

**PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* MATERI KEMAMPUAN
MENULIS TEKS CERITA PENDEK SISWA KELAS VIII
SMP N 18 BANDAR LAMPUNG**

Nur Fadila Sandy¹, Sudarmaji², Rohana³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: sandy.nurfadilla0201@gmail.com¹, sudarmajiastri21@gmail.com²,
rohanaana556@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah yang dihadapi oleh siswa, yaitu kurangnya minat siswa dalam menulis teks cerita pendek. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya media pembelajaran yang dapat menginspirasi siswa untuk menulis cerita pendek. Media pembelajaran berupa *scrapbook* dirancang untuk digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran, dengan tujuan mempermudah siswa dalam menulis cerita pendek. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *scrapbook*, menilai kelayakan, respon, dan keefektifannya. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan konsultasi dengan ahli materi mengenai materi teks cerita pendek dalam *scrapbook*, media ini mendapatkan persentase sebesar 92%, sementara penggunaan bahasa dalam *scrapbook* memperoleh persentase 82,59% dari ahli bahasa, dan media *scrapbook* mendapat persentase 86% dari ahli media, semuanya masuk dalam kategori sangat layak. Respon guru memperoleh 90%, respon siswa pada uji coba kelompok kecil mencapai 90%, sementara pada uji coba kelompok besar mencapai 93%, keduanya masuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* sangat disukai dan menarik perhatian siswa. Namun, media *scrapbook* tidak membantu siswa dalam menulis cerita pendek. Setelah menggunakan *scrapbook*, siswa masih menghadapi kesulitan dalam mengembangkan imajinasinya untuk menulis karangan. Hal ini dibuktikan dengan hasil yang diperoleh siswa dalam pretest, siswa kelas VIIC memperoleh nilai rata-rata 35,25, dan nilai posttest setelah menggunakan *scrapbook* hanya mencapai 55,2. Ini menunjukkan bahwa media *scrapbook* dalam menulis cerita pendek kurang efektif karena nilai yang diperoleh setelah menggunakan *scrapbook* masih belum optimal.

Kata Kunci: Pengembangan, *Scrapbook*, Teks cerita pendek

Abstract: This research is motivated by the issue faced by students, which is their lack of interest in writing short story texts. This is caused by the absence of learning media that can inspire students to write short stories. A learning media in the form of a *scrapbook* is designed to be used by students in learning activities, aiming to make it easier for students to write short stories. This study aims to develop the *scrapbook* media, assess its feasibility, responses, and effectiveness. This research is a development study using the ADDIE model. Based on consultations with material experts regarding the short story materials in the *scrapbook*, the media received a percentage of 92%, while the language used in the *scrapbook* received a percentage of 82.59% from language experts, and the *scrapbook* media received a percentage of 86% from media experts, all falling into the very feasible category. The teacher's response received a score of 90%, and the student responses in the small group trial reached 90%, while in the large group trial it was 93%, both falling into the very feasible category. Thus, it can be concluded that the *scrapbook* media is highly favored and attracts students' attention. However, the *scrapbook* media does not help students in writing short stories. After using the *scrapbook*, students still face difficulties in developing their imagination to write compositions. This is evidenced by the results obtained by the students in the pretest, the students of class VIIC scored an average of 35.25, and the posttest score after using the *scrapbook* was only 55.2. This indicates that the *scrapbook* media for writing short stories is less effective because the scores obtained after using the *scrapbook* are still not optimal.

Keywords: Development, *Scrapbook*, Short story text

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, tidak hanya dalam meningkatkan pengetahuan tetapi juga dalam membentuk karakter yang baik di masyarakat. Melalui pendidikan, seseorang dapat berkembang secara sosial dan individu, mengurangi kebodohan, serta memotivasi untuk memiliki cita-cita yang lebih tinggi. Pendidikan yang baik seharusnya dimulai sejak usia dini dan berlanjut ke jenjang yang lebih tinggi, seperti sekolah menengah dan perguruan tinggi.

