

## Pengembangan Media Pembelajaran *Magic House* Untuk Mata Pelajaran PAI di Sekolah Dasar

Misbah Binasdevi <sup>a\*</sup>, Kamaliya Habibah <sup>b</sup>, Ira Hawa Dzulqodah <sup>c</sup>, Adam Capri Sadewa <sup>d</sup>, Khusniatul Munawwarah <sup>e</sup>, Stevany Naimatul Aen <sup>f</sup>

<sup>a,b,c,d,e,f</sup> Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon

\* Corresponding author: [misbahbdv@syekhnurjati.ac.id](mailto:misbahbdv@syekhnurjati.ac.id)

### Informasi Artikel

#### Histori Artikel

Submission: 11/06/2024

Accepted: 29/08/2024

Published: 30/08/2024

#### Kata Kunci

Media;

*Magic House*;

Pembelajaran;

Pengembangan

#### Keywords

Media;

*Magic House*;

Learning;

Development

### Abstrak

Berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah dasar, proses pembelajaran belum sepenuhnya menggabungkan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dan menciptakan suasana kelas yang interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur pemahaman siswa setelah memanfaatkan media *Magic House* dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D), yaitu upaya untuk membuat atau memperbaiki produk agar dapat dipertanggungjawabkan. Model ADDIE dipilih untuk prosedur penelitian ini karena kesederhanaannya, alur kerjanya yang jelas, dan kesesuaiannya dengan karakteristik pembelajaran. *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* adalah lima langkah yang membentuk model ADDIE. Setelah implementasi dilakukan pada siswa, angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang kepraktisan *Magic House*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diujicobakan pada siswa mendapatkan respons dengan persentase tertinggi sebesar 98% dan dianggap sangat praktis.

### Abstract

Based on observations made in elementary schools, the learning process does not fully incorporate learning media to increase student understanding and create an interactive classroom atmosphere. The aim of this research is to measure students' understanding after using *Magic House* media in the teaching and learning process. This research was carried out using the research and development (R&D) method, namely efforts to create or improve products so that they can be accounted for. The ADDIE model was chosen for this research procedure because of its simplicity, clear workflow, and suitability to learning characteristics. *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* are the five steps that make up the ADDIE model. After implementation was carried out on students, a questionnaire was used to collect data about the practicality of the *Magic House*. The research results showed that the learning media tested on students received the highest percentage of responses of 98% and was considered very practical.

©2024 The Author's

This is an open-access article under the [CC-BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



<https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v6i1.11424>

## Pendahuluan

Pendidikan adalah proses membimbing orang untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman serta mengajar dan melatih mereka untuk membentuk sikap dan perilaku menuju kedewasaan baik secara individu maupun kelompok. Menurut sudut pandang yang berbeda, pendidikan bertujuan untuk membimbing manusia menuju kedewasaan fisik dan mental dengan memberikan mereka kebebasan untuk berpikir, bertindak, berbicara, dan percaya pada diri mereka sendiri serta bertanggung jawab penuh atas semua tindakan mereka sehari-hari (Irawati et al., 2022).

Tujuan pendidikan adalah untuk membekali generasi penerus dengan keterampilan yang diperlukan untuk menerima dan menghadapi perubahan. Untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas

tinggi dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan harus dilaksanakan seefektif mungkin (Nurrita, 2018).

Pendidikan agama Islam adalah upaya yang disengaja yang dilakukan oleh pendidik untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan Islam kepada siswa mereka melalui kegiatan pengajaran atau pelatihan dengan tujuan untuk membina dan mendidik siswa agar dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh, memahami tujuan, dan akhirnya melaksanakannya (Agustina *et al.*, 2020). Pada umumnya, guru lebih banyak menggunakan pendekatan ceramah untuk menjelaskan soal-soal, yang menyebabkan sebagian besar siswa lebih banyak menghafal dari pada memahaminya dengan benar. Oleh karena itu, dibutuhkan media untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penting untuk ditekankan bahwa seorang guru memiliki kemampuan untuk memilih dan menggunakan sumber daya dan peralatan yang sesuai dengan tujuan proses belajar mengajar agar dapat tercapai. Namun pada kenyataannya, minat dan antusiasme siswa terhadap kelas sangat kurang karena metode pengajaran yang kurang bervariasi, Hal ini disebabkan oleh ketersediaan media yang kurang memadai. Tentu saja, jika tujuan dari proses pembelajaran ingin tercapai, maka kejadian seperti ini perlu dihindari dan dicegah. Dengan begitu, dalam pembelajaran agama Islam, khususnya pada mata Pelajaran PAI di tingkat sekolah dasar, sangat perlu adanya media pembelajaran yang representatif terhadap materi-materi tersebut (Iriani, 2019).

