

PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* DENGAN PENERAPAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MUATAN PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR

Aulia Fatwa Amalina

Universitas Muria Kudus, Indonesia

Email: auliafatwa825@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Diterima 24 Agustus 2020 Diterima dalam bentuk revisi Diterima dalam bentuk revisi	Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media scrapbook dengan penerapan pendekatan kontekstual pada muatan pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. Melalui pengembangan ini, peneliti dapat mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran pada muatan pelajaran IPA kelas V sekolah dasar, mengembangkan media scrapbook dengan penerapan pendekatan kontekstual, dan menguji keefektifan media scrapbook dengan penerapan pendekatan kontekstual. Jenis Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (RnD). Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas V SDN Sidomulyo 1, SD N Sidomulyo 2, SDN Sidomulyo 3 dan SDN Gempoldenok. Penggunaan media pembelajaran pada muatan pelajaran IPA yang biasa guru gunakan ialah media gambar dan buku cetak sebagai buku pegangan siswa. Biasanya gambar yang disajikan ukuran terlalu kecil sehingga siswa kurang jelas untuk memahami gambar. Tahap pengembangan terdiri atas pengembangan media dari buku cetak menjadi media <i>Scrapbook</i> yang inovatif. Terdapat beberapa tahap dalam pengembangan media scrapbook, yaitu: pertama, tahap perencanaan, meliputi pemilihan bahan, penggunaan gambar, pemilihan warna, pemilihan tulisan, pemilihan ukuran. Kedua, tahap desain Scrapbook didesain secara manual dengan menempelkan gambar dan hiasannya. Gambar dicetak pada kertas label sehingga mempermudah proses penempelan. Hasil media Scrapbook layak dan Efektif dibuktikan dengan hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase skor 85%. Sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase skor 86% dengan kategori sangat baik. Pada Uji keefektifan media Scrapbook pada Uji t diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $6,1704 > 2,8273$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima.
Kata kunci: Pengembangan media; <i>Scrapbook</i> dan pendekatan kontekstual	

Pendahuluan

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” Dalam (Pendidikan, 2006), bahwa “IPA merupakan cara mencari tahu yang berhubungan dengan alam secara runtut, bukan hanya menguasai suatu pengetahuan yang berupa fakta, konsep atau prinsip saja akan tetapi merupakan proses yang ditemukan oleh siswa saat belajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, KKM untuk mata pelajaran IPA kelas V SD N Sidomulyo 1 adalah 70. Pada Hasil belajar yang diperoleh pada mata pelajaran IPA masih banyak yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal tersebut terbukti dengan ditemukannya beberapa masalah, diantaranya adalah kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPA kurang mengadakan kegiatan pengamatan dan percobaan-percobaan secara langsung terhadap materi yang diajarkan sehingga siswa terkesan hanya mendengarkan penjelasan guru dan menghafal buku teks, Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang digunakan terpaku pada teks materi dan soal-soal, dan kurang mengembangkan kegiatan siswa yang berkaitan langsung dengan lingkungan siswa. Selama ini pembelajaran IPA banyak dilakukan dengan pendekatan pembelajaran ekspositori, yaitu pembelajaran berupa pemberian informasi verbal yang diperoleh dari buku dan penjelasan guru. Siswa hanya memperoleh informasi melalui aktifitas mendengarkan, membaca dan mencatat. Selain itu penggunaan media pembelajaran IPA yang masih terbatas sehingga menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Dibuktikan pada penelitian yang dilakukan oleh Norhayati Endah pada tahun 2017 dengan judul penelitian “Peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe tgt berbantuan media gambar” dijelaskan bahwa terdapat beberapakesulitan yaitu nilai siswa yang masih rendah pada mata pelajaran IPA. Faktor penyebabnya yaitu karena metode yang digunakan adalah metode ceramah sehingga siswa cepat bosan dan kurang berminat. Selain itu banyak siswa yang tidak suka membaca. Pendidikan IPA diharapkan menjadi tempat siswa untuk mempelajari diri dan alam sekitarnya untuk diterapkan dalam kehidupann sehari-hari (Pendidikan, 2006).