Tenaga pendidik atau guru memiliki peran krusial dalam memajukan pendidikan dengan menyampaikan materi secara efektif dan membentuk sikap yang baik sebagai contoh bagi siswa. Keterampilan mengajar sangat penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Seiring perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran semakin berkembang, meskipun belum merata, terutama di daerah yang belum mengakses teknologi dengan baik.

Media pembelajaran seperti teknologi, internet, atau kreatifitas seperti scrapbook dapat membantu siswa lebih tertarik dan semangat dalam belajar, misalnya dalam membuat cerita pendek. Dengan menggunakan media ini, siswa bisa lebih mudah memahami materi dan lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas.

Setelah peneliti melakukan pra penelitian di sekolah SMP Negeri 18 Bandar Lampung didapatkan informasi bahwasannya siswa terlihat kurang berminat dan mengalami kesulitan dalam membuat teks cerita pendek dengan kegiatan belajar mengajar beberapa guru masih menggunakan metode ceramah dalam penyampain materi dan hasil dari membuat teks cerita pendek juga kurang maksimal. Berdasarkan pemaparan yang telah dikemukakan sebelumnya menimbulkan motivasi peneliti untuk mengadakan penelitian “Pengembangan

Media Scrapbook Pada Materi Kemampuan Membuat Karangan Cerita Pendek Kelas VIII di SMP Negeri 18 Bandar Lampung.

Menurut Haryoko (dalam Meilani, 2023: 3) dalam konteks pembelajaran, berpendapat bahwa media pembelajaran secara umum didefinisikan sebagai sarana, pendekatan, dan strategi yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dan interaksi antara pendidik dan murid guna meningkatkan efektivitas proses Pendidikan dan pengajaran.

Pendapat lain Andi Kristanto (2016: 6) 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 belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pebelajar.

Berdasarkan uraian ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi mengenai materi pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswanya. Media pembelajaran meliputi semua komponen, baik individu, objek, maupun lingkungan sekitarnya yang dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan pesan dalam konteks pembelajaran.

Menurut Hardiana (Indah, dkk 2020: 337) *scrapbook* adalah seni menempel pada sebuah media (biasanya kertas), mulai dari menempel foto, barang sisa, dan lainnya sesuai kreatifitas. Selain itu, *scrapbook* juga dapat memuat potongan catatan penting yang berkaitan dengan gambar, kata-kata, atau rencana bahkan materi pelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, Lia (dalam Muktadir, dkk 2016: 148) berpendapat bahwa *scrapbook* adalah seni merangkai foto atau memorabilia yang sering dikaitkan dengan momen-momen spesial dan momen yang ingin diabadikan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* merupakan media pembelajaran berbentuk buku yang di dalamnya terdapat keterangan atau ringkasan materi disertai gambar dan hiasan. Dalam penelitian ini, penulis memodifikasi *scrapbook* yang didefinisikan yang awalnya hanya seni menempel foto atau gambar pada media kertas menjadi *scrapbook* yang tidak hanya berupa tempelan gambar pada kertas, tetapi penulis memodifikasi dengan menambahkan beberapa keterangan atau materi yang bisa dibuka ditutup dengan daya kreatif dan imajinasi penulis. Keterangan ini berisi materi yang dapat membangun konsep pengetahuan siswa, selain itu penulis mendesain ukuran lebih besar dari buku tempel pada umumnya. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian siswa dan supaya siswa dapat lebih semangat lagi dalam kegiatan pembelajaran.

Kelebihan media *scrapbook* yaitu terdapat gambar dan juga hiasan di dalamnya sehingga diharapkan membuat siswa tidak mudah merasa bosan ketika akan membuat teks cerita pendek tersebut serta keuntungan lainnya yaitu menarik, bersifat realistis, dapat mudah dibuat, bahan mudah didapatkan, dapat dibuat atau didesain sesuai dengan materi yang akan dibahas atau dipelajari.

Menurut Tarigan, (dalam Margareth dkk, 2024: 44), menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain. Maka, penguasaan keterampilan menulis penting bagipeserta didik dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Sedangkan menurut Dalman (2023: 3) menulis ialah kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan Bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Aktifitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu: penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media, dan pembaca.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan menuangkan apa yang kita pikirkan mengenai ide, gagasan, pengetahuan, dan wawasan ke dalam bentuk tulisan dengan menggunakan bahasa yang dapat dipahami. Keterampilan menulis juga merupakan sebuah komunikasi yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain.

