

Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ekosistem Kelas V SDN 1 Karang Bayan

Risna Mardian*, Husniati, Muhammad Syazali

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 83125. Indonesia

*Corresponding Author: mardianrisna7@gmail.com

Article History

Received : September 06th, 2024

Revised : Oktober 17th, 2024

Accepted : Oktober 25th, 2024

Abstract: Pada proses pembelajaran di dalam kelas, guru masih minim menggunakan media pembelajaran di dalam kelas, sehingga pembelajaran terkesan monoton sehingga dalam hal ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* berbasis aplikasi canva dengan suatu keterbaruan yaitu adanya suatu kantong ajaib berisi soal dan kunci jawaban. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran media *scrapbook* berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem di kelas V SDN 1 Karang Bayan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Reaserch and Development* (R&D) menggunakan model penelitian sugiyono yaitu 10 tahapan, namun peneliti hanya menggunakan 7 tahapan (potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk) hasil penilaian dari 2 ahli yaitu ahli media memperoleh nilai 90% menempati kategori sangat layak dan ahli materi memperoleh nilai 92% menempati kategori sangat layak. Hasil respon guru terhadap media *scrapbook* berbasis aplikasi canva yaitu memperoleh nilai 98% menempati kategori sangat praktis serta nilai respon 8 peserta didik yaitu 97% menempati kategori sangat praktis. Oleh karena itu, media *scrapbook* berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem sangat layak dan praktis digunakan di dalam kelas.

Keywords: berbasis aplikasi Canva, IPAS, Media *scrapbook*.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka dan penggabungan antara IPA dan IPS. Menurut Rosmana dalam Fanani (2022) IPAS menyelami karakteristik, fenomena, dan interaksi antar makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta menghubungkannya dengan kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya, termasuk permasalahan yang dihadapi. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di dalam kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka dituntut setiap mata pelajarannya dapat disajikan menarik, mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik dan dapat melibatkan langsung peserta didik di dalam proses pembelajarannya. Dalam mewujudkan keberhasilan pembelajaran dibutuhkan kesesuaian dalam menentukan komponen pembelajaran. Salah satu komponen yang dapat digunakan pendidik dalam menyampaikan materi ajar yaitu media pembelajaran (Fatmawati & Asri, 2023).

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran yang digunakan oleh seseorang tenaga pendidik dengan menggunakan alat yang dibuat untuk memudahkan dalam menyampaikan materi ketika mengajar di sekolah (Mawarni & Napitupulu, 2023). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V di SDN 1 Karang Bayan pada tanggal 28 Maret 2024 ditemukan bahwa guru minim menggunakan media saat pembelajaran di dalam kelas khususnya mata pelajaran IPAS. Proses pembelajaran di dalam kelas guru hanya menggunakan media berupa buku guru dan buku siswa dan hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas sehingga dalam proses pembelajaran di dalam kelas peserta didik cenderung bosan saat belajar.

Perlunya sebuah media pembelajaran yang penggunaannya tidak harus menggunakan LCD dan laptop akan tetapi dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media *scrapbook*. Media *Scrapbook* dapat dikatakan masuk kedalam seni

yang berbentuk dua dimensi seperti buku dengan tema yang bermacam-macam tersusun atas quote, foto, kliping, gambar, catatan penting, memorabilia, dan lain sebagainya yang dikemas ke dalam suatu karya seni kreatif hasil kerajinan tangan serta dalam pembentukannya memakai teknik lipat dan tempelan (Narutama., 2022).

Pemilihan media *scrapbook* untuk mata pelajaran IPAS yaitu media *scrapbook* sebagai media yang mencerminkan keunikan dari pemikiran, hidup dan aktivitas penulisnya, sifatnya yang kongkrit dan realistik juga menunjukkan pokok permasalahan yang ada, *scrapbook* juga dibuat menggunakan bahan sisa yang ada dilingkungan sekitar dan tidak membutuhkan peralatan khusus (Rahayu & Yuli., 2022).