Berdasarkan permasalahan di atas, Untuk mengatasi permasalahan kesulitan belajar siswa dalam mempelajari materi, guru harus memberikan pembelajaran yang lebih konkret dan menyenangkan dengan suatu media pembelajaran. Salah satu media yang dapat diterapkan yaitu media *Scrapbook* (buku tempel) dengan pendekatan Kontekstual. Melalui penggunaan media *scrapbook* yang dikemas dalam bentuk yang menarik siswa dapat memadukan berbagai potongan gambar dan penjelasan singkat yang sesuai dengan gambar sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Menurut (Anwariningsih & Ernawati, 2013) Media sebagai salah satu komponen penting untuk mendukung proses belajar mengajar. Sedangkan menurut (Buchori & Setyawati, 2015) media merupakan komponen penentu keberhasilan belajar siswa. Kegiatan dan proses informasi yang dipelajari dapat disampaikan ke penerima informasi dari sumber ke penerima melalui model dan media tertentu.

Pengembangan Media *Scrapbook* Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar

Dalam bahasa Inggris scrapbook berasal dari kata “scrap” artinya sisa, potongan atau guntingan sedangkan “book” artinya buku. Menurut (Lia, 2014) mengatakan bahwa scrapbook adalah suatu seni merangkai foto atau memorabilia yang dikaitkan dengan kejadian atau momen spesial. Seperti momen kelahiran, pernikahan, kelulusan, persahabatan dan traveling. Menurut (Hardiana, 2013) Scrapbook merupakan seni menempel foto, sisa-sisa barang dan sejenisnya pada media (biasanya bahan kertas). Selaras dengan pendapat di atas (Rahmawanti et al., 2020) *Scrapbook* adalah buku yang berbeda dengan buku lainnya, pada buku ini terdapat seni menempel foto atau gambar di media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif. Buku ini berisi catatan kecil yang mudah dipahami siswa dengan kertas dan model yang unik. Menurut Sprachforum dalam (Heryaneu, 2014) media scrapbook adalah tempelan gambar yang diaplikasikan pada suatu kertas sebagai hiasan. Menurut (Murjainah, 2016) mulanya scrapbook adalah kegiatan seni menempel foto pada media kertas dan dihias menjadi karya kreatif. Scrapbook merupakan seni menempel foto pada media kertas dihias dengan dekorasi yang menjadikannya sebagai karya yang menarik (Putri, 2014). Menurut (Rosihah & Pamungkas, 2018) memilih media pembelajaran yang sesuai akan menarik antusias belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap pembelajara yang disampaikan oleh guru.

Adapun kelebihan dari media *scrapbook* menurut (Dewi & Yuliana, 2018), Scrapbook mencerminkan keunikan dari pemikiran, sifatnya konkrit dan realistis menunjukkan permasalahan yang dibahas, scrapbook mengatasi ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan kita, dan bahan-bahan yang digunakan mudah didapat, tidak menggunakan alat khusus. Menurut Klein dalam (Alfiah et al., 2018) pembuatan media scrapbook sebagai media pemebelajaran menunjukkan banyak hal yang diperoleh sebagai pengetahuan-pengetahuan yang belum dipelajari sebelumnya.

Menurut Sutawidjaja & Afgani dalam (Sunaryo & Fatimah, 2019) yang menyatakan bahwa Pendekata kontekstual merupakan pembelajarn yang mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang dimiliki untuk diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Menurut Sears dalam (Nawas, 2018) juga mendefinisikan pengajaran dan pembelajaran kontekstual (CTL) mendorong siswa untuk mengambil bagian dari pembelajaran mereka dan memberikan yang konkret kerangka kerja untuk menggabungkan teori pola dan praktek. Menurut Khoiron & Sutadji dalam (Bustami et al., 2018) CTL adalah pembelajaran yang membantu guru untuk mengasosiasikan pengajaran bahan dengan situasi nyata dan mendorong siswa untuk mengatur pendekatan dan aplikasi ilmiah dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Satriani et al., 2012) pendekatan kontekstual adalah filosofi pembelajaran yang menekankan minat dan pengalaman siswa. Menurut (Sampson et al., 2016) pengajaran dan Pembelajaran Kontekstual (CTL) untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran dan menjadikan pembelajaran bermakna sebagai penerapan untuk kegiatan dalam situasi sehari-hari. Menurut (Firdaus & Dewi, 2018) CTL mendorong siswa untuk menghubungkan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, berarti

bahwa siswa diminta untuk menghubungkan antara pembelajaran pengalaman dan kehidupan nyata.