Berdasarkan keadaan di atas, penulis menganggap penting untuk pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar, khususnya di mata pelajaran PAI. Media ini dapat digunakan untuk membuat proses pembelajaran dalam menyampaikan materi yang sangat bervariasi. Namun demikian, guru perlu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta mendukung interaksi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Sartika & Bahri, 2022). Lebih jauh, Pilihan media didasarkan pada karakteristik siswa, mata pelajaran, keadaan lingkungan, dan kemampuan guru untuk menggunakannya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Syahrums *et al.*, 2021). Oleh karena itu, perlu ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, menyenangkan, dan memungkinkan mereka melakukan kegiatan dalam proses pembelajaran (Syahrums *et al.*, 2021). Disamping itu, Berdasarkan masalah tersebut, perlu ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, menyenangkan, dan memungkinkan mereka melakukan kegiatan dalam proses pembelajaran.

Sehubungan dengan hal tersebut, dalam penelitian ini penulis menggunakan media *Magic House* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI. Secara umum, media ini merupakan penggabungan dari media *Magic Box* dan *Scrapbook*. yang merupakan kotak kertas manila yang dipenuhi dengan bahan-bahan tambahan yang dirancang sedemikian rupa sehingga menjadi media yang menarik. *Magic Box* sendiri merupakan sebuah kotak misterius yang terbuat dari kardus yang diubah dan dihiasi dengan dekorasi yang lebih menarik (Az-zahro *et al.*, 2023). Beberapa penelitian telah mengkonfirmasi efektivitas media pembelajaran *Magic Box* untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa dalam berbagai disiplin ilmu, seperti bahasa (Lukman *et al.*, 2023), Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Sartika & Bahri, 2022; Istiqomah *et al.*, 2024) dan Matematika (Sari *et al.*, 2023). Oleh karena itu, *Magic Box* menjadi salah satu media yang dapat mendukung kualitas pembelajaran di berbagai disiplin ilmu yang berbeda.

Menurut Syahrums *et al.* (2021), *Scrapbook* merupakan salah satu jenis seni yang berbentuk dua dimensi seperti buku dengan tema yang beragam yang terdiri dari kutipan, foto, klipng, gambar, catatan penting, memorabilia, dan lain-lain yang dikemas ke dalam suatu karya seni kreatif yang dibuat dengan tangan. Teknik lipat dan tempelan digunakan untuk membuatnya. *Scrapbook* memiliki beberapa peran yang bermanfaat dalam bidang pendidikan. Diantaranya adalah mampu meningkatkan kemampuan berbicara

siswa (Sitepu *et al.*, 2023), meningkatkan pemahaman siswa (Saputri & Rahmi, 2023) dan melatih kemampuan berpikir kreatif siswa (Khatimah, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, *Magic House* dan *Scrapbook* merupakan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung efektivitas proses pembelajaran. Namun demikian, masih sedikit penelitian yang berupaya untuk menggabungkan kedua media tersebut dalam bentuk *Magic House* untuk mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan pertimbangan bagi guru atau pengajar untuk menggunakan *Magic House* sebagai media pembelajaran.

## Metode

Penelitian jenis ini dikenal sebagai penelitian pengembangan (R&D), yaitu pendekatan penelitian yang melibatkan tindakan yang diambil untuk membuat produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Pada tahap ini, prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE karena model ini sangat sederhana, memiliki alur kerja yang jelas, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran. Adapun terdapat 5 tahapan yaitu tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan **Evaluation**. Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data mencakup survei untuk mengetahui kebutuhan belajar dan respons siswa terkait penggunaan media *Magic House* serta observasi untuk mengamati proses pembelajaran sebelum dan ketika menggunakan media *Magic House*. Penelitian ini melibatkan siswa kelas III di salah satu sekolah dasar negeri di Indonesia.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Setelah peneliti mengimplementasikan pada siswa, peneliti mengumpulkan data tentang kepraktisan *Magic House* dengan cara mengisi angket yang sudah peneliti bagikan kepada siswa, yang menghasilkan data untuk menganalisis survei respons peserta terhadap media pembelajaran *Magic House*. Tabel tersebut menggunakan skala *Likert* sebagai berikut, yaitu:

**Tabel 1.** Skala *Likert* Angket Respons Siswa

NO	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Setuju
2	4	Setuju
3	3	Kurang Setuju
4	2	Tidak Setuju
5	1	Sangat Tidak Setuju

Kemudian hasil lembar angket respons siswa dihitung persentasenya menggunakan rumus sebagai berikut:  
Keterangan :

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$P$  = Persentase skor

$\sum x$  = Jumlah jawaban yang diberikan

$n$  = Jumlah skor

**Tabel 2.** Hasil Uji Coba Respons Siswa

<b>Jumlah</b>	121	121	119	123	103	93	59	108	122	121
<b>Rata-Rata</b>	4.84	4.84	4.76	4.92	4.12	3.72	2.36	4.32	4.88	4.84
<b>Minimal</b>	1	4	3	4	1	1	1	1	4	3
<b>Maksimal</b>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
<b>Persentase</b>	97%	97%	95%	98%	82%	74%	47%	86%	98%	97%

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Magic House* yang telah diujicobakan kepada siswa memperoleh hasil dengan persentase tertinggi 98% dengan kriteria sangat praktis. Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah *Magic House*, media pembelajaran untuk mata pelajaran PAI yang membahas materi akhlak terpuji, yaitu taat, untuk siswa kelas III di SD Negeri 1 Mega Eltra. Ini adalah tahap uji yang dilakukan untuk mendapatkan kritik, komentar, saran, dan penilaian kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Aspek tampilan, penulisan, dan keterlaksanaan ditinjau untuk menilai kepraktisan media pembelajaran *Magic House* ini. Aspek penyajian materi dan kebahasaan juga ditinjau. Hasil penilaian dari angket siswa memenuhi kriteria "sangat praktis" dari prosedur pengembangan yang diuraikan sebelumnya.

## Pembahasan

### A. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran *Magic House* Untuk Mata Pelajaran PAI di Sekolah Dasar

#### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Selama proses analisis ini, penerimaan harus dilakukan dan sumber daya yang dibutuhkan untuk membuat media, materi pengajaran, model, atau teknik yang saat ini digunakan dalam proses pembelajaran harus dipahami. Analisis siswa, materi, dan kurikulum adalah tiga tugas analisis penting yang dilakukan selama proses penelitian ini.

##### a. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik digunakan untuk menilai kualifikasi siswa dengan menemukan masalah dan potensi solusi. Tahap ini juga dilaksanakan untuk mengevaluasi kebutuhan siswa untuk memastikan pengetahuan yang harus diketahui dan kemampuan mereka dalam menggunakan media. Hasil analisis digunakan sebagai panduan untuk pembuatan media baru.

##### b. Analisis Materi

Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran *Magic House*. Materi-materi tersebut dipilih berdasarkan pertimbangan topik-topik yang dirasa penting dan sesuai dengan kehidupan siswa.

##### c. Analisis Kurikulum

Tujuan analisis kurikulum ini adalah untuk mengidentifikasi kurikulum yang masih relevan sehingga penelitian dapat memeriksanya dan menentukan kemampuan yang ingin diperoleh siswa. Selain itu, analisis kurikulum ini memastikan bahwa kurikulum yang masih berlaku memiliki keterampilan dan kemampuan yang akan dibentuk melalui media yang ada di dalamnya.

#### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan melibatkan pembuatan materi dan desain awal untuk media pembelajaran *Magic House* dengan menggunakan alat dan bahan yang ada di sekitar kita. Peneliti membuat rancangan desain media pembelajaran *Magic House*, Di mulai dari peneliti terinspirasi dari media sosial dengan konsep

awal yaitu *Magic Box* dan *Scrapbook* sesuai pada silabus dan RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran). Kemudian tahap perancangan juga melibatkan pembuatan sumber daya pembelajaran yang interaktif yang akan diperoleh dengan cermat sesuai dengan kurikulum dan keterampilan dasar yang telah diidentifikasi. Pada tahap ini, bentuk, gambar-gambar dan warna yang akan digunakan dalam media pembelajaran *Magic House* juga dipilih, serta menciptakan tampilan yang sesuai untuk siswa sekolah dasar.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Desain media pembelajaran *Magic House* disesuaikan dengan rancangan sebelumnya. Selain itu, ahli yang memiliki keahlian dalam pendidikan Agama Islam (PAI) dan dosen media pembelajaran akan mengevaluasi media tersebut. Hasil evaluasi ini akan digunakan untuk menentukan apakah media pembelajaran *Magic House* memerlukan perbaikan. Selanjutnya, ahli akan memastikan bahwa materi dan media sesuai untuk diujicobakan pada siswa. Untuk melakukan evaluasi, alat kuesioner dan media pembelajaran digunakan secara bersamaan.

Pada pengembangan media *Magic House* ini, peneliti menggunakan bantuan media sosial karena di dalamnya terdapat banyak referensi yang menarik dan mudah untuk peneliti kembangkan. Cara peneliti mengembangkan media pembelajaran ini adalah melalui media sosial yang terinspirasi dari perpaduan antara media *Magic Box* dan *Scrapbook*. Ketiga: Cara peneliti mengimplementasikan pada pembelajaran yaitu Media ini memiliki 4 sisi yang memuat 2 sisi Games edukasi yaitu Games roda pertanyaan dan saku akhlak terpuji serta 2 sisi lainnya berisi materi. Games edukasi pertama yaitu roda pertanyaan merupakan salah satu bahan evaluasi dengan cara siswa diminta untuk memainkannya setelah itu siswa akan mendapatkan amplop pertanyaan dan siswa menjawab soal. Games edukasi yang kedua yaitu saku akhlak terpuji dimana siswa diminta untuk mencocokkan gambar pada saku akhlak terpuji.

### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini bertujuan untuk menerapkan media yang telah dikembangkan. Pada titik ini, penerapan dilakukan dalam proses pembelajaran yang sudah dirancang dan divalidasi. Selain itu, tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui bagaimana respons siswa dengan media pembelajaran *Magic House*. Ini dilakukan untuk mengevaluasi seberapa efektif produk yang sudah dikembangkan ini.

### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap ini dilakukan untuk menilai reaksi guru dan siswa terhadap media yang digunakan. untuk memberikan petunjuk. Setelah data yang diolah dari hasil uji coba kuesioner instruksional dan tanggapan siswa sebelumnya diproses, hasil penilaian digunakan untuk mendukung keakuratan materi pendidikan yang dibuat. Akan digunakan kuesioner dinamis untuk mengukur tingkat keberhasilan dan kepuasan terhadap materi pembelajaran. Karena keterbatasan waktu dan tenaga, penelitian dan pengembangan ini hanya membatasi sampai tahap implementasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Magic House* yang dikembangkan untuk mata pelajaran PAI memperoleh respons yang sangat positif dari siswa. Berdasarkan uji coba yang dilakukan, media ini mendapatkan persentase tertinggi sebesar 98% dengan kriteria "sangat praktis". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat bermanfaat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga mencatat bahwa media *Magic House* memiliki keunggulan dalam hal kemudahan penggunaan dan penerapan di kelas. Media ini dirancang dengan empat sisi, di mana dua sisi berisi permainan edukasi dan dua sisi lainnya berisi materi pembelajaran. Permainan edukasi tersebut termasuk roda pertanyaan dan saku akhlak terpuji, yang dirancang untuk meningkatkan interaksi

dan keterlibatan siswa dalam belajar. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam proses belajar mengajar.

## Kesimpulan

Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Magic House* yang dikembangkan untuk mata pelajaran PAI telah memenuhi kriteria sebagai alat pembelajaran yang efektif dan praktis. Media ini memiliki keunggulan dalam hal kemudahan penggunaan dan penerapan di kelas, serta dirancang untuk menjadi interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga memanfaatkan media sosial sebagai sumber inspirasi dan referensi dalam pengembangan media, yang menggabungkan elemen dari media *Magic Box* dan *Scrapbook*. Dengan empat sisi yang dimiliki, dua sisi berisi permainan edukasi dan dua sisi lainnya berisi materi pembelajaran, media ini dirancang untuk mengevaluasi pemahaman siswa dengan cara yang menyenangkan. Uji reaksi atau respons siswa menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan persentase 98% yang menunjukkan bahwa media ini sangat layak dan bermanfaat untuk digunakan dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Magic House* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI di sekolah dasar.