Menurut Suroto (1989: 18), cerpen suatu karangan prosa yang berisi cerita sebuah peristiwa kehidupan manusia pelaku/tokoh dalam cerita tersebut.

Sedangkan menurut KBBI (dalam Ainun 2021: 5) cerpen berasal dari dua kata, yaitu cerita yang berarti mengandung arti tuturan mengenai bagaimana sesuatu hal terjadi, dan pendek yang berarti kisah yang diceritakan pendek atau tidak lebih dari 10.000 kata yang memberika sebuah kesan dominan serta memusatkan hanya pada satu tokoh saja dalam satu situasi (pada suatu ketika).

Selanjutnya Kosasih (dalam Eny Tarsinih, 2018: 71) cerpen ialah karangan pendek yang berbentuk prosa. Dalam cerpen dipisahkan sepenggal kehidupan tokoh, yang penuh pertikaian, peristiwa yang mengharukan atau menyenangkan, dan mengandung kesan yang tidak mudah dilupakan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan cerpen adalah sebuah karangan pendek yang berbentuk prosa yang di dalamnya terdapat pelaku atau tokoh yang menceritakan sebuah peristiwa kehidupan manusia serta terdapat juga amanat. Cerpen ditulis

secara lebih pendek dan biasanya tidak lebih dari 10.000 kata juga dapat selesai dibaca hanya dengan sekali duduk

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE. Prosedur pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain/ perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi masalah dan menganalisis kebutuhan peserta didik, dan analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik. Pada tahap analisis peneliti memulai wawancara dengan pendidik di SMP Negeri 18 Bandar Lampung, untuk mengetahui kondisi peserta didik dan kondisi pembelajaran di kelas.

Selanjutnya dilakukan perancangan/ design. Pada tahap perancangan ini peneliti melakukan pengembangan media ini menyesuaikan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta Modul Ajar pada Kurikulum Merdeka. Selanjutnya pada tahap ini dilakukan perancangan pengembangan media atau sumber belajar berupa *Scrapbook*. Perancangan dilakukan dengan membuat desain media awal yang akan dikembangkan. Media awal peneliti menggunakan kertas karton berukuran besar dengan didesain semenarik mungkin, karton tersebut berisikan materi-materi teks cerita pendek dengan ditambah hiasan gambar-gambar *vintage*

lalu tulisan-tulisan yang berwarna serta terdapat juga tugas yang akan dikerjakan oleh siswa.

Setelah selesainya tahap perancangan, pada tahap pengembangan media *Scrapbook* sesuai dengan rancangan setelah media *Scrapbook* berhasil dikembangkan langkah berikutnya dengan melakukan uji kelayakan. Pada proses uji kelayakan tersebut akan divalidasi dengan para dosen ahli. Validasi yang dilakukan terdiri dari dua macam penilaian, yaitu pertama validasi kesesuaian materi yang diujikan oleh dosen ahli materi, dan kedua validasi desain pada media yang diujikan oleh dosen ahli media.

1. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli Materi ditampilkan pada tabel di bawah:

Tabel 1
Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	F	N	$\frac{F}{N} \times 100\%$	
Kejelasan Materi pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
Kesesuaian Materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
Materi dalam media pembelajaran dikemas secara runtut	5	5	100%	Sangat Layak
Kesesuaian materi pembelajaran dengan kompetensi dasar	5	5	100%	Sangat Layak
Kelengkapan materi yang termuat dalam media pembelajaran	4	5	80%	Sangat Layak
Kesesuaian Bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia	4	5	80%	Sangat Layak
Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan dimengerti	5	5	100%	Sangat Layak
Sifat komunikatif Bahasa yang digunakan	4	5	80%	Sangat Layak
Tingkat Bahasa dengan kognitif siswa	5	5	100%	Sangat Layak
Keefektifan kalimat yang digunakan	4	5	80%	Sangat Layak
Jumlah	46	50		
Validasi	92%			
Kriteria Interpretasi				Sangat Layak

Berdasarkan hasil data di atas, dapat dilihat hasil penilain validasi ahli materi memperoleh 92% yang dapat diinterpretasikan kedalam kategori “sangat layak”.