Menurut (Samatowa, 2011) Pembelajaran IPA suatu deretan konsep yang berhubungan satu sama lain. Pembelajaran IPA sebagai hasil eksperimentasi dan observasi, serta berguna untuk diamati dan dieksperimentasikan lebih lanjut. Menurut (Prabowo, 2015) pembelajaran IPA menekankan konsep yang terjadi di alam, harus selalu sinkron dengan situasi yang terjadi di alam.

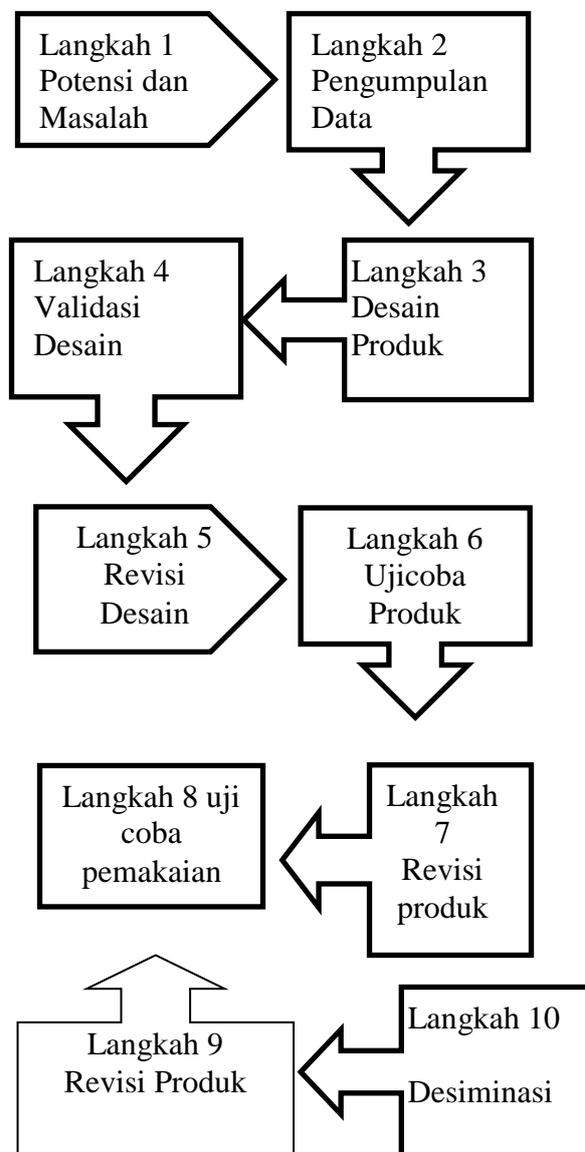
Materi yang dipilih dalam pengembangan media ajar ini adalah Pada tema 2 udara bersih bagi kesehatan kelas V, muatan pelajaran IPA KD 3.2. Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia; dan KD 4.2. Membuat model sederhana organ pernapasan manusia. Muatan pelajaran Bahasa Indonesia 3.2 Mengklasifikasi informasi yang didapat dari buku ke dalam aspek: apa, di mana, kapan, dan bagaimana. KD 4.2 Menyajikan hasil klasifikasi informasi yang didapat dari buku yang dikelompokkan dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana menggunakan kosakata baku. Serta muatan pelajaran SBDP, KD 3.2 Memahami tangga nada. KD 4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.

Terdapat Penelitian yang dilakukan oleh (Puspita, n.d.) dalam jurnal dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Mengidentifikasi Unsur Cerita (Tokoh, Tema, Latar, Amanat) Kelas V Sdn Ngadirejo 5 Tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian tersebut juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sulistyaningsih, 2011) dengan judul “Pengembangan Media Digital *Scrapbook* Dalam Pembelajaran IPS untuk meningkatkan kesadaran sosial Siswa SMP N 1 Surakarta” memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu pengembangan media *Scrapbook*.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R & D). Menurut (Sugiyono, 2015) Research and Development (R&D) adalah metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Dalam menguji keefektifan produk tersebut terdapat beberapa prosedur. Langkah-Langkah penelitian dan pengembangan, yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan Data (3) Desain Produk (4) Validasi Desain (5) Revisi Desain (6) Uji coba produk (7) Revisi Produk (8) Uji coba pemakaian (9) revisi produk (10) Desiminasi

