

---

**Pengembangan Bahan Ajar *Scrapbook* Tema Peristiwa dalam Kehidupan  
untuk Kelas V di Sekolah Dasar**

**Anisa<sup>1</sup>, Nyiyu Farhriza Fuadiah<sup>2</sup>, Murjainah<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Palembang

email: [anisa8421@gmail.com](mailto:anisa8421@gmail.com)<sup>1</sup>, [nyiyufahriza@univpgri-palembang.ac.id](mailto:nyiyufahriza@univpgri-palembang.ac.id)<sup>2</sup>,  
[murjainah@univpgri-palembang.ac.id](mailto:murjainah@univpgri-palembang.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar *scrapbook* tema peristiwa dalam kehidupan yang valid, praktis, dan efektif siswa kelas V di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V Sekolah Dasar yang berjumlah 15 orang. Bahan ajar *scrapbook* yang dikembangkan menggunakan model rowntree dengan tiga tahap yaitu perencanaan, pengembangan dan evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan *Walkthrough*, angket dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar *scrapbook* tema peristiwa dalam kehidupann yang dilakukan oleh peneliti dinyatakan valid berdasarkan penilaian dari ahli media diperoleh rata-rata penilaian sebesar 94% dan validasi ahli materi diperoleh rata-rata penilaian sebesar 96%, bahan ajar *scrapbook* tema peristiwa dalam kehidupan yang telah dikembangkan dinyatakan praktis berdasarkan angket respon peserta didik yang diperoleh rata-rata sebesar 92% pada tahap *one to one*, dan 95% pada tahap *small group*, dan bahan ajar *scrapbook* tema peristiwa dalam kehidupan dinyatakan efektif berdasarkan tes hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata *N-gain* sebesar 0,66 dengan kategori sedang. Diharapkan hasil dalam penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan penelitian dan referensi sehingga dapat mengembangkan bahan ajar *scrapbook* pada tema yang berbeda.

**Kata Kunci:** *Rowntree, efektivitas, tematik*

**Abstract**

This floating research aims to produce scrapbook teaching materials with the theme of events in life that are valid, practical, and effective for fifth graders in elementary schools. The method used in this research is research and development method. The subjects in this study were students of class V Elementary School, totaling 15 people. Scrapbook teaching materials were developed using the Rowntree model with three stages, namely planning, development and evaluation. Data collection techniques using Walkthrough, questionnaires and learning outcomes tests. The results showed that the development of scrapbook teaching materials with the theme of events in life carried out by researchers was declared valid based on the assessment of media experts obtained an average assessment of 94% and material expert validation obtained an average assessment of 96%, scrapbook teaching materials with the theme of events in life that has been developed is declared practical based on student response questionnaires obtained an average of 92% at the one to one stage, and 95% at the small group stage, and scrapbook teaching materials with the theme of events in life are declared effective based on student learning outcomes tests with the

average value of N-gain is 0.66 in the medium category. It is hoped that the results in this study can be used as research and reference materials so that they can develop scrapbook teaching materials on different themes.

**Keywords:** *Rowntree, Effectiveness, Thematic*

## **PENDAHULUAN**

Kurikulum SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema (Majid, 2014). Tema tersebut kemudian diulas atau diuraikan dari berbagai sudut pandang baik dari pandangan ilmu pengetahuan sosial, ilmu pengetahuan alam, humaniora maupun agama sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik (Kadir, 2014).

Masa usia sekolah dasar adalah masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam hingga kira-kira usia sebelas atau dua belas tahun. Sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah terpengaruh oleh lingkungan, dan gemar membentuk kelompok sebaya. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar diusahakan dapat membuat suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi peserta didik. Pendidikan di sekolah dasar bertujuan memberikan bekal kemampuan dasar membaca, menulis berhitung, pengetahuan, dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangannya (Susanto, 2019).