2. Validasi Ahli Media

Hasil dari validasi ahli Media ditampilkan pada tabel di bawah:

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Nilai	Nilai Maksimal	$\frac{F}{N} \times 100\%$	Kriteria
1	Pembelajaran	16	20	80%	Layak
2	Media	13	15	86%	Sangat Layak
3	Desain	14	15	93%	Sangat Layak
Total		43	50		
Persentase		86%			

Berdasarkan hasil data di atas, dapat dilihat hasil penilain validasi ahli materi memperoleh 86% yang dapat diinterpretasikan kedalam kategori "sangat layak". Namun dari hasil penilaian validator memberikan saran untuk merevisi karakter dan foto jika memungkinkan dapat disamakan.

3. Validasi Ahli Bahasa

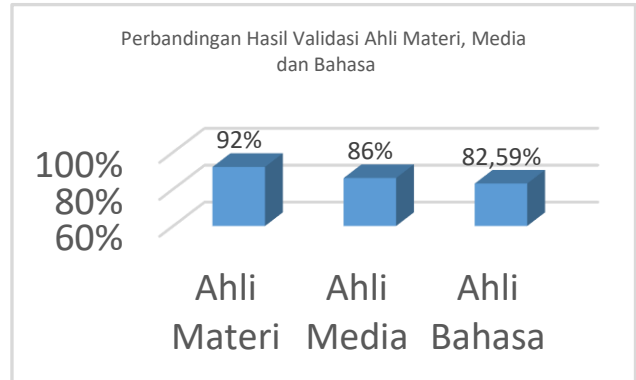
Hasil dari validasi ahli Bahasa ditampilkan pada tabel di bawah:

Tabel 3
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	F	N	$\frac{F}{N} \times 100\%$	Kriteria
1	Teknik penyajian Bahasa	11	15	73%	Layak
2	Komunikatif	4	5	80%	Layak
3	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	8	10	80%	Layak
4	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	10	10	100%	Sangat Layak
Total		33	40		Sangat Layak
Persentase		82,5%			

Berdasarkan hasil data di atas, dapat dilihat hasil penilain validasi ahli materi memperoleh 82,5% yang dapat diinterpretasikan kedalam kategori "sangat layak". Namun dari hasil penilaian validator memberikan saran untuk merevisi penggunaan huruf kapital dan tanda baca.

Sesudah menghasilkan penilaian masing-masing validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa maka disajikan diagram perbandingan penilaian.



Gambar 3

Diagram Hasil Penilaian Validator Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Bahasa

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi dengan melakukan uji coba.

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas VIII SMP N 18 Bandar Lampung dengan melibatkan 8 orang siswa. Adapun pelaksanaan ujicoba kelompok kecil peneliti memberikan penjelasan serta pemahaman secara bertahap terkait produk yang dikembangkan berupa media *Scrapbook* yang diterapkan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil respon peserta didik pada ujicoba kelompok kecil respon peserta didik terhadap media pembelajaran *scrapbook* menghasilkan presentase 90% dengan kriteria interpretasi yang dicapai "Sangat Layak". *Scrapbook* yang dikembangkan peneliti mempunyai kriteria yang sangat menarik digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas VIII SMP.

2. Uji Coba Lapangan

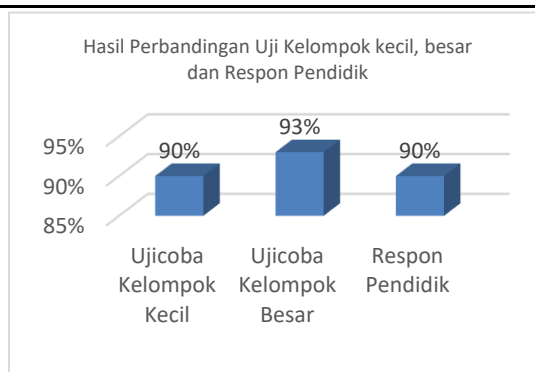
Sesudah melakukan ujicoba kelompok kecil maka akan diujicobakan di lapangan atau kelompok besar. Pada ujicoba ini melibatkan 20 orang di kelas VIII SMP 18 Bandar Lampung. Produk *scrapbook* yang sudah dikembangkan untuk media pembelajaran peserta didik yang sudah dijelaskan peneliti

memberikan angket pada peserta didik. Uji coba skala besar (lapangan) ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan. Respon peserta didik terhadap *scrapbook* memperoleh hasil yang dicapai 93% dengan kriteria interpretasi yaitu "Sangat Layak".