Rancangan penelitian pengembangan ini dapat digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 1. Bagan Prosedur Penelitian

Penelitian dan pengembangan dilaksanakan di beberapa sekolah SD. Terdapat dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol yaitu siswa kelas V di SD N Sidomulyo 2 dan SD N Gempoldenok. Sedangkan kelompok eksperimen SD N sidomulyo 1 dan SD N sidomulyo 3. Keempat sekolah tersebut berasal dari kecamatan Dempet kabupaten Demak.

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif. Data kualitatif diperoleh dari dua datayaitu: (1) data kebutuhan siswa dan kebutuhan guru terhadap pengembangan media scrapbook, dan (2) data uji validasi ahli sebagai proses revisi media.

Langkah analisis data Uji ahli dijabarkan sebagai berikut.

1. Menghitung skor total rata-rata setiap komponen menggunakan rumus sebagai berikut.

$$X_i = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X_i = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

n = Jumlah penilai

2. Menghitung rata-rata skor total dari setiap komponen
3. Mengubah skor rata-rata menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategorisasi sebagai berikut (Kunto, 2010).

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Berskala 4

Nilai Konversi	Klasifikasi
81 % - 100 %	Sangat Baik
61 % - 80 %	Baik
41 % - 60 %	Cukup
0 % - 40 %	Kurang

Produk dikatakan baik atau layak, jika hasil validasi produk yang dikembangkan minimal dalam kriteria baik. Untuk menentukan keefektifan media menggunakan analisis data sebagai berikut: 1) analisis data uji normalitas peneliti menggunakan uji *Liliefors*. 2) analisis data uji homogenitas peneliti menggunakan uji *Barlett*. 3) langkah selanjutnya melakukan uji t.

Hasil dan Pembahasan

Setelah media selesai dibuat, langkah yang dilakukan berikutnya yaitu melakukan validasi oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi. Validasi pada ahli materi dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap isi materi media yang dipakai. Dosen yang menjadi ahli materi adalah Fina Fakhriyah, M.Pd., Dosen prodi PGSD Universitas Muria Kudus. Validasi dilakukan pada tanggal 11 Februari 2020. Hasil validasi ahli materi memperoleh jumlah skor rata-rata persentase 85% dengan kategori sangat baik. Validasi pada ahli media dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap media yang dipakai. Dosen yang menjadi ahli media adalah Nur Fajrie, M.Pd., Dosen prodi PGSD Universitas Muria Kudus. Validasi dilakukan pada tanggal 7 Agustus 2019. Hasil

Pengembangan Media *Scrapbook* Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar

validasi ahli media memperoleh jumlah skor rata-rata persentase 86% dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa prototipe media *Scrapbook* ini sudah layak sebagai media pembelajaran.

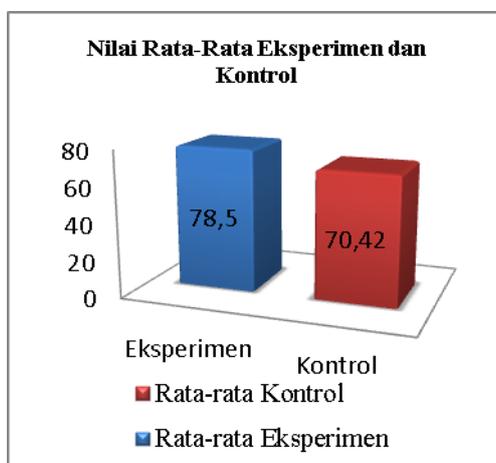
Data uji keefektifan media didapat dari hasil nilai siswa melalui soal yang diberikan kepada siswa di beberapa SD. Jenis soal adalah soal pilihan ganda yang berjumlah 40 soal. Soal diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yaitu SD N Sidomulyo 1 dengan jumlah 29 siswa dan SD N Sidomulyo III dengan jumlah 22 siswa. Jumlah keseluruhan untuk kelompok eksperimen adalah 51 siswa. Kelompok kontrol yaitu SD N Sidomulyo II dengan jumlah 29 siswa dan SD N Gempoldenok dengan jumlah 24 siswa. Jumlah keseluruhan untuk kelompok kontrol adalah 53 siswa. Kelompok eksperimen mendapat perlakuan berupa penggunaan media *Scrapbook* sedangkan kelompok kontrol tanpa adanya perlakuan.