Untuk memenuhi kebutuhan belajar di setiap perkembangan peserta didik, pembelajaran yang efektif dan bermakna dapat terwujud apabila pengetahuan, ilmu, maupun konsep yang ingin diajarkan dapat tersampaikan dengan baik ke peserta didik. Banyak sekali faktor yang dapat mempengaruhi terwujudnya proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Seperti pemilihan strategi pembelajaran, metode mengajar, model pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Mulyasa (2016) mengungkapkan dalam pembelajaran efektif dan bermakna, peserta didik perlu dilibatkan secara aktif karena mereka adalah pusat dari kegiatan pembelajaran serta pembentukan kompetensi dan karakter.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi terwujudnya proses pembelajaran di dalam kelas yaitu adanya penggunaan bahan ajar. Bahan ajar memiliki peran penting dalam pembelajaran tematik. Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, sehingga terciptanya lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar (Prastowo, 2014).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di kelas V SDN 01 Rantau Panjang yang dilakukan pada tanggal 5 Februari 2021, pada saat kegiatan proses pembelajaran di kelas guru sudah menggunakan bahan ajar namun bahan ajar yang digunakan oleh guru berupa buku paket yang disediakan sekolah. Bahan ajar yang digunakan oleh guru belum efektif digunakan karena hanya berupa bahan ajar konvensional sehingga proses pembelajaran di dalam kelas kurang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Prastowo (2015) menyatakan pembelajaran yang menarik dan efektif membutuhkan bahan ajar yang tidak cukup hanya menggunakan bahan ajar yang konvensional yaitu bahan ajar yang tinggal pakai seperti buku dari pemerintah, namun pembelajaran yang menarik dan efektif membutuhkan bahan ajar yang inovatif, bervariasi, menarik, dan sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik sehingga dalam kegiatan proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Karakteristik

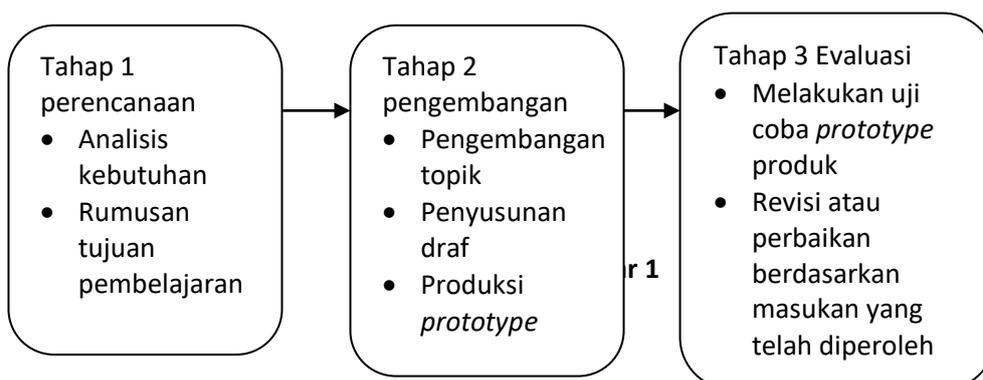
bahan ajar ada empat macam yaitu: aktif, menarik, menyenangkan, holistik, dan autentik (memberikan pengalaman langsung), menarik dan menyenangkan artinya bahan ajar memiliki sifat memesona, merangsang, nyaman dilihat, dan banyak manfaatnya sehingga mendorong peserta didik untuk terus belajar (Prastowo, 2014).

Dari permasalahan tersebut, perlu usaha untuk mengembangkan bahan ajar yang bervariasi yaitu bahan ajar *scrapbook* yang diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik dengan tampilannya, bahan ajar *scrapbook* dibuat menarik dengan gambar dan berwarna untuk menumbuhkan minat peserta didik saat menggunakannya sehingga proses pembelajaran lebih mengesankan bagi peserta didik, membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari, melatih peserta didik lebih aktif dan mampu mengefektifkan proses pembelajaran di dalam kelas.

Pengembangan bahan ajar *scrapbook* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, dengan menggunakan bahan ajar *scrapbook* peserta didik termotivasi dan tidak merasa bosan dalam belajar, karena bahan ajar *scrapbook* dirancang semenarik mungkin dengan tampilan buku yang lebih banyak gambar, berwarna, dan menghiasnya dengan kreatif. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar *scrapbook* tema peristiwa dalam kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 yang terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPS, dan IPA yang valid, praktis, dan efektif.

## METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*), Menurut Trianto (2011) Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan.



### Tahap Pengembangan Model Rowntree (Prawiladilaga, 2007)

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model rowntree, produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar *scrapbook* pada tema peristiwa dalam kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 yang valid, praktis, dan efektif. Model pengembangan rowntree ini digunakan karena model pengembangan ini sangat mendukung dalam pencapaian tujuan penelitian (Pramika & Widalismana, 2018).

Dalam pengembangan atau *Research and Development* peneliti menggunakan model rowntree, Karena model ini yang mengarah pada produk khususnya untuk memproduksi suatu bahan ajar *scrapbook*. Model pengembangan rowntree ini digunakan karena model pengembangan ini sangat mendukung dalam pencapaian tujuan penelitian (Pramika & Widalismana, 2018). Prawiradilaga (2015) model rowntree berisis 3 fase tahapan, yaitu tahapan perencanaan, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V di SDN 01 Rantau Panjang semester genap tahun ajaran 2020/2021.

