu memahami

perjalanan panjang kehidupan manusia, khususnya masyarakat Indonesia, sejak masa praaksara hingga masa kini. Menurut Kurikulum 2013 revisi 2017, tujuan pembelajaran sejarah di SMA adalah menumbuhkan kesadaran sejarah, melatih berpikir kritis, serta menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan budaya (Kemendikbud, 2017).

Salah satu materi penting yang dipelajari pada kelas X adalah “Corak Kehidupan dan Hasil-hasil Budaya Masa Praaksara Indonesia”. Materi ini mencakup aspek kehidupan masyarakat praaksara, seperti pola hunian, sistem mata pencaharian, peralatan yang digunakan, hasil budaya, serta sistem kepercayaan. Pemahaman yang mendalam terhadap materi ini diharapkan mampu memberikan gambaran kepada siswa tentang bagaimana proses kehidupan manusia berlangsung dari masa ke masa (Rosfenti, 2020).

Menurut Sukmadinita (2007:28) menyatakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru

atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan sehingga menghasilkan produk baru dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut. Selanjutnya, penelitian dan pengembangan juga dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Kegiatan penelitian dan pengembangan dapat disingkat menjadi 4P, yakni penelitian, perancangan, produksi dan pengujian (Sugiyono, 2015:201)

Masa Praaksara adalah masa ketika manusia belum mengenal tulisan. Kata praaksara berasal dari kata pra (sebelum) dan aksara (tulisan), sehingga secara harfiah berarti masa sebelum tulisan. Di Indonesia, masa praaksara berlangsung sangat lama, dari sekitar 2 juta tahun yang lalu hingga sekitar abad ke-5 M, yaitu saat ditemukannya prasasti Yupa di Kutai (Kalimantan Timur) sebagai bukti awal tulisan.

Masa praaksara adalah masa ketika manusia belum mengenal tulisan. Masa ini berlangsung sangat panjang, sejak hadirnya manusia

---

---

pertama hingga ditemukannya aksara. Di Indonesia, masa praaksara berakhir sekitar abad ke-4 M dengan hadirnya pengaruh India (Soejono, 2005).

Pada masa berburu dan mengumpulkan makanan, manusia hidup berpindah-pindah (nomaden) dengan memanfaatkan hasil alam. Kehidupan sosial masih sederhana dalam kelompok kecil, dan alat yang digunakan berasal dari batu, tulang, serta kayu. Koentjaraningrat (2009) menjelaskan bahwa corak kehidupan masa ini ditandai dengan penggunaan alat batu sederhana dan belum adanya sistem sosial yang kompleks.

#### **METODE**

Penelitian yang dikembangkan oleh peneliti dapat digolongkan dalam penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*), Penelitian uu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti. Penggunaan model yang digunakan dalam penelitian pengembangan harus sesuai dengan produk yang akan dikembangkan. Penggunaan model yang tepat dapat membantu dalam memberikan arahan yang jelas

mengenai tahapan-tahapan yang dilakukan dalam suatu pengembangan Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu bahan ajar scrapbook pada materi corak kehidupan dan hasil hasil budaya masa praaksara Indonesia. Model yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Model ini memiliki lima tahapan yaitu Analisis (analists), Design (desain), Develop (pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluation (evaluasi). Model ADDIE mempunyai banyak kemiripan dengan model ASSURE. Inti dari setiap tahap kegiatan pada dasarnya sama. Hanya saja model ADDIE menjadi sarana yang lebih kompatibel untuk merencanakan sistem pembelajaran, karena evaluasi dilakukan sepanjang waktu, setiap tahap. Setiap fase dalam ADDIE saling terhubung dan saling terikat satu dengan lainnya.

ADDIE merupakan akronim untuk Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep

mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusta Desain instruksional ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan masalah asli Dengan demikian, desain instruksional yang efektif mempromosikan kesetiaan yang tinggi antara lingkungan belajar dan pengaturan kerja yang sebenarnya. Model pembelajaran ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antar asiswa dengan guru dan lingkungan Hasil evaluasi setiap langkah pembelajaran dapat membawa pengembangan pembelajaran ke langkah atau fase selanjutnya (Junaedi, 2019).