3. Respon Pendidik

Pemilihan media berupa *scrapbook* untuk kemampuan menulis teks cerita pendek ini cocok atau tepat untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran, menjadi poin tersendiri pada penelitian ini. Dari penilaian hasil respon pendidik terhadap kemenarikan media *scrapbook* diketahui bahwa ada 10 aspek yang dinilai guru. Pemilihan media cetak *Scrapbook* ini cocok atau tepat untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran, sekaligus didalamnya terdapat materi-materi mengenai teks cerita pendek. Dari penilaian kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, kelayakan penyajian dan kelayakan kegrafikan, hasil persentase yang didapat adalah sebesar 90% dengan kategori "sangat layak". Tidak hanya itu pendidik juga tentunya merasa senang dengan kehadiran media diorama yang membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan.

Berdasarkan Hasil dari respon peserta didik uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dan respon pendidik terhadap media *scrapbook* dapat dilihat dari diagram yang telah peneliti sajikan ini.



Gambar 2
Diagram Perbandingan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil, Uji Lapangan dan Respon Pendidik

4. Uji Efektivitas Pretest dan Posttes

Pengambilan data pada siswa untuk uji coba pengembangan media *Scrapbook* kemampuan menulis teks cerita pendek dengan cara pretest dan posttes. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui apakah *Scrapbook* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa materi teks cerita pendek serta mendorong minat belajar siswa, uji coba dilakukan pada siswa kelas VIII C dengan responden sebanyak 20 siswa.

Diketahui hasil yang didapat siswa pada nilai pretest dengan rata-rata sebesar 32,25 dan rata-rata nilai posttest sebesar 55,2, hasil penilaian yang telah dilakukan oleh peneliti untuk menguji kemampuan menulis teks cerita pendek proses pembelajaran dikelas VIII C, maka dapat disimpulkan bahwa media cetak sebagai sumber belajar berupa *Scrapbook* ini tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 18 Bandar Lampung dan dikategorikan dalam kriteria kurang efektif untuk mendorong dan memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri.

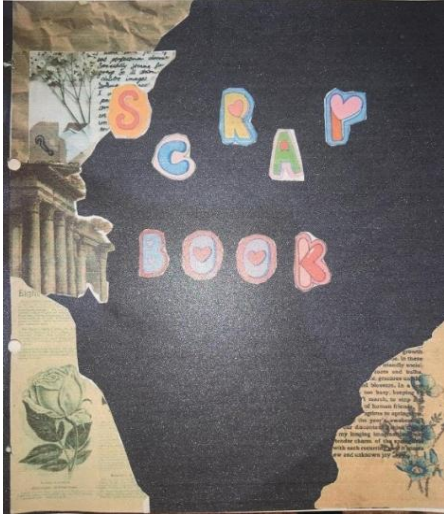
Kajian Produk Akhir

Produk akhir merupakan hasil pengembangan atau pembuatan *Scrapbook* untuk kemampuan menulis teks cerita pendek yang bersifat final.

Berikut merupakan kajian produk akhir dari *Scrapbook* teks cerita pendek yang telah dikembangkan:

1. Sampul Depan

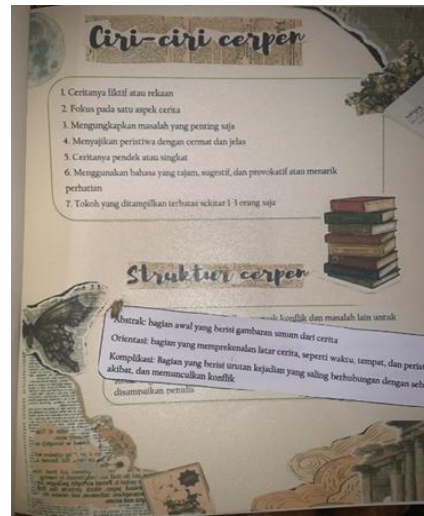
Sampul *Scrapbook* yang dikembangkan berukuran dan dicetak menggunakan karton tebal berwarna hitam, dengan bagian sampul depan dilengkapi dengan tulisan *Scrapbook* dan menggunakan font berwarna.