Adapun sumber data penelitian ini, yaitu guru kelas V SDN 01 Rantau Panjang, peserta didik kelas V SDN 01 Rantau Panjang, dan para ahli. Berdasarkan teknik pengumpulan data yang dianggap mumpuni, yaitu, *walkthrough*, angket, dan tes hasil belajar. *Pertama Walkthrough* adalah validasi data yang mengevaluasi produk sebagai dasar untuk merevisi produk awal/ *prototype I*. *Walkthrough* dilakukan dengan cara memberikan *prototype I* kepada ahli (validator), yaitu ahli media dan ahli materi untuk dievaluasi. Kemudian validator memberikan komentar dan saran yang dijadikan bahan untuk perbaikan oleh peneliti, *Walkthrough* digunakan untuk memvalidasi data yang berupa lembar validasi untuk perbaikan *prototype* yang berbentuk *skala likert* (Apriyani, 2018). *Kedua* angket atau Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket atau Kuesioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet (Sugiyono, 2014). *Ketiga*, Tes adalah serangkaian pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kemampuan dari subjek penelitian (Trianto, 2011). Tes yang diberikan dengan tujuan untuk mengetahui mengetahui keefektifan bahan ajar *scrapbook* pada tema peristiwa dalam kehidupan subtema 1 pembelajaran 1 yang telah dikembangkan pada tahap *field test*. Tes yang dilakukan berupa *pretes* dan *posttest* yaitu tes sebelum dan setelah penggunaan bahan ajar yang dikembangkan.

Selain data-data di atas, dalam penelitian ini juga terdapat validator ahli media dan ahli materi. Dalam hal ini peneliti meminta empat validator dari latar belakang yang berbeda, yaitu ahli media, ahli materi, dan guru kelas V SDN 01 Rantau Panjang.



Gambar 2  
Tampilan Cover *Prototype I* dan Kata Pengantar

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil analisis data validasi dari lembar validasi *Walkthrough* yang telah diisi oleh validator sesuai dengan aspek penilaian yaitu isi, kontruk dan bahasa yang terhadapat pada bahan ajar *scrapbook* yang telah dikembangkan sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil validasi ahli media

| No | Nama validator   | Nilai kelayakan %   |
|----|------------------|---------------------|
| 1  | Validator I      | 90%                 |
| 2  | Validator II     | 98%                 |
|    | Total            | 188                 |
|    | <b>Rata-rata</b> | <b>94%</b>          |
|    | <b>Kriteria</b>  | <b>Sangat Valid</b> |

hasil validasi didapat hasil rata-rata penilaian kedua ahli media yaitu 94% yang berarti bahan ajar *scrapbook* termasuk dalam kriteria "sangat valid". Hasil validasi ahli media dari validator I mendapatkan hasil sebesar 90% dengan kriteria "sangat valid". Kemudian Hasil validasi ahli media dari validator II mendapatkan hasil sebesar 98% dengan kriteria "sangat valid".

Tabel 2 Hasil validasi ahli materi

| No | Nama validator   | Nilai kelayakan %   |
|----|------------------|---------------------|
| 1  | Validator I      | 97%                 |
| 2  | Validator II     | 95%                 |
|    | Total            | 192                 |
|    | <b>Rata-rata</b> | <b>96%</b>          |
|    | <b>Kriteria</b>  | <b>Sangat Valid</b> |

Berdasarkan tabel 2 hasil validasi diatas didapat hasil rata-rata penilaian kedua ahli materi yaitu 96% yang berarti bahan ajar *scrapbook* termasuk dalam kriteria "sangat valid". Hasil validasi ahli materi dari validator I mendapatkan hasil sebesar 97% dengan kriteria "sangat valid". Kemudian hasil validasi ahli materi dari validator II mendapatkan hasil sebesar 95% dengan kriteria 'sangat valid".

peneliti memperoleh rata-rata penilaian angket respon peserta didik terhadap bahan ajar *scrapbook* adalah 92% dengan kriteria sangat praktis pada tahap *one to one*, dan pada tahap *small group* diperoleh rata-rata 95% dengan kriteria sangat praktis, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *scrapbook* yang dikembangkan sudah valid berdasarkan nilai rata-rata dari lembar validasi *Walkthrough*. Hal ini sejalan dengan kriteria persentase nilai rata-rata 81-100 % dikatakan sangat valid/ valid / kurang valid/ tidak valid dengan penelitian oleh (Ardiansah, 2019)