ADDIE dikembangkan oleh dua pakar yang berpengaruh, yakni Reiser dan Molenda. Meskipun sebenarnya keduanya memiliki

rumusan yang berbeda dalam memvisualkan ADDIE Rumusan ADDIE Menurut Reiser memergunakan kata kerja atau verb (Analyze, design, develop, implement, evaluate) Deskripsi yang diterangkan Reiser secara merevisi Langkahlangkah atau fase dalam model ADDIE Sedangkan deskripsi Molenda tentang komponen ADDIE Ichih menggunakan kata benda atau noun (analysis, design, development, implementation, evaluation) mengenai komponen ADDIE tersebut. Gambaran yang diberikan tersebut ditunjukkan dengan garis putus seperti yang terdapat pada skema di bawah (Frawan, 2014).

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, bahan ajar pada pembelajaran Sejarah khususnya materi *Corak kehidupan dan hasil - hasil budaya masa praaksara* di sekolah masih kurang memadai. Proses pembelajaran yang hanya mengandalkan buku siswa belum mampu memberikan pengalaman belajar yang maksimal bagi peserta didik. Pembelajaran cenderung

---

---

dilakukan dengan metode ceramah yang monoton, sehingga seringkali menimbulkan kebosanan pada siswa. Penugasan yang diberikan pun masih berfokus pada sumber yang terbatas, yakni buku teks yang ada.

Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan, terutama pada materi *corak kehidupan dan hasil - hasil budaya masa praaksara*, menjadi salah satu kendala dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa *Scrapbook*. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang inovatif dalam menyampaikan materi Sejarah, khususnya pada topik *Corak kehidupan dan hasil - hasil budaya masa praaksara*, agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Melalui pengembangan media pembelajaran *Scrapbook*, peneliti berharap dapat memberikan dorongan baru dalam proses pembelajaran di kelas, sekaligus membantu guru dalam menyampaikan materi secara

lebih interaktif. Dengan demikian, peserta didik kelas X SMK Taman Siswa Teluk Betung Tahun Ajaran 2024/2025 dapat lebih antusias dalam belajar serta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang lingkungan sekitar melalui pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama yaitu: Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh tiga validator ahli, media pembelajaran *Scrapbook* dinilai sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Penilaian dilakukan secara

komprehensif terhadap tiga aspek utama, yaitu materi, media, dan bahasa.

Validator ahli materi memberikan penilaian sebesar 86%, yang tergolong dalam kategori “Sangat Layak”. Penilaian ini menunjukkan bahwa isi materi yang terkandung dalam Scrapbook telah sesuai dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, serta karakteristik siswa SMK. Materi disusun secara sistematis dan kontekstual, memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep dasar yang diajarkan di kelas.

Berdasarkan keseluruhan proses validasi dan uji coba yang telah dilakukan secara menyeluruh, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Scrapbook yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Validasi oleh tiga ahli yang mencakup aspek materi, media, dan bahasa memberikan penilaian dengan skor sangat tinggi, masing-masing sebesar 86% untuk ahli materi, 93% dari ahli media, dan 92% dari ahli bahasa, yang semuanya termasuk dalam kategori “Sangat Layak.” Hal ini menunjukkan bahwa media yang

dikembangkan tidak hanya kuat dari sisi isi dan konten, tetapi juga menarik secara visual dan komunikatif secara kebahasaan.

Dari segi keterterimaan pengguna, hasil uji coba yang dilakukan terhadap kelompok kecil siswa, uji coba lapangan yang lebih luas, dan juga penilaian dari pendidik menunjukkan hasil yang sangat menggembirakan. Uji coba kelompok kecil menunjukkan tingkat keterterimaan sebesar 78%, sedangkan uji coba lapangan menunjukkan peningkatan menjadi 86%, yang menandakan bahwa Scrapbook tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga berhasil memfasilitasi pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Guru sebagai fasilitator pembelajaran pun memberikan penilaian sebesar 72%, menandakan bahwa media ini dianggap membantu, fleksibel, dan relevan digunakan untuk mendukung berbagai pendekatan pembelajaran, baik itu pembelajaran tematik, pembelajaran berdiferensiasi, maupun pembelajaran berbasis proyek.

Lebih jauh lagi, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu

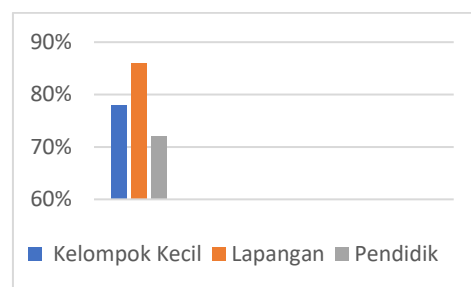
---

---

visual, tetapi juga sebagai stimulus pembelajaran yang mampu membangkitkan minat belajar siswa, mendorong keterlibatan mereka secara aktif dalam proses diskusi, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih sistematis dan kontekstual. Scrapbook ini juga terbukti memperkaya variasi metode mengajar yang digunakan guru, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa di dalam kelas.