Media *scrapbook* yaitu didesain dengan menggunakan aplikasi canva sebab aplikasi ini memiliki banyak kelebihan diantaranya menyediakan berbagai macam grafis, animasi, template yang bisa digunakan secara gratis atau berbayar. Aplikasi canva juga mempunyai kualitas gambar yang baik dan slide media yang dapat dicetak, kelebihan lainnya dari aplikasi canva yaitu mendesain bukan hanya menggunakan laptop melainkan dapat didesain menggunakan ponsel.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ekosistem Kelas V SDN 1 Karang Bayan”. Peneliti berharap dengan adanya media ini dapat menjadi alternatif atau Solusi sebagai media yang layak dan praktis untuk memfasilitasi belajar peserta didik di dalam kelas khususnya pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem dengan harapan media yang dikembangkan mudah dipahami dan tentunya menarik bagi peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang biasa disingkat (R&D). Penelitian ini menggunakan model penelitian sugiyono yaitu 10 tahapan (potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk, Uji coba pemakaian, revisi produk, produksi massal). Namun peneliti hanya menggunakan sampai tahapan ke 7. Produk yang

dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media *scrapbook* berbasis aplikasi canva mata pelajaran IPAS dengan menguji kelayakan dan kepraktisan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Karang Bayan, kecamatan Karang Bayan, kabupaten Lombok Barat pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dengan subjek penelitian siswa kelas V berjumlah 8 orang. Objek penelitian berupa media *scrapbook* berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket (kuisioner). Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan kuisioner (angket) yang terdiri dari angket validasi ahli materi, ahli media, angket respon guru kelas V dan angket respon peserta didik kelas V. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan skala likert lima alternatif jawaban.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi dan Masalah

Pada tahap potensi dan masalah yaitu media media pembelajaran sangat bermanfaat untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran di dalam kelas. Menurut Arsyad (2014) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, dapat mengarah dan meningkatkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa. Namun, di SDN 1 Karang Bayan khususnya di kelas V Pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional yaitu hanya menggunakan buku guru dan buku siswa sehingga menyebabkan peserta didik cenderung bosan saat belajar di dalam kelas dan menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan optimal.

Pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan tahapan kedua pada penelitian pengembangan. Pada tahap ini peneliti mengkaji atau menelaah penelitian sebelumnya. Pengumpulan data yang dilakukan untuk mengetahui relevansi dan kelebihan dari media *scrapbook* yang dikembangkan sebelumnya sehingga dapat mendukung proses perancangan media *scrapbook* yang dikembangkan. Selain itu, cakupan dalam pengumpulan informasi ini meliputi materi yang

akan diuraikan dalam media *scrapbook* yang disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka. Materi yang terpilih yaitu materi ekosistem pada mata pelajaran IPAS, karena pada mata pelajaran IPAS khususnya materi ekosistem, nilai peserta didik rendah, selain itu juga guru kesulitan untuk menyampaikan materi tersebut sehingga peneliti menguraikannya ke dalam media *scrapbook* berbasis aplikasi canva yang termuat dalam bab 2 “Harmoni Dalam Ekosistem” topik A “Makan dan Dimakan”.

Desain Produk

Pada tahap desain ini, produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media *scrapbook* berbasis aplikasi canva

dibuat menggunakan aplikasi canva dengan memanfaatkan template yang tersedia dalam aplikasi canva serta didesain sesuai imajinasi peneliti. Menurut Nursyahria Hijjah&Samsul Bahri dalam Mawarni (2023) mengatakan bahwa media *scrapbook* yang berisi gambar-gambar yang di sertai dengan keterangan dibawahnya dengan menggunakan ilustrasi, warna dan menata huruf/tulisan dapat menjadikan media *scrapbook* menjadi salah satu media alternatif yang dapat menarik perhatian peserta didik. Media *scrapbook* berbasis aplikasi canva kemudian dicetak, pada halaman terakhir dari media *scrapbook* berbasis aplikasi canva terdapat kantong ajaib yang berisikan soal dan kunci jawaban.