Dari hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar *scrapbook* tema peristiwa dalam kehidupan untuk peserta didik kelas V sekolah dasar mendapatkan nilai validitas rata-rata 94% dari ahli media dan, 96% dari ahli materi berdasarkan persentase skor nilai berada 81-100 % dikatakan valid, nilai kepraktisan rata-rata 92% pada tahap *one to one* dan, 95% pada tahap *small group* berdasarkan persentase skor nilai berada 81-100 % dikatakan praktis, dan keefektifan diperoleh nilai rata-rata *N-gain* peserta didik sebesar 0,66 dengan kategori sedang berdasarkan hasil *N-gain* tersebut bahan ajar *scrapbook* tema peristiwa dalam kehidupan dikatakan cukup efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan pertama dilakukan oleh Azizah, N., Putri, D. P., & Setiyani (2020) dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Media *Scrapbook* pada materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh pada Hewan Dan Tumbuhan". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *scrapbook* layak untuk digunakan dengan perolehan skor oleh validator ahli materi sebesar 75 dengan presentase 75% termasuk dalam kategori cukup valid dan untuk validator ahli media memberikan skor 97 dengan presentase 97% termasuk dalam kategori sangat valid. Dan untuk praktikalitas diperoleh rata-rata nilai 83,8 dengan presentase nilai 83,8% termasuk dalam kategori sangat praktis.

Pada tahap validasi ada beberapa validator diantaranya adalah tiga orang Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), dan satu orang Guru Kelas V SDN 01 Rantau Panjang. Dari hasil validasi bersama para pakar atau ahli maka *prototype I* dilakukan revisi sesuai saran atau komentar pakar atau ahli tersebut sehingga menghasilkan *prototype II*. Pada *prototype II* kembali melakukan validasi kepada para pakar atau ahli sehingga menghasilkan *prototype III* dengan menggunakan lembar validasi *Walkthrough* untuk melakukan penilaian terhadap bahan ajar *scrapbook* yang telah direvisi oleh peneliti. Setelah melakukan perhitungan dan penilaian bahan ajar *scrapbook* mendapatkan kevalidan dengan nilai rata-rata sebesar 94% dari ahli media dan, 96% dari ahli materi % berdasarkan persentase skor nilai berada 81-100 % dikatakan valid.

Hasil ini sejalan dengan penelitian pengembangan yang relevan dilakukan oleh Azizul., Riski, Y. W & Fitriyani, I. D., (2020) hasil penelitian dengan teknik pengumpulan data yaitu lembar validasi ahli materi dan media dengan skala likert hasil pengembangan bahan ajar komik digital pada materi gerak ini adalah kategori layak dengan rata-rata persentase sebesar 76,89% pada ahli materi dan sangat layak dengan persentase sebesar 89,17% pada ahli media.

Dari hasil validasi oleh ahli pada tahap *Expert Review* maka *prototype* dilakukan revisi sesuai saran dan komentar sehingga menghasilkan *prototype I*. Setelah melakukan perhitungan dan penilaian bahan ajar *scrapbook* mendapatkan kevalidan dengan nilai rata-rata validasi sebesar 94% dari ahli media, ahli materi dengan nilai rata-rata 96%. Berdasarkan persentase skor nilai diperoleh berada diantara 81%-100% disimpulkan bahwa bahan ajar *scrapbook* tema peristiwa dalam kehidupan dikatakan sangat valid berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi.

Bahan ajar *scrapbook* yang telah valid maka dilakukan uji coba tahap *one to one*, pada tahap *one to one* melibatkan 3 peserta didik kelas V tahapan ini bertujuan untuk melihat kepraktisan *prototype II* melalui pengisian angket respon peserta didik terhadap *prototype II*. Secara keseluruhan tiga peserta didik memberikan rata-rata nilai sebesar 92%, pada tahap *one to one* ini peserta didik sangat antusias pada saat menggunakan bahan ajar *scrapbook* sehingga dapat disimpulkan bahwa *prototype II* bahan ajar *scrapbook* tema peristiwa dalam kehidupan

pada tahap *one to one* tanpa adanya revisi dari peserta didik. *Prototype II* kemudian di ujicobakan pada tahap *small group* dengan melibatkan 6 peserta didik kelas V, peserta didik diminta untuk mengisi angket respon peserta didik, rata rata nilai yang diperoleh pada tahap *small group* adalah 95% yang berdasarkan persentase skor nilai diperoleh berada diantara 81%-100% disimpulkan bahwa bahan ajar *scrapbook* tema peristiwa dalam kehidupan dikatakan sangat praktis berdasarkan angket respon peserta didik yang diberikan pada tahap *one to one* dan *small group*.