Tabel 2. Data Nilai Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No.	Nilai	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
1	Nilai Tertinggi	90	85
2	Nilai Terendah	65	52
3	Nilai Rata-rata	78,75	70,42

(Sumber data primer peneliti)

Berdasarkan tabel di atas, nilai kelompok eksperimen dan kontrol dapat disajikan dalam diagram sebagai berikut



Gambar 2. Diagram Rata-rata Nilai Eksperimen dan Kontrol

Untuk menjelaskan keefektifan media *Scrapbook* dilakukan uji prasyarat dan uji coba lapangan terbatas, sebagai berikut.

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Perhitungan yang digunakan untuk mengetahui normalitas sampel dari populasi dilakukan dengan menggunakan uji *Lilliefors*, pada taraf signifikan 5%. Kriteria dalam uji normalitas ini adalah:

H_0 : $L_o < L_{tabel}$, maka populasi berdistribusi normal

H_1 : $L_o \geq L_{tabel}$, maka populasi berdistribusi tidak normal

Tabel 4. Uji Normalitas Awal Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.

Kelompok	N	L_o	L_{tabel}
Eksperimen	51	0,122	0,124
Kontrol	53	0,115	0,122

(Sumber Data Uji normalitas Peneliti)

Berdasarkan tabel 4 terlihat bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh $L_o < L_{tabel}$, pada taraf 5% dan $n_1 = 51$ dan $n_2 = 53$ sehingga H_0 diterima. Hal ini berarti sampel dari kedua kelompok tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Kriteria dalam uji homogenitas ini adalah:

H_0 : kedua sampel berasal dari populasi yang homogen

H_1 : kedua sampel berasal dari populasi yang tidak homogen

Berdasarkan uji homogenitas untuk $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 1$ didapat tabel = 1,6 dan χ^2 hitung = 1,0554. Karena χ^2 Hitung < χ^2 tabel yaitu 1,0554 < 1,6 maka hipotesis H_0 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok mempunyai varians sama (homogen).

2. Uji Coba Lapangan Terbatas

Untuk menguji keefektifan dalam penggunaan media *Scrapbook* dilakukan uji coba lapangan. Untuk mendeskripsikan keefektifan media tersebut digunakan uji t berdasarkan nilai pada SD kelompok eksperimen dan SD kelompok kontrol. Data nilai dianalisis dengan taraf signifikansi 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk menunjukkan ada tidaknya pengaruh perlakuan penggunaan media *Scrapbook* pada

Pengembangan Media *Scrapbook* Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar

obyek penelitian. Jika nilai t hitung $< t$ tabel maka tidak berbeda secara signifikan, sedangkan jika t hitung $> t$ tabel maka terdapat perbedaan secara signifikan. Didapatkan bahwa t hitung $> t$ tabel, yaitu $6,1704 > 2,8273$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *scrapbook* efektif diterapkan di kelas V sekolah dasar.

Keefektifan media *scrapbook* diperkuat pula dengan hasil penelitian dari Pada penelitian yang dilakukan oleh (Dewi & Yuliana, 2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya menunjukkan kualitas media *scrapbook* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak dengan presentase 96,11% dari 2 ahli materi, kategori sangat layak dengan presentase 85% dari 2 ahli media, dan 94% dari 2 ahli bahasa. Respon siswa terhadap media *scrapbook* pada uji coba dengan 17 responden sebesar 89,83% dengan kategori sangat baik. Selaras dengan pendapat (Ariyani, 2014) bahwa pembuatan *scrapbook* dalam pembelajaran membuat siswa lebih berpartisipasi, berantusias, berani menyatakan pendapat dalam proses pembelajaran dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Media yang dikembangkan adalah media *scrapbook* (buku tempel). Berdasarkan penelitian dan pengembangan ini, proses pengembangan media dilakukan dalam tujuh langkah, antara lain; potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk. Hasil validasi ahli materi memperoleh jumlah skor rata-rata persentase 85% dengan kategori sangat baik. Sedangkan Hasil validasi ahli media memperoleh jumlah skor rata-rata persentase 86% dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa prototipe *Scrapbook* ini sudah layak sebagai media pembelajaran. Uji keefektifan media *Scrapbook* pada Uji t Didapatkan bahwa t hitung $> t$ tabel, yaitu $6,1704 > 2,8273$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dapat disimpulkan penggunaan media *scrapbook* lebih efektif dibandingkan dengan tidak menggunakan media *scrapbook*.