Gambar 1. Cover media *scrapbook* berbasis aplikasi canva



Gambar 2. kantong ajaib media *scrapbook* berbasis aplikasi canva

Validasi Desain

Tahapan selanjutnya yaitu validasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Validasi pada ahli materi dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap isi materi media yang dipakai,

sedangkan validasi ahli media yaitu dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap media yang dipakai (Amania.,2020). Hasil validasi yang didapatkan yaitu:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah Skor	Nilai Rata-rata Setiap Indikator	Hasil Persentase	Kriteria
Relevansi	17			
Keakuratan	14			
Komunikatif	9	90	90%	Sangat Layak
Berorientasi Pada <i>Students Center</i>	19			
Kebahasaan	9			
Keterbacaan	9			

Pada Tabel 1 terlihat hasil angket untuk mengetahui kelayakan dari media *scrapbook* berbasis aplikasi canva yang diberikan kepada ahli materi yang dilakukan oleh salah satu dosen PGSD Universitas Mataram ditemukan hasil bahwa pada media *scrapbook* berbasis aplikasi canva mendapatkan hasil 90% dan termasuk ke dalam kategori “Sangat layak” dan dinyatakan “layak digunakan dengan revisi”. Pada aspek relevansi materi yang ada di media *scrapbook* relevan dengan CP yang harus dikuasai peserta didik, selain itu kelengkapan materi sesuai dengan perkembangan peserta didik dan mampu memenuhi tuntutan kurikulum sehingga materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya pada aspek keakuratan materi sesuai dengan bab dan sub bab yaitu Bab 2 “Harmoni Dalam Ekosistem” dengan sub bab topik A “Makan dan Dimakan”, selain itu materi disajikan sesuai dengan pengalaman siswa serta sesuai dengan konsep materi mengenai ekosistem.

Aspek komunikatif media *scrapbook* berbasis aplikasi canva materi yang ada di dalamnya mudah dipahami serta disajikan dengan jelas. Pada aspek berorientasi pada *students center* yaitu media *scrapbook* berbasis aplikasi canva mendorong peserta didik untuk berfikir sesuai pengalamannya sehingga mampu membangun pengetahuannya sendiri yang mendorong terjadinya interaksi sehingga peserta didik berani untuk menyatakan pendapat. Selanjutnya pada aspek kebahasaan media *scrapbook* berbasis aplikasi canva menggunakan Bahasa dan huruf yang jelas sehingga dapat dipahami oleh peserta didik. Terakhir yaitu aspek keterbacaan yaitu media *scrapbook* berbasis aplikasi canva yaitu Panjang kalimat dan struktur kalimat sesuai dengan pemahaman peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi yang ada di dalam media *scrapbook* sangat layak untuk digunakan dengan beberapa revisi.

Tabel 2. hasil validasi ahli media

Aspek	Jumlah Skor	Nilai Rata-rata Setiap Indikator	Hasil Persentase	Kriteria
Aspek Tampilan	40			
Aspek Penyajian	24	92	92%	Sangat Layak
Aspek Bahan	14			

Pada Tabel 2 terlihat hasil angket untuk mengetahui kelayakan dari media *scrapbook* berbasis aplikasi canva yang diberikan kepada ahli media yang dilakukan oleh salah satu dosen PGSD Universitas Mataram atas nama Asri Fauzi, M.Pd. Ditemukan hasil bahwa pada media *scrapbook* berbasis aplikasi canva mendapatkan hasil 92% dan termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak” digunakan dengan revisi. Media *scrapbook* pada aspek tampilan yaitu media *scrapbook* menarik untuk dilihat karena didalamnya terdapat gambar yang direasikan dengan perbagai macam lipatan serta tarikan sehingga sesuai dengan perkembangan peserta didik denga tampilan kualitas gambar yang jelas dan bermakna sebagai penyampaian pesan,