Efektivitas media ini juga tampak dari kemampuannya dalam menghubungkan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui representasi visual yang mudah dipahami. Dalam konteks siswa sekolah dasar yang masih berada dalam tahap berpikir operasional konkret, keberadaan media seperti Scrapbook sangat penting untuk memvisualisasikan konsep dan memberikan pengalaman belajar yang nyata. Selain itu, Scrapbook juga memberikan pengalaman belajar berbasis permainan edukatif yang merangsang kompetisi sehat, memperkuat daya ingat, serta melatih

kemampuan komunikasi siswa melalui aktivitas tanya-jawab maupun diskusi kelompok.



### Diagram Hasil Uji Coba Produk

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Scrapbook pada materi "*Corak kehidupan dan hasil - hasil budaya masa praaksara*" untuk peserta didik kelas X SMK Taman Siswa Teluk Betung Tahun Ajaran 2024/2025, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMK Taman Siswa Teluk Betung masih cenderung berpusat pada pendidik sehingga peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, media Scrapbook dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

2. Hasil validasi dari para ahli, diperoleh hasil penilaian sebagai berikut: aspek kelayakan materi memperoleh rata-rata persentase 86% (kategori “Sangat Layak”), aspek media memperoleh 93% (kategori “Sangat Layak”), dan aspek bahasa memperoleh 92% (kategori “Sangat Layak”). Dengan demikian, media Scrapbook layak untuk diuji cobakan di lapangan.
3. Hasil respon peserta didik dan pendidik terhadap media yang dikembangkan, pada uji coba kelompok kecil (5 peserta didik), media memperoleh persentase 78% (kategori “Menarik”). Sementara pada uji coba lapangan (28 peserta didik), diperoleh nilai rata-rata 86% (kategori “Sangat Menarik”).
4. Respon dari pendidik terhadap media Scrapbook menunjukkan penilaian rata-rata sebesar 72% yang termasuk dalam kategori “Menarik”. Dengan demikian, media ini dinilai sangat bermanfaat untuk diterapkan dalam pembelajaran Sejarah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amaruddin. (2014). *Manajemen Kinerja Guru & Karyawan*. Makassar: Cita Pustaka Media Perintis.
- Amaruddin. (2014). *Teknik Penyusunan Tujuan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media.
- Damayanti, S. (2019). *Komik sebagai media edukatif dalam pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Gava Media.

- 
- Demarest, D. (2021). *Desain Grafis dan Implementasi dalam Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maemunawati, S., & Alif, M. (2020). Peran guru, orang tua, metode dan media pembelajaran: strategi kbm di masa pandemi covid-19. 3M Media Karya.
- Marlina, M. P., Wahab, A., Susidamaiyanti, M. P., Ramadana, M. P. I., Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., & Ramdhayani, E. (2021). Pengembangan media pembelajaran SD/MI. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam. 1(1), 87-99.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173-181.
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Siska, Y. (2023). Pengembangan Pembelajaran IPS di SD, 162. Garudhawaca. Siti., Arga., Atika 2023. Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPS, 7. Veronica, I., Pusari, R. W., & Setiawardana, M. Y. (2018). Pengembangan media scrapbook pada pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 258-266.
- Wahab, A., Junaedi, S. P., Efendi, D., Prastyo, H., PMat, M., Sari, D. P., & Wicaksono, A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wedyawati, N., & Lisa, Y. (2019). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Wibiantoro, et al (2021). Perancangan Media Inovasi Berbasis Kearifan Budaya Lokal di SD. CV Srikandi Kreatif Nusantara. 48 49
- Wijaya, D. (2018). Taktik Tokcer Kuasai IPA SD/MI Kelas V. LAKSANA. Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2022). Metodologi pembelajaran IPA. Bumi Aksara.
- Yulawati, E. P. T., Abadi, I. B. G. S., & Suniasih, N. W. (2022). Flipbook sebagai Media Pembelajaran Fleksibel pada Muatan IPA Materi Daur Hidup Hewan untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 95-105.