BIBLIOGRAFI

- Alfiah, A. N., Putra, N. M. D., & Subali, B. (2018). Media Scrapbook Sebagai Jurnal Refleksi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Regulasi Diri. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik*, 3(1), 57–67.
- Anwariningsih, S. H., & Ernawati, S. (2013). Development of interactive media for ICT learning at elementary school based on student self learning. *Journal of Education and Learning*, 7(2), 121–128.
- Ariyani, N. O. (2014). Penggunaan Media Buku Tempel dalam Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IVB Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 1–10.
- Buchori, A., & Setyawati, R. D. (2015). Development learning model of charactereducation through e-comic in elementary school. *International Journal of Education and Research*, 3(9), 369–386.
- Bustami, Y., Syafruddin, D., & Afriani, R. (2018). The implementation of contextual learning to enhance biology students' critical thinking skills. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(4), 451–457.
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
- Firdaus, F., & Dewi, F. (2018). Application of Contextual Teaching and Learning (CTL) Components In Telecommunication Network Design and Optimization Course. *International Journal of Chemistry Education Research*, 2(1), 24–33.
- Hardiana, I. (2013). *Terampil Membuat 50 Kreasi Scrapbook Cantik pada Frame*. Gramedia Pustaka Utama.
- Heryaneu, Y. (2014). *Efektivitas Penggunaan MediaScrapbook untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kunto, S. A. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Penerbit: Rineka Cipta, Jakarta.
- Lia, R. (2014). *Mahar Scrapbook*. Tiara Aksa.
- Murjainah, M. (2016). Pengembangan Digital Scrapbook Pembelajaran Geografi Dengan Kompetensi Dasar Menganalisis Kecenderungan Perubahan Litosfer Di Muka Bumi Di Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*.
- Nawas, A. (2018). *Contextual teaching and learning (ctl) approach through react strategies on improving the students' critical thinking in writing*.

Pengembangan Media *Scrapbook* Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar

- Pendidikan, B. S. N. (2006). Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jakarta: BSNP*.
- Prabowo, S. A. (2015). The effectiveness of scientific based learning towards science process skill mastery of PGSD students. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 4(1), 15–19.
- Puspita, D. M. (n.d.). *Development Of Scrapbook Media In Materials Identifying The Elements Of Stories (Figures, Theme, Scene, Message) Class V Sdn Ngadirejo 5 Academic Year*.
- Putri, L. S. (2014). Pembuatan Software Mendesain Tampilan Scrapbook Untuk Anak Remaja. *CALYPTRA*, 3(1), 1–6.
- Rahmawanti, N., Mashuri, M. T., & Nurjanah, N. (2020). Pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan penyangga. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(2), 94–100.
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 35–49.
- Samatowa, U. (2011). *Pembelajaran IPA di sekolah dasar*. Jakarta: indeks.
- Sampson, T. R., Debelius, J. W., Thron, T., Janssen, S., Shastri, G. G., Ilhan, Z. E., Challis, C., Schretter, C. E., Rocha, S., & Gradinaru, V. (2016). Gut microbiota regulate motor deficits and neuroinflammation in a model of Parkinson's disease. *Cell*, 167(6), 1469–1480.
- Satriani, I., Emilia, E., & Gunawan, H. (2012). Contextual teaching and learning approach to teaching writing. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 2(1), 10–22.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&B*. Aflabeta.
- Sulistyaningsih. (2011). *Metodologi Penelitian Kebidanan Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Sunaryo, Y., & Fatimah, A. T. (2019). Pendekatan kontekstual dengan scaffolding untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 3(1), 66–79.