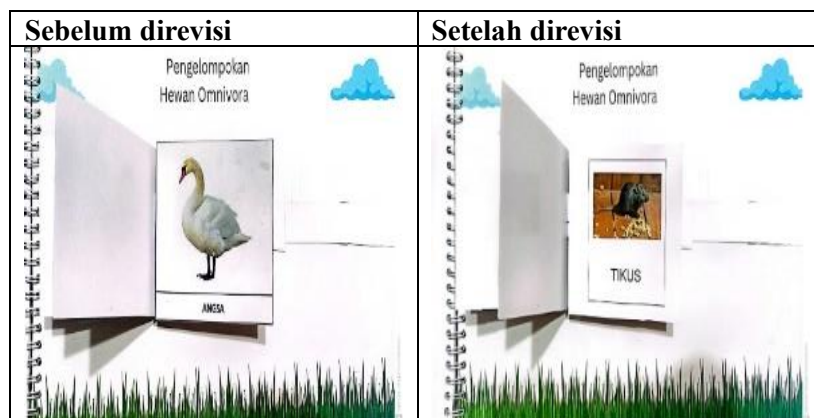
ukuran media *scrapbook* berbasis aplikasi canva juga pas yaitu 33 cm x 21,5 cm sehingga tidak memerlukan banyak tempat dan mudah untuk dibawa kemana saja.

Media *scrapbook* berbasis aplikasi canva pada aspek penyajian sudah diberi keterangan berupa judul dan cara penggunaan, penyajiannya juga mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik karena dipadukan dengan pembelajaran dan dapat digunakan secara berkelompok. Selanjutnya pada aspek bahan, media *scrapbook* berbasis aplikasi canva menggunakan kertas glowssy paper yang tahan lama dan tidak membahayakan bagi peserta didik sehingga dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* berbasis aplikasi canva sangat layak untuk digunakan di dalam kelas dan dilakukan revisi terhadap media *scrapbook* berbasis aplikasi canva. Media *scrapbook* dengan kualitas gambar, ketepatan teks, kesesuaian warna dan kesesuaian media sehingga validator memberikan penilaian terhadap media *scrapbook* yaitu kriteria sangat layak. (Mevia et al., 2022).

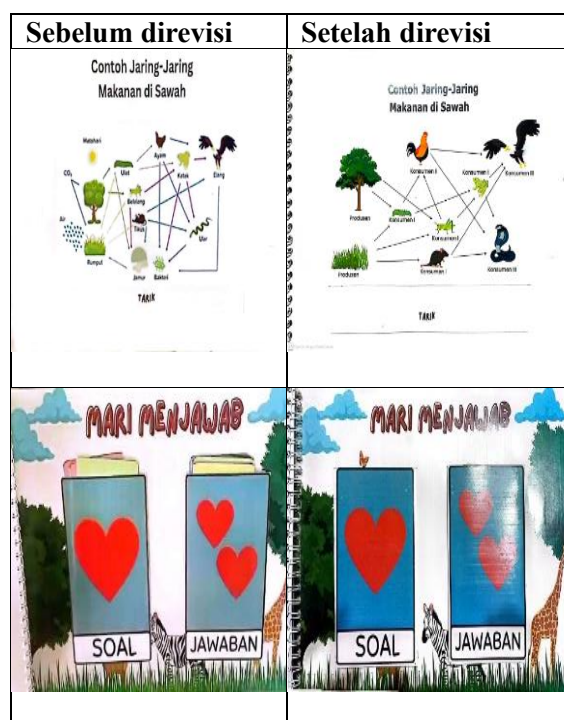
Revisi Desain

Setelah media *scrapbook* berbasis aplikasi canva divalidasi oleh para ahli, dilakukan perbaikan berdasarkan kritik dan saran dari para ahli yaitu dari ahli materi dan ahli media mengenai kualitas gambar serta ukuran dalam media *scrapbook* Berbasis Aplikasi Canva. Hasil revisi dari ahli materi dan ahli media setelah diperbaiki sesuai kritik dan saran yaitu:



Gambar 3. hasil revisi media *scrapbook* berbasis aplikasi canva dari ahli materi

Berdasarkan Gambar 3 Revisi yang diberikan pada materi IPAS mengenai ekosistem yaitu Topik A “Makan dan Dimakan” adalah pada bagian pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya yaitu penggolongan hewan pemakan segala adalah sebelumnya peneliti menggunakan hewan angsa sebagai salah satu contoh hewan pemakan segala, namun ahli materi mengkritik bahwa hewan angsa bukan termasuk hewan pemakan segala. Oleh karena itu peneliti menggantinya dengan hewan tikus.



Gambar 4. hasil revisi media *scrapbook* berbasis aplikasi canva dari ahli media

Berdasarkan Gambar 4 di atas media *scrapbook* berbasis aplikasi canva peneliti mengganti pada bagian contoh jaring-jaring makanan di sawah menjadi gambar yang lebih jelas. Menurut Hakim et al, (2019) mengatakan bahwa media gambar menghubungkan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata sehingga dapat memudahkan pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran yang rumit. Selain itu gambar yang ada dalam media pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan daya Tarik siswa, mempermudah pemahaman siswa, memperjelas bagian penting sehingga dapat diamati (Handayani, 2022). Oleh karena itu agar siswa lebih memahami materi yang disajikan, peneliti mengganti gambar contoh jaring-jaring makanan disawah. Selain itu kantung ajaib yang terdapat pada bagian akhir diperbesar lagi ukurannya sehingga soal dan kunci jawaban dapat masuk kedalam kantong

tersebut. Langkah selanjutnya yaitu media *scrapbook* berbasis aplikasi canva diberikan penilaian sehingga diperoleh atau dihasilkan media *scrapbook* yang memenuhi kriteria sangat layak maka Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba produk media *scrapbook* berbasis aplikasi canva pada kelas V di SDN 1 Karang Bayan.

Uji Coba Produk

Tahap selanjutnya yaitu uji coba produk. Menurut Arikunto (2013) menyatakan subjek penelitian uji coba kelompok kecil dilakukan pada 4-14 responden untuk besar antara 15-50 responden. Oleh karena itu peneliti menggunakan uji coba kelompok kecil yang diuji coba terhadap 8 orang peserta didik dan 1 pendidik. Hasil respon terhadap media *scrapbook* berbasis aplikasi canva yaitu:

Tabel 3. Respon Guru Terhadap Media Scrapbook Berbasis Aplikasi Canva

Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Rata-rata Setiap Indikator	Hasil Persentase	Kriteria
Aspek Materi	29	98	98%	Sangat Praktis
Aspek Media	49			

Berdasarkan Tabel 3 terlihat hasil angket untuk mengetahui kepraktisan dari media *scrapbook* berbasis aplikasi canva yang diberikan kepada guru kelas V SDN 1 Karang Bayan yaitu perolehan masing-masing aspek yaitu 29 total

nilai untuk aspek materi dan 49 untuk total nilai dari aspek media, sehingga total nilai 49, jika dihitung hasil persentasenya menjadi 98% dan dapat dikategorikan “Sangat Praktis” dan dinyatakan “Praktis Tanpa Revisi”.