Hasil ini sejalan dengan penelitian pengembangan yang relevan dilakukan oleh Azizah, N., Putri, D. P., & Setiyani (2020) dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Media *Scrapbook* pada materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh pada Hewan Dan Tumbuhan". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *scrapbook* layak untuk digunakan dengan perolehan skor oleh validator ahli materi sebesar 75 dengan presentase 75% termasuk dalam kategori cukup valid dan untuk validator ahli media memberikan skor 97 dengan presentase 97% termasuk dalam kategori sangat valid. Dan untuk praktikalitas diperoleh rata-rata nilai 83,8 dengan presentase nilai 83,8% termasuk dalam kategori sangat praktis.

Keefektifan bahan ajar *scrapbook* yang telah dikembangkan dalam penelitian ini memberikan sepuluh soal tes berupa uraian yang dikerjakan oleh peserta didik untuk mendapatkan nilai data keefektifan. dalam penelitian ini pada pertemuan pertama peneliti meminta peserta didik untuk mengerjakan tes hasil belajar sebelum menggunakan bahan ajar *scrapbook (pretest)*, selanjutnya pada pertemuan kedua peneliti meminta peserta didik untuk mengerjakan tes hasil belajar setelah menggunakan bahan ajar *scrapbook* untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik, peneliti kemudian menghitung *N-gain* peserta didik untuk mengetahui peningkatan tes hasil belajar. dengan demikian diperoleh nilai rata-rata *N-gain* peserta didik sebesar 0,66 dengan kategori sedang, berdasarkan hasil *N-gain* tersebut bahan ajar *scrapbook* tema peristiwa dalam kehidupan dikatakan cukup efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Hasil ini sejalan dengan penelitian pengembangan yang relevan dilakukan oleh Melindawati, S. (2016) dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu dengan *Model Problem Based Learning* di Kelas IV Sekolah Dasar". Hasil yang diperoleh, validasi RPP diperoleh rata-rata sebesar 3,74 dengan kategori sangat valid. Validasi bahan ajar diperoleh rata-rata 3,7 dengan kategori sangat valid, ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 88%. Ini berarti bahan ajar tematik terpadu telah valid, praktis dan efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV sekolah dasar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di SDN 01 Rantau Panjang Kelas V dengan menggunakan bahan ajar *scrapbook* tema peristiwa dalam kehidupan, maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan antara lain:

1. Hasil pengembangan bahan ajar *scrapbook* tema peristiwa dalam kehidupan untuk siswa kelas V di sekolah dasar dinyatakan valid berdasarkan hasil yang diperoleh melalui lembar validasi ahli media dengan nilai rata-rata 94%, ahli materi dengan nilai rata-rata 96%.
2. Hasil pengembangan bahan ajar *scrapbook* tema peristiwa dalam kehidupan untuk siswa kelas V di sekolah dasar dinyatakan praktis berdasarkan hasil yang diperoleh melalui angket respon peserta didik perolehan nilai rata-rata presentase sebesar pada tahap *one to one* 92% dan 95% pada tahap *small group*.

3. Hasil pengembangan bahan ajar *scrapbook* tema peristiwa dalam kehidupan untuk siswa kelas V di sekolah dasar dinyatakan efektif berdasarkan hasil yang diperoleh melalui tes hasil belajar dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik berdasarkan nilai rata-rata *N-gain* peserta didik sebesar 0,66 dengan kategori Sedang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansah, D. (2019). Pengembangan Lembar Kerja dengan Menggunakan Media *Scrapbook* pada Tema Pahlawanku Siswa Kelas IV Min Blitar. Skripsi S1 (diterbitkan). Malang: FKIP Universitas Muhammadiyah Malang.
- Azizah, N., Putri, D. P., & Setiyani . (2020). Pengembangan Media Scrapbook pada Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh pada Hewan dan Tumbuhan. *Jurnal Penelitian Pendidikan* . 7 (2).
- Azizul, Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9.
- Kadir, A., & Hanun (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Melindawati, S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning Kelas IV Sekolah Dasar. 5 (1).
- Mulyasa. (2016). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pramika, D., & Widalismana, M. (2018). Buku saku sebagai media pembelajaran matematika ekonomi di program studi pendidikan akuntansi FKIP Universitas PGRI Palembang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* . 6 (1)
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. (2011). *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.