Pembuatan dan pengembangan berupa media pembelajaran *Magic House* diharapkan tidak hanya tentang materi akhlak terpuji dari taat saja, tetapi dapat dikembangkan pada berbagai materi pembelajaran sehingga dapat menambah wawasan siswa secara menyeluruh. Bagi peneliti pada penelitian untuk yang selanjutnya selain mengembangkan media pembelajaran *Magic House*, diperlukan keahlian untuk mendesain secara lebih mendalam agar didapatkan desain media yang lebih baik serta sangat menarik sehingga dapat memperindah pengemasan media pembelajaran *Magic House* ini. Hasil produk media pengembangan *Magic House* ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan ajar dan dapat menambah semangat para guru untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran siswa.

## Referensi

- Agustina, W., Hamengkubuwono, H., & Syahindra, W. (2020). Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum. At-Ta'dib: *Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 18(20), 112. <https://doi.org/10.47498/tadib.v12i02.365>
- Az-Zahro, F., Nur'afifah, U. U., & Anfa, Q. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran *Magic Box* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS SDIT Al-Islam Sine. *Global Education Journal*, 1(2), 292-303. <https://doi.org/10.59525/gej.v1i2.258>
- Irawati, D., Anwar, A. S., Ruswandi, U., & Arifin, B. S. (2022). Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Sekolah Dasar dan Menengah. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5870–5878. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1279>
- Iriani, F. (2019). Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Kemampuan Siswa dalam Memahami Materi PAI di Sekolah Dasar. *DAYAH: Journal of Islamic Education*, 2(2), 168-181. <http://dx.doi.org/10.22373/jie.v2i2.4164>

- Istiqomah, N. A., Heryanto, A., & Sunedi, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran *Magic Box* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pecahan Di Kelas II Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 1709-1717. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.12577>
- Khatimah, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Negeri 1 Bolo. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(2), 1-9. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i2.97>
- Lukman, S., Syamsuri, A. S., & Arief, T. A. (2023). Pengaruh Metode Field Trip Berbantuan Media *Magic Box* terhadap Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3290-3298. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.4797>
- Saputri, E., & Rahmi, L. (2024). Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 15-22. <https://doi.org/10.58230/27454312.439>
- Sari, D. N., Lian, B., & Hetilaniar, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran *Magic Box* (Kotak Ajaib) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9120-9127. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1483>
- Sartika, A. D., & Bahri, S. (2022). Pengembangan Media *Magic Box* Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 105359 Sumberjo. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 3(1), 82-91. <https://doi.org/10.51178/jesa.v3i1.393>
- Siregar, N., Jalal, M., & Jayanti, T. (2022). Penerapan Media *Scrapbook* Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Kelas V MI Al-Munawwarah Kota Jambi. *Jurnal Panca Widha*, 1(2), 26-38. <https://pwjournal.penerbitgemulun.com/index.php/pwj/article/view/10>
- Sitepu, L. B., Simanungkalit, E., Simanjunta, E. B., Faisal, F., & Sembiring, M. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas 3 SD Negeri 105401 Namo Linting. *Indonesian Journal of Language, Literature, and Education Language, Literature*, 1(1), 100-106. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJOL/article/view/34>
- Syahrum, S., Sastrio, T. B., & Purnamasari, H. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Keterampilan Berbicara. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 2(02).Education, 2(2), 168. <https://doi.org/10.22373/jie.v2i2.4164>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187. <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/14630>

### **Kontribusi Penulis**

Konsep dan desain penelitian dibuat oleh semua penulis. Misbah Binasdevi, Kamaliya Habibah, Ira Hawa Dzulqodah, Adam Capri Sadewa, Khusniatul Munawwarah, dan Stevanny Naimatul Aen



bertanggung jawab untuk persiapan materi, pengumpulan data, dan analisis data. Kamaliya Habibah menulis draft pertama naskah, dan semua penulis membaca dan menyetujui naskah akhir.