Gambar 3
Sampul media *Scrapbook*

2. Materi Teks Cerita Pendek

Pada bagian ini berisi materi mengenai teks cerita pendek mulai dari definisi cerita pendek, unsur-unsur cerita pendek, ciri-ciri cerita pendek dan struktur cerita pendek dengan setiap judul ditulis dengan desain canva dan isi materi ditulis dengan font Californian Fb dilengkapi juga dengan gambar hiasan *vintage*.



Gambar 4
Materi Teks Cerita Pendek

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Media *Scrapbook* Materi Teks Cerita Pendek kelas VIIC SMP Negeri 18 Bandar Lampung dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan validasi oleh masing-masing dosen ahli/validator, Media *Scrapbook* dinyatakan “Sangat Layak” diperoleh presentase validasi materi 92%, validasi Bahasa 82,5%, validasi media 86% sehingga dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa produk Media *Scrapbook* yang dikembangkan sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.
2. Pengembangan Media *Scrapbook* mendapatkan hasil penilaian dan respon dari guru dengan presentase 90%, yang masuk dalam interpretasi “Sangat Layak”, sedangkan hasil dari penilaian siswa terhadap uji coba Media *Scrapbook* pada uji coba lapangan mendapatkan presentase 93%, dengan interpretasi “Sangat Layak”, dan pada uji coba kelompok kecil mendapatkan presentase 90%, dengan interpretasi “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil penilaian baik dari guru maupun siswa Media *Scrapbook* dinyatakan sangat layak digunakan

sebagai alat bantu belajar. Oleh karena itu media *Scrapbook* ini dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

3. Media *Scrapbook* materi teks cerita pendek sangat menarik perhatian siswa tetapi media *Scrapbook* belum bisa digunakan untuk mengembangkan imajinasi siswa dalam mengarang teks cerita pendek sehingga dapat dikatakan media *scrapbook* tidak dapat mendukung ketercapaian keberhasilan dalam menulis teks cerita pendek dengan nilai 55,2 dalam kriteria penilaian “Kurang efektif”.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiah Khikmah (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Menggunakan Media *POP UP* Untuk Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'Arif NU 01 Kedung Banteng
- Atin Sri (2021). Pembelajaran Menulis Laporan Dengan Teknik Kooperatif Terpadu Membaca Dan Menulis SMPN 1 GEBANG Jurnal: Jurnal Bahtera Indonesia 6 (57)
- Dalman. 2020. *Keterampilan Menulis*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Elisabeth Margaret, dkk (2004). *Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Biografi Pada Peserta Didik Kelas X.B SMAN 10 Kota Bogor Tahun Pelajaran 2022-2023* Jurnal: Bahtera Indonesia 9 (44)
- Kristanto Andi. 2016 *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya
- Mas Ainun. 2021. *Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pusat Kajian Bahasa
- Muktadir, dkk (2016) *Media Scrapbook dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kotta Bengkulu*. Jurnal: Pendidikan Dasar
- Puspita Indah, dkk. 2020. Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa
- Safitri Meilani. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: PT Mifandi Mandiri Digital
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cetakan ke-24. Bandung: Alfabeta.
- Tarsinih Eny (2018). *Kajian Terhadap Nilai-Nilai Sosial Dalam Kumpulan Cerpen “Rumah Malam Di Mata Ibu” Karya Alex R. Nainggolan Sebagai Alternatif Bahan Ajar* Jurnal: Jurnal Bahtera Indonesia 3 (71)
- Wicaksono, Andri. (2022). *Metodologi Penelitian Penelitian*. Yogyakarta: Garudhawaca.