Tabel 4. Respon Peserta Didik Terhadap Media Scrapbook Berbasis Aplikasi Canva

Aspek	Jumlah Skor								Nilai Rata-rata Setiap Indikator	Hasil Persentase	Kriteria
	PD1	PD2	PD3	PD4	PD5	PD6	PD7	PD8			
Aspek Materi	26	30	29	26	30	30	26	26	97	97%	Sangat Praktis
Aspek Media	50	50	48	50	50	50	48	50			

Berdasarkan dari Tabel 4 dapat terlihat hasil angket untuk mengetahui kelayakan dari media *scrapbook* berbasis aplikasi canva yang diberikan kepada perolehan masing-masing aspek yaitu 223 total nilai untuk aspek materi dan 396 untuk total nilai dari aspek media, sehingga total nilai 619, jika dihitung hasil persentasenya menjadi 97% dan dapat dikategorikan “Sangat Praktis”. Hasil angket respon peserta didik pada media *scrapbook* saat pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa peserta didik suka dan minat terhadap media *scrapbook* sehingga peserta didik akan semakin memahami pelajaran

melaalui media *scrapbook* karena media tersebut semakin menarik dan peserta didik semakin tahu tentang materi yang dipelajari (Subayani et al., 2023).

Revisi Produk

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir peneliti lakukan yaitu revisi produk. Pada tahap ini tidak ada revisi terhadap media *scrapbook* berbasis aplikasi canva yang memuat pembelajaran IPAS yang termuat dalam Bab 2 “Harmoni Dalam Ekosistem” Topik A “Makan dan Dimakan” sudah selesai dikembangkan

sampai tahap ke tujuh dan dinyatakan dengan kualifikasi sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Media *scrapbook* berbasis aplikasi canva mendapatkan rata-rata skor penilaian dari 2 ahli yaitu ahli media dan ahli materi dan didapatkan perolehan nilai yaitu 90% dari ahli materi dan 92% dari ahli media dan dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan dengan beberapa revisi yang sudah dilakukan. Selanjutnya media *scrapbook* berbasis aplikasi canva mendapatkan rata-rata skor perolehan dari guru kelas V dan Peserta didik kelas V di SDN 1 Karang Bayan saat dilakukan uji coba kelompok kecil sebanyak 8 orang peserta didik, ditemukan hasil bahwa 98% nilai media *scrapbook* diberikan oleh guru kelas V melalui angket yang disebar dan 97% dari peserta didik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* berbasis aplikasi canva dinyatakan “Sangat Praktis” dan tanpa revisi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada bapak kepala sekolah dan ibu Susi Anggrayani, S.Pd yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian di SDN 1 Karang Bayan.

REFERENSI

- Amalina, A. F. (2020). Pengembangan Media *Scrapbook* Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pembelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal SyntaxAdmiration*, 1 (5), 468478.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fanani, A., Rosidah, C. T., Juniarso, T., Roys, G. A., Putri, E. S., & Vannilia, V. (2022). Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1175–118.
<https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1175-118>
- Fatwiyah, R. N., & Rukmi, A. S. (2023). Pengembangan Media *Scrapbook* Untuk Pembelajaran Menulis Narasi Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 11(6), 1184-1193.
- Hakim, A.L., Anggraini, Y., Fitriani, R., & Haqiqi, A.K. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Transformatif*, 3(2), 131–136.
- Handayani, N.F. (2022) Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Ajung Kabupaten Balangan. *Jurnal Terapung : Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(2), 2656-2928.
- Mawarni, N., & Napitupulu, S. (2023). *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook dengan Model Cooperative Learning Tipe STAD (Student Team Achievement Division) Pada Tema 5 Ekosistem Kelas V SD*. 02, 477–501.
- Mevia, S. M., Murjainah, & Puji, A. (2022). Pengembangan Digital *Scrapbook* Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 10(2), 169–183.
- Narutama, Y. A. (2022). Pengembangan Media *Scrapbook* “Petualangan Luar Angkasa” Materi Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal Basic of Education (AJBE)*, 7(1), 11–23.
- Rahayu, T., & Yuli Kurniawan, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* dalam Materi Menulis Teks Prosedur pada Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 1 Kersana. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, (19), 378–391.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7175617>
- Subayani, N. W., Afifa, M. D., & Umam, N. K. (2023). Pengembangan Media *Scrapbook* System Peredaran Darah Manusia Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pedagogik* 7 (1), 